

# VIDEO GAME COMO COMUNICAÇÃO:

Perspectivas sobre a produção de sentido  
a partir de jogos digitais casuais

Filipe Alves de Freitas



Filipe Alves de Freitas

# **VIDEO GAME COMO COMUNICAÇÃO:**

**perspectivas sobre a produção de sentido  
a partir de jogos digitais casuais**

1ª edição  
2017



PPGCOM • UFMG

## **UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS**

Reitor: Jaime Ramirez  
Vice-Reitora: Sandra Regina Goulart Almeida

## **FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS**

Diretor: Orestes Diniz Neto  
Vice-Diretor: Bruno Pinheiro Wanderley Reis

## **PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

Coordenador: Carlos Magno Camargos Mendonça  
Sub-Coordenadora: Geane Alzamora

## **SELO EDITORIAL PPGCOM**

Ângela Cristina Salgueiro Marques  
Bruno Guimarães Martins

## **CONSELHO CIENTÍFICO**

Ana Carolina Escosteguy (PUC-RS)	Kati Caetano (UTP)
Benjamim Picado (UFF)	Luis Mauro Sá Martino (Casper Líbero)
Cezar Migliorin (UFF)	Marcel Vieira (UFPB)
Elisabeth Duarte (UFSM)	Mariana Baltar (UFF)
Eneus Trindade (USP)	Mônica Ferrari Nunes (ESPM)
Fátima Regis (UERJ)	Mozahir Salomão (PUC-MG)
Fernando Gonçalves (UERJ)	Nilda Jacks (UFRGS)
Frederico Tavares (UFOP)	Renato Pucci (UAM)
Iluska Coutinho (UFJF)	Rosana Soares (USP)
Itania Gomes (UFBA)	Rudimar Baldissera (UFRGS)
Jorge Cardoso (UFRB   UFBA)	

---

[www.seloppgcom.fafich.ufmg.br](http://www.seloppgcom.fafich.ufmg.br)

Avenida Presidente Antônio Carlos, 6627, sala 4234, 4º andar  
Pampulha, Belo Horizonte - MG. CEP: 31270-901  
Telefone: (31) 3409-5072

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
(eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

F866v Freitas, Filipe Alves de.  
Video Game como comunicação [recurso eletrônico]: perspectivas sobre a produção de sentido a partir de jogos digitais casuais / Filipe Alves de Freitas. – Belo Horizonte (MG): PPGCOM UFMG, 2017.  
235 p. : il.

ISBN 978-85-62707-98-8

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Bibliografia: p. 226-231

1. Comunicação de massa. 2. Jogos eletrônicos. 3. Videogames. I. Título.

CDD - 305.23

**CRÉDITOS DO EBOOK**

© PPGCOM UFMG, 2017.

**PROJETO GRÁFICO**

Bruno Menezes A. Guimarães

Bruno Guimarães Martins

**DIAGRAMAÇÃO**

Bruno Menezes A. Guimarães

**CAPA**

Olívia Binotto

Ana Cláudia Maiolini

# SUMÁRIO

Prefácio	6
Introdução	9
1. Video game como texto	21
2. Video game como mídia	57
3. Videogame como ficção	92
4. Videogame como narrativa	133
5. Videogames como jogo	172
Considerações Finais	218
Referências	229

## ■ Prefácio

EM “Video Game como comunicação. Perspectivas sobre a produção de sentido a partir de jogos digitais casuais” Filipe Alves de Freitas lança mão de distintas condições de escrita para nos oferecer uma argumentação explicativa de sua hipótese. Sob um risco anunciado, o ensaísta preconiza “(...) que *jogar* um videogame possa ser uma atividade de produção de sentido, análoga à leitura de um texto”. Em outros termos, o trecho descrito oferece a pergunta central que orienta todo ensaio: podem os videogames comunicar?

As questões inspiradoras dos ensaios aqui publicados ventilam entre os aficionados por videogame. Chamo aficionados os sujeitos dos videogames por estar em concordância com um aspecto recorrentemente destacado por Freitas: o modo pelo qual ocorre a operação produtiva de sentido dos e nos videogames. Os sujeitos deste processo existem para além dos papéis organizados de jogadores, de produtores ou de pesquisadores do tema. Eles performam todos os papéis simultaneamente. A hipótese do autor oferece um ponto de vista de onde podemos mirar a referida operação produtiva abrigada sob uma trama textual, tecnológica e estética tecida sobre cartografias subjetivas.

O livro traz à baila a existência de uma experiência sensorial múltipla em que jogadores, autores e desenvolvedores retroalimentam os videogames. Para que estas experiências sejam viáveis, é preciso considerar os videogames a partir dos seus modos de apropriação. Nestes termos, destaca o ensaísta, jogar não é apenas cumprir e bem executar as regras, mas conectar experiências sociais, culturais e sensoriais. Tal perspectiva só ganha viabilidade diante do reconhecimento da crescente complexificação dos videogames, do aumento de sua potência expressiva e de sua relevância estética e cultural.

Por ocasião da abertura da exposição “A era dos games”, no mês de agosto de 2017, na cidade de São Paulo, alguns textos jornalísticos replicaram uma pergunta que também perpassa a escrita deste livro: “pode o videogame ser considerado uma obra de arte?” O curador da exposição Patrick Moran foi categórico ao responder a pergunta: “sim, é arte e também outras coisas, como esporte e prática social.” Durante as entrevistas, Moran lembrou que a exposição, organizada pelo centro britânico de cultura Barbican Center, surgiu de uma rodada de conversas sobre essa pergunta. Em entrevista para jornais brasileiros, durante a Brasil Game Show 2017 – a maior feira de games da América Latina-, o designer japonês Hideo Kojima lembrou que para fazer um bom jogo não basta apenas design e tecnologia, é preciso uma boa história.

As situações citadas acima invocam aqui algo caro para Filipe: a conjunção entre aspectos narrativos e estéticos operando para o fortalecimento das táticas comunicativas dos videogames. Observando as características expressivas e narrativas dos jogos eletrônicos, Freitas ressalta que a criação dos jogos tem por fundamento a promoção do encontro de competências textuais (desde a concepção artísticas de mundos até a construção das personagens), com elementos de caráter lúdico e com aspectos midiáticos. A angulação propostas no livro parte de uma concepção dos videogames como meios de comunicação. Tal como esclarece o ensaísta, seu interesse reside na relação que se estabelece entre autor (desenvolvedor de jogos) e jogador.

Ainda que as questões abordadas no grande escopo da pesquisa refram-se ao meio videogame, a trajetória analítica tem como centro de atenção os *single-player games*, os chamados jogos de um único jogador. Esta escolha está ponderada pela existência da possibilidade do jogador dos jogos *multiplayer* ser considerado por seu opositor como uma parte do

sistema de jogo, enquanto no single-player o jogo atua apenas no limite das expectativas do programador. Desta maneira, relembra Filipe Freitas, a relação comunicativa se vê complicada a partir da imprevisibilidade oferecida pela participação de um humano no sistema de regras do jogo. A esta altura, remontamos ao ideal dos jogos como uma espécie de texto, como uma performance estruturada do jogador. A estruturação a qual nos referimos surge das perspectivas do autor (programador) para criar o jogador implícito, mas também das dinâmicas próprias da experiência do jogador, sua performance cultural, social e de interação com os videogames analisados neste livro.

Os ensaios ultrapassam a preocupação em estabelecer os contornos precisos do que viria a ser um videogame. Não, o ensaísta opera como um explorador que investiga as circunstâncias especiais a partir das quais emergem as questões referentes a expressividade nos jogos digitais e se debruça sobre a possibilidade de reconhecimento de diferentes estratégias de produção de sentido específicas aos games. Para tanto, um elenco de pensadores de diversas áreas foi mobilizado cuidadosamente por Felipe Freitas, evitando-se ao limite um ecletismo espontâneo e gratuito. O cotejo entre os modelos teóricos escolhidos, o objeto e o fenômeno pesquisado, investigando as oportunidades para uma sofisticação das abordagens analíticas, é um dos pontos altos deste livro.

Filipe Alves de Freitas nos oferece um ensaio à maneira clássica: estruturado por uma introdução, onde a hipótese é descrita; um desenvolvimento responsável pelo adensamento da tese apresentada; uma conclusão robusta o suficiente para sustentar todas as etapas anteriores. Nos limites do gênero textual, diante da hipótese proposta, cada ensaio guarda em si uma inteireza, um texto articulado simultaneamente de modo autônomo e interligado aos demais. Durante toda a escrita, a pergunta central justifica a proposta dos ensaios. Os ensaios aqui apresentados tem por base uma linguagem simples e por isso mesmo elegante. Sem dúvida alguma, estamos diante das pegadas subjetivas deixadas por um aficionado pelos videogames, que cumpre bem o seu papel em qualquer uma das posições que ocupe neste tipo de jogo, de arte, de meio e de experimento sensorial.



## I Introdução

EM 1961, como uma simples demonstração de habilidade técnica, um estudante do MIT<sup>1</sup> chamado Steve Russell programou um PDP-1 – um dos novíssimos computadores da instituição, do tamanho aproximado de um automóvel – para exibir em seu *display* eletrônico formas geométricas que respondiam a *inputs* e representavam duas espaçonaves duelando com torpedos. O resultado foi *Spacewar*, tido como um dos marcos inaugurais do video game. Desde então, os *games* cresceram em complexidade, em potencial expressivo e em relevância social. Nos últimos anos, os desenvolvedores do campo reivindicam para ele um lugar entre modalidades artísticas amplamente reconhecidas como a fotografia, o teatro e o cinema. Algumas instituições já sinalizaram em prol desse reconhecimento: em 2009, a Faculdade de Arte e Design de Savannah e o Programa de Mídia Digital do Instituto de Tecnologia da Geórgia organizaram a 1ª Conferência da História da Arte dos Games, e o National Endowment for the Arts, órgão responsável pelo incentivo às artes nos EUA, anunciou que financiará *games*; em 2012, o Museu Smithsonian de Arte Americana sediou a exposição “A Arte dos Video Games”<sup>2</sup>; e naquele mesmo ano, 14 jogos

---

1. Massachusetts Institute of Technology.

2. BURDEN, GOUGLAS, 2012, s/p.

digitais foram adicionados à coleção permanente do MoMA – o Museum of Modern Art de Nova York<sup>3</sup>.

Mas como pode o video game pretender ser *arte*, se a sua própria condição de *mídia* – um meio de comunicação e expressão – é contestada? Video games tendem a ser incluídos no rol das mídias, junto com a televisão e o cinema, especialmente quando se fala em conteúdo transmídia ou em convergência midiática. Mas muitos autores, jogadores e desenvolvedores de jogos defendem que *games* são, como o próprio nome indica, apenas *jogos* – eventos culturais organizados por meio de regras que conduzem as ações dos jogadores a resultados específicos aos quais são atribuídos valores. Nesse sentido, jogos digitais pouco difeririam dos esportes, por exemplo, que não alimentam nenhuma pretensão expressiva ou comunicativa. Jogos, em geral, têm importantes significados culturais, argumentam os defensores dessa linha de pensamento, mas o sentido é culturalmente atribuído a eles, e não algo que eles mesmos produzem.

Além de regras, resultados e valores, os *games* também apresentam imagens, textos e sons, que são elementos expressivos típicos das mídias. Segundo Sebastian Domsch (2013), o video game é um “meta-meio” no sentido em que a tecnologia digital usada por ele permite a incorporação de *todos os outros tipos de mídias*: texto escrito e falado, assim como todo tipo de sons e imagens, estáticas ou em movimento. Video games podem empregar plenamente o potencial expressivo desses recursos, mas muitas vezes esses elementos são entendidos como possuindo ali uma função apenas secundária, a de colorir a experiência do jogo. Nesse sentido, reconhece-se que a criação de um jogo digital envolve uma série de atividades expressivas como a concepção artística de mundos, cenários, personagens – ou seja, produzir conteúdo para games envolve ofícios similares à produção de conteúdo de mídia –, mas que o video game seja em si considerado uma forma de expressão é algo ainda contestado. Sinal disso é o fato de a curadoria do MOMA abrigar os primeiros jogos digitais da história desse importante museu na exibição “Design Aplicado”.

Domsch afirma que video games podem contar uma história tão bem quanto um filme ou um texto, devido ao fato de que podem apresentar

---

3. ANTONELLI, Paola. Video games: 14 in the collection, for starters. Inside/Out: a MOMA/MOMA PS1 Blog, Nova York, 29 nov. 2012. [http://www.moma.org/explore/inside\\_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/](http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/)

vídeos e textos. Para esse autor, narrativa é algo que é fácil *incluir* nos games, mas muito mais difícil de *integrar* a eles (DOMSCH, 2013, p. 4). Assim, o caráter narrativo dos games acaba sendo visto como um aspecto incidental de algo que deve ser compreendido *essencialmente enquanto jogo*. Mesmo quando é valorizada, a narrativa é vista como uma maneira de compreender a experiência do jogador dentro do mundo ficcional do jogo, e nesse sentido ela é algo que o jogador *vivencia*, e não algo que é *narrado* a ele. Assim, há quem diga que, ao permitir a interação física do jogador, video games ocasionam a modificação da narrativa por parte deste, que se torna um coautor. Como reclamar para o video game o estatuto de um meio de expressão, se os sentidos inseridos na obra pelo autor podem ser deturpados de acordo com os caprichos do receptor? Há, aparentemente, uma tensão entre esses diferentes aspectos do video game – seu caráter lúdico e seus elementos midiáticos – que permanece mal resolvida e se interpõe no caminho dessa reivindicação.

Por outro lado, Barry Atkins (2003) defende que video games são uma forma de ficção que demanda o exame crítico cuidadoso das maneiras como eles comunicam significados, mas explica que isso é algo que tende a ser desconsiderado quando o meio é visto como um “mal social” do qual nossas crianças devem ser protegidas ou como uma alternativa potencialmente mais divertida e instantaneamente gratificante do que a vida real. Mas games não são uma “ameaça à vida real”, pelo menos não mais do que qualquer outro tipo de ficção. Assim, ele defende a necessidade de compreender que o video game é algo a ser *lido*, e não apenas *experimentado*: assim como os primeiros críticos de cinema reconheceram que o filme era um tipo de texto que deveria ser mobilizado pelo ato da leitura, e não algo como uma experiência não mediada, também os críticos do video game devem reconhecer o ato de leitura que o meio exige (ATKINS, 2003, p. 154).

Assim, talvez seja o caso de deixar de lado uma postura que destaca os elementos que *games* têm em comum com outras mídias, e que defende que podem ser expressivos *apesar de serem jogos*, para buscar compreender como eles podem ser expressivos *por serem jogos*. Em outras palavras, o desafio está em compreender como um jogo pode ser lido, em vez de restringir a leitura a aspectos não essenciais do meio, como os textos escritos que frequentemente figuram nos *games*. Arrisco-me aqui a formular uma hipótese: a de que *jogar* um video game possa ser uma atividade de produção de sentido, análoga à leitura de um texto.

Jogar um jogo digital não é o mesmo que jogar um jogo não digital. Video games, ao contrário dos esportes, não requerem um conhecimento a priori de todas as regras por parte do jogador. As regras de um *game* são quase sempre mais flexíveis e complexas que as de um jogo tradicional – uma vez que são asseguradas pelo suporte digital, com sua memória e capacidade de cálculo superiores às do cérebro humano –, e codificadas através de uma ficção. O jogador do *game* descobre as regras conforme joga, por um processo de tentativa e erro que envolve, entre outras coisas, o seu repertório acerca de convenções narrativas. Para muitos, esse aspecto do video game é uma das características do meio que o afasta de outros tipos de mídia. Os fatos de que jogos possuem regras e condições para a vitória, que despertam a competitividade e requerem um tipo de interação intensamente física, são apontados como indícios de que eles não devem ser compreendidos como meios de comunicação. Não obstante, tentarei demonstrar neste trabalho que nessa diferença crucial entre jogos digitais e não digitais reside a chave para compreender as possibilidades expressivas e estéticas do video game.

Entender o ato de jogar um *game* como algo análogo à leitura de um texto literário ou à recepção estética de uma obra de arte não é algo que pode ser feito nem através de teorias baseadas na tradição kantiana da distância estética emocional e do desengajamento corporal, e nem de concepções estruturalistas que reduzem a leitura ao deciframento de um sentido contido no texto. É preciso conceber leitura e recepção estética como ações performadas pelo leitor/receptor, e não como um tipo de sujeição passiva. A teoria da leitura de Wolfgang Iser fornece a base para essa concepção essencialmente interativa da experiência do receptor, mas, é claro, requer uma aplicação atenta às diferenças entre o meio video game e os textos literários.

Minha hipótese inicial aponta um caminho para a discussão: a meu ver, *video games não são como os esportes*, porque enquanto estes requerem o domínio *a priori* das regras do jogo, *games* em geral envolvem o aprendizado dos parâmetros e objetivos *conforme se joga*. Isso quer dizer que eles são mais como mídias, como o cinema ou a televisão? Não necessariamente, mas o fato de envolverem esse aprendizado os aproxima da concepção de leitura de Iser, para quem o processo de recepção do texto literário envolve um tipo de deciframento do código *durante* o próprio processo comunicativo.

## Por que “jogos casuais”?

A questão da expressividade do video game é algo que diz respeito ao meio como um todo, o que significa que este livro trata de questões que, em diferentes medidas, podem ser generalizadas para a maioria dos tipos de jogos digitais. Apesar disso, elegi trabalhar com um conjunto seletivo de *jogos casuais*, a título de exemplo. Os jogos analisados aqui foram todos extraídos do site Casual Gameplay<sup>4</sup>, um importante agregador de jogos casuais, onde eram agrupados na categoria “interactive art”. Isso quer dizer que são jogos onde há uma reconhecida pretensão expressiva ou comunicativa e, por isso, ajudam a ilustrar as diferentes maneiras pelas quais um jogo digital produz sentido.

A opção por ilustrar a discussão teórica através de jogos casuais pode levantar algumas sobranceiras, uma vez que as conotações do termo “casual” estão em desacordo, por exemplo, com algumas das concepções de expressividade ou comunicação associadas à arte. Mas a noção de *casual game* só pode ser entendida em contraste com a cultura do jogador de video game que se desenvolveu desde o nascimento do meio. Jogar um novo jogo digital significa, para o jogador, ter de se familiarizar não apenas às suas regras e objetivos, mas também aos seus controles. Diante dessa dificuldade, os primeiros desenvolvedores de jogos logo descobriram que o público tendia a preferir os games cujas regras podiam ser facilmente inferidas sem a necessidade de um manual de instruções. Em geral, isso era possível graças a referências a gêneros ficcionais e de jogos preexistentes, o que, conforme o meio se desenvolvia e o repertório dos jogadores se expandia, passou a significar games cada vez mais complexos.

Jesper Juul (2010) destaca a importância do estabelecimento de um repertório comum de convenções e habilidades básicas para o desenvolvimento do meio:

Video games demandam muito mais do que outras formas de arte. Eles demandam mais tempo exigem mais concretamente que o jogador entenda as convenções sobre as quais eles são construídos. Um jogo pode ou não se encaixar na vida de um jogador. Um jogo pode exigir *hardware* que o jogador não possua ou não tenha interesse em possuir, e pode se basear em convenções que o jogador

---

4. Acessível em <<http://jayisgames.com/>>

desconhece, e exigir habilidades que o jogador não tem<sup>5</sup> (JUUL, 2010, s/p).

No entanto, explica o autor, convenções são como facas de dois gumes. Por um lado elas facilitam a compreensão dos novos jogos, referindo-se a jogos que já são familiares ao jogador. Mas, por outro, elas trazem consigo o risco de alienar jogadores que as desconhecem.

Assim, enquanto que a audiência dos jogos digitais se desenvolveu e tornou-se mais capaz de lidar com desafios mais elaborados, ela também se tornou mais restrita. Juul cita um artigo de jornal de 1974, onde é enfatizado o apelo “praticamente universal” do video game, para evidenciar esse processo de retração:

Os primeiros video games haviam sido feitos para uma audiência geral porque não havia uma audiência separada de especialistas em *games* naquele tempo. Entre os jogos de arcade do início da década de 1980 e hoje, video games amadureceram como meio, desenvolveram um grande conjunto de convenções, cultivaram uma audiência especializada de fãs... e alienaram muitos jogadores<sup>6</sup> (JUUL, 2010, s/p).

O meio passou a depender de um repertório crescente de convenções e habilidades, cultivando uma audiência especializada descrita através do termo em inglês “*hardcore*”. Segundo o Merriam-Webster Dictionary, *hardcore* é um substantivo que expressa a noção de um grupo central duradouro, em geral militante e leal, além de resistente a mudanças. No caso do video game, diz Juul, o termo se refere a um estereótipo de jogador que tem predileção por certos temas ficcionais – ficção científica, fantasia e zumbis –, que jogou um grande número de *games*, e está disposto a investir tempo e recursos na prática do video game. Segundo a ética *hardcore*, o

---

5. “Video games ask for much more than other art forms. They ask for more time and they more concretely require the player to understand the conventions on which they build. A game may or may not fit into a player’s life. A game may require hardware the player does not have or does not wish to own, it may build on conventions that the player does not know, require skills the player does not have”.

6. “the first video games had been made for a general audience because there was no separate audience of game experts at the time. Between the arcade games of the early 1980s and today, video games have matured as a medium, developed a large set of conventions, grown a specialized audience of fans ... and alienated many players”.

jogador deve gastar o máximo possível de seu tempo jogando, deve sempre escolher os jogos mais difíceis, e deve jogar em detrimento de outras atividades. É claro que, conforme explica Juul, uma definição como essa deve ser entendida apenas como aquilo que ela é: um estereótipo. A maioria dos jogadores não se encaixa precisamente nessa categoria. Ela serve, no entanto, para destacar o modo como o meio, aos poucos, cultivou em sua audiência costumes, comportamentos e éticas semelhantes aos dos desenvolvedores responsáveis pela produção dos jogos, que, em geral, eram engenheiros interessados na evolução da tecnologia.

A indústria do video game nunca se livrou de seu fetichismo tecnológico inicial, que foi incorporado pelo jogador *hardcore*. Assim, a ênfase no desenvolvimento técnico do meio pode explicar o seu desenvolvimento artístico e crítico comparativamente menos expressivos, com o perdão do trocadilho. É o que afirma Jenkins (2005) que contrasta a situação dos *games* com o surgimento do cinema de arte no início do século XX:

O aparato básico da câmera e do projetor havia sido padronizado na virada do século, permitindo que cineastas pioneiros focassem no potencial expressivo do meio ao invés de continuamente ter de reaprender a tecnologia básica. *Designers* de jogos, por outro lado, confrontaram mudanças dramáticas nas suas ferramentas e recursos básicos em média a cada 18 meses desde a emergência do seu meio. Essa constante necessidade de reagir a uma infraestrutura tecnológica em mutação desviou para o aprendizado de ferramentas atenção que poderia de outro modo ter sido devotada para a exploração das propriedades e potenciais do meio.<sup>7</sup> (JENKINS, 2005, s/p).

Por causa disso, defende Jenkins, os críticos do video game ainda não tiveram tempo de documentar as possibilidades criativas do meio e nem

---

7. “the basic apparatus of the camera and the projector were standardized by the turn of the century, enabling early filmmakers to focus on the expressive potential of the medium rather than continuing to have to relearn the basic technology. Game designers, on the other hand, have confronted dramatic shifts in their basic tools and resources on average every 18 months since the emergence of their medium. This constant need to respond to a shifting technological infrastructure has shifted attention onto mastering tools which could otherwise have been devoted to exploring the properties and potentials of the medium”.

de estabelecer um cânone de obras exemplares – algo que ele crê ter sido determinante nas primeiras décadas da história do cinema.

Em 2005 a tendência a privilegiar o desenvolvimento tecnológico havia chegado a um ponto crítico, e alguns desenvolvedores já expressavam a preocupação de que, conforme a complexidade técnica dos jogos aumentava, também crescia o custo do desenvolvimento de jogos, o que desfavorecia estúdios menores e desestimulava a inovação. Juul bem descreve a situação:

Durante os últimos trinta anos, os orçamentos para o desenvolvimento de jogos dobraram a cada nova geração de consoles, quase dobrando a quantidade de jogos que precisava ser vendida para recuperar o dinheiro gasto em desenvolver um video game. Os maiores jogos no varejo atual têm orçamentos típicos de cerca de \$15 milhões e precisam vender um milhão de cópias para recuperar esse valor. Se essas tendências se mantiverem, um video game lançado no ano 2064 teria que vender um bilhão de cópias para ser lucrativo. Esse é um cenário improvável, então o que irá acontecer ao invés? Os fatos básicos são: o custo de desenvolvimento de um jogo não se traduz em valor para o jogador, e os crescentes orçamentos de video game parecem estar chegando a um ponto de retornos decrescentes. A economia do desenvolvimento de video games já não é muito econômica, por assim dizer, uma vez que jogadores com frequência não chegam ao fim dos jogos que compraram. *Half-Life 2: Episode One* é um jogo curto pelos padrões modernos, levando apenas cerca de cinco horas para ser completado. No entanto, apenas entre 40 e 50 por cento dos jogadores completam o jogo<sup>8</sup> (JUUL, 2010, s/p).

---

8. “During the last thirty years, game development budgets have been doubling for every new console generation, and roughly doubling the amount of games needed to be sold in order to make back the money spent to develop a video game. The current top retail video games have typical budgets of around \$15 million and need to sell one million copies to make that money back. If these trends were to continue, a video game released in the year 2064 would have to sell a billion copies in order to be profitable. This is an unlikely scenario, so what will happen instead? The basic facts are: the development cost of a game does not translate directly into value for the player, and growing video game budgets appear to be reaching a point of diminishing returns. The economics of video game development are already quite uneconomical, so to speak, as players often do not finish the games they’ve purchased. *Half-Life 2: Episode One* is a short game by modern standards, taking only around five hours to complete. Nevertheless, only 40 to 50 percent of players actually complete the game”.



Porém, nesse mesmo período tornaram-se populares as noções de *jogo casual* e *jogador casual*, como formas de estabelecer contraste entre uma nova tendência e o tipo “tradicional” de *game*. O estereótipo do jogador casual é a imagem invertida do estereótipo do jogador *hardcore*: ele prefere ficções positivas e agradáveis, tem pouca experiência com video games, está disposto a investir pouco tempo e recursos em um jogo, e não gosta de jogos difíceis (JUUL, 2010, s/p). Por sua vez, os jogos casuais se apresentam como uma resposta e uma rejeição ao design de jogos *hardcore*, com sua predileção por temas sombrios e foco no desenvolvimento tecnológico. Eles representam uma tentativa de, através da adoção de uma base técnica já em uso, reconquistar a audiência “praticamente universal” perdida nos primeiros anos da história do meio. O design de jogos casuais visa reinventar o video game e o jogador de video game.

Para muitos, o termo “casual”, quando aplicado a *games*, conota uma experiência desimportante ou superficial. O desenvolvedor Eric Zimmerman, entrevistado por Juul, argumenta que ele implica em uma relação leve e pouco significativa do jogador com o jogo: “como produtor de cultura, gosto de pensar que a minha audiência pode ter uma relação profunda, dedicada e significativa com as obras que produzo. E a noção de um jogo casual implica em uma relação menos significativa com a obra”<sup>9</sup> (ZIMMERMAN, *apud* JUUL, 2010, s/p). A fala de Zimmerman, no entanto, é uma crítica à escolha do termo para descrever a nova tendência, e não ao fenômeno em si:

Se eu fosse um músico, eu jamais me sentiria orgulhoso de alguém dizer, “eu faço música casual”. Do mesmo modo, eu não acho elogioso dizer que alguém faz jogos casuais. Por outro lado, eu reconheço que é um termo na linguagem comum, e é um termo útil. Então, não estou dizendo que deveria ser abolido; só estou registrando meu desdém por ele<sup>10</sup> (ZIMMERMAN, *apud* JUUL, 2010, s/p).

---

9. “As a producer of culture, I like to think that my audience can have a deep and dedicated and meaningful relationship with the works that I produce. And the notion of a casual game implies a light and less meaningful relationship to the work?”

10. “If I were a musician, I would never be proud of someone saying, ‘I make casual music.’ In the same way, I don’t feel that it’s complimentary to say that one makes casual games. On the other hand, I acknowledge that it is a term in common parlance, and it’s a useful term. So, I’m not saying it should be abolished; I’m just registering my disdain for it”.

Juul explica, então, que a noção de que jogos casuais proporcionam um tipo menos significativo de experiência é equivocada. A diferença entre o jogo *hardcore* e o jogo casual não é a diferença entre uma obra autoral e uma obra de caráter comercial e de entretenimento que visa um público de massa. O público *hardcore* é também um público de massa, mesmo que constitua um segmento restrito, e a ampla maioria dos jogos, em ambos os campos, tem caráter comercial e visa o lucro. Porém, uma vez que os jogos casuais são tecnologicamente menos complexos e têm menor custo de produção do que os *games* tradicionais, seus desenvolvedores se vêem menos cativos da lógica industrial na qual estão inseridos os grandes estúdios, o que resulta em maior liberdade de experimentação. Além disso, eles permitem que o jogador tenha uma experiência significativa dentro de um período mais curto de tempo, em contraste com os jogos *hardcore*, que requerem um comprometimento mais longo para proporcionar experiências significativas.

Portanto, há dois motivos para adotar os jogos casuais como objetos de teste para as noções discutidas neste livro. Em primeiro lugar, o grau de abertura à experimentação garantido pelos baixos custos de produção desses jogos tende a gerar bons exemplos da expressividade do meio. Em segundo lugar, o fato de serem jogos mais curtos e simples de serem jogados, de visarem um público mais amplo e não dependerem do domínio de temas e convenções dos jogos *hardcore*, significa que qualquer leitor, independente do seu grau de familiaridade com video games, pode jogar os jogos citados e verificar ele mesmo as conclusões extraídas aqui. Isso é facilitado, ainda, pelo fato de que todos os jogos analisados neste livro estão disponíveis gratuitamente através da internet.

### **Video game como comunicação**

O escopo deste livro é, então, o estudo do video game como um meio de comunicação. Significa que interessa aqui a relação estabelecida entre *autor* – que pode ser entendido no sentido coletivo dos desenvolvedores de jogos – e *jogador*, através do jogo. Isso quer dizer que, embora as questões discutidas aqui digam respeito ao meio video game como um todo, elas tratam essencialmente dos *single-player games*, ou jogos de *um único jogador*, por uma razão central: um jogador em um jogo *multiplayer* é, do ponto de vista do seu oponente, uma parte do sistema de jogo, ou

seja, parte da forma como o jogo reage às suas escolhas. Em um jogo *single-player*, o jogo pode apenas reagir das maneiras como foi programado pelo autor, mas em um jogo no qual um humano faz parte do sistema de regras há um elemento de contingência e imprevisibilidade que complica a relação comunicativa.

Por outro lado, o interesse na relação comunicativa estabelecida *através do jogo* implica em um foco no jogo enquanto uma espécie de texto, ou seja, como uma forma de estruturação da performance do jogador. Uma vez que o interesse recai sobre as estratégias “textuais” do video game, não estudei jogadores empíricos, mas sim o jogador conforme *implícito* nas estruturas de jogo, como explica Sebastian Domsch:

O propósito de um jogo de xadrez é a vitória contra um oponente; portanto, o jogador que está implícito na estrutura do jogo é um que deseja vencer. Podem existir incontáveis jogadores reais pelo mundo que têm boas razões pessoais para jogar xadrez e não querer vencer, mas nenhuma dessas razões será explicável nos termos da estrutura do jogo, e, portanto, não nos interessam aqui<sup>11</sup> (DOMSCH, 2013, p. 11).

Apesar disso, os jogos casuais analisados aqui contam, em suas páginas no site Casual Gameplay, com seções de comentários em que jogadores compartilham suas opiniões e impressões sobre a sua experiência de jogo, e reservo-me o direito de citar esse repositório a fim de corroborar alguns pontos das análises. Mesmo assim, faço ao leitor a recomendação de que não se satisfaça com a minha leitura desses jogos, e que se disponha a jogá-los e a verificar em primeira mão o processo de construção de sentido que se desenrola ao jogar.

Também não é objetivo deste trabalho estabelecer uma definição precisa e bem recortada do que é o video game. Em vez de delimitar um conceito, interessa explorar diferentes formas pelas quais os teóricos abordaram a questão da expressividade nos jogos digitais, buscando diferentes estratégias de produção de sentido que sejam próprias e específicas

---

11. “The purpose of a game of chess is to win against an opponent; therefore, the player that is implied in the game’s structure is one that wants to win. There might be countless real players out there in the world who have good personal reasons for playing chess and not wanting to win, but none of these reasons will be explainable in the terms of the game’s structure, and is therefore of no concern for us here.”

do meio. Assim, o primeiro capítulo discute o video game *enquanto texto*, no sentido em que a teoria literária de Wolfgang Iser permite analisar a performance do jogador, enquanto joga, de forma semelhante à performance do leitor que lê. Já o segundo capítulo discute o video game *enquanto mídia*, buscando analisar como aspectos materiais próprios do meio podem participar do processo de produção de sentido. No terceiro capítulo, analiso o video game *enquanto ficção*, procurando entender como a ficcionalidade específica dos jogos digitais influi na relação comunicativa estabelecida com o jogador. No quarto capítulo, trato do jogo *enquanto narrativa*, extraíndo da controvérsia a respeito da análise narratológica de *games* algumas conclusões a respeito da expressividade dos jogos. Por fim, no quinto capítulo, observo o video game *como jogo*, a fim de entender se jogos digitais podem de fato ser considerados expressivos *por serem jogos*, ou seja, se são capazes de comunicar algo através de seus aspectos lúdicos, tais como regras e objetivos.

## CAPÍTULO 1

# Video game como texto

COMO VIDEO GAMES COMUNICAM? Como eles fazem sentido? Antes que alguém possa se dedicar a tratar dessas indagações, deve lidar inevitavelmente com um questionamento bastante comum: será que essas são as perguntas certas a se fazer? Se video games são de fato meios de comunicação e expressão, a questão do sentido deve certamente ser um dos principais problemas a serem abordados. Porém, desde a fundação do campo de estudos acadêmicos dos jogos digitais, houve intensa controvérsia a respeito da ontologia do seu objeto, ou seja, sobre o que de fato seriam os video games. São meios de comunicação, e, portanto, se aproximam de noções como *texto*, *mídia*, *ficção* e *narrativa*? Ou serão eles mais como seus parentes mais velhos, os *esportes* e *jogos tradicionais*? Por um lado, video games são certamente jogos – ou seja, eventos culturais organizados por meio de regras que conduzem as ações dos jogadores a resultados específicos aos quais são atribuídos valores. Por outro, ninguém nega que, além de regras, resultados e valores, eles também apresentam imagens, textos e sons, que são elementos expressivos típicos dos meios de comunicação. O que se discute é a *função* destes últimos: servem para *comunicar* algo e são os elementos centrais de uma mídia, ou desempenham um papel secundário, servindo apenas para *colorir* a experiência do jogador?

Há, aparentemente, uma tensão mal resolvida entre esses diferentes aspectos do video game: seu caráter lúdico e seus elementos midiáticos. Por causa disso muitos tendem a valorizar isoladamente os elementos expressivos que fazem parte do processo de criação dos jogos, como se dissessem que video games podem ser expressivos e criativos *apesar* de serem jogos. Há quem argumente que *games* “são sérios, belos e podem ser apreciados do ponto de vista contemplativo” (DEEN, 2011, s/p), ou que existem jogos que apresentam narrativas tão dramaticamente engajantes e profundas quanto qualquer filme. Esse tipo de argumento aponta para a necessidade de investigar mais a fundo a questão da expressividade dos jogos digitais, e de questionar: será que o video game é um estranho ser híbrido, metade jogo e metade meio de comunicação, incapaz de conciliar suas duas naturezas? Ou será possível que, em vez de ser expressivo *apesar de ser jogo*, o video game possa ser considerado expressivo justamente *por ser jogo*?

Desde o início do século 20, na investigação filosófica acerca dos fenômenos da comunicação, a noção de jogo não é tida como anátema à expressividade. Na obra póstuma de Ferdinand de Saussure, publicada em 1916, o pai da linguística chega a usar o xadrez como exemplo para mostrar a semelhança entre o jogo e a linguagem. Para Saussure a fala, assim como a jogada, só é possível dentro de um sistema de regras que a pressupõe – a língua, que, assim como o xadrez, deve ser entendida como um complexo conjunto de relações. Diz ele: “O valor respectivo das peças depende da sua posição no tabuleiro, do mesmo modo que na língua cada termo tem seu valor pela oposição aos outros termos.” (SAUSSURE, 2006 p. 104). Também em uma obra póstuma, publicada em 1953, Ludwig Wittgenstein (1984) aplica a noção de jogo à sua filosofia da linguagem, explicando que os indivíduos não aprendem apenas os significados das palavras, mas sim “jogos de linguagem”, ou seja, como utilizar uma expressão, num contexto determinado, visando objetivos. Assim podemos constatar que o uso da linguagem, como o jogo, é uma atividade social que procede de uma “forma de vida”, o que quer dizer que esse uso só será significativo porque corresponderá a determinações das práticas e instituições sociais.

Certamente outros exemplos que aproximam a prática lúdica à da comunicação poderão ser encontrados, mas um que chama particularmente a atenção é a tese formulada por Wolfgang Iser sobre o texto como um tipo de jogo. No ensaio intitulado “O Jogo do Texto”, Iser tenta apresentar a noção de jogo como um substituto para “representação” enquanto con-

ceito capaz de cobrir todas as operações do processo textual, permitindo que a relação entre autor e leitor seja representada como uma dinâmica que conduz a um resultado final: a produção do significado (ISER, 2002, p. 107-108). Iser procura, então, através da metáfora do jogo, realizar dois movimentos: em primeiro lugar, estabelecer que o significado não é algo dado de antemão, como supõe a noção de representação, nem um “conteúdo” do texto, como presumia a crítica literária do século 19; em segundo, propor que a leitura deve ser entendida como um evento dinâmico do qual o leitor é um componente essencial, contrariando tanto a teoria crítica de Theodor W. Adorno e o *new criticism*, que consideravam a obra como objeto independente ou autônomo, quanto a fenomenologia de Roman Ingarden, que entendia o leitor como uma instância exterior incapaz de interferir no texto (ZILBERMAN, 1989, p. 14).

As teses de Iser o fizeram um dos principais expoentes do *reader-response criticism*, corrente de pensamento sobre a crítica literária que agregava pós-estruturalistas como Jonathan Culler e partidários da abordagem psicanalítica, como Norman Holland, além de pensadores como Stanley Fish. O que os autores dessa vertente tinham em comum era a crença de que a leitura devia ser compreendida como uma *transação* entre o texto e o leitor, reconhecendo o processo como uma via de mão dupla que, ao mesmo tempo em que guia e constrange o leitor, exige a sua contribuição (ZILBERMAN, 1989, p. 26).

O *reader-response criticism* partilha com a estética da recepção, corrente representada pelo colega de universidade de Iser, Hans Robert Jauss, o mesmo princípio: a ideia de que a literatura é um caso especial de comunicação. Essa tradição teórica toma por base, além dessa premissa, os conceitos especiais de leitor como entidade coletiva a quem o texto se dirige, leitura como ato que resulta dessa troca e experiência estética como seu efeito no destinatário, concepções que a aproximam da sociologia da leitura, representada por nomes como L. L. Schücking, Robert Altick, Richard Hoggart e Q. D. Leavis, e o estruturalismo tcheco, com Roman Jakobson, René Wellek e Jan Mukařovský (ZILBERMAN, 1989, p. 14).

Pode parecer que um tipo de pensamento que concebe a comunicação como um fenômeno análogo ao jogo seja particularmente pertinente para compreender como objetos que são inequivocamente considerados jogos – no caso, os jogos digitais – podem também ser entendidos como ocorrências comunicacionais. A questão, entretanto, é mais complexa, como

aponta Espen Aarseth, que critica as tentativas de expansão dessas linhas de análise para cobrir também o video game. O principal problema consiste no fato de que tanto os teóricos do *reader-response* quanto a estética da recepção aplicam a noção de jogo, assim como a ideia geral do texto como um labirinto ou mundo imaginário no qual o leitor pode explorar e se perder, como um conjunto de metáforas que resultam em uma espécie de “falácia espaço-dinâmica”, “uma má representação sistemática da relação entre texto narrativo e leitor [...] onde a narrativa não é percebida como a representação de um mundo mas em vez disso como aquele próprio mundo”<sup>1</sup> (AARSETH, 1997, p. 4). Deixemos de lado, por ora, o fato de que Aarseth insiste em descrever o texto em termos de representação, que é especificamente uma descrição que Iser visa superar, para procurar entender a crítica feita. O problema, aos olhos de Aarseth, é que aplicar metáforas e estabelecer analogias entre o jogo e o texto literário é uma coisa, mas lidar com objetos que são jogos e espaços em um sentido muito mais literal é algo muito diferente. Evidentemente, a metáfora do jogo não é necessária para descrever algo que, como o video game, é um jogo.

Aarseth se interessa por objetos que ele chamou de “cibertextos”, os quais têm diversos elementos em comum com os *games* e até incluem alguns tipos específicos de jogos digitais, mas não coincidem exatamente com estes. Partindo da compreensão do texto como a produção de uma estrutura verbal com fins estéticos, ele define o cibertexto como o texto no qual a participação do leitor é um trabalho de “construção física” que ultrapassa os conceitos de “leitura” desenvolvidos pela teoria literária. A essa nova forma de leitura Aarseth dá o nome de “ergódica”, termo que ele apropria do campo da física e que deriva das palavras gregas *ergon* (trabalho) e *hodos* (caminho). Os cibertextos de Aarseth pertencem a um tipo particular de literatura, que ele chama então de literatura ergódica, a qual requer esforço não-trivial por parte do leitor (em contraste com o esforço trivial de se virar as páginas de um livro, por exemplo) para que este atravesse o texto (AARSETH, 1997, p. 1).

---

1. “a systematic misrepresentation of the relationship between narrative text and reader [...] where the narrative is not perceived as a presentation of a world but rather as that world itself: In other words, there is a short circuit between signifier and signified”



Por meio dos conceitos de cibertexto e leitura ergódica, Aarseth visa descrever as qualidades intrínsecas do *meio* como parte integral da transação literária, algo que, segundo o autor, a maioria das teorias literárias não faz, pois tomam o meio como algo dado. Na opinião dele, essa “cegueira” não é mais viável em uma era na qual a textualidade experimenta a dualidade ontológica entre a tela e o papel. Ao mesmo tempo, argumenta Aarseth, deve-se evitar o problema inverso: descrever as novas mídias como radicalmente diferentes das antigas, com atributos determinados apenas pela tecnologia material do meio. “As forças ideológicas que circundam novas tecnologias produzem uma retórica da novidade, da diferenciação e da liberdade que operam para obscurecer os parentescos estruturais mais profundos entre mídias superficialmente heterogêneas”<sup>2</sup> (AARSETH, 1997, p. 15).

Assim, Aarseth argumenta que a noção de cibertexto atenta para a figura do receptor do texto como uma figura mais integrada que a descrita pelos teóricos do *reader-response*, uma vez que “a performance do leitor deles se passa toda em sua cabeça, enquanto que o usuário do cibertexto também performa em um sentido extranoemático”<sup>3</sup> (AARSETH, 1997, p. 1), ou seja, para além do mero campo da percepção. Porém, ainda que se diga preocupado com as diferenças funcionais entre os diferentes tipos de mídia verbal, ele admite deixar de lado questões caras a pensadores como Iser, como a questão do processo de produção de sentido, enfocando as operações físicas do usuário em detrimento da atenção aos processos mentais de interpretação. “Esses problemas filosóficos não nos deixaram,” diz Aarseth,

mas pertencem a um nível diferente de textualidade. A fim de lidar com essas questões de forma responsável, devemos primeiro construir um mapa da nova área na qual queremos estudá-los, uma *textonomia* (o estudo da mídia textual) para prover o campo de

---

2. “The ideological forces surrounding new technology produce a rhetoric of novelty, differentiation, and freedom that works to obscure the more profound structural kinships between superficially heterogeneous media.”

3. “The performance of their reader takes place all in his head, while the user of cybertext also performs in an extranoematic sense.”

jogo da textologia (o estudo do significado textual).<sup>4</sup> (AARSETH, 1997, p. 15).

É nesse aspecto que a obra de Aarseth fica aquém do trabalho de Iser, pois seu esforço em desenvolver uma tipologia dos cibertextos, ficando restrito a uma operação de descrição e classificação desses textos, jamais aflui na investigação dos efeitos do caráter ergódico dos cibertextos sobre a sua interpretação. Para Aarseth, a teoria literária não é irrelevante quando se trata de descrever os fenômenos relacionados com a leitura ergódica, mas é incompleta, pois, ainda que tenha demonstrado que o modelo de comunicação linear originalmente proposto por C. Shannon e W. Weaver e posteriormente apropriado e desenvolvido por Roman Jakobson não consegue representar os complicados processos que se dão entre textos e leitores, falta-lhe a “clareza formal” desse modelo predecessor (AARSETH, 1997, p. 58). Fica claro, a partir dessa crítica, que Aarseth julga indispensável o trabalho de textonomia, ou de descrição ontológica dos textos, *a priori* de qualquer análise do seu funcionamento.

Dada a enorme variedade de formatos, suportes e gêneros encontrada nos jogos digitais, um trabalho de “textonomia” desses seria uma tarefa extensiva e talvez vã, pois esse denominador comum que me interessa, a especificidade comunicativa do video game, reside nas maneiras como o meio produz significados. Nas palavras de Edward Wesp, “os elementos únicos aos video games não são prova de sua distinção *sui generis*, mas operam como características de um meio que – como outros – é definido por capacidades expressivas únicas”<sup>5</sup> (WESP, 2014, s/p). Assim, mais frutífero do que um trabalho exaustivo de descrição das qualidades de cada possível subtipo do jogo digital é indagar *como os video games são como as outras mídias*, revertendo a tendência de longa data a perseguir o diferencial do meio acima de tudo.

---

4. “These philosophical problems have not left us, but they belong to a different level of textuality. In order to deal with these issues responsibly, we must first construct a map of the new area in which we want to study them, a textonomy (the study of textual media) to provide the playing ground of textology (the study of textual meaning).”

5. “video games’ unique elements are not proof of games’ *sui generis* distinction, but operate as features of a medium that -- like others -- is defined by unique expressive capacities.”

A fim de compreender como se dá a produção de sentido no video game, portanto, opto aqui por aprofundar algumas das proposições de Iser, que, na contramão do movimento feito por Aarseth, prefere descrever o que a literatura *faz*, para depois defini-la a partir de seu funcionamento. Mas em vez de aplicar a metáfora do jogo sobre o texto, farei o inverso, aplicando a metáfora do texto sobre o jogo. Essa empreitada, porém, apresenta riscos. O próprio Aarseth, embora reconheça que a ampliação da teoria literária para abranger novos objetos possa ser iluminadora, critica duramente essa prática quando ela é feita sem uma reavaliação dos termos e conceitos envolvidos. O perigo maior dessa falta de auto-reflexão, diz ele, é o de “transformar o vocabulário da teoria literária em um conjunto de metáforas difusas, tornadas inúteis por uma tradução que não é percebida como tal por seus próprios tradutores”<sup>6</sup> (AARSETH, 1997, p. 14). Isso quer dizer que, ao aplicar a metáfora do texto sobre o video game, devo precisar exatamente em que aspectos os dois objetos podem ser comparados e, talvez ainda mais importante, quais são as *diferenças* entre eles.

Quando proponho investigar o video game como um tipo de texto, portanto, não estou dizendo que o video game é, em termos literais, um texto. Tanto Aarseth quanto Iser entendem o texto como um tipo de expressão essencialmente verbal, mas o video game apresenta vários tipos de signos e raramente se restringe a sinais orais ou escritos, com mais frequência prescindindo destes inteiramente. No campo dos estudos dos jogos digitais tem havido trabalhos que propõem analisar a “textualidade” no video game (CARR, 2009) ou observar os jogos como textos ficcionais ou narrativos que requerem um tipo especial de “leitura” (NEWMAN, 2005), em geral adotando a perspectiva proposta por Roland Barthes, a qual inverte as noções tradicionais de “obra” e “texto”, situando a obra como suporte material e o texto como atividade produtiva (BARTHES, 1977, p. 157). Porém, a tentativa de expandir a noção de texto para abarcar o video game pode resultar em mais confusão do que esclarecimento, como acontece quando Aarseth a ensaia:

Quando eu disparo uma arma laser virtual em um jogo de computador como Space Invader, onde, e o que, sou “eu”? Sou eu o emissor

---

6. “turning the vocabulary of literary theory into a set of unfocused metaphors, rendered useless by a translation that is not perceived as such by its very translators.”

ou o receptor? Eu sou certamente parte do meio, então talvez eu seja a mensagem. Compare com a afirmação de Umberto Eco de que ‘o que comumente é chamado de ‘mensagem’ é na verdade um texto: uma rede de diferentes mensagens dependendo de diferentes códigos’. Se essa definição é aplicada a um programa de jogo de computador como Space Invader, torna-se não trivial atribuir esses conceitos a posições comunicativas específicas: assim como o jogo se torna um texto para o usuário no momento em que ele joga, também, pode-se argumentar, o usuário se torna um texto para o jogo, já que eles trocam e reagem às mensagens um do outro de acordo com um conjunto de códigos. O jogo joga o usuário assim como o usuário joga o jogo, e não há nenhuma mensagem além da jogada<sup>7</sup> (AARSETH, 1997, p. 162).

Há ainda outra razão pela qual não pretendo reclamar para o video game a condição de texto, um ponto no qual concordo com a crítica ao “imperialismo teórico” feita por Aarseth (1997, p. 16). Ainda que eu defenda que a teoria literária de Iser possa iluminar o processo comunicativo do video game, não significa que eu esteja defendendo que os jogos digitais sejam julgados de acordo com critérios da literatura, ou que esta se expanda a fim de incluir os jogos digitais. O que interessa a este livro é como se dá a comunicação no video game, que acredito guardar semelhanças e diferenças importantes em relação ao processo de construção de significado na literatura. Nesse sentido, reitero, quando sugiro que o video game possa ser analisado como um texto, não estou afirmando que os jogos digitais *são* textos, mas sim que jogá-los pode vir a ser uma atividade de produção de sentido semelhante, em vários aspectos (mas não em todos), à leitura de um texto. Se eu puder demonstrar a validade dessa

---

7. “When I fire a virtual laser gun in a computer game such as Space Invader, where, and what, am “I”? Am I the sender or the receiver? I am certainly part of the medium, so perhaps I am the message. Compare Umberto Eco’s statement that “what one usually calls ‘message’ is rather a text: a network of different messages depending on different codes” (1976, 141). If this definition is applied to a computer game program such as Space Invader, it becomes nontrivial to attribute these concepts to specific communicative positions: just as the game becomes a text for the user at the time of playing, so, it can be argued, does the user become a text for the game, since they exchange and react to each other’s messages according to a set of codes. The game plays the user just as the user plays the game, and there is no message apart from the play.”

hipótese, poderemos reconhecer que jogos podem ser comunicativos justamente em seus aspectos lúdicos, e não *apesar* deles.

Aarseth admite que a teoria de Iser é tão relevante para o estudo dos cibertextos quanto o é para qualquer outro tipo de literatura, e creio que ela seja de grande utilidade para iluminar uma série de questões relativas à produção de significados no video game. Mas o fato de que as novas tecnologias permitem realizar de maneira muito mais literal os mecanismos que a *reader-response theory* identificou nos textos não quer dizer que essa teoria só tenha efetiva realização diante do cibertexto (ou do video game), como explica Aarseth:

entender as alegações desses teóricos como o clamor por um novo tipo de texto [...] é confundir sua investigação descritiva e epistemológica da significação (e sua crítica a paradigmas anteriores) com um ataque normativo aos limites de uma tecnologia de comunicação específica (a imprensa) (AARSETH, 1997, p. 83).

Cibertextos ou video games não vindicam a teoria de Iser, nem são objetos mais adequados a ela do que os romances literários. Ao aplicar os conceitos da sua teoria literária para a análise do video game, devo reconhecer que eles não foram idealizados para este fim, o que significa que eles deverão, em diversos momentos, ser readequados ao novo objeto.

Podemos, por exemplo, nos sentirmos tentados a entender a descrição da interação do leitor com o texto, feita por Iser, como uma descrição do aspecto “ergódico” do video game, substituindo um processo mental de interpretação pelas ações físicas do jogar. Porém, Aarseth faz uma ressalva a essa interpretação, apontando o equívoco comum que ocorre quando se aplica a noção iseriana de *leerstellen*, ou seja, lacunas que convidam o leitor a participar da construção de sentido, ao gênero dos *adventure games*, jogos que apresentam interfaces puramente textuais e que requerem *inputs* verbais do usuário para serem completados. Segundo Aarseth, os críticos que subscrevem a um ponto de vista que concebe o *adventure game* como estória argumentam que há nesse texto uma “vacância narrativa” que deve ser preenchida pelo leitor para que o texto continue. Porém, como nota o autor, essa vacância difere das lacunas descritas por Iser não apenas em sua ergodicidade, pois não servem para enriquecer o sentido do texto a partir da imaginação do leitor, e sim como “fechaduras” que demandam a resposta certa para que o leitor possa seguir em frente.

Isso quer dizer que a interação do leitor com o texto descrita por Iser não corresponde automaticamente às possibilidades de interação física dos video games, mas também não significa que essas duas formas de atuação do jogador não possam corresponder. Buscar observar onde essas duas performances do jogador se encontram e como elas se interrelacionam é uma das principais metas deste capítulo, e, em alguma medida, deste livro como um todo. Tentarei cumprir esse objetivo a partir de alguns exemplos – os quais devem ser compreendidos aqui antes como a ilustração de possibilidades de aplicação da perspectiva de Iser ao video game do que como uma amostragem do potencial expressivo ou literário do meio.

### **Crítica à representação**

Desde sua fundação, o campo acadêmico dos *game studies* tem se ocupado de uma questão central: “o que torna os video games diferentes?” Muitas vezes a resposta a essa pergunta passa pela tentativa de agrupar as demais mídias como “mídias representacionais”, destacando o video game como algo que não opera através da representação (WESP, 2014, s/p). Porém, mesmo dentre os estudos dessas mídias acusadas de serem “representacionais” já se questionava a capacidade de a noção de representação descrever o processo de significação. É o que faz Iser, ao tratar da literatura. Para ele, a crítica literária do século 20 frequentemente reduz os textos a um sentido referencial, como se as obras literárias tivessem um único sentido “oculto” no texto, um movimento interpretativo que vinha sendo negado pela “arte moderna”:

A pintura abstrata é a tentativa de não ter, no sentido comum, nenhum conteúdo; uma vez que não há conteúdo, não pode haver interpretação. A Pop Art opera pelo método oposto para chegar no mesmo resultado; usando um conteúdo tão flagrante, tão ‘é o que é’, ela, também, acaba sendo ininterpretável.<sup>8</sup> (SONTAG *apud* ISER, 1994, p. 10).

---

8. “Abstract painting is the attempt to have, in the ordinary sense, no content; since there is no content, there can be no interpretation. Pop Art works by the opposite means to the same result; using a content so blatant, so ‘what it is’, it, too, ends by being uninterpretable.”

Iser alega, então, que o texto literário, assim como a obra de arte, deve ser considerado não como um “registro” de algo que existiu ou existe, mas como uma reformulação da realidade, que traz à existência algo que não havia antes. As obras de arte não são, para ele, *representações* da realidade, mas sim *expansões* dela. Há nelas um território familiar, que Iser chama de “repertório”, e que não se refere à realidade em si, mas a modelos ou conceitos de realidade, nos quais contingências e complexidades são reduzidas a uma estrutura clara. São, em outras palavras, *sistemas* pelos quais concebemos a realidade. De acordo com Iser, a Teoria Geral de Sistemas diz que:

cada sistema tem uma estrutura definida de reguladores que coordena a realidade contingente em uma ordem definida. Esses reguladores têm várias funções interrelacionadas: eles proveem um enquadramento para a ação social; eles servem como proteção contra inseguranças que surgem do mundo contingente; eles suprem um conjunto operacional de normas que alegam validade universal e assim oferecem uma base confiável para nossas expectativas [...] Cada sistema, assim, traz consigo a estabilização de certas expectativas, que assumem validade normativa e contínua e são então habilitadas a regular o ‘processamento de experiências’ do mundo<sup>9</sup> (ISER, 1994, p. 70-71).

O território familiar que compõe o repertório inclui, além de referências a esses sistemas, alusões a outras obras e à cultura em geral. As referências a essa “realidade extratextual” têm duas implicações, de acordo com Iser: a primeira, a de que a realidade evocada não se restringe ao que está no texto, mas depende também dos conhecimentos e competências do leitor; a segunda, a de que o texto geralmente irá propor uma transformação dessa realidade, pois ao retirar tradições ou normas de seu contexto original (sempre em alguma medida reduzindo-as e modificando-as), elas ganham

---

9. “each system has a definite structure of regulators which marshal contingent reality into a definitive order. These regulators have several interrelated functions: they provide a framework for social action; they serve as a protection against insecurities arising out of the contingent world; they supply an operational set of norms that claim universal validity and so offer a reliable basis for our expectations [...] Every system thus brings about the stabilization of certain expectations, which take on normative and continual validity and so are enabled to regulate the ‘experience-processing’ of the world.”

a possibilidade de novas conexões (ainda mantendo, em alguma medida, as antigas).

O repertório, com sua familiaridade, é um ponto de encontro entre leitor e texto e o ponto de partida para o processo de interpretação; mas o texto não pode ficar só na familiaridade, ou perde a novidade essencial à obra de arte. Por isso a recusa de Iser a descrever o processo como “representação”: a literatura seria algo estéril caso conduzisse apenas ao reconhecimento daquilo que já é familiar, e o leitor jamais começaria a procurar pelo significado (e assim, a começar a atualizá-lo), se ele já o conhecesse.

Nesse sentido, o texto literário não apenas representa ou reproduz um sistema, mas sim “interfere” com ele, quase sempre assumindo como “sentido dominante” as possibilidades que foram neutralizadas ou negadas por aquele sistema, promovendo um rearranjo de padrões de sentido (ISER, 1994, p. 72). A obra de arte, ao retirar normas e elementos desses sistemas, extraíndo-os de seus contextos, produz novas associações e questiona as limitações desses sistemas – mais especificamente, questiona as expectativas do leitor, que é como os sistemas se manifestam em sua atitude diante do texto. Dessa forma o texto permite ao leitor observar o funcionamento desses reguladores sociais, colocando-o “em uma posição da qual ele pode assumir um novo olhar sobre as forças que o guiam e orientam, e que ele pode até então ter aceitado sem questionar”<sup>10</sup> (ISER, 1994, p. 74). A literatura é, então, um tipo de texto que desempenha função radicalmente diferente dos textos retóricos, didáticos ou propagandísticos, que meramente reafirmam o familiar e que, ao reforçar sistemas vigentes, só comunicam algo se o sistema em questão estiver ameaçado, caso em que produzem uma reestabilização.

Seguindo essa linha de raciocínio, Iser menciona a “teoria deviancionista” de Jan Mukařovský, segundo a qual o caráter poético só é alcançado pelo “desvio” das normas tradicionais. De acordo com ele, porém, essa explicação não basta, uma vez que esse desvio pode acontecer em situações do dia-a-dia em que um efeito estético não é produzido. Ainda assim, Iser destaca as contribuições dessa teoria, que ajuda a iluminar a estrutura do texto literário:

---

10. “in a position from which he can take a fresh look at the forces which guide and orient him, and which he may hitherto have accepted without question.”



Desvios podem variar de violações da norma ou cânone até a total invalidação do familiar. Esse próprio fato amplia o potencial semântico do texto, o que então produz um tipo especial de tensão: a violação é transformada em uma irritação, que começa a atrair atenção para si mesma. A tensão demanda alívio, e isso requer uma referência que não pode ser idêntica àquelas referências que originalmente produziram a tensão. Isso traz a primeira fase da relação entre texto e leitor: a “qualidade poética” não está ligada a normas de um padrão abstrato, ou a um cânone igualmente abstrato, mas à disposição do leitor (ISER, 1999, p. 89).

Iser recomenda ainda que façamos pelo menos duas adições a essa concepção “deviacionista”. A primeira delas seria a compreensão de que o que é violado nesse “desvio” não é uma regra, mas uma *expectativa do leitor*. A segunda seria a percepção de que a violação produz uma tensão, mas não estrutura a atitude do leitor. Interessa a Iser o modo como as estratégias textuais cumprem essa função, e veremos algumas das soluções que ele propõe mais adiante.

Explorando a noção de que o prazer estético seria decorrente da “resolução de conflitos”, Iser cita a teoria psicanalítica de Norman Holland, para quem a arte oferece um conforto e um alívio ao solucionar conflitos de acordo com a expectativa do espectador. Para Iser, não há dúvida de que o conflito é um elemento central na literatura, mas ele discorda disso que considera um aspecto típico das teorias psicológicas da arte, que é a tendência a situar a resolução na própria obra. Para ele, o processo de resolução é um ato do espectador – ainda que um ato guiado por estratégias textuais, e isso contribui para conferir à experiência estética um caráter de evento.

Na literatura, onde o leitor está constantemente retroalimentando reações enquanto obtém novas informações, há um tal processo contínuo de realização, e assim a própria leitura “acontece” como um evento, no sentido em que aquilo que lemos assume o caráter de uma situação aberta, a um só tempo concreta e ainda assim fluida. A concretude emerge de cada nova atitude que somos forçados a adotar em relação ao texto, e a fluidez do fato de que cada nova atitude carrega a semente de sua própria modificação<sup>11</sup> (ISER, 1994, p.68).

---

11. “In literature, where the reader is constantly feeding back reactions as he obtains new information, there is such a continual process of realization, and so reading

O ponto decisivo da formulação da obra como evento, feita por Iser, é a proeminência conferida às estratégias que guiam a ação do leitor/receptor. Segundo ele, podemos perceber a importância dessas estratégias se as retiramos do texto: resumos de romances, por exemplo, reduzem o texto a conteúdo sem efeito, ao subsumir as estratégias. Além disso, as estratégias devem fornecer apenas possibilidades de organização dos elementos da obra, e não a organização completa: de outro modo, o texto tornar-se-ia tão denotativo quanto um resumo.

Em suma, Iser entende a leitura como um ato do leitor e a literatura como um evento. Isso significa dizer que o papel do leitor não é passivo e não pode ser entendido em termos de transmissão e recepção, pois tal compreensão do fenômeno comunicativo presume um código comum entre as duas instâncias. Na literatura, diz Iser, “não há código comum – na melhor das hipóteses poder-se-ia dizer que um código comum pode emergir no decorrer do processo”<sup>12</sup> (ISER, 1994, p. 21). O sentido não é algo que está sendo transmitido, mas sim “o produto de uma interação entre os sinais textuais e os atos de compreensão do leitor” (ISER, 1994, p. 9). Motivado pela “irritação” provocada por “desvios” em relação ao código comum, o leitor deve descobrir por si mesmo o código subjacente ao texto. Pode-se dizer então que o texto tem dois “códigos”. Há um “primeiro código”, que consiste nas estruturas convencionais e bem estabelecidas do texto, cuja função é fornecer ao leitor direções para que seja decifrado um “segundo código” do texto. É principalmente dessa atividade de deciframento do segundo código que o leitor deriva prazer estético. As estratégias textuais carregam para o leitor esse primeiro código, operando de dois modos: pela *seleção* e pela *combinação*.

---

itself ‘happens’ like an event, in the sense that what we read takes on the character of an open-ended situation, at one and the same time concrete and yet fluid. The concreteness arises out of each new attitude we are forced to adopt toward the text, and the fluidity out of the fact that each new attitude bears the seed of its own modification”.

12. “Despite its uses, separate analysis would only be conclusive if the relationship were that of transmitter and receiver, for this would presuppose a common code, ensuring accurate communication, since the message would only be traveling one way. In literary works, however, the message is transmitted in two ways, in that the reader ‘receives’ it by composing it. There is no common code – at best one could say that a common code may arise in the course of the process”.

Através da *seleção* de uma ou mais normas sociais e literárias cria-se um sistema primeiro plano/plano de fundo; o plano de fundo é o sistema do qual a norma foi extraída, e o primeiro plano, a norma extraída do contexto e dotada de novas significações.

A seleção que subjaz todo texto literário sempre fará emergir essa relação primeiro plano/plano de fundo. O elemento escolhido evoca seu cenário original, mas deverá assumir uma função nova e ainda desconhecida. Através dessa relação primeiro plano/plano de fundo, o princípio da seleção explora uma condição básica para todas as formas de compreensão e experiência, pois o significado ainda desconhecido seria incompreensível não fosse pela familiaridade do plano de fundo que contrapõe<sup>13</sup>(ISER, 1994, p. 93).

No texto literário, esse plano de fundo é o repertório, que é variável, pois não é dado e sim presumido pelo texto, e a relação primeiro plano/plano de fundo na qual ele se insere é dialética, pois o elemento familiar tem seu significado reestruturado pelo não-familiar.

Já a *combinação* dos elementos destacados pelo texto do repertório é o que produz novas significações. A seleção é uma conexão externa; a combinação, interna. Embora essa combinação seja feita pelo autor, o sentido só emerge da síntese efetuada pelo próprio leitor. O deciframento do “segundo código”, então, consiste em o leitor buscar a “coerência” na correlação entre os signos, estabelecida pelo autor nos processos de seleção e combinação. A cada agrupamento de signos produzido nesse processo Iser dá o nome de *Gestalt*, que ele considera como o noema perceptivo do texto. Como a leitura do texto é gradual, cada momento é definido por ele como uma dialética de protensão e retenção, onde o estabelecimento de uma Gestalt reconfigura o sentido do que já passou, cria expectativas para o que está por vir e produz ambiguidades que impulsionam o leitor a solucionar com mais empenho as contradições que ele mesmo produzira. Nas palavras do autor:

---

13. “The selection that underlies all literary texts will always give rise to this foreground-background relationship. The chosen element evokes its original setting, but is to take on a new and as yet unknown function. By means of this foreground-background relationship, the principle of selection exploits a basic condition for all forms of comprehension and experience, for as the yet unknown meaning would be incomprehensible were it not for the familiarity of the background it set against”.

A formação de coerência é a base necessária para todos os atos de apreensão. Ela se realiza através de atividades de agrupamento que cabem ao leitor; o agrupamento identifica as relações de signos textuais e as representa enquanto *Gestalt*. A *Gestalt* resulta da relação descoberta entre os signos, o que significa que a relação não se manifesta verbalmente, sendo resultado da modificação retencional de signos tornados equivalentes. Assim como se pode dizer que a estrutura textual esboça relações entre os signos, também é verdade que a equivalência, o fruto da modificação retencional dos signos, é algo que o próprio leitor produz. Eis o ponto em que a estrutura do texto se transforma em estrutura do ato, ou seja, em que os signos verbais ativam a afeição do leitor necessária para a sua realização (ISER, 1999, p. 40).

Se a teoria de Iser puder ser aplicada ao video game, será preciso seguir o conselho de Aarseth e reavaliar alguns dos conceitos envolvidos. Iser descreve, por exemplo, o “desvio” ou “conflito” que dá início à atuação do leitor como originado de “linhas de orientação” presentes no texto que estão em oposição umas às outras ou, pelo menos, falham em coincidir (ISER, 1994, p. 47). Ele situa essas linhas nas diferentes perspectivas presentes no texto: a do narrador, as dos personagens, a do enredo e a que foi reservada ao leitor. Caberá ao leitor identificar inconsistências entre essas perspectivas e buscar por uma possível reconciliação entre elas. É evidente aí que Iser fala especificamente dos textos narrativos, e restringir a análise da produção de sentido no video game à sua dimensão narrativa é incorrer no que Aarseth descreveu como “imperialismo teórico”. Assim, é preciso reconhecer que as “perspectivas narrativas” citadas por Iser aparecem de outras formas nos video games, que combinam elementos narrativos a ambientes dinâmicos e mecânicas de jogo. Pensando no modo como, nos *games*, as regras frequentemente aparecem sob a forma da simulação de certos aspectos de um mundo ficcional, é possível visualizar até mesmo a mecânica de jogo como uma das perspectivas oferecidas.

Vejamos um exemplo. *Grey*<sup>14</sup>, de Kevin McGrath, é um jogo no qual a produção de sentido tem seu ponto de partida na percepção de inconsistências entre as perspectivas do jogo, no caso, entre a mecânica do jogo e

---

14. Disponível em <<http://jayisgames.com/archives/2011/08/grey.php>> Acesso em 18 jan. 2015.

convenções narrativas evocadas pelo gênero. Em Grey o jogador controla o que parece ser um garoto – na verdade, apenas uma silhueta estilizada formada por dois retângulos pretos (cabeça e tronco), dois retângulos brancos (os olhos), e dois traços (as pernas). No princípio do jogo o garoto se encontra no topo de uma plataforma, acompanhado por uma garota – uma silhueta semelhante à do protagonista, exceto pelos cabelos compridos, ocasionalmente balançados pela brisa (Figura 1). A garota fica imóvel, sentada na plataforma, olhando para o nada, enquanto que o rapaz tenta chamar a sua atenção, sem sucesso. A partir daí o jogador assume o controle e pode usar as setas do teclado para mover o personagem para a direita ou esquerda, para saltar e subir ou descer escadas.

Grey segue algumas das convenções do gênero “plataforma”, caracterizado em geral por um cenário bidimensional, no qual o jogador deve levar o seu avatar a saltar entre plataformas para alcançar um determinado objetivo. Trata-se de um gênero de jogos digitais que remonta ao clássico Donkey Kong (Nintendo, 1981), no qual o jogador controlava o *Jumpman* (mais tarde batizado de Mario), que devia saltar os barris jogados por um gorila para resgatar Pauline, sua namorada feita refém pelo vilão. Muitos dos jogos do gênero seguem um tipo de narrativa que remete aos romances de cavalaria medievais, nos quais o herói deve resgatar a donzela, derrotar um monstro ou trazer um tesouro para ganhar o coração da mocinha. A princípio, esse parece ser o caso de Grey, quando surgem setas coloridas que apontam em direção a objetos espalhados pelo cenário, que podem ser recolhidos pelo jogador e levados até a garota da plataforma (Figura 2). São sete objetos cujas cores correspondem às das setas que apontam para eles: um balão vermelho, um trevo verde, um colar azul, um pirulito roxo, um laço rosa, um ursinho de pelúcia alaranjado e uma flor amarela. Podemos reconhecer nesses objetos presentes que um garoto daria a uma garota, de modo que é fácil deduzir que o protagonista de Grey deve tentar conquistar a afeição de sua amada.

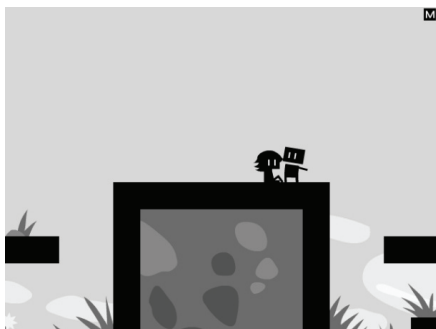


Figura 1 - Grey

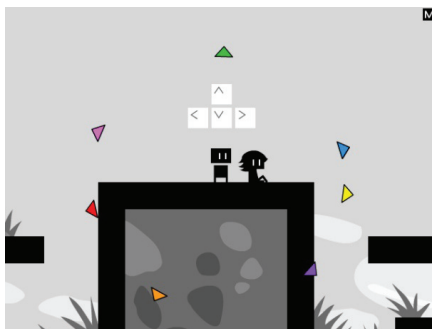


Figura 2 - Grey

O cenário estilizado inclui árvores, casas e prédios, agrupados em seções que se assemelham ora a paisagens urbanas, ora a rurais. A organização em plataformas, segundo a qual trechos do cenário parecem flutuar no ar uns sobre os outros, pode parecer estranha a um jogador não familiarizado com o gênero, mas trata-se de uma convenção dos jogos de plataforma. O cenário do jogo é apresentado em tons de cinza – daí o nome, que significa “cinza” em inglês. Os únicos elementos coloridos, a princípio, são as setas e os objetos para os quais apontam (Figura 3). Assim que o jogador leva um objeto até a garota da plataforma, a cor daquele objeto surge no cenário: plantas se tornam verdes quando o trevo é entregue, tijolos ficam vermelhos após o balão ser levado até a menina e assim por diante (Figura 4). O cenário gradualmente se colore, e também ganha movimento e vida com o surgimento de pássaros, borboletas e peixes.

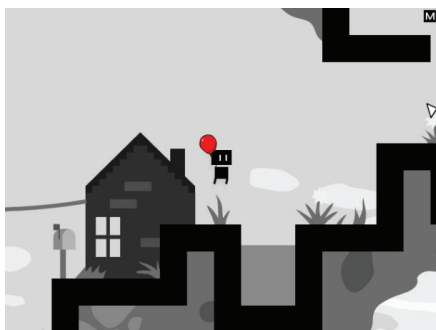


Figura 3 - Grey



Figura 4 - Grey

Grey no entanto “rompe” aos poucos com a interpretação inicial da sua narrativa de fundo. A cada vez que o jogador entrega com sucesso um objeto para a garota, seu avatar se torna um pouco mais transparente e difuso, sendo pouco mais que uma sombra durante a busca pelos últimos itens (Figura 5). Além disso, um dos itens traz um indício perturbador do que virá a seguir: a flor amarela encontra-se depositada, numa das seções mais distantes do cenário, diante de uma lápide (Figura 6). Quando o último objeto é entregue à garota, duas coisas ocorrem: o avatar do jogador desaparece, como se evaporasse no ar, e a garota pega nos braços um pássaro branco, possivelmente uma pomba, e a solta.

Assim, após conduzir a expectativa do jogador em uma direção, Grey a inverte: o protagonista não é mais um rapaz tentando conquistar sua amada, ele é um fantasma ou uma memória, e a garota, que pode ser sua namorada, esposa, mãe ou filha, é alguém que perdeu seu ente querido. O jogo não é mais um romance de cavalaria convertido em *game* de plataforma, mas uma narrativa sobre perda e superação do luto.

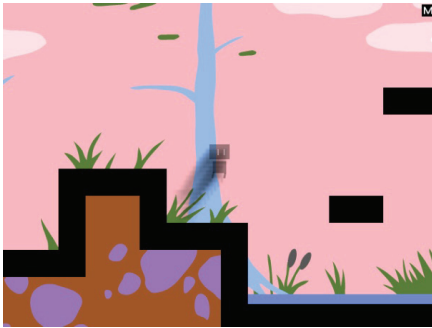


Figura 5 - Grey



Figura 6 - Grey

Pode-se argumentar que se trata de uma narrativa pueril e de uma inversão que já foi transformada em clichê pelo cinema hollywoodiano, a de revelar ao final da obra que o herói não passava de um espírito. Mesmo assim, há de se perceber que Grey realiza o que Iser define como um caráter da experiência estética literária: o desvio de uma expectativa do leitor, que o conduz a se engajar ativamente com os elementos da obra a fim de restaurar a coerência entre eles. As convenções do gênero “plataforma”, com sua mecânica e seus temas típicos, configuram um horizonte de expectativas inicial que conduz a uma interpretação, mas é desviado aos poucos

pelo jogo. As “rupturas” apresentadas desafiam a primeira leitura, levando o jogador a refletir sobre os aspectos da mecânica e da narrativa do jogo, buscando reagrupá-los em uma nova organização que faça sentido. Assim, o sentido é construído pelo jogador durante o jogar, a partir de elementos e estratégias de condução apresentadas pelo jogo.

O processo de construção de uma interpretação coerente da história do jogo depende do reconhecimento, por parte do jogador, da lógica que rege as operações de seleção e combinação realizadas pelo autor. Este selecionou, por exemplo, os sete objetos que o jogador deve encontrar (balão, trevo, flor, urso, colar, laço e pirulito) de maneira a criar uma relação primeiro plano/plano de fundo com um repertório estabelecido, segundo a qual os itens são percebidos como signos de uma relação de amor ou afeto entre um homem/garoto e uma mulher/garota. A escolha pela mecânica e o esquema de comandos dos jogos de plataforma também não é fortuita, mas opera a partir da presunção de um repertório de jogos que remetem a temas de resgate ou conquista de princesas para conduzir o jogador a uma leitura inicial que será invertida. A partir a inclusão de novos elementos (a transparência do protagonista, a lápide e o desaparecimento do avatar ao final), a coerência inicial é colocada em cheque e o jogador é forçado a buscar uma nova combinação coerente. O jogador é então forçado a acionar seu repertório de experiências – não só as narrativas, como também as pessoais. O engajamento de experiências passadas do jogador cria um canal pelo qual a reviravolta que converte o jogo em uma narrativa sobre perda (a constatação de que o protagonista não passa de um fantasma ou uma lembrança) pode encontrar eco na experiência do jogador. Uma vez que a perda de um ente querido é uma experiência praticamente universal, o jogo encontra ressonância direta com a carga de experiências dos jogadores, resultando em descrições apaixonadas como a do(a) usuário(a) “Jonny\_S”, feita na seção de comentários da página sobre o jogo:

Logo de cara eu podia ver que a garota não estava apenas sentada ali, mas perdida em pensamento. Uma vez que o personagem que você controla estava ativo e se movendo, eu podia ver que não era o mundo dele que era cinza, mas o dela. O primeiro item que encontrei foi o que estava perto do túmulo (a flor amarela), o que me disse que o personagem com o qual eu jogava estava morto, explicando assim o mundo cinzento dela. Eu não vejo a coisa como jogar como um fantasma, no entanto, e sim como enxergar o mundo através dos olhos dela.



A princípio, ela só consegue pensar nele. Tudo o mais é duro e imóvel, mas ele ainda é tão real. Gradualmente, no entanto, faíscas de cor retornam conforme ela percebe que ainda há alegria. Ele desaparece da sua mente, lentamente, enquanto outras coisas começam a entrar em foco. Ao final, ele dispersa em tudo ao redor dela, porque mesmo que ela não esteja mais dominada pelo pesar, tudo o que ela vê carrega um traço dele. Ela nunca mais poderia olhar para um lago azul sem pensar naquele colar que ele lhe deu, ou ver um pôr-do-sol alaranjado sem lembrar-se do ursinho que ele tinha.

Esse jogo captura de maneira incrível, para mim, a sensação de perder alguém que você ama, seguir em frente, e ainda assim nunca vê-los verdadeiramente partir.<sup>15</sup>

A leitura feita por “Jonny\_S” só é possível graças ao modo como o jogo engaja elementos do repertório na produção do sentido, com destaque para o papel de um repertório pessoal nesse processo. O resultado é uma carga direta de emoção que não decorre apenas das sensações provocadas pela mecânica ou narrativa do jogo, mas sim evocadas de experiências passadas e aderidas a esses elementos. O efeito desse tipo de estratégia fica claro no comentário do(a) usuário(a) “...”:

Nunca pensei que um joguinho em Flash poderia me fazer chorar por 10 minutos ... (...)

A mensagem do jogo é bastante clara e todos parecem concordar que tem [a ver com] lidar com a morte de alguém e [sobre] como através de bens materiais ligados a memórias felizes da pessoa é mais fácil superar a perda.

---

15. “Right away I could see that the girl was not just sitting there, but lost in thought. Since the character you play was moving around and active, I could see his world wasn’t the grey one, it was hers. The first item I found was the one by the grave (the yellow flower), which told me the character I was playing was dead, thus explaining her grey world. I didn’t see it as you playing a ghost, though, but rather looking at the world through her eyes.

At first, all she can think about is him. Everything else is stark and immobile, but he is still so very real. Gradually, though, sparks of colour come back as she sees there is still joy. He fades out of her mind, slowly, as other things begin to come into focus. By the end, he disperses into everything around her, because even though she isn’t overwhelmed with sorrow anymore, everything she sees has a hint of him in it. She could never look at a blue lake without thinking of the necklace he gave her, or see an orange sunset without thinking of the teddybear he had.

This game captures amazingly, to me, the feeling of losing someone you love, moving on, and yet never having them be truly gone”.

Do jeito que está parece mais um comentário sobre como é importante criar lembranças com as pessoas enquanto você ainda tem uma chance. Foi menos sobre um fantasma ou algo do tipo levando esses itens para a menina, mas sim a memória dos itens conforme ela os descobria em sua mente, viajando com a memória de seu ente perdido lhe trazendo alegria<sup>16</sup>.

Desse modo, emoção e sentido emergem como indissociáveis um do outro no interior do efeito produzido pelo jogo, ou melhor, produzido pelo jogador a partir de uma combinação entre estratégias e elementos do jogo e experiências prévias. Nisso podemos reconhecer uma das principais conclusões extraídas por Iser da sua caracterização que opõe o texto literário à representação: a ideia de que o texto deve ser entendido como *estético* em vez de *representativo*, pois “é característico do efeito estético que ele não pode ser fixado a algo existente e, de fato, a própria palavra ‘estético’ é um embaraço para a linguagem referencial, pois designa uma lacuna nas qualidades definidoras da linguagem em vez de uma definição”<sup>17</sup> (ISER, 1994, p. 21-22). Isso quer dizer que, embora se fale a respeito da “mensagem do jogo”, o sentido deve ser encarado não como um objeto a ser definido, um significado que vem atrelado a um signo, mas como um *efeito* a ser *experimentado* (ISER, 1994, p. 10).

Em outras palavras, o significado não é o reconhecimento de uma representação, mas o produto da relação entre sinais textuais e os atos de compreensão do leitor, e entendê-lo como um sentido referencial oculto equivale a confundir o texto com o seu resultado, algo que só ocorre “porque o texto literário ao menos potencialmente preestruturava esses ‘resulta-

---

16. “Never thought a little flash game could make me cry for 10 minutes... (...) The message of the game is fairly clear and everyone seems to agree that it has to deal with someones death and how through material possessions that tie in to happy memories of the person it is easier to overcome the loss. As it stands it seems more of a comment of how it is important to make memories with the people you while you still have a chance. It was less about a ghost or whatever bringing these items to the girl, but the memory of the items as she discovered them in her mind by traveling with the memory of her lost one bringing her joy”.

17. “It is characteristic of aesthetic effect that it cannot be pinned to something existing, and, indeed, the very word ‘aesthetic’ is an embarrassment to referential language, for it designates a gap in the defining qualities of language rather than a definition.”

dos' na medida em que o receptor pode atualizá-los de acordo com seus próprios princípios de seleção"<sup>18</sup> (ISER, 1994, p. 26). O sentido, então, está em alguma medida *previsto* no texto, mas não *presente* nele. Iser explica, então, que, em vez de formular o sentido, o texto literário inicia "performances" de sentido, e sua qualidade estética reside nesse caráter "performativo" que depende da participação do leitor.

Conforme nota Aarseth, todo texto direciona seu usuário, seja através de convenções, mecanismos ou interações sociais. Nesse sentido, ele concorda com a percepção de que o leitor é uma parte essencial do texto, central a teorias literárias como a de Iser. Mas Aarseth sugere que essa participação do leitor nos cibertextos (e certamente também nos jogos digitais) difere da sua participação nos textos tradicionais, pois ali o leitor pode e deve desempenhar *mais de uma função*. Além da "função interpretativa", que está presente em todos os textos e equivale grosso modo à performance do leitor descrita por Iser, haveria também outras funções, como a "função explorativa", na qual o leitor decide por qual caminho prosseguir, e a "função configurativa", em que fragmentos do texto são selecionados ou produzidos pelo leitor (AARSETH, p. 74). O que Aarseth não consegue explicar é *como* essas diferentes funções do leitor do cibertexto ou do jogador do jogo digital se associam para promover a produção de sentido. A minha hipótese aqui é a de que a noção de *performance* pode nos ajudar a fazer isso, hipótese que irei explorar a seguir.

## Performance e sentido

*Performance* é o termo usado por Iser para conferir uma qualidade ativa e um caráter de evento a sua concepção de leitura, e surge primeiro atrelado à noção de "ato de fala", que descreve o uso pragmático do signo em um contexto através do qual ele adquire sentido. O conceito de ato de fala foi desenvolvido originalmente por John Austin, que propôs a sua divisão em três tipos – o locucionário, o ilocucionário e o perlocucionário – e dividiu a linguagem em duas formas de expressão: de um lado a "constativa", onde se diz algo sobre um objeto e esse algo pode ser avaliado em termos de

---

18. "because the literary text at least potentially prestructures these 'results' to the extent that the recipient can actualize them in accordance with his own principles of selection."

veracidade ou fantasia; e de outro a “performativa”, onde o que é dito configura uma *ação* (como batizar um navio ou realizar um casamento) que pode ser avaliada em termos de sucesso ou falha. A fala “performativa” só produz significado de acordo com um contexto. Dizer que “eu vos declaro marido e mulher” não faz sentido em um contexto qualquer, mas no contexto da cerimônia de casamento é um ato que produz uma mudança do estado dos sujeitos a quem a fala se refere.

Para Austin, conforme explica Iser, a literatura seria um caso especial de ato ilocucionário – a afirmação com uma certa “força” convencional – no qual o que se diz não é “levado a sério”, pois se trata de ficção sem força real. Entretanto, Iser refuta essa posição, argumentando que os atos de fala literários não são atos “vazios” ou “parasíticos”, mas que eles são atos ilocucionários com uma função especial. A sua força não é completamente convencional, já que os repertórios do texto e do leitor não necessariamente se equivalem. Se a crítica de Austin repousava justamente sobre o fato de que o texto literário não trabalha com contextos e convenções bem definidos, Iser por sua vez defende que, na verdade, o que se passa é que a literatura não trabalha com as convenções como uma estrutura vertical – no sentido de valores do passado aplicados ao presente –, mas sim as reorganiza horizontalmente correlacionando convenções extraídas de seu contexto e questionando a sua validade, e isso faz com que a participação do leitor diante do ato ilocucionário da literatura seja também uma performance:

No que diz respeito ao leitor, ele se vê obrigado a descobrir por que certas convenções devem ter sido escolhidas para a sua atenção. Esse processo de descoberta é da natureza de uma ação performativa, pois traz à tona a motivação que rege a seleção. Nesse processo, o leitor é guiado por uma variedade de técnicas narrativas, que podem ser chamadas as estratégias do texto.<sup>19</sup> (ISER, 1994, p. 61).

Assim, Iser resume da seguinte forma o caráter performativo da experiência do texto literário:

---

19. “As far as the reader is concerned, he finds himself obliged to work out why certain conventions should have been selected for his attention. This process of discovery is in the nature of a performative action, for it brings out the motivation governing the selection. In this process the reader is guided by a variety of narrative techniques, which might be called the strategies of the text.”

A linguagem ficcional tem as propriedades básicas do ato ilocucionário. Ela relaciona-se com as convenções que transporta com ela, e também implica procedimentos que, sob a forma de estratégias, ajudam a guiar o leitor para um entendimento dos processos seletivos subjacentes ao texto. Ela tem a qualidade de “performance”, na medida em que faz o leitor produzir o código que rege essa seleção como o real significado do texto. Com a sua organização horizontal de convenções diferentes, e sua frustração das expectativas estabelecidas, assume uma força ilocucionária, e a eficácia potencial desta não só desperta a atenção, mas também orienta a abordagem do leitor para o texto e gera respostas a ele<sup>20</sup> (ISER, 1994, p.61).

Porém, ainda que o uso do termo “performance” na teoria de Iser sirva para enfatizar o fato de que o leitor “faz” alguma coisa durante a leitura, ainda assim trata-se de um tipo de ação que, para Aarseth, se situa apenas na cabeça do próprio leitor, algo muito distinto do tipo de atuação física presente nos cibertextos e video games. Como, então, a performance do leitor pode se aproximar da performance do jogador?

De acordo com Schechner (2006), há três significados básicos para a palavra “performance”. No uso comum, o termo equivale a “desempenho” e se refere ao sucesso ou eficiência na execução de uma tarefa, seja ela de caráter profissional, técnico, artístico ou até sexual. No campo da arte descreve uma modalidade artística específica, a da *performance art*. Num terceiro sentido, a performance pode ser vista como uma lente metodológica que permite analisar eventos *enquanto performances*. É nesse terceiro sentido que Iser parece aplicar a noção à atuação do leitor.

Assim, o papel do leitor na produção do código do texto parece muito próximo ao conceito de performance descrito por Carlson, para quem o que caracteriza uma performance é a atitude. Ele explica: “podemos fazer

---

20. “fictional language has the basic properties of the illocutionary act. It relates to conventions which it carries with it, and it also entails procedures which, in the form of strategies, help to guide the reader to an understanding of the selective processes underlying the text. It has the quality of ‘performance’, in that it makes the reader produce the code governing this selection as the actual meaning of the text. With its horizontal organization of different conventions, and its frustration of established expectations, it takes on an illocutionary force, and the potential effectiveness of this not only arouses attention but also guides the reader’s approach to the text and elicits responses to it”.

ações sem pensar, mas quando pensamos sobre elas, isso introduz uma consciência que lhes dá a qualidade de performance” (CARLSON, 2009, p. 15). Sob essa concepção, toda performance tem um caráter quase paradoxal, pois enquanto ela é um estar-envolvido, ela também implica em um distanciamento auto-reflexivo. A ideia de que a experiência estética é caracterizada, entre outras coisas, por uma atitude auto-reflexiva daquele que a experimenta aparece também no pensamento de John Dewey:

Um objeto é peculiar e predominantemente estético, gerando o prazer característico da percepção estética, quando os fatores determinantes de qualquer coisa que se possa chamar de experiência singular se elevam muito acima do limiar da percepção e se tornam manifestos por eles mesmos (DEWEY, 2010, p.140-141).

Citando essa caracterização, Iser a expande, explicando que a experiência estética visa uma transparência do processo de aquisição de experiências: “ter uma experiência significa estar sempre consciente das condições sob as quais ela se constitui” (ISER, 1999, p. 53). Nesse sentido, a totalidade da experiência estética não está na nova experiência constituída a partir da interação, e sim na descoberta de como ela é constituída.

Finalmente, o autor descreve a experiência estética deweyana em seus termos:

Durante a leitura de um texto ficcional, inicia-se uma interação entre a presença do texto e a experiência do leitor, relegada ao passado, interação esta que se manifesta na relação mútua entre reorganizar e dar forma. Isso significa que a apreensão de tal texto não pode ser vista como processo de aceitação passiva, mas sim como resposta produtiva à diferença experimentada. Visto que tal reação transcende geralmente os padrões do leitor, há de se perguntar o que controla a sua reação. Esse controle não poderá ser exercido por um código dominante, nem por experiências sedimentadas do leitor, uma vez que ambos os fatores são transcendidos na experiência estética. É nesse ponto que ganham relevância as discrepâncias produzidas durante o processo de formação de *Gestalten*. Em face das discrepâncias, o leitor pode perceber a imperfeição das *Gestalten* que criara e distanciar-se de seu próprio envolvimento no texto; desse modo, ele se torna capaz de observar-se a si mesmo agindo de uma maneira que não lhe é familiar. Perceber-se a si mesmo no momento da própria participação constitui uma qualidade

central da experiência estética; o leitor se encontra num peculiar estado intermediário: ele se envolve e se vê sendo envolvido (ISER, 1999, p. 53).

Mas enquanto Dewey atribui esse caráter auto-reflexivo da performance à natureza não-pragmática da arte, Iser defende que ele é essencial para que a experiência estética funcione como comunicação, já que ela transcende um código comum:

Se o código deixa de regular a comunicação com seu repertório de sinais, o controle da comunicação dependerá de outros atos de formação do leitor, a saber, atos que elaboram formas reorganizando a experiência sedimentada e suspendendo orientações que se tinham estabelecido anteriormente. À diferença do código, esses atos formadores transcendem ou põem fora de circulação referências estabilizadas; em consequência, a relação entre envolvimento e distância, tal como criada a partir da discrepância surgida no processo de formação de *Gestalten*, revela-se indispensável para o caráter comunicativo da experiência estética (ISER, 1999, p. 53 e 54).

Essa caracterização é válida porque nos permite perceber com mais nitidez que tipo de atividade física pode contribuir no processo de produção de sentido e de efeito estético, fornecendo-nos nesse conceito de performance uma ferramenta analítica para distingui-la de outras formas de participação do jogador.

Para muitos estudiosos dos *games*, a noção de performance é entendida como uma parte integral do processo narrativo nos *games* e como um ponto de acesso para o estudo do meio a partir de uma perspectiva dramática. Autores como Thamer Thabet (2015) defendem essa perspectiva citando o trabalho de Johan Huizinga em *Homo Ludens* (2010), onde uma das funções do jogo é a da representação, no sentido de uma apresentação diante de uma audiência. Já Celia Pearce lista entre os seis “operadores narrativos” dos *games* o modo “performativo”, ou seja, “a narrativa emergente conforme vista por espectadores assistindo e/ou interpretando o jogo em curso”<sup>21</sup> (PEARCE, 2004, p. 145). Nesse sentido, Pearce aproxima “jogar” de “performar”, como explica Thabet:

---

21. “The emergent narrative as seen by spectators watching and/or interpreting the game underway”.

Ambos os conceitos de performance e jogar implicam a tomada de uma série de ações, e a diferença entre performance e jogar é que o primeiro termo geralmente significa uma série pré-planejada – e muitas vezes ensaiada – de atos de acordo com um roteiro, enquanto que o segundo significa realizar uma série de atos de acordo com um conjunto de regras gerais<sup>22</sup> (THABET, 2015, p. 13).

Para Schechner, um dos principais aspectos do conceito de performance é o seu caráter de *comportamento restaurado*. Sejam performances de arte, rituais ou da vida cotidiana, elas são sempre ações físicas que não ocorrem pela primeira vez, ou seja, que são preparadas ou ensaiadas. Nos termos de Goffmann (*apud* SCHECHNER, 2006), são ações que seguem um padrão pré-estabelecido que ele chama de “rotina”, e que pode ser uma convenção social, um roteiro de teatro, ou até mesmo as regras de um jogo. Há comportamento restaurado mesmo quando o ator não tem consciência de que executa uma ação em alguma medida rotinizada, mas na performance a ação adquire um caráter auto-reflexivo. É porque o comportamento restaurado está marcado, enquadrado e separado que ele pode ser articulado em uma performance, de modo a chamar atenção para si. Graças a isso, a performance tende a oscilar entre a inovação e a conservação: nos rituais, por exemplo, pode ser empregada para manter e conservar o *status quo*, enquanto que na arte visa alterá-lo e reorientá-lo (MOSTAÇO, 2012, s/p).

Tal concepção de performance parece corresponder em diversos pontos à descrição de Iser da performance do leitor, de maneira que podemos encontrar no campo dos estudos da performance uma ferramenta metodológica valiosa para o estudo do que se dá em um *game*, onde o ato de jogar tem ainda outros elementos em comum com o conceito. Jogar tende a envolver uma participação física mais acentuada do que na leitura tradicional, a tal ponto que talvez a performance do jogador possa ser comparada à performance do ator em uma peça de teatro ou à do músico em uma sinfonia, em vez de corresponder à atuação do espectador desses eventos. Performar o *game* é atualizá-lo, em alguma medida de modo

---

22. “Both the concepts of performance and play imply taking a number of actions, and the difference between performance and play is that the first generally means a preplanned – and often rehearsed – series of acts according to a script, while the second means performing a number of acts according to a set of general rules.”



similar a um artista que atualiza um roteiro ou partitura. Mas o jogador, nesse sentido, não é um coautor; ainda que diferentes jogadores possam apresentar diferentes níveis de desempenho ao jogar um jogo, e uma sessão de jogo “bem jogada” possa ser alvo de apreciação estética, não é isso que está em jogo na recepção do video game, pois o jogador, em princípio, não atua para outro espectador, e sim para si mesmo. Ele é espectador da própria performance.

Portanto, podemos dizer que jogar um jogo se converte em uma atividade de interpretação quando envolve uma atuação performativa do receptor. Entretanto, talvez seja mais adequado dizer que essa atuação é *performática*, e não que ela é *performativa*. O termo “performativo”, de acordo com Taylor (2013), remete a noção de ato locucionário de Austin e em geral refere-se à performance como um discurso. Já o termo “performativo” refere-se ao âmbito não discursivo da performance, enfatizando seus aspectos sensíveis (TAYLOR, 2013, p. 30-31). É importante destacar que embora o sentido descrito por Iser articule linguagens e elementos convencionais, ele se caracteriza primariamente como um efeito sensível, que desafia interpretações baseadas em convenções.

Jogar video games pode certamente ser descrito como um “comportamento restaurado” ou como uma ação que segue uma “rotina” pré-estabelecida, afinal o jogador age de acordo com regras que circunscrevem as possibilidades de ação. Isso, por si só, já coloca a ação do jogador a meio caminho de converter-se em performance, pois favorece a atitude auto-reflexiva que caracteriza esse tipo de atuação. A fim de compreender melhor como o video game pode promover no jogador uma reflexão sobre a sua própria atuação no jogo, voltemos a examinar um exemplo.

Every Day The Same Dream<sup>23</sup> é um jogo de Paolo Pedercini que, assim como Grey, também tem elementos do gênero plataforma, como o cenário bidimensional, o esquema de controles usando as setas do teclado e a mudança de ambientes através de portas ou dos limites da tela. Every Day The Same Dream recorre a letreiros para transmitir instruções de jogo, optando por legendas minimalistas e discretas, deixando a cargo principalmente dos elementos ficcionais a tarefa de comunicar as ações possíveis ao jogador.

---

23. Disponível em < [http://jayisgames.com/archives/2009/12/every\\_day\\_the\\_same\\_dream.php](http://jayisgames.com/archives/2009/12/every_day_the_same_dream.php)> Acesso em 18 jan. 2015.

O protagonista de *Every Day The Same Dream* é um executivo preso em sua rotina: ele acorda com o despertador, veste-se, despede-se da apática esposa e deixa seu apartamento sem tomar o café da manhã, desce o elevador, enfrenta um engarrafamento e é repreendido pelo chefe devido ao atraso, e por fim se junta a dezenas de outros funcionários idênticos a ele em um cubículo (Figura 7). Ao contrário da maioria dos jogos do gênero, cujos cenários em geral devem ser transcorridos aos saltos, o mundo de *Every Day* é mais enfadonho. O protagonista não salta, e sequer corre. Atravessar o cenário não requer habilidades ou reflexos. A barra de espaços fornece a única possibilidade de interação além do movimento, permitindo que o avatar se relacione a outros personagens e objetos: usando a tecla com o personagem diante de seu guarda-roupa faz com que ele se vista, diante do botão do elevador faz com que as portas se abram, etc. Legendas aparecem na maioria das situações em que uma possibilidade de ação desse tipo é oferecida.

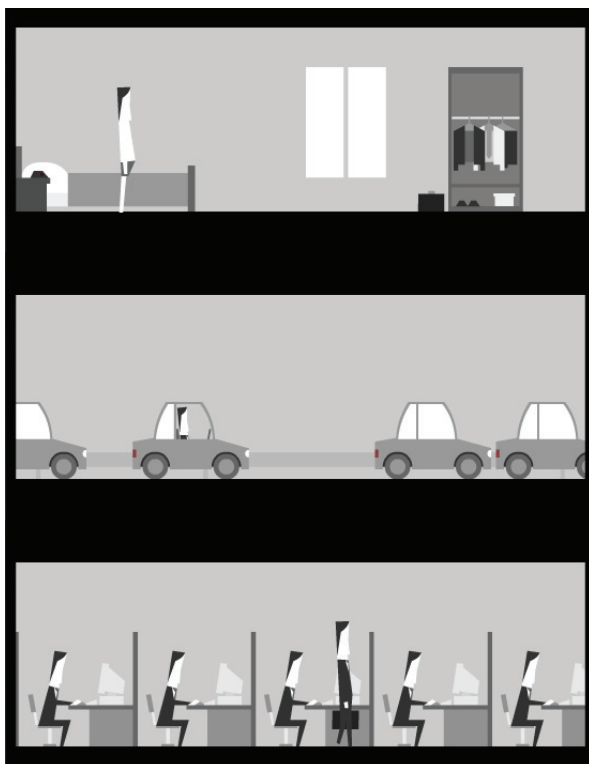


Figura 7 – *Every Day the Same Dream*

Assim, o jogador se vê seguindo os indícios que o jogo fornece. Ao passar pelo armário, a legenda nomeia o objeto e indica que há ali uma possibilidade de interação. Se o jogador não segue essa indicação, na cena seguinte a esposa do personagem o lembra, por meio de outro letreiro, que ele deve se vestir. Por meio de sinais como esses, o jogador vai se dando conta das ações que deve executar, mas o resultado é a execução de uma rotina que culmina no retorno à situação inicial. Possibilidades de ação vão sendo indicadas pelos letreiros, ou apresentadas pelo próprio jogo, através de elementos ficcionais que remetem a comportamentos cotidianos.

O jogador segue esses indícios porque espera que o jogo o conduza, mas logo irá perceber que o jogo o dirige em círculos, levando-o a sempre executar a mesma rotina monótona. O estilo gráfico, a trilha sonora e a jogabilidade de *Every Day* são propositalmente maçantes e fazem parte da construção de uma textura que aproxima o jogo da repetição e do tédio típicas de uma rotina cotidiana opressora. O jogador, é claro, não espera de um jogo a reprodução desse tipo de experiência. Para ele, o jogo deve apontar caminhos para a progressão, destacando personagens e elementos do cenário que representam ações possíveis que farão a narrativa avançar. Uma vez que *Every Day The Same Dream* faz o oposto, indicando apenas as ações que mantém o jogador preso à rotina, este se vê desafiado a buscar outras ações possíveis ocultas no cenário. Um elemento que sugere ao jogador a busca por desviar-se do roteiro proposto pelo jogo é a fala de uma senhora no elevador, que diz ao protagonista: “mais 5 passos e você será uma nova pessoa”. Uma vez que ela repete a mesma frase a cada ciclo, o jogador se vê impelido a descobrir que “passos” deve seguir para efetuar a mudança prometida.



Figura 8 – *Every Day the Same Dream*

Os cinco passos podem ser executados em qualquer ordem, e são eles: 1. ir para a esquerda na saída do prédio residencial (propositalmente desrespeitando a convenção do gênero, segundo a qual se avança da esquerda para a direita), encontrando um sem-teto que promete “mostrá-lo um lugar quieto”, e o leva ao cemitério (Figura 8); 2. sair do veículo durante o engarrafamento para encontrar uma vaca (Figura 9); 3. pegar a folha que cai da árvore seca no engarrafamento do local de trabalho (Figura 10); 4. ir para o trabalho sem se vestir, resultando na demissão do personagem (Figura 11); 5. atravessar a sala dos cubículos e subir até o telhado do prédio de escritório, e dali pular (Figura 12). Após cumprir todos os cinco passos, o jogo recomeça mais uma vez, mas todos os outros personagens estão ausentes. Quando o jogador percorre todo o cenário e chega ao telhado do escritório, vê outro personagem idêntico a ele saltando.

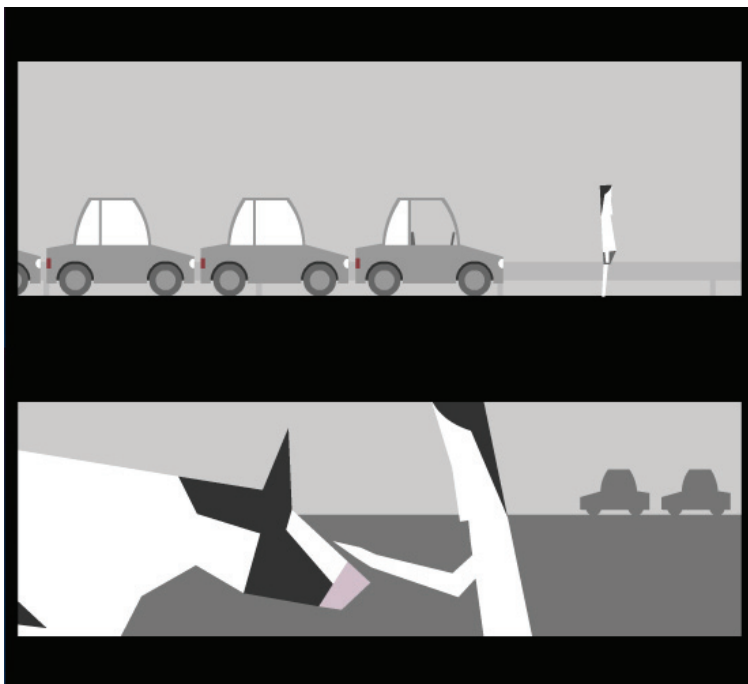


Figura 9 – Every Day the Same Dream



Figura 10 – Every Day the Same Dream

O final é aberto à interpretação e não tentarei reduzi-lo a uma única leitura privilegiada, mas vale ressaltar que os elementos do mundo ficcional de *Every Day* não devem ser interpretados de maneira literal, uma vez que nem sempre seguem uma relação causal coerente: após ser demitido ou saltar do prédio o jogador pode recomeçar o ciclo e realizar toda a rotina normalmente, o que não seria possível se o protagonista estivesse desempregado, ou pior, morto. Em vez de uma rotina que se repete dia após dia, o jogo talvez deva ser visto, conforme o título indica, como um sonho recorrente do qual o protagonista tem dificuldade em despertar. Desse modo, o salto do prédio não seria lido como um suicídio, mas como uma tentativa de fuga do pesadelo recursivo, já que o ato de cair, nos sonhos, em geral se associa ao despertar. A partir da estrutura conceitual desenvolvida aqui é possível visualizar que no jogo ocorre um desvio ou ruptura em relação à expectativa do jogador – a expectativa de que o jogo irá conduzi-lo às ações necessárias para cumprir os objetivos –, e que essa ruptura leva o jogador a refletir a respeito da própria atuação, a ajustá-la e a conferir a ela novos significados. Desse modo, *Every Day The Same Dream* se torna capaz de levar o jogador a questionar a própria rotina e a procurar ativamente meios pelos quais ela pode ser subvertida, e isso só ocorre porque o sentido não é transmitido ao jogador em um modelo emissão-recepção, mas sim é produzido pelo próprio jogador a partir das condições fornecidas pela obra.



Figura 11 – Every Day the Same Dream

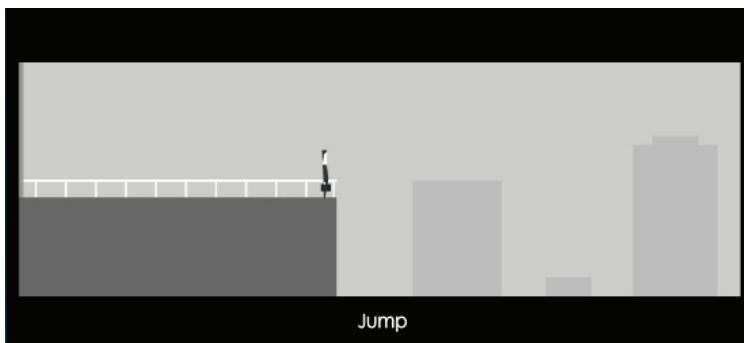


Figura 12 – Every Day the Same Dream

## Recapitulando

Jogar um jogo digital não é o mesmo que jogar um jogo não digital. Video games, ao contrário dos esportes, não requerem um conhecimento a priori de todas as regras por parte do jogador. As regras de um *game* são quase sempre mais flexíveis e complexas que as de um jogo tradicional – uma vez que são asseguradas pelo suporte digital, com sua memória e capacidade de cálculo superiores às do cérebro humano –, e codificadas através de uma ficção. O jogador do *game* descobre as regras conforme joga, por um processo de tentativa e erro que envolve o seu repertório acerca de convenções narrativas.

Para muitos, esse aspecto do video game é uma das características do meio que o afasta de outros tipos de mídia. Os fatos de que jogos possuem regras e condições para a vitória, que despertam a competitividade e requerem um tipo de interação intensamente física, são apontados como

indícios de que o video game *sequer deveria ser encarado como um meio de comunicação*. Não obstante, nessa diferença crucial entre jogos digitais e não digitais pode residir a chave para compreender as possibilidades expressivas e estéticas do video game.

Neste capítulo, sugeri que a concepção do ato da leitura de Wolfgang Iser tem muito a contribuir para a compreensão do processo comunicativo nos jogos digitais. Ao descrever a leitura como uma relação dinâmica entre leitor e texto, que conduz à produção de significado como resultado final, Iser nos permite visualizar uma concepção de comunicação compatível com fenômenos dinâmicos como os *games*, mas é preciso cuidado ao aplicar suas formulações a um novo objeto. É preciso entender que o video game manifesta muito mais literalmente uma série de qualidades que, na teoria de Iser, aparecem apenas como metáfora. Nesse sentido, os jogos digitais não são a consumação de um ideal de texto imaginado pelo autor, e o “jogo do texto”, ou seja, a performance interpretativa do leitor, que se passa na cabeça deste, não corresponde automaticamente ao jogo digital ou à performance do jogador, que configura uma interação física com elementos do jogo.

Porém, ao conceber o significado como algo que não é dado de antemão, como supõe a noção de representação, e entender o texto como um objeto incompleto que requer a participação do leitor, Iser descreve um tipo de comunicação que *pode* ocorrer através do video game. Isso, é claro, não significa que eu esteja reivindicando para os *games* o “status” de literatura, mas sim que há similaridades entre esses dois tipos de comunicação. É justamente através da percepção dessas similaridades que podemos destacar as diferenças entre eles, diferenças que podem ser percebidas como a expressividade própria dos jogos digitais.

A participação do leitor, que preenche mentalmente lacunas interpretativas deixadas em aberto pelo texto, não é substituída no *game* pela atuação física do jogador, que “completa” o jogo no sentido de uma atualização de possibilidades programadas. O que estou propondo aqui é que, mesmo no jogo digital, é possível que haja uma participação interpretativa, e que essa interpretação pode ocorrer em conjunto com o ato de jogar. Nos termos de Aarseth, é como se as diferentes “funções” desempenhadas pelo jogador, como a “função interpretativa”, “função explorativa” e a “função configurativa” se complementassem na construção de sentido. Sugeri, então, um aprofundamento da noção de *performance* como o caminho para

a compreensão sobre como essas diferentes formas de atuação do jogador podem operar em conjunto.

Entender a performance como uma forma de comportamento destacado devido ao seu caráter roteirizado – roteiro que pode assumir a forma das regras de um jogo – e que assume um caráter auto-reflexivo ao receber esse destaque é então crucial para compreender o jogar como atividade de produção de sentido. É claro que, se um jogo exige do jogador apenas *reflexos*, em vez de *reflexão*, é provável que o ato de jogar não gere nenhum tipo de interpretação. O importante é que, ao reconhecer a possibilidade de uma dimensão interpretativa do ato de jogar, podemos então reconhecer que video games podem ser expressivos por serem jogos, ou seja, podem comunicar através de seus aspectos lúdicos, como regras e objetivos de jogo.



## CAPÍTULO 2

# Video game como mídia

COMO ACONTECE com muitas das invenções do século 20 que dependiam de outros avanços tecnológicos para o seu desenvolvimento, é difícil precisar a origem exata do video game. É comum na história da tecnologia que, assim que as condições necessárias sejam atingidas, diversas versões de um mesmo invento surjam mais ou menos ao mesmo tempo em diferentes lugares. Desse modo, há três ocasiões que são em geral reconhecidas como a “invenção” do video game devido ao impacto que tiveram sobre o desenvolvimento posterior do meio, ainda que o pioneirismo e a novidade dessas invenções possam ser contestados: a criação do jogo *Spacewar*, por Steve Russell, em 1961; o lançamento do console Magnavox Odyssey, desenvolvido por Ralph Baer, em 1972; e o lançamento do arcade *Pong* da Atari, no mesmo ano<sup>1</sup>.

Steve Russell era um membro do Tech Model Railroad Club (TMRC), uma organização ou clube estudantil do MIT, o Massachusetts Institute of Technology. Uma das diversões dos integrantes desse clube era explorar

---

1. Tomo aqui como principal referência para a discussão de acontecimentos históricos a obra de Steven L. Kent (2001), de modo que os fatos e informações apresentados a partir deste ponto foram extraídos desse livro, a não ser quando indicado de outro modo.

os novos computadores da instituição, testando até os limites as possibilidades da nova tecnologia. O grupo tinha um jargão próprio, que chamava realizações técnicas impressionantes e inovadoras, ou mesmo divertidas e irreverentes, de *hacks*, de onde mais tarde surgiria o termo *hacker*.

Na década de 1960, o MIT era uma das três únicas universidades americanas que possuía computadores com monitores de vídeo, quando a maioria dos aparelhos dependia de impressoras conhecidas como “teletipos” para exibir dados. Um dos aparelhos favoritos do TMRC era o PDP-1, um computador do tamanho de um automóvel, que armazenava dados em fitas de papel e exibia-os por meio de um *display* eletrônico. Escrever novos programas para o PDP-1 era uma das *hacks* favoritas dos membros do grupo, e logo Russell teve a ideia de projetar um jogo interativo.

Ele levou cerca de seis meses e duzentas horas de trabalho para chegar à primeira versão do jogo, que chamou de *Spacewar*: um duelo entre duas espaçonaves. Usando interruptores existentes no próprio aparelho, jogadores podiam controlar a direção e a velocidade dos ícones que representavam os veículos na tela, e disparar torpedos contra o adversário. Era um jogo de dois jogadores, pois o PDP-1 não tinha poder de computação para se tornar um bom oponente. Outros integrantes do clube contribuíram e *Spacewar* foi aperfeiçoado para incluir um plano de fundo com estrelas, um sol cuja gravidade atraía as duas naves, e botões que acionavam o “hiperespaço”, transportando as naves instantaneamente até um ponto aleatório da tela.

*Spacewar* não podia, no entanto, ser comercializado. De acordo com a ideologia “hacker” do grupo, o jogo não foi patenteado e seus criadores não tentaram obter lucro a partir dele. De todo modo, o PDP-1 era um aparelho demasiado caro para servir como diversão, e o programa desenvolvido por Russell acabou distribuído como um brinde para as empresas e instituições que adquiriam um computador desse modelo.

O primeiro video game a chegar de fato ao público consumidor em geral foi o Magnavox Odyssey. Um engenheiro americano chamado Ralph Baer partiu de uma inspiração levemente diferente da de Russell: ao invés de explorar as possibilidades do computador, ele queria encontrar novos usos para aparelhos de TV. Após algumas experiências com equipamentos desenvolvidos e construídos por ele e sua equipe, em 1967 Baer chegou ao conceito de um jogo no qual um circuito lógico projetava uma mancha de luz e pontos controlados pelos jogadores deviam tentar alcançá-la. Rapi-

damente os pontos evoluíram em hastes que podiam rebater a mancha, e o jogo foi adaptado para representar uma partida de hóquei ou tênis de mesa.

Baer licenciou o seu conceito para a Magnavox, uma companhia de eletrônicos especializada em televisores, e assim surgiu o Odyssey. O engenheiro tinha idealizado um brinquedo que poderia ser vendido ao público por menos de vinte dólares, mas a Magnavox optou por um projeto menos eficiente que foi comercializado por cinco vezes esse valor. A empresa não tinha interesse em mergulhar em um novo mercado, mas sim visava introduzir um acessório que valorizasse e aumentasse as vendas dos seus aparelhos de TV. A campanha de marketing do Magnavox Odyssey sugeria fortemente que o primeiro console de video game da história só funcionava quando conectado a televisores do mesmo fabricante. Isso não era verdade, mas o resultado foi que o aparelho vendeu pouco e teria passado praticamente despercebido, não fosse o fato de que no mesmo ano outro lançamento faria do video game um meio intensamente popular.

Após uma tentativa malsucedida de comercializar uma adaptação de *Spacewar* chamada *Computer Space*, o engenheiro Nolan Bushnell decidiu criar sua própria companhia, e assim fundou a Atari. *Pong* (Atari, 1972) surgiu como um teste das habilidades do jovem engenheiro Al Acorn, o segundo empregado contratado pela empresa. Bushnell lhe disse que a Atari havia obtido um contrato para desenvolver um jogo baseado em *ping-pong*, quando na verdade queria apenas familiarizar Acorn com o processo de design de jogos. Bushnell pensava que o sucesso viria através de um jogo ainda mais complexo do que *Computer Space*, e não mais simples. Entretanto, Acorn introduziu algumas melhorias que não apenas reduziam o custo de produção do equipamento, como tornavam o jogo mais desafiador e interessante, como a aceleração da bola conforme o jogo progredia e o modo como era possível direcionar a bola de acordo com a parte da “raquete” usada para rebatê-la.

Para entender o sucesso de *Pong*, é preciso reconhecê-lo como descendente de uma linha genealógica de *jogos de arcade* operados por moedas, como o *pinball*. A existência desses jogos forneceu uma série de costumes e convenções nos quais os primeiros desenvolvedores de video games puderam se basear. Não só o modelo de distribuição e monetização, que consistia na venda de máquinas movidas a moedas para bares e estabelecimentos dedicados serviu de inspiração para jogos como *Pong*, como também as regras e mecanismos serviram para familiarizar o público com

mecânicas de jogo que envolviam usar botões para acionar palhetas e tentar direcionar uma bola para atingir alvos e obter pontos. Ao contrário de *Computer Space* e seu denso manual de instruções, *Pong* ensinava como jogar por meio de uma única frase impressa no gabinete: “evite errar a bola para obter a maior pontuação”. A maioria das pessoas que entravam em um bar onde havia uma máquina de *Pong* conhecia os princípios básicos de um jogo de ping-pong, ou estava familiarizada com o mecanismo das máquinas de *pinball*.

Esse breve panorama do surgimento do video game serve para ilustrar um problema com o qual os estudiosos dessa mídia têm de lidar: a questão da variedade de formatos e manifestações do video game. *Spacewar*, de Russell, pode ser reconhecido como o primeiro *jogo de computador*. Já o *Odyssey* foi o primeiro *video game doméstico*. E *Pong* foi o primeiro jogo de *arcade digital*. Cada um dos três casos pressupõe circunstâncias de recepção e estratégias de comercialização diferentes, que, por sua vez, resultam em características distintas dos jogos.

Outros meios de comunicação, como a televisão, o rádio ou o cinema, passaram por essa mesma pluralidade inicial de formatos, mas eventualmente acomodaram-se a uma estratégia privilegiada. O cinema, por exemplo, assumiu em seus primórdios diferentes formas, como a do *cinetoscópio* de Thomas Edison, uma máquina individual, operada por moedas, na qual se assistia a filmes curtos através de um visor, como quem olha pelo buraco de uma fechadura. Porém hoje temos uma ideia diferente do que consiste o “cinema”: a sala de projeção escura, na qual assistimos, durante algumas horas, a uma história narrada usando uma linguagem visual cujos princípios se encontram mais ou menos bem estabelecidos há cerca de um século. Ainda que essa não seja a única maneira de se ver filmes, estes em geral são produzidos para serem experimentados sob o dispositivo tradicional da sala de cinema, tal como organizado a partir do *cinematógrafo*, invenção dos irmãos Auguste e Louis Lumière contemporânea do cinetoscópio.

Quando falamos de video game, a situação é outra. Os diferentes formatos como o jogo de computador, o console doméstico e o jogo de arcade coexistem até hoje, e convivem com muitos outros modelos, como jogos portáteis e jogos *multiplayer* online. Essa variedade de manifestações introduz no estudo do tema diversas complicações, sendo a primeira delas – e não a mais trivial – a questão da nomeação, como bem coloca Grant Tavinor:

Jogo de computador, jogo eletrônico, jogo de console, jogo de PC e jogo portátil foram todos usados para referir-se a video games, ou a alguma classe deles, e não são estritamente sinônimos. De fato, o uso desses termos está longe de ser unívoco: jogo de computador é às vezes tido como se referindo a jogos em um computador pessoal, mas também é usado como o termo genérico; jogo eletrônico pode também se referir a brinquedos assim como a video games; enquanto que video game, além de ser um termo genérico, é às vezes usado para se referir exclusivamente a jogos de console como aos do X-Box 360 e do Playstation 3<sup>2</sup> (TAVINOR, 2009, s/p).

Assim como Tavinor, faço aqui a opção pelo termo “video game” como um nome genérico para essas diferentes manifestações, entendendo que, além de dominar o uso comum, o termo tem a virtude de se referir ao aspecto visual desses jogos. Tendo optado por um nome, entretanto, ainda é preciso estabelecer a que eu me refiro quando o uso. Que tipo de mídia é o video game? Ou, antes, será que os video games são uma mídia?

O projetista de jogos Frank Lantz<sup>3</sup> acredita que não. A sua argumentação, entretanto, não é um esforço teórico de definição e sim uma provocação feita a partir das associações mais comuns que a palavra “mídia” tende a conjurar. Ele defende que, em geral, tende-se a assumir quatro pressupostos errôneos que levam a concluir que video games seriam uma mídia. O primeiro desses pressupostos, segundo ele, seria o de que games são um fenômeno recente.

A palavra mídia sugere fortemente as tecnologias eletrônicas de telecomunicações do século 20. Isso reforça o abismo conceitual entre os jogos digitais e a longa história dos jogos que os precede. Quando

---

2. “Computer game, electronic game, console game, PC game, and handheld game have all been used to refer to video games, or some class of them, and they are not strict synonyms. Indeed, the usage of these terms is far from univocal: computer game is sometimes taken to refer to games on a personal computer, but it is also used as the generic term; electronic game might also refer to toys as well as video games; while video game, as well as being a generic term, is sometimes used to refer exclusively to console games such as those on the X-Box 360 or Playstation 3”.

3. LANTZ, Frank. Game Design Advance. Games Are Not Media. 30 ago. 2009. Disponível em: <<http://gamedesignadvance.com/?p=1567>> Acesso em 03 Jun. 2013.

dizemos que “jogos ainda estão na sua infância”, estamos expressando essa visão de jogos como mídia. Mas consideremos video games dentro do contexto mais amplo dos jogos como um todo. Desde que existimos enquanto espécie os jogos têm sido um aspecto significativo e valioso da vida das pessoas<sup>4</sup> (LANTZ, 2009, s/p).

Esse argumento pressupõe, porém, uma relação entre a palavra mídia e as tecnologias de comunicação de massa que precisa ser verificada. Afinal, de onde vem essa palavra? O termo que usamos resulta de um aportuguesamento da pronúncia anglófona de *media*, o plural de *medium*, latim para “meio”. Embora se trate da degeneração de uma forma plural, no uso corrente passou a se referir tanto ao conjunto dos meios de comunicação (a mídia) quanto a qualquer meio específico (uma mídia).

O estudioso da literatura John Guillory (2010), que investiga as origens da noção de mídia, nota que os termos *media* e *medium* eram raramente ligados ao tema da comunicação antes do século 19. Segundo ele, o surgimento do conceito ao final desse século foi uma resposta à proliferação de novos meios técnicos de comunicação – como o telégrafo e o fonógrafo – que não podiam ser assimilados pelo antigo sistema das artes (GUILLORY, 2010, p. 321). A base tecnológica dessas novas mídias permitiu que obras antigas pudessem ser transpostas para elas, numa operação que mais recentemente passou a ser chamada de *remediação*. Para Guillory, a abertura dessa nova possibilidade foi crucial para o desenvolvimento do novo conceito. “É muito mais fácil ver o que um meio faz – as possibilidades inerentes à forma material de uma arte – quando os mesmos conteúdos expressivos ou comunicativos são transpostos de um meio para outro. A remediação torna o meio como tal mais visível”<sup>5</sup> (GUILLORY, 2010, p. 324).

---

4. “The word media strongly suggests the electronic telecommunications technologies of the 20th century. This reinforces the conceptual gap between digital games and the long history of games that predate them. When we say ‘games are still in their infancy’ we are expressing this vision of games as media. But let’s consider video games within the larger context of games as a whole. For as long as we have existed as a species games have been a meaningful and valuable aspect of people’s lives”.

5. “It is much easier to see what a medium does—the possibilities inherent in the material form of an art—when the same expressive or communicative contents are transposed from one medium into another. Remediation makes the medium as such visible”.

Mas ainda que o surgimento dos meios tecnológicos de comunicação no final do século 19 tenha sido o agente provocador do nascimento de um conceito de mídia, não quer dizer que, como sugere Lantz, esse conceito deva se restringir a esses meios. A própria noção de *remediação* implica, na ideia de uma transposição de uma mídia a outra, o reconhecimento também das artes pré-modernas como tipos de mídias.

O fato de podermos estender o conceito de mídia retroativamente para além dos meios tecnológicos do século 20 não anula, entretanto, a forte associação entre o video game e as mídias eletrônicas e digitais, que é a principal ressalva de Lantz. O argumento subentendido na sua fala é o de que video games são mais como os jogos tradicionais – esportes, jogos de cartas ou tabuleiro, etc. – do que como essas mídias. E a defesa desse parentesco com uma tradição milenar de jogos implica em uma mudança de foco, segundo a qual os aspectos importantes em qualquer análise do meio seriam as regras, objetivos e ações do jogo, e não o suporte ou material no qual eles se manifestam. Essa abordagem poderia justificar a aplicação do que Erving Goffman chamou de “regras de irrelevância”, segundo as quais a forma específica de uma peça do jogo não é importante:

quer um jogo de damas seja jogado com tampinhas de garrafa em um pedaço de linóleo quadriculado, com figuras de ouro em mármore entalhado, ou com homens uniformizados de pé sobre azulejos coloridos em uma praça especialmente preparada, o par de jogadores pode começar com as “mesmas” posições, empregar a mesma sequência de jogadas e contra-jogadas estratégicas, e gerar o mesmo tipo de excitação<sup>6</sup> (GOFFMAN, 1961, p. 19).

Assim, o suporte ou meio através do qual os parâmetros do jogo seriam colocados em prática poderia ser considerado trivial. Mesmo que computadores, celulares ou consoles domésticos conectados a aparelhos de televisão fossem definidos como mídias, o video game consistiria antes nos parâmetros programados nesses aparelhos do que nos aparelhos em si.

---

6. “whether checkers are played with bottle tops on a piece of squared linoleum, with gold figurines on inlaid marble, or with uniformed men standing on colored flagstones in a specially arranged court square, the pairs of players can start with the ‘same’ positions, employ the same sequence of strategic moves and countermoves, and generate the same contour of excitement”.

O que deve ser questionado, em primeiro lugar, é se o princípio descrito por Goffman é válido no caso dos video games. Ainda que existam muitos *jogos remediados*, ou seja, jogos implementados no computador, mas que precedem e prescindem do suporte digital, na maioria dos casos um *game* só pode ser jogado graças a operações algorítmicas que apenas um computador pode realizar. Como a capacidade do computador é maior do que a do cérebro humano no que diz respeito ao cálculo de parâmetros discretos e bem definidos, um video game pode possuir um conjunto de regras consideravelmente mais complexo do que um jogo tradicional, que requer de seus jogadores a manutenção do respeito às regras. Por isso, o papel do suporte digital nesses jogos dificilmente poderia ser considerado trivial. O problema parece ser o modo bastante restrito como Lantz concebe a mídia, equivalendo-a quase à risca ao suporte físico, o que nos leva ao segundo ponto.

Outro pressuposto errôneo, de acordo com Lantz, seria o de considerar os video games como mídia em mais um sentido comum da palavra, o de suporte de gravação ou armazenamento de dados ou conteúdo:

Nós pensamos em video games como mídia porque eles são algo que você roda em um computador. Eles se encaixam em um computador ou console do modo como um DVD se encaixa em um reproduutor de DVDs ou do modo como um programa de TV se encaixa em um aparelho de televisão. Eles são “mídia de computador” no sentido literal de um CD-ROM brilhante. Mas eu acho que essa visão reflete muito intensamente as nossas circunstâncias históricas particulares, a nossa posição arbitrária na vasta linha do tempo dos jogos. Computadores são aparelhos grandes, complicados e interessantes. Mas eventualmente a nossa fascinação com computadores enquanto objetos irá acabar, porque o que é realmente interessante é a computação – os processos e relações complexos tornados possíveis e amplificados pelo software em rede. Computação ubíqua, pervasiva, sempre conectada começará a mudar o nosso foco dos computadores e consoles de jogos enquanto aparelhos e eventualmente deixaremos de pensar em jogos como algo que colocamos em computadores e passaremos a pensar em computadores como algo que colocamos em jogos<sup>7</sup> (LANTZ, 2009, s/p).

---

7. “We think of video games as media because they’re something you play on a computer. They fit into a computer or a console the way a DVD fits into a DVD



De acordo com Guillory, antes que o surgimento das mídias tecnológicas e do conceito de mídia elevasse o conceito de comunicação a uma posição central no tratamento das questões midiáticas, modalidades como poesia, pintura, música e outras identificadas com as “belas-artes” eram tratadas pelo viés da imitação ou da mimese. Em sua *Poética*, Aristóteles já adianta uma noção precursora à de mídia, ao sugerir que imitações diferem entre si não apenas por serem imitações de diferentes coisas, mas por serem imitações *em diferentes coisas*, afirmação que ele elucida oferecendo uma lista de exemplos: cores e figuras (pintura), harmonia e ritmo (música), ritmo de movimento (dança), e discurso verbal métrico ou não (poesia) (GUILLORY, 2010, p. 322).

Essa noção se aproxima do sentido comum de mídia que Lantz critica aqui, e se relaciona também a um dos três novos usos que o termo latino *medium* ganha no final do Século XIX: “qualquer das variedades da pintura ou desenho conforme determinada pelo material ou técnica usada”<sup>8</sup> (GUILLORY, 2010, p. 347), em que a palavra é usada para produzir uma discriminação mais precisa entre as propriedades particulares de cada arte. Nesse sentido, “meio” é o termo usado para se referir ao suporte material da obra, o que não está distante da noção, mais própria da era eletrônica/digital, de um suporte físico no qual a informação é armazenada. Mas já na aurora do conceito o termo dividia essa função com outros dois significados, o de “um canal de comunicação em massa, como jornais, rádio, televisão, etc.” e “uma pessoa que se crê estar em contato com os espíritos dos mortos e comunicar entre os vivos e os mortos”<sup>9</sup> (GUILLORY, 2010,

---

player or the way a TV show fits into a Television set. They are “computer media” in the literal sense of a shiny CD-ROM. But I think this view too strongly reflects our particular historical circumstances, our arbitrary position in the vast timeline of games. Computers are big, complicated, interesting devices. But eventually our fascination with computers as objects goes away, because what’s really interesting is *computation* – the complex processes and relationships made possible and amplified by networked software. Ubiquitous, pervasive, always-connected computation will start to shift our focus away from computers and game consoles as devices and eventually we stop thinking about games as something we put into computers and start thinking about computers as something we put into games”.

8. “Any of the varieties of painting or drawing as determined by the material or technique used”.

9. “A channel of mass communication, as newspapers, radio, television etc. (...) a person believed to be in contact with the spirits of the dead and to communicate between the living and the dead”.

p. 347). Esta última acepção foi a única versão do conceito para a qual a língua portuguesa, tal como fez com *media*, tomou emprestada a palavra latina, transformando *medium* em *médium*; apesar disso, é o segundo uso que nos é mais relevante. Reconhecer o “meio” não apenas como o suporte material de armazenamento, mas também como o canal de transmissão da informação, significa atribuir ao conceito um papel mais amplo, que inclui as noções de suporte, canal e linguagem.

Por isso, quando se fala em mídia no campo de estudos sobre o tema, não se refere apenas ao suporte físico de gravação, e sim a uma lógica interna do meio que em geral se traduz em práticas e modos de uso particulares desse material. Mídias físicas de gravação (o rolo de filme, a fita cassete, o VHS, o DVD, o CD-Rom, e seus diversos sucessores) têm se tornado cada vez mais efêmeras, graças à facilidade de gravação, cópia e transmissão de dados através da tecnologia digital e às bandas cada vez mais largas de transmissão em rede. Sabendo disso, estudiosos das mídias digitais não se concentram nos objetos físicos, mas sim nas práticas e processos envolvidos no funcionamento desses objetos.

Além disso, podemos perceber mais uma vez na argumentação de Lantz uma oposição entre jogo e mídia, como se o video game só pudesse ser uma coisa e não outra. Esse caráter também é evidente na condenação que o autor faz do terceiro pressuposto, o de que jogos seriam *conteúdo*:

A ideia de que jogos são mídia reforça a ideia de jogos como uma forma de conteúdo que o usuário consome. Eu compro um retângulo que contém conteúdo de entretenimento. Eu coloco esse retângulo na minha máquina e o consumo. Eu não o consumo passivamente, é uma forma ativa de consumo. De todo modo, eu o consumo e volto para a loja para outro retângulo cheio de conteúdo. Certo, obviamente muitos video games *de fato* funcionam assim, mas é também óbvio que muitos deles *não o fazem*. Muitos jogos são menos como conteúdo que jogadores consomem e mais como passatempos que eles adquirem, linguagens que aprendem, disciplinas que estudam e comunidades a que se juntam<sup>10</sup> (LANTZ, 2009, s/p).

---

10. “The idea that games are media reinforces the idea of games as a form of content that the user consumes. I buy a rectangle that contains entertainment content. I put that rectangle into my machine and I consume it. I don’t consume it passively, it’s an active form of consumption. None the less I consume it up and then go back to the store for another rectangle full of content. Ok, obviously a lot of video games *do*

O problema com essa crítica é que ela pode se estender a campos como o cinema, a literatura, a internet, recusando o nome de mídia a tudo que é comumente conhecido como tal. Essas mídias se prestam ao consumo, mas o consumo não é a única coisa que se faz com elas, algo que reconhecem os estudos do campo da Comunicação, que não se restringem às mídias, mas as têm como objeto privilegiado. Essencialmente, Lantz argumenta que jogos não são mídia, mas os descreve com uma caracterização que pode ser perfeitamente aplicada a qualquer mídia. O mesmo ocorre em sua crítica ao quarto pressuposto:

Um meio é algo que carrega informação de uma fonte para um destino. Como tal, ele implica fortemente em um certo modelo para como algo é significativo, que chamo de *modelo mensagem de significado*.

Este pressuposto é especialmente importante porque há muito interesse contemporâneo em se jogos são significativos ou não e, se são, como. O modelo mensagem de significado sugere que jogos são significativos do mesmo modo como histórias o são, que eles são um tipo de declaração. Declarações são mensagens de um emissor para um receptor. Mas um jogo não é uma declaração. Há muita comunicação acontecendo em e através de jogos, mas a maior parte dela não é comunicação de um emissor para um receptor. Jogadores não são uma audiência. Diferentemente de mensagens que transmitem significado, jogos são como máquinas de significado ou redes de significado. Os sentidos de um jogo emergem de um processo em que os criadores do jogo são um participante, construindo um espaço de possibilidades e elaborando a nossa entrada nele, e os jogadores são participantes, explorando o sistema e perguntando e respondendo questões sobre ele, e o próprio sistema é como um participante, trazendo a sua própria realidade material para o processo<sup>11</sup> (LANTZ, 2009, s/p).

---

work like this, but it's also obvious that a lot of them *don't*. Many games are less like content that players consume and more like hobbies they acquire, languages they learn, disciplines they study, and communities they join”.

11. “**Assumption #4 – The message model of meaning.** A medium is something that carries information from a source to a destination. As such, it strongly implies a certain model for how something is meaningful that I call *the message model of meaning*.

This one is especially important because there's a lot of contemporary interest

O que Lantz chama aqui de “modelo mensagem de significado” se aproxima do que se conhece, no campo dos estudos da Comunicação, como o *modelo matemático da comunicação*, uma concepção popularizada pelos matemáticos americanos Claude Shannon e Warren Weaver que tratava o sentido como um sinal carregado de um emissor para um receptor por um meio. Essa concepção, inspirada na engenharia elétrica, já é tida há muito como insuficiente para explicar a complexidade dos fenômenos comunicativos. De fato, as mídias tendem a ser tratadas hoje de um modo que se assemelha mais à descrição que Lantz faz dos jogos do que a seu “modelo mensagem de significado” ou à teoria matemática de Shannon e Weaver. Um bom exemplo disso é a caracterização que Wolfgang Iser (1994) faz da literatura, apresentada no primeiro capítulo, mas que vale aqui retomar.

“The figure in the carpet”, de Henry James, serve como ilustração para a posição defendida por Iser, ao apresentar dois personagens com visões distintas sobre o sentido de um romance. Um deles, o narrador do conto, diz ter encontrado o “sentido oculto” da obra, que então perdeu seu “mistério”: se a interpretação consiste em arrancar um sentido oculto do texto, diz Iser, então é uma conclusão lógica pensar que disso resulta uma perda para o autor (ISER, 1994, p. 4). Mas essa visão induz a duas conclusões problemáticas. Em primeiro lugar, ao descobrir o sentido oculto como quem resolve um quebra-cabeça, nada mais resta ao crítico senão se parabenizar. Mas em segundo lugar, e mais importante, a ideia do “sentido oculto” implica em algumas pressuposições: se há uma perda, então o sentido deve ser algo que pode ser *subtraído* do texto, o que faz da literatura um item de consumo e da crítica literária uma atividade parasítica que deixa como resultado uma concha vazia.

---

in whether or not games are meaningful and if so, how. The message model of meaning implies that games are meaningful the way stories are, they are a kind of statement. Statements are messages from a sender to a receiver. But a game is not a statement. Lots of communication takes place in and through games, but most of it is not communication from a sender to a receiver. Players are not an audience. Unlike messages which transmit meaning, games are like meaning-machines or meaning-networks. The meanings of a game emerge out of a process in which the game creators are one participant, constructing a space of possibilities and crafting our entry into it, and the players are participants, exploring the system and asking and answering questions about it, and the system itself is like a participant, bringing its own material reality to the process”.

Essa visão se assemelha de modo surpreendente à descrição do “modelo mensagem de significado” de Lantz, mas trata-se, para Iser, de uma concepção de literatura do século 19 segundo a qual o sentido é algo que pode ser extraído do texto e existe por si mesmo. No conto de James, um segundo personagem, chamado Corvick, representa uma visão alternativa do fenômeno literário, segundo a qual “as aparências não são mais o véu que oculta a substância de um significado; agora elas são os meios para trazer ao mundo algo que nunca existiu antes em outro tempo ou lugar”<sup>12</sup> (ISER, 1994, p. 6). Em certo ponto Corvick descreve o significado como o próprio cordão no qual se prendem as pérolas em um colar: ou seja, ao invés de ser uma coisa, o sentido seria um espaço vazio, que não poderia ser preenchido por um único significado referencial. Corvick entende o texto como um padrão, uma estrutura capaz de guiar a imaginação do leitor e levar à produção do sentido, que não é mais um “conteúdo” do meio ou um objeto a ser definido, mas o produto de uma interação entre os sinais textuais e os atos de compreensão do leitor e, portanto, um efeito a ser experimentado.

O argumento de Lantz de que video games não podem ser descritos pelo “modelo mensagem de significado” através do qual as mídias operam é então equivocado, pois já se entende que as mídias não operam de acordo com esse modelo há décadas, sendo ele insuficiente até mesmo para tratar de meios não eletrônicos como o livro. A teoria de Iser nos ajuda a perceber que não há, então, uma incompatibilidade entre jogo e mídia. A defesa de Lantz dessa oposição serve para justificar uma posição que, assim como a de uma vertente dos *game studies* conhecida como “ludologia”, privilegia o caráter de jogo do video game em detrimento de outros aspectos, mas aqui prefiro caracterizar o video game como sendo, ao mesmo tempo, mídia e jogo, o que explica muitas das diferenças entre esse meio e outras mídias. Neste capítulo, porém, me aterei à discussão sobre a mídia como o *aspecto material da comunicação*, reservando a reflexão sobre o jogo para o Capítulo 5.

---

12. “appearances are no longer the veil concealing the substance of a meaning; now they are the means to bring into the world something which has never existed at any other time or place before”.

## A matéria do video game

Conforme nota Espen Aarseth, é na questão do *meio* que teorias literárias como a de Iser mais deixam a desejar, pois, segundo ele, elas tendem a assumir o suporte material como um pressuposto (AARSETH, 1997, p. 15). Mais preocupados com questões de ordem semântica, os estudos literários pouco atentam para o papel do meio no processo de produção de sentido, negligência que não devemos repetir ao tratar da comunicação nas novas mídias. Por outro lado, Aarseth também adverte contra uma atitude que, marcada pelo determinismo tecnológico, vê os atributos das novas mídias como inteiramente determinados pela tecnologia material do meio.

Não creio, entretanto, que essa omissão da teoria de Iser a torna inadequada para tratar da questão da produção de sentido no video game, mas é preciso preencher essa lacuna, o que proponho fazer a partir da teoria de Luigi Pareyson (1997). As proposições desse autor sobre a estética da formatividade podem servir como complemento adequado à ideia de que o leitor, na comunicação artística, deve “descobrir por si mesmo o código subjacente ao texto”<sup>13</sup> (ISER, 1994, p. 60). Retomando a sua divisão dos conceitos históricos de arte em três – *um fazer, um conhecer e um exprimir* –, Pareyson propõe uma concepção da arte como *forma*, organismo dotado de vida autônoma e regido por regras próprias, opondo ao conceito de *expressão* o de *produção*, ação formante. Para ele, entender a arte como “expressão” é algo feito por teorias que a concebem, em sua base, como *linguagem*, o que só poderia ser feito como metáfora: “se há artes que, como a poesia, adotam a linguagem como matéria, pode-se perguntar, todavia, que tipo de linguagem, precisamente, é uma estátua ou um edifício” (PAREYSON, 1997, p. 23). Uma estátua não é fruto da aplicação de um sistema organizado como o da língua; é sim produto de uma atividade produtiva, “um tal fazer que, enquanto faz, inventa o por fazer e o modo de fazer” (PAREYSON, 1997, p. 26), de modo que se pode dizer que a atividade artística consiste propriamente no *formar*, isto é, exatamente num executar que é, ao mesmo tempo, inventar e descobrir. Com esse conceito de forma na acepção de organismo, Pareyson supera velhas dicotomias, como as oposições entre *forma* e *conteúdo* e entre *forma* e *matéria*, entendendo que “a forma é expressiva enquanto o seu *ser* é um *dizer*, e ela não tem quanto, antes é um significado” (PAREYSON, 1997, p. 23).

---

13. “discover for himself the code underlying the text”.

Filósofos e artistas já haviam se debruçado, antes de Pareyson, sobre o problema do *diálogo com a matéria*, tido como “indispensável a toda produção artística” e “no qual a presença da fisicidade entendida como resistência origina pontos de partida, obstáculos, sugestões de ação formativa” (CROCE, *apud* ECO, 1986, p.17). Mas Pareyson irá observar que é nesse diálogo que, ao ver-se limitado, o artista alcança a sua liberdade mais autêntica, “pois passa do instinto das vagas aspirações à rede concreta das possibilidades do material com que trabalha” (ECO, 1986, p.17).

Em suma, Pareyson concebe a atividade do artista como aquela em que uma “linguagem” não é dada a priori, mas desenvolvida durante a produção e a partir de possibilidades e resistências oferecidas pela *matéria* e só percebidas pelo artista em seu confronto com a matéria. Mas o que é essa “matéria” para o autor? Ela é o “conjunto dos ‘meios expressivos’, as técnicas de transmissão, os preceitos codificados, as várias ‘linguagens’ tradicionais, os próprios instrumentos da arte”, o próprio “obstáculo sobre o qual se exerce a atividade inventiva” (PAREYSON, 1997, p. 18). Mas não é só isso. Na concepção de Pareyson,

a produção artística é um *ensaiar*, um proceder através de propostas e esboços, interrogações pacientes da “matéria”. Mas esta aventura criativa tem um ponto de referência e um termo de comparação. O artista procede por tentativas, mas a sua tentativa é guiada pela obra tal como esta deverá ser, algo que, sob a forma de um apelo e de uma exigência intrínseca à formação, orienta o processo produtivo (ECO, 1986, p.18).

Essa idéia da “obra tal como deverá ser” é como Eco descreve o conceito pareysoniano de *forma formante*, que postula “obra” como um guia *a priori* da própria realização empírica, uma espécie de “ponto de partida” oferecido pela matéria ao artista. Eco aponta que essa é uma solução problemática, porque formula uma resposta em termos metafísicos: a noção de “ponto de partida” é fundamentada em uma “metafísica da figuração”, que pressupõe a presença de um Figurador que constitui as formas naturais como pontos de partida densos de intenção, ou seja, que por detrás de cada ponto de partida haveria “não um universo casual que só pode ser ordenado a partir da proposta interpretativa do homem, mas que tem já em si possibilidades precisas de ordem, por virtude de uma intenção que o organiza” (ECO, 1986, p. 24). Mas Eco defende que essa

solução metafísica não invalida a teoria de Pareyson, pois, para aqueles a quem parece útil manter uma atitude de suspeita em relação ao discurso metafísico, apresentam-se outras soluções (ECO, 1986, p. 25).

A mim interessa essa concepção da produção poética na medida em que ela pode aprofundar o processo comunicativo descrito por Iser, conferindo nele um lugar para o aspecto material da comunicação, ou seja, a mídia. A partir da formulação de Pareyson, os “desvios” em relação à expectativa do receptor podem ser entendidos como estratégias comunicativas que, sendo fundamentadas na matéria da obra, não podem ser resolvidas por códigos ou linguagens preexistentes e, portanto, exigem um engajamento ativo do receptor. É importante ressaltar que Pareyson não discute essa atividade de recepção, concentrando seus esforços na descrição do que se dá durante a criação artística; é na minha apropriação do pensamento desse autor que as suas proposições são correlacionadas a algumas das proposições de Iser.

Reconhecendo que o meio desempenha um papel no processo de significação, resta, entretanto, caracterizar o que entendo aqui como o “meio” video game. Que os jogos digitais configuram uma mídia, ou seja, algo que pertence à categoria do cinema, da televisão ou do rádio, é um pressuposto assumido por muitos dos teóricos que se dedicaram a estudar o meio, mas poucos se dispuseram a definir o video game a partir de seus aspectos materiais. Um dos primeiros autores a realizar esse esforço foi Mark Wolf, em *The Medium of the Video Game* (2001). Até então, esforços acadêmicos na área se dividiam entre as abordagens “ludológica” e “narratológica”, que compreendiam os games respectivamente como *histórias* interativas ou *jogos* digitais – ou seja, como algo que já existia antes do surgimento dos computadores, mas que havia sido *transposto* para esse novo suporte. Ambas as perspectivas negligenciaram o fato de que video games são baseados em computadores, o que é, segundo Stephan Günzel (2012), exatamente o que Wolf procurou fazer, ao definir video games como um tipo específico de meio.

Isso não quer dizer, porém, que Wolf se limita a compreender o meio como o suporte tecnológico, embora essa seja uma importante dimensão da sua descrição do video game. O autor supera uma tendência a limitar a discussão sobre um dado meio à descrição de suas propriedades técnicas, ao preocupar-se com aquilo que Günzel chamou de “midialidade” do video game:



A midialidade dos videogames é o que torna esse meio um meio distinto. Como um meio técnico, pode não ser possível distinguir um dispositivo de jogo de qualquer outro computador. É por isso que o computador tem sido adequadamente referido pelo termo, cunhado por Alan Turing, “máquina universal”: um computador pode literalmente ser qualquer coisa. Com base apenas no *hardware e até mesmo no software*, não se pode distinguir entre um video game e qualquer outra máquina ou programa. Isto se deve ao fato de que um jogo (programa) de computador não difere essencialmente de uma simulação ou um editor de texto no aspecto técnico. Mas um jogo de computador *difere* destes de acordo com como o programa é *usado*.<sup>14</sup> (GÜNZEL, 2012, p. 32).

Em outras palavras, diz Günzel, o que torna os jogos de computador diferentes de outros artefatos no mundo é sua “midialidade específica”, ou seja, a sua especificidade enquanto mediação, ideia que ultrapassa a noção de “meio” enquanto suporte material para enfatizar o contato com um “receptor”. Isso quer dizer que uma descrição do meio video game não deve ser centrada no aspecto material *técnico*, ou seja, na maneira como os dados são processados pelo computador, e sim no aspecto material *perceptual*. Nesse sentido, “jogos de computador são *imagens com as quais o usuário têm de interagir*, a fim de percebê-los como algo diferente de um filme ou uma imagem estática”<sup>15</sup> (GÜNZEL, 2012, p. 32, grifo nosso).

Essencialmente, Wolf define então o meio video game como *jogos de vídeo*. Ignoremos a tautologia, por um momento, a fim de compreender o que isso pode significar. Em primeiro lugar, quer dizer que video games são *imagens* (vídeo) que se distinguem de outras imagens por serem *parte*

---

14. “The mediality of video games is what makes that medium a distinct medium. As a technical medium, one may not be able to distinguish a gaming device from any other computer. This is why the computer has aptly been referred to by Alan Turing’s term of a “universal machine”: a computer can literally be anything. Based solely on the hardware and even the software, one cannot distinguish between a video game and any other machine or program. This is due to the fact that a computer game (programs) does not differ essentially from a simulation or a text editor in the technical respect. But a computer game *does* differ from these according to how the program is *used*.”

15. “computer games are pictures with which the user has to interact in order to perceive them as something other than a movie or a static picture.”

de um jogo. Ou seja, “devemos pensar em jogos de computador como algo que deve ser visto para ser jogado. Sem essa performatividade particular, um jogo de computador não é diferente de um filme ou até de uma fotografia”<sup>16</sup> (GÜNZEL, 2012, p. 39). Há, é claro, diversos tipos de jogos que envolvem o uso de imagens (e até de vídeo), mas o que Wolf quer dizer é que “para que um jogo seja considerado um video game, espera-se que a ação do jogo *tome lugar interativamente na tela*”<sup>17</sup> (WOLF, 2001, p. 17). Em segundo lugar, quer dizer também que video games são *jogos* que se distinguem de outros jogos por serem experimentados materialmente como *vídeo*.

Reservo a discussão sobre as definições do termo “jogo” para outro capítulo. Por ora, nos concentremos na questão do vídeo. Segundo Wolf, trata-se de um termo cujo status é apenas ligeiramente menos problemático do que “jogo”. Em um sentido mais estrito, “vídeo” refere-se ao uso de um sinal analógico de intensidade/brilho exibido em um tubo de raios catódicos, ou seja, o tipo de tecnologia outrora presente em televisores e monitores de computador, enquanto que em sentido mais amplo, a noção pode abranger também tecnologias como *displays* de cristal líquido (LCDs) e de lâmpadas LED, mais comumente usadas hoje. Entretanto, mais importante que a exata tecnologia utilizada, diz Günzel, é a compreensão de que a “medialidade específica” dos video games reside no fato de que eles engajam o jogador com base na “pura visibilidade”: “É surpreendente que ninguém tenha notado ainda o fato de que os jogos de computador são *imagens*; portanto, a forma medial é a de uma *imagem interativa*”<sup>18</sup> (GÜNZEL, 2012, p. 38).

Essa “interatividade” da imagem videolúdica refere-se antes à participação física do “leitor” da qual tratei no primeiro capítulo, do que a qualquer tipo de valorização de um maior engajamento do receptor na

---

16. “one must therefore think of computer games as something that must be seen in order to be played. Without that particular performativity, a computer game is not different from a movie or even a photograph.”

17. “For a game to be considered a video game, one would expect the action of the game to take place interactively on-screen”

18. “It is striking that no one yet has noted the fact that computer games are images; hence, their medial form is that of an interactive picture”

imagem, como confirma Wolf: “embora se possa referir à recepção de filmes como “ativa”, significando que o espectador está atento ao que está sendo mostrado e está aplicando imaginação e pensamento crítico para compreender ou “ler” um filme, jogar video games requer *input* – ação física de algum tipo – do jogador”<sup>19</sup> (WOLF, 2001, p. 13-14). O termo “interatividade”, como já foi exaustivamente notado no campo dos *game studies*, é inadequado para definir o meio por se tratar de um termo vago que insinua visões de mídia personalizada e liberdade do usuário para sustentar a implicação ideológica de que a possibilidade de uma máquina aceitar *inputs* humanos faz dos usuários e computadores parceiros iguais na comunicação (AARSETH, 1997, p. 48).

Apesar do caráter controverso do termo “interatividade”, definir o meio video game como “imagem interativa” não é incorreto, mas também não basta como definição, uma vez que a mesma descrição pode ser aplicada a grande parte do que se entende hoje como “novas mídias”. Entretanto, reconhecer na *imagem digital* – com seu caráter dinâmico e processual – um importante elemento da matéria do meio já nos permite exercitar a correlação que sugeri entre as teorias de Iser e Pareyson, reconhecendo então o papel do meio no processo de produção de significado.

Façamos, então, mais uma vez o exercício de aplicar o conteúdo da discussão a um exemplo. *Small Worlds*,<sup>20</sup> de David Shute, é um pequeno jogo que pode nos ajudar a visualizar de forma mais concreta essas formulações teóricas. O conceito da obra, a princípio, parece simples: usando as setas do teclado, o jogador controla um personagem em um cenário que vai se tornando visível conforme é percorrido. Um dos aspectos distintivos do jogo é o seu visual, que parece evocar o estilo gráfico de baixa resolução dos primeiros *games*, construído com um número limitado de *pixels*. Poucas informações claras são dadas a respeito da narrativa de fundo e da ambientação: um letreiro diz “Há ruído demais”; em seguida, uma

---

19. “Although one can refer to film viewing as “active”, meaning that the viewer is attentive to what is being shown and is applying imagination and critical thinking to make sense of or “read” a film, video game play requires input – physical action of some kind – from the player”

20. Disponível em <[http://jayisgames.com/archives/2009/11/small\\_worlds.php](http://jayisgames.com/archives/2009/11/small_worlds.php)> Acesso em 18 jan. 2015.

cena pixelizada parece confirmar o enunciado, exigindo alguns segundos para que o jogador compreenda que três quadrados coloridos sugerem a forma de uma pessoa em pé, no centro de um domo transparente, em um cenário sombrio que pode ser um laboratório ou estação espacial em ruínas. Conforme o jogador explora novas áreas, o campo de visão se amplia, como se uma câmera virtual recuasse. Com isso, os “*pixels*” diminuem de tamanho na tela (e com eles o personagem), o que resulta em uma maior *resolução* – a relação entre o número de *pixels* e a área da tela – tornando o cenário gradualmente mais nítido (Figura 13). Na parte inferior do cenário podem ser encontrados quatro “portais” coloridos, objetos que, ao serem tocados pelo avatar, transportam-no a outros “mundos”, onde a mesma lógica de exploração gradual impera.

Na página dedicada a *Small Worlds*, usuários se divertem trocando interpretações a respeito da narrativa do jogo, mas é igualmente interessante discutir as estratégias de uso e diálogo com a *matéria* do meio. É inegável que gráficos pixelizados compõem um dos elementos essenciais dessa matéria, uma vez que remetem a um estilo típico dos *games* que chegou a ser apropriado pelas artes plásticas, sob a forma da chamada “Pixel Art”. Com a difusão da tecnologia digital, o pixel – abreviação de *picture element* (elemento da imagem) – tornou-se um componente básico da experiência contemporânea das mídias e converteu-se em unidade essencial de escala, o que se torna particularmente evidente em *Small Worlds*. Os “mundos pequenos” do jogo de Shute poderiam facilmente ocupar uma fração do tamanho de uma unha da área das telas dos aparelhos de alta definição mais recentes.

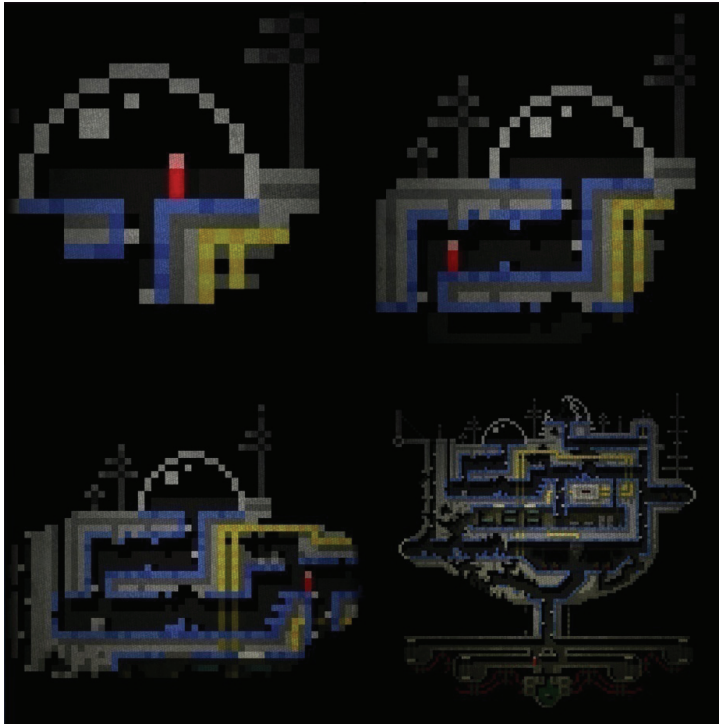


Figura 13 – Small Worlds

Talvez seja isso o que o autor sugere, ao iniciar o jogo com a frase “há ruído demais”. Na “Era HD”, o pixel tornou-se desvalorizado, uma vez que só pode ser usado em grande quantidade. Na indústria do video game, sua desvalorização começou ainda mais cedo: já na década de 1980 surgiram os primeiros jogos com gráficos vetoriais. Na imagem digital tradicional, também conhecida como gráfico *raster*, a tela era desenhada por varredura, em fileiras horizontais de *pixels*; no gráfico vetorial, desenha-se a imagem na tela como traços ligando pontos. Com a imagem vetorial, os gráficos de *games* ganharam mais nitidez, mas a arte dos jogos deixou de ser criada pixel por pixel. Essa tendência se fortaleceu com o surgimento da computação gráfica e suas imagens tridimensionais construídas por vértices e polígonos, reduzindo o *pixel* a uma mera limitação de *hardware*, a resolução do *display* de vídeo.

Small Worlds seria então uma ode aos gráficos *raster* das primeiras décadas da história do video game, uma época mais “simples” em contraste com as imagens excessivamente complexas dos jogos mais recentes. Não

se trata, no entanto, de mera nostalgia. O resgate dos gráficos de baixa resolução em *Small Worlds* não é apenas uma manifestação da saudade dos jogos que muitos dos adultos de hoje experimentaram na infância, mas sim uma retomada de um elemento importante da arte gráfica do video game: a limitação técnica. Isso é importante no contexto da hipótese de Pareyson de que o artista encontra a sua inventividade ao confrontar *limitações* impostas pela matéria do meio em que cria. Pelo menos no que diz respeito ao aspecto gráfico, o video game de hoje enfrenta poucos obstáculos. Ao trabalhar com baixas resoluções e imagens construídas pixel a pixel, Shute traz de volta ao video game a *Pixel Art*, a arte de construir imagens usando blocos de cor pura. É a retomada de um obstáculo que havia sido superado pela tecnologia, para que ele possa voltar a ser superado pelo artista: como criar imagens convincentes com um número limitado de elementos quadrados?

A mecânica de *Small Worlds* serve para revalorizar as técnicas da *Pixel Art*. Trata-se de uma experiência do *pixel* diferente da que temos hoje nos aparelhos HD: ao invés de dedicar pouca atenção ao *pixel* individual, passando rapidamente por um fluxo de imagens de alta definição, somos forçados a explorar ergodicamente<sup>21</sup> as imagens, descobrindo os cenários *pixel a pixel*, experimentando gradualmente o aumento de nitidez, com um olhar atento à habilidade necessária para construir essa nitidez com tão poucos elementos.

Entre os “narratólogos”, estudiosos dos *games* que tendem a privilegiar um tipo de representação mais realista nas narrativas digitais como forma de exaltar o poder das novas tecnologias para contar histórias, é comum ver nas quebras com esse projeto ilusionista um sinal de incompetência dos realizadores ou de uma adesão a um “modismo” estético, o de conferir destaque aos signos que compõem a obra em detrimento do efeito imersivo. Iser, no entanto, nos ensinou que podemos ver esse tipo de “desvio” como o gatilho que dá início ao engajamento ativo do receptor na produção do sentido da obra.

*Small Worlds* apresenta um desvio essencialmente visual. O jogo rompe com a expectativa do jogador, moldada por anos de desenvolvimento

---

21. Uso aqui o termo, derivado dos termos gregos *ergos* (trabalho) e *hodon* (caminho), no sentido apropriado por Aarseth (1997) de um texto que requer um esforço não-trivial para ser percorrido.

tecnológico do meio, de que o video game deve se valer da maior resolução gráfica possível. Através de uma mecânica de jogo que estimula a lenta varredura das imagens, forçando o jogador a percorrer com seu avatar cada setor da cena, algo que ele só pode fazer através de um olhar atento para o modo como um cenário navegável é construído com um número limitado de blocos quadrados, *Small Worlds* permite a revalorização da *Pixel Art*. Essa percepção do valor do *pixel* como elemento expressivo é o que dá sentido à obra.



Figura 14 – *Small Worlds*

Mas também no que se refere à narrativa de *Small Worlds*, é notável a maneira como o sentido é construído a partir da correlação interna entre os elementos da obra, cuja coerência deve ser sintetizada pelo leitor, reconhecendo a lógica por trás das *seleções* e *combinações* efetuadas pelo autor, tal como descrito por Iser (1994, p. 93). No nível diegético, o jogador tem acesso gradual a algumas informações. Seu avatar encontra-se em uma espécie de estação espacial, destruída e deserta, e a partir dessa estação ele

pode acessar quatro outros cenários (Figura 14): um campo de asteróides, talvez detritos da explosão de um corpo maior; um ambiente ártico com um *bunker* militar subterrâneo abandonado, onde se vê um mapa com vários pontos a piscar e dois mísseis restantes entre vários silos desocupados; uma cidade vazia tomada pela água e o esgoto, que jorram desordenadamente pelas estruturas; e uma caverna que mais se assemelha às entranhas em putrefação de uma gigantesca criatura morta, com estruturas que parecem ossos e costelas. Nesses quatro cenários o jogador deve encontrar um item, uma fonte de energia que ele poderá usar para ativar a cápsula ou nave de fuga, e finalmente escapar da estação espacial abandonada. A partir da combinação desses elementos, que só podem ser reconhecidos em relação a um repertório construído a partir de filmes ou jogos de ficção científica, o jogador poderá formular uma imagem da narrativa de fundo de *Small Worlds*: talvez o herói seja o último sobrevivente de um devastador conflito nuclear, possivelmente desencadeado pela ameaça de um monstro gigante. Tomada em correlação com a mecânica de exploração gradual do jogo e seu estilo visual pixelizado, seleções que remetem aos gráficos *raster* e aos jogos das primeiras décadas do video game, podemos ler o jogo como uma homenagem e um lamento nostálgico pelos jogos daquela era, seus temas fantásticos e seus cenários cuidadosamente construídos pixel a pixel.

## A “midialidade” do video game

Essa descrição do processo comunicativo na qual dialogam as formulações de Iser e Pareyson nos ajuda a compreender porque não faz sentido discutir uma “linguagem do video game”. Cada obra “inventa”, em alguma medida, sua própria linguagem a partir da matéria do meio. Entretanto, se não faz sentido enumerar alguns usos privilegiados dessa matéria em uma espécie de “gramática” do meio, por outro lado é pertinente examinar algumas especificidades do próprio meio, que podem se colocar como obstáculos ou possibilidades aos desenvolvedores de jogos. No capítulo anterior, discuti em que medida o video game pode ser considerado como um texto. Aqui interessa examinar algumas das diferenças entre o video game e os textos tradicionais, ou seja, aquilo que Günzel chamou de “midialidade” do video game.



Aarseth formula o conceito de *cibertexto* para realçar essas diferenças. Trata-se de um neologismo que esse autor deriva do trabalho de Norbert Wiener, intitulado “Cibernética”, que se ocupa de sistemas (orgânicos ou eletrônicos) que contêm algum ciclo de feedback, e também do termo “ciborgue”, cunhado por um neurologista australiano chamado Manfred Clynes, que o usou para descrever a entidade simbiótica que resulta da aliança entre seres humanos e tecnologia em ambientes artificiais fechados, como uma cápsula espacial (AARSETH, 1997, p. 53). O autor sugere então que o cibertexto deve ser entendido como um tipo de máquina, uma “simbiose” entre signo, operador e meio, onde cada um dos atores reage aos outros dois e há uma disputa contínua por controle. Ainda que esse conceito não trate especificamente do video game, podemos perceber muitos aspectos da caracterização de Aarseth que podem ser aplicados à compreensão desse meio.

Central à ideia de cibertexto é o fato de que o texto contém um ciclo de *feedback*. Mas Aarseth não usa “feedback” no mesmo sentido adotado por teóricos da literatura como Iser, para quem a relação entre texto e leitor deve ser vista como um sistema auto-regulatório, no qual o leitor realimenta no texto os sentidos que ele próprio construiu a partir das estratégias textuais, e que são precondições para que ele compreenda outros elementos textuais. Assim, diz Iser,

a comunicação do leitor com o texto é um processo dinâmico de auto-correção, conforme ele formula significados que ele deve então continuamente modificar. É cibernética em natureza, uma vez que envolve um *feedback* de efeitos e informação permeando uma sequência de enquadramentos situacionais mutantes; unidades menores progressivamente se fundem em unidades maiores, de tal forma que o sentido acumula como em uma bola de neve<sup>22</sup> (ISER, 1994, p. 67).

Para Aarseth, entretanto, é preciso diferenciar a participação interpretativa do leitor, que se passa na cabeça deste, de outros tipos de participa-

---

22. “Thus the reader’s communication with the text is a dynamic process of self-correction, as he formulates signifieds which he must then continually modify. It is cybernetic in nature as it involves a feedback of effects and information throughout a sequence of changing situational frames; smaller units progressively merge into bigger ones, so that meaning gathers meaning in a kind of snowballing process.”

ção que só são possíveis em cibertextos. Assim, o *feedback* característico dos cibertextos não tem a ver com o modo como o significado do texto se transforma pela atuação do leitor, mas com a forma como o texto concretamente reage a *inputs* do usuário. Assim, o cibertexto não é uma máquina metafórica capaz de gerar múltiplas interpretações, mas uma máquina literal que gera diferentes manifestações textuais (diferentes imagens, no caso do video game) de acordo com a participação do leitor.

Há, segundo Aarseth, uma tendência a confundir a variedade de expressão possível nos cibertextos com a possibilidade de ambiguidade nos textos tradicionais. Para o autor, isso decorre do fato de que os teóricos da literatura tradicionalmente enfocam *aquilo que está sendo lido*, sem distingui-lo *daquilo de onde se está lendo*. Nos textos comuns, essa distinção é supérflua, mas nos cibertextos ela é significativa, diz Aarseth:

quando você lê de um cibertexto, você é constantemente lembrado a respeito de estratégias inacessíveis e caminhos não tomados, vozes não ouvidas. Cada decisão tornará algumas partes do texto mais, e outras menos, acessíveis, e você talvez jamais saiba os resultados exatos de suas escolhas, isto é, exatamente o que você perdeu. Isto é muito diferente das ambigüidades de um texto linear<sup>23</sup> (AARSETH, 1997, p. 3).

Essa distinção é crucial porque diz do funcionamento essencial do suporte material das mídias digitais: o princípio do *banco de dados*. Esses sistemas digitais de armazenamento e recuperação de informações, diz Aarseth, significaram novas maneiras de usar o material textual. Concretamente, resultaram em uma separação entre a superfície de leitura e as informações armazenadas, resultando na quebra do “texto em si” em dois níveis independentes: a interface e o meio de armazenamento (AARSETH, 1997, p. 10).

O que Aarseth não explica é que um cibertexto pode reagir de duas maneiras concretas à participação do leitor: o texto pode se modificar em

---

23. “when you read from a cybertext, you are constantly reminded of inaccessible strategies and paths not taken, voices not heard. Each decision will make some parts of the text more, and others less, accessible, and you may never know the exact results of your choices; that is, exactly what you missed. This is very different from the ambiguities of a linear text.”

seu nível mais essencial, ou apenas a camada mais superficial (a interface) se altera. No segundo caso, o mais comum, não fazem sentido as frequentes alegações de que a tecnologia digital permite que leitores se tornem *coautores*, ou que o leitor é capaz de criar sua própria história ao interagir com o computador, uma vez que o texto base permanece inalterado. Por outro lado, é preciso reconhecer que, enquanto que a camada mais profunda do texto geralmente existe independentemente dos *inputs* do usuário, a camada superficial da interface só se manifesta a partir da participação do leitor. Nesse sentido, a assunção básica de Iser – de que a obra só se completa quando é lida –, assume um caráter muito mais literal nos cibertextos, e também no video game, que só existe ao ser jogado.

Iser entende o texto como um conjunto de instruções ao leitor. No video game a situação é mais complexa, pois há então um primeiro nível do texto, um texto literal escrito em linguagem de programação e organizado como um hipertexto, que consiste em instruções para o computador e em instruções para o jogador. As instruções para o computador dizem como a máquina deve traduzir para o leitor as instruções destinadas a este, ou seja, como formular o segundo nível do texto, a interface. Há então dois textos em questão: um primeiro a ser lido pelo computador e outro para ser lido pelo jogador. Só o segundo tipo de leitura pode ser entendido como interpretação no sentido descrito por Iser, pois o computador não é capaz de “produzir” sentido, operando apenas através da lógica do código ou linguagem referencial. Nesse sentido, a confusão de Aarseth a respeito da descrição do video game como um tipo de texto é injustificável, pois o computador não “lê” o jogador, apenas reage a seus *inputs* conforme foi programado para fazer.

Aqui podemos então aprofundar a descrição do meio video game feita por Wolfe Günzel. Já não se trata mais de pensar os jogos digitais meramente como “imagens interativas”, mas de reconhecê-los como interfaces, ou seja, como o espaço onde as interações entre humanos e máquinas acontecem. Isso quer dizer que a imagem do video game não apenas reage aos *inputs* do usuário, mas o faz de acordo com lógicas internas de processamento que não são diretamente acessíveis a ele. Assim podemos compreender o video game como um tipo de jogo onde os parâmetros que o regem só são acessíveis ao jogador indiretamente, através de uma interface gráfica. Desse modo, a leitura do video game poderia ser descrita através da metáfora da *caixa preta* de Vilém Flusser (2002) – um mecanismo no qual seu usuário

domina o *input* e o *output*, sem no entanto conhecer o que acontece em seu interior. O jogador sabe os comandos que deve utilizar, mas só pode compreender plenamente os resultados desses *inputs* ao visualizar, na tela, o resultado das suas ações. O funcionamento interno dos algoritmos que representam em termos numéricos as regras do jogo só é acessível ao jogador indiretamente, seja por esse processo de experimentação ou pelo modo como a ficção/narrativa lhe antecipa algumas possibilidades. Como na caixa preta de Flüsser, o jogador joga com o aparelho – no caso, o *game* – para esgotar as possibilidades nele programadas, e assim compreender o que ocorre, por assim dizer, sob o capô. Aqui, a ideia do deciframento de um código subjacente ao texto, cara ao pensamento de Iser, ganha um duplo sentido: desvelar a lógica de funcionamento do jogo pode vir a ser, também, produzir o seu sentido. A noção de Flüsser serve, então, para superar os limites da teoria de Aarseth, que se empenha em destacar as diferenças entre textos e cibertextos, enfatizando o aspecto material destes últimos, mas falha justamente em entender o papel do meio no processo de construção do sentido.

Voltemos a examinar um exemplo. No jogo de plataforma Loved<sup>24</sup>, o jogador é inicialmente confrontado com a questão: “Você é um homem ou uma mulher?”<sup>25</sup>. A pergunta remete a um recurso apresentado em certos jogos, que permitem que o jogador escolha entre um avatar feminino ou masculino. Escolher uma das opções oferecidas em Loved, entretanto, não altera o avatar, que será sempre uma silhueta negra na forma de uma espécie de criatura felina bípede. Na verdade, a pergunta serve para que o jogo possa insultar o jogador: se ele optar por se identificar como “homem”, o letreiro dirá “Não, você é uma menina”<sup>26</sup>; se adotar a outra opção, dirá “Não, você é um menino”<sup>27</sup>. A seguir, o letreiro pergunta: “Ensinarei você como jogar? Ou não?”<sup>28</sup>. Se escolher a primeira opção, o

---

24. Disponível em <<http://jayisgames.com/archives/2010/06/loved.php>> Acesso em 18 jan. 2015.

25. “Are you a man or a woman?”

26. “No, you are a girl”.

27. “No, you are a boy”.

28. “Will I teach you how to play? Or not?”.

jogador terá como resposta: “Você não merece”<sup>29</sup>. Se optar pela segunda, lerá: “Você irá falhar”<sup>30</sup>.

A partir daí, os letrados surgirão ocasionalmente na tela, durante o decorrer do jogo, fazendo comentários. Inicialmente, esses comentários servem como instruções de jogo, embora as orientações sejam transmitidas ao jogador de maneira nitidamente descortês. O letrado ora diz ao jogador para saltar sobre as farpas, indicando a presença de obstáculos que causariam a morte do avatar e forçariam o jogador a recomeçar do zero, ora manda que ele toque em uma estátua, item do cenário que serve como *savepoint* – ponto ao qual o avatar será transportado da próxima vez que sucumbir. A partir daí, os letrados passam a exigir do jogador ações que não contribuem para o seu aprendizado, algumas das quais são prejudiciais ao seu avanço no jogo, como evitar *savepoints*, morrer deliberadamente ou permanecer imóvel durante algum tempo. As instruções dadas no decorrer do jogo são:

Salte por sobre aquele poço de farpas.  
Toque a estátua. Eu te perdorei.  
Viaje pelo caminho mais baixo.  
Jogue-se nas farpas.  
Não se mova.  
Não toque a estátua.<sup>31</sup>

Caso o jogador obedeça às determinações impostas pelo jogo, o letrado aprecia seus esforços, sem deixar de insultá-lo. “Boa menina”, diz ele ao jogador identificado como homem, ou “Bom garoto” a quem se identificou como mulher. A cada vez que o jogador obedece a uma orientação de seu “mestre”, um novo elemento do cenário ganha nitidez, deixando de ser uma forma geométrica simples: obstáculos deixam de ser blocos vermelhos e se tornam farpas, lâminas e pedras; detalhes como plantas e tijolos surgem pelo estágio (Figura 15). Por outro lado, se o jogador

---

29. “You do not deserve it”.

30. “You will fail”.

31. “Jump over that pit of barbs. / Touch the statue. I will forgive you. / Travel the lower path. / Throw yourself into the barbs. / Do not move. / Do not touch the statue”.

desobedece às instruções, o letreiro reage aleatoriamente com frases como: “Criatura feia”, “Que desapontador” e “Nojento.” Nesse caso, em vez de ganhar nitidez, o cenário se deteriora, sendo gradualmente tomado por grandes blocos que mudam de cor a todo o momento (Figura 16).



Figura 15 - Loved

Nos termos da nossa discussão, podemos dizer que a matéria do meio (a interface) reage de acordo com a participação física do jogador – ou seja, fornece *feedback* de acordo com seus *inputs*, mas também de acordo com um conjunto de “regras” programadas no texto base. Esta é uma importante distinção entre os video games e jogos tradicionais: as regras do jogo não aparecem como um conjunto de declarações normativas às quais o jogador tem acesso *a priori*, antes de começar a jogar, mas sim como instruções ao computador, das quais o jogador só conhece os resultados manifestos na interface gráfica.

O fato de que o jogador desconhece, a princípio, as regras de um jogo digital significa que todo game precisa transmitir, através da interface gráfica, algumas instruções básicas que permitam que o jogador comece a jogar. Mas em *Loved* esse processo é desconstruído, com instruções propositalmente atrevidas ou descabidas, e com a sujeição ou não do jogador a ela atrelada ao desvelamento ou degradação do aspecto gráfico, resultando em um desvio inicial em relação a características quase universais do meio. Em geral, no video game, é desejável que o jogador siga as instruções dadas para que compreenda as regras e dê início ao processo de imersão no mundo do jogo. *Loved*, entretanto, introduz na equação um “mestre” tão rude e odioso que a possibilidade de se rebelar contra suas determinações parece uma alternativa viável e atraente, o que gera uma aparente derrocada do mundo do jogo. Digo “aparente”, porque mesmo com a deterioração gráfica do cenário, ainda é possível transcorrê-lo e atingir o fim do cenário e a conclusão do jogo.

Nesse sentido, *Loved* é um meta-discurso sobre jogos e textos ficcionais. Através do jogo, o jogador irá compreender que deve adotar uma postura de obediência diante das instruções dadas por esses textos, entrar na dança, por assim dizer, para poder usufruir o prazer da imersão nos mundos ficcionais. Mas *Loved* é também um discurso sobre fé e religião. Os desmandos do “mestre” podem ser vistos como *dogmas*. Quando ele manda que o jogador salte por sobre as “farpas”, estas ainda não são visíveis; em seu lugar, há apenas blocos vermelhos. As farpas passam a fazer parte do cenário apenas se o jogador obedece à ordem, como se o avatar pudesse vê-las apenas se as aceitasse como verdade inquestionável. Quando indica que o jogador deve tocar na estátua, o “mestre” avisa que irá “perdoar” o jogador, sugerindo aí as noções de que as estátuas são algo sagrado e que por trás dos letreiros há uma divindade capaz de perdoar ou punir. O “mestre” exige provas de fé que não fazem sentido, do ponto de vista do jogador, e até um sacrifício: que ele se jogue sobre as farpas. Entretanto, essa “divindade” não é um deus típico, magnânimo e benevolente. O modo como ela trata o avatar é abusivo, por vezes emulando uma relação violenta entre pai e filho, um instrutor militar e seu recruta, ou até um dono e seu animal de estimação (“Bom menino”, “Criatura feia”).

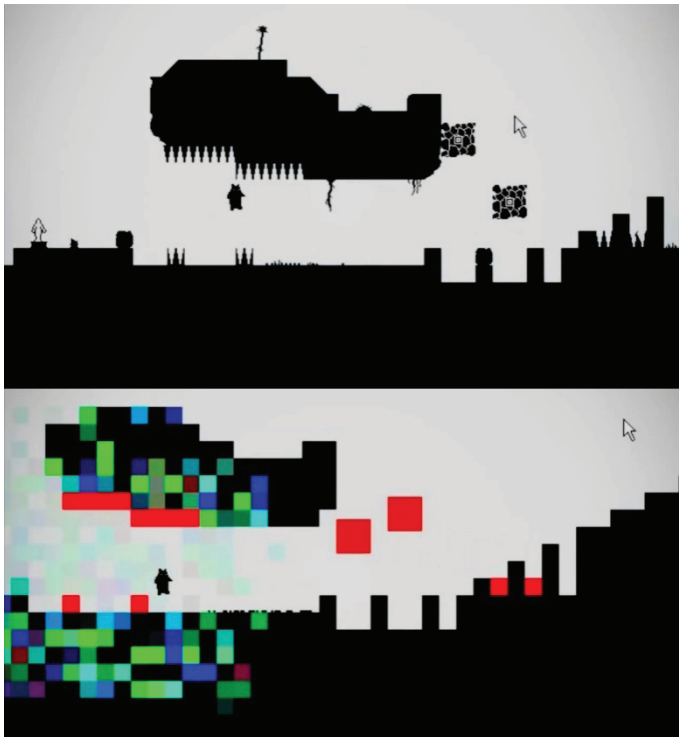


Figura 16 - Loved

Apesar dos maus tratos, o jogador que obedecer a todos os desmandos do “mestre” tem acesso a uma realidade mais ordenada e simples, ainda que inteiramente em preto e branco. Aquele que desobedece, embora enfrente os mesmos obstáculos, tem uma trajetória caótica, na qual estes são um pouco mais difíceis de discernir. Por outro lado, o cenário que experimenta é colorido, como se a incerteza e o mistério tivessem a sua própria beleza. Nas palavras do usuário “kook”:

Acho que eu vi isso como um exame da fé em geral. Não necessariamente a fé religiosa. Obedecer à voz torna o mundo mais definido e mais fácil de navegar, mas quem sabe se é mais “real”? A voz deu explicações para os pixels vermelhos. Se você obedeceu, então você acredita que os pixels eram farpas. Se você questionou a voz você ficará com o mistério. Os pixels / farpas vão machucá-lo de qualquer forma, mas a voz deu-lhe um método para ordenar o seu mundo. Desobedecer fez do mundo um lugar estranho. As cores mutantes permaneceram inexplicáveis, e os seus adversários eram vermelhos



e mal definidos. Duvidar da voz o salvou da morte, mas também o fez evitar uma estátua não apenas inofensiva, como útil. Navegar tornou-se mais difícil, mas permitiu que você tomasse um caminho mais fácil.

Na minha opinião, o mundo [do jogo] é como o nosso. Se você é sempre cético irá olhar antes de saltar e, talvez, evitar algumas armadilhas. Se você alcançar a certeza, outras coisas são simplesmente mais fáceis. Você não tem de tomar e questionar suas próprias decisões. Você segue a voz, mesmo quando ela o prejudica, porque é melhor do que viver em um mundo imprevisível. As pessoas precisam de estabilidade, e seguir sem ela é difícil. Se você desobedeceu completamente você foi deixado em um túnel sem fim. Se você questionar absolutamente tudo você vai acabar atolado em dúvida e incapaz de agir.<sup>32</sup>

Interpretações como esta representam o sentido do jogo, ou seja, a restauração da coerência de elementos aparentemente desconexos. O sistema formado por instruções de jogo, elementos gráficos e mecânica de jogo, entretanto, é vago o suficiente para acolher outras interpretações capazes de restabelecer igualmente a coerência. Nesse sentido, é importante perceber que a possibilidade de abertura interpretativa no video game não reside apenas no que Aarseth descreveu como uma “máquina de significados”, no sentido em que o software produz diferentes “textos” de acordo com os *inputs* físicos do usuário. Há abertura também na ambiguidade interpreta-

---

32. “I suppose I saw this as an examination of faith in general. Not necessarily religious faith. Obeying the voice does make the world more defined and easier to navigate, but who knows if it’s any more ‘real’? The voice gave explanations for the red pixels. If you obeyed then you believed that the pixels were spikes. If you questioned the voice you’d be left with the mystery. The pixels/spikes would hurt you either way, but the voice gave you a method for ordering your world.

Disobeying made the world a stranger place. The changing colors were unexplained, and your attackers were red and ill-defined. Doubting the voice saved from death, but it also made you avoid a not only harmless, but helpful statue. Navigating was more difficult, but it allowed you to take an easier path.

In my opinion, the world is like ours. If you are always doubtful you’ll look before you leap and perhaps avoid a few pitfalls. If you achieve certainty, other things are simply easier. You don’t have to make and question your own decisions. You follow the voice, even when it harms you, because it’s better than living in an unpredictable world. People need stability, and going without it is difficult. If you disobeyed completely you were left in an endless tunnel. If you question absolutely everything you’ll end up mired in doubt and unable to act”.

tiva, no fato de que o sentido não é um conteúdo único transportado pela obra, e sim um efeito produzido pelo interator, o que resulta em múltiplas possibilidades de interpretação.

## Recapitulando

Video games variam amplamente em formatos e em seus aspectos materiais, o que dificulta caracterizá-los como um tipo de mídia. Não apenas isso, mas uma série de objeções é levantada diante das tentativas de definir os games como um meio de comunicação. Como vimos neste capítulo, porém, essas objeções são, em geral, pouco convincentes, pois emergem de concepções equivocadas do que seria uma mídia.

Porém, a teoria literária de Iser, que propus aplicarmos ao video game no capítulo anterior, confere pouca atenção ao meio. Para preencher essa lacuna, sugeri então convocarmos a teoria estética de Luigi Pareyson, que entende a atuação do autor como um “diálogo” com a matéria do meio, em que resistências impostas por essa materialidade promovem uma inventividade expressiva que não pode ser descrita como “linguagem”, a não ser na medida em que se trata não de uma linguagem conhecida a priori, mas sim, parafraseando Iser, de um código comum que o leitor deve descobrir durante a leitura. Desse modo, não faz sentido enumerar alguns usos privilegiados dessa matéria em uma espécie de “gramática” do meio, sendo muito mais interessante examinar as especificidades materiais dos *games*, que podem se colocar como obstáculos ou possibilidades aos desenvolvedores de jogos.

Apesar do problema da variedade de formatos, alguns aspectos materiais são compartilhados por todos os jogos, como o fato de serem “jogos de vídeo”, ou seja, jogos cujas regras são asseguradas pelo computador, mas que são apresentados ao jogador através de uma interface essencialmente visual que requer a participação física do interator. Em outras palavras, video games são “imagens interativas” que representam a única parte visível de um jogo que se desenrola parcialmente oculto, sob a forma de algoritmos computacionais que não são diretamente ou inteiramente acessíveis ao jogador, e que são experimentados como uma “caixa preta” que se explora a partir da observação de quais *outputs* correspondem a certos *inputs*. Aqui, a ideia de que o leitor deve decifrar o código do texto pode ser correlacionada ao desvelamento da lógica de funcionamento do jogo,

inicialmente oculta ao jogador. Nesse sentido, Flüsser fornece aquilo que Aarseth falha em prover: uma compreensão das formas como a matéria do video game pode ser engajada no processo de construção de sentido.

## CAPÍTULO 3

# Videogame como ficção

A MAIORIA DOS JOGOS DIGITAIS É FICCIONAL. Este é um ponto em que concordam muitos dos teóricos que se debruçam sobre o tema. Para a maior parte desses autores, entretanto, definir o video game como ficcional serve, sobretudo, para aproximá-lo de outros tipos de ficção, como a ficção cinematográfica ou a ficção literária, justificando assim uma abordagem pautada pela análise de elementos como personagens, trama e enredo. Para Tamer Thabet (2015), por exemplo, “video games são mundo ficcionais onde jogadores podem viver virtualmente histórias e assumir um papel em sua narração, o que é uma boa razão para teóricos da narrativa e críticos se envolverem com a realidade emergente da ficção jogável”<sup>1</sup> (THABET, 2015, p. 3). Nesse sentido, o termo ficção aparece quase invariavelmente atrelado a *narrativa*, servindo para defender uma perspectiva “narratológica” que compreende *games* estruturalmente como histórias, sem necessariamente vir acompanhado de uma definição precisa ou de uma discussão sobre a ficcionalidade particular dos jogos digitais.

---

1. “Video games are the fictional worlds where players can virtually live stories and assume a role in their narration, which is a good reason for narrative and criticism theorists to engage with the emergent reality of playable fiction.”

Por outro lado, como explica Jesper Juul (2005), a corrente rival dos “ludólogos”, que privilegia a compreensão dos video games puramente enquanto jogos, reconhece a presença de aspectos ficcionais nos *games*, mas nega a sua relevância. Essa negação, explica o autor, assume a forma de uma argumentação simples e recorrente segundo a qual *regras* seriam aquilo que torna algo um jogo, enquanto que ficcionalidade seria um aspecto incidental. Essa abordagem parece concordar com o que Erving Goffman chamou de “regras de irrelevância” segundo as quais os participantes de jogos “estão dispostos a abrir mão enquanto durar o jogo de qualquer interesse aparente no valor estético, sentimental ou monetário do equipamento empregado”<sup>2</sup> (GOFFMAN, 1979, p. 19). Como explica ele, uma partida de xadrez pode ser igualmente desafiadora ou excitante se jogada com peças de ouro ou com tampinhas de garrafa, uma vez que o que determina o valor do jogo são as regras que regem a interação.

Apesar disso, Juul defende que, “ao dispor de mundos ficcionais, video games se distanciam de jogos não eletrônicos que são em geral abstratos, e isso é parte da novidade dos video games”<sup>3</sup> (JUUL, 2005, p. 1). O autor tenta então se esquivar da polêmica entre narratólogos e ludólogos ao defender que haveria uma distinção importante entre ficção e narrativa. Para ele, *ficção* é qualquer tipo de mundo imaginado, e *narrativa*, no sentido de história, é uma sequência fixa de eventos narrada para alguém. Porém, como notam Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca (2008), é muito fácil confundir os dois conceitos, pois, para compreender uma narrativa, é preciso que o leitor preencha lacunas, postulando conexões entre eventos, interpretando as motivações dos personagens, etc., e ele faz isso através da projeção de um mundo imaginário. Da mesma forma, quando desenvolvedores de jogos falam em narrativa, eles em geral se referem à introdução no jogo de elementos que contribuem para que os jogadores imaginem mundos ficcionais (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008, p. 174). Além disso, os conceitos frequentemente se sobrepõem: muitas vezes as ficções são narrativas, e as narrativas são ficcionais.

Grant Tavinor (2009) destaca a necessidade de separar os conceitos,

---

2. “are willing to forswear for the duration of the play any apparent interest in the esthetic, sentimental, or monetary value of the equipment employed”

3. “In having fictional worlds, video games deviate from traditional non-electronic games that are mostly abstract, and this is part of the newness of video games.”

explicando que a confusão entre eles resulta do fato de serem definidos apenas de modo grosseiro na literatura sobre *games*, de modo que é preciso estabelecer com mais precisão o que significa dizer que um jogo é “ficcional”. Teóricos do campo frequentemente trabalham apenas com uma distinção pragmática simples entre “*ficção* enquanto eventos que não ocorreram na ‘vida real’ (a base para romances, filmes), e *não-ficção* como o registro de eventos que de fato ocorreram (como visto em notícias, autobiografias e filmes documentários)”<sup>4</sup> (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008, p. 173). Tal distinção é particularmente problemática diante dos jogos digitais, visto que estes permitem que o jogador participe do mundo ficcional e interfira nos eventos que ali se desenrolam. É praticamente impossível falar em não-ficção nos *games*, mesmo quando eles retratam acontecimentos históricos, pois, como nota Atkins, a participação do jogador pode alterar os “fatos”, resultando em um tipo de ficção especulativa que examina o *que aconteceria se* uma dada variável fosse modificada, em vez de representar um acontecimento histórico (ATKINS, 2003, p. 105).

Tavinor procura, então, formular um conceito de ficção: para ele, ficções são “artefatos representacionais que retratam situações que têm apenas uma existência imaginada”<sup>5</sup> (TAVINOR, 2009, s/p), e não são caracterizadas pelo meio ou modo de representação, e sim pela função que desempenham. Um texto ficcional pode ser idêntico a um texto não-ficcional; por exemplo, a biografia de uma pessoa real pode corresponder palavra por palavra à história de uma personagem ficcional. O que distingue a ficção da não-ficção, então, não é algum aspecto próprio do texto, mas sim a sua função pretendida: o fato de que “a obra ficcional é escrita para ser usada como um suporte para a imaginação”<sup>6</sup> (TAVINOR, 2009, s/p).

Assim, resgatando o trabalho do teórico Kendall L. Walton (1990), Tavinor descreve as ficções como brincadeiras de “faz-de-conta”, citando como exemplo uma brincadeira infantil segundo a qual cada criança, ao

---

4. “*fiction* as events that have not occurred in “real life” (the basis for novels, films), and *non-fiction* as documentation of events that have occurred (as seen in news items, autobiographies, and film documentaries).”

5. “representational artifacts that depict situations with an imagined existence only”.

6. “the fictional work is written to be used as a prop for the imagination”.

encontrar um toco de árvore no bosque, deve reagir como se o toco fosse um urso. As crianças agem de acordo: correm dos ursos imaginários, avisam as outras crianças sobre sua presença e até atiram pedras para espantá-los. Nesse exemplo, o toco serve como “acessório” ou “suporte” (*prop*) para a imaginação e pode até influir na qualidade da ficção: quando uma criança encontra um toco particularmente grande, imagina um urso grande e provavelmente mais feroz e ameaçador. Essa reflexividade possibilita que ficções imaginadas sejam enriquecidas por acessórios com existência física, e pode ser extrapolada para tipos mais complexos de ficção:

A imaginação dá origem a ficções sofisticadas como romances e filmes quando artistas criam acessórios para retratar situações hipotéticas de um modo duradouro, robusto e detalhado (...). Elas nos dão, através do talento de seus criadores, acesso a imaginações mais complexas, inventivas e coloridas do que poderíamos esperar construir por nós mesmos<sup>7</sup> (TAVINOR, 2009, s/p).

Tavinor tende a conceber o video game como uma *ficção interativa* e aponta que há uma crítica comum a essa concepção, segundo a qual os aspectos ficcionais dos *games* tendem a ser não-interativos. Isso é fruto, segundo ele, da confusão entre ficção e narrativa, que aponta como elemento ficcional do jogo apenas a história de fundo e não os cenários, personagens e ações possíveis no jogo. Para Aarseth (1997), esses elementos seriam *virtuais*, e não ficcionais, e ele aponta a diferença entre o dragão de um romance fantástico, constituído apenas por signos, e a simulação de um dragão de um video game, constituído por signos e um modelo dinâmico com o qual o jogador pode interagir: “Simulações nos permitem testar seus limites, compreender causalidades, estabelecer estratégias, e efetuar mudanças, de modos que claramente são negados pelas ficções, mas muito semelhantes à realidade”<sup>8</sup> (AARSETH, *apud* TAVINOR, 2009,

---

7. “The imagination gives rise to sophisticated fictions like novels and films when artists create props to depict hypothetical situations in an enduring, robust, and detailed way. (...) they give us, through the talents of their makers, access to imaginings more complex, inventive and colourful than we could hope to construct for ourselves”.

8. “Simulations allow us to test their limits, comprehend causalities, establish strategies, and effect changes, in ways clearly denied by fictions, but quite like reality”.

p. 2). Isso quer dizer que haveria nos jogos digitais uma dimensão empírica que os distinguiria das formas ficcionais tradicionais, tornando a expressão “ficção interativa” sem sentido, pois “uma ficção que precisa ser testada para ser consumida não é mais uma ficção pura” (AARSETH, 1997, p. 49).

Tavinor defende, porém, que a maior diferença entre os dragões de Aarseth está na robustez do suporte que oferecem à imaginação do leitor ou jogador. Ele crê que a confusão entre “virtual” e “ficcional” vem em parte de uma tendência a chamar os mundos ficcionais de mundos virtuais, e prefere evitar uma confusão entre os termos:

Uma representação virtual é aquela que, em virtude de suas características estruturais, está apta a ser tratada como seu alvo para algum dado propósito. Um sentimento robusto de ficção se refere à localização pragmática de uma representação, e determina se é reivindicado que o que é representado realmente existe ou que tem apenas uma existência imaginada (...). Video games são então frequentemente ficções virtuais. Características de tais ficções são sua mídia representacional ricamente contingente, sua natureza responsiva, e suas consequentes oportunidades interativas. Em video games, essa virtualidade permite que os jogadores se movam através, explorem e interajam ficcionalmente com um ambiente”<sup>10</sup> (TAVINOR, 2009, s/p).

Para Marie-Laure Ryan (2001), o significado do termo “virtual” costuma se estender entre dois pólos: de um lado o sentido óptico, extraído do campo da física, no qual carrega a conotação negativa de “falso” ou “duplo”; do outro o sentido acadêmico mais usado, favorecido no campo da informática, onde se refere a um *caráter potencial*. No primeiro sentido há

---

9. “a fiction that must be tested to be consumed is no longer a pure fiction”

10. “a virtual representation is one that, because of its structural features, is apt to be treated as its target for some given purpose. A robust sense of fiction refers to the pragmatic location of a representation, and determines whether what is represented is claimed to really exist, or to have an imagined existence only (...). Videogames are thus often virtual fictions. Characteristic of such virtual fictions is their richly contingent representational media, their responsive nature, and their consequent interactive opportunities. In videogames, this virtuality allows the player to fictionally move through, explore, and interact with an environment”



então uma afinidade entre o virtual e o conceito de ficção, que poderia ser descrito como “um relato virtual de [um] fato”<sup>11</sup> (RYAN, 2001, p. 41), ou seja, como um relato processado como factual, mas entendido como referente a um mundo imaginário. Por outro lado, a noção de virtual como “potencial” também está no cerne de teorias desenvolvidas por Roman Ingarden e Wolfgang Iser, que concebem o texto como um objeto incompleto que precisa ser atualizado pelo leitor, a fim de se converter em objeto estético. “Como um gerador de mundos potenciais, interpretações, usos e experiências, o texto é desse modo sempre já um objeto virtual”<sup>12</sup> (RYAN, 2001, p. 45). Assim, Ryan concebe os mundos ficcionais como mundos virtuais não a partir de uma confusão entre os termos, mas como uma opção metodológica embasada nos significados do conceito. Isso quer dizer, no entanto, que para ela não há como distinguir um dos dragões de Aarseth como ficcional e o outro como virtual; ambos são as duas coisas.

A confusão entre ficcional e virtual não decorre apenas de equívocos a respeito do segundo conceito. A noção de ficção também é amplamente debatida, e embora todos tenham uma ideia razoavelmente clara do que o termo significa no campo da experiência prática, há poucos pontos de consenso nas discussões acadêmicas sobre o tema. A palavra ficção deriva do latim  *fingere* , que significa o ato ou efeito de fingir, imaginar, simular. A relação da ficção com uma espécie de “fingimento” é um elemento central à formulação do conceito, mas também um dos principais pontos em contenda.

O filósofo John R. Searle (1979) tenta definir a ficção a partir da noção de “ato de fala”: o uso pragmático do signo em um contexto através do qual ele adquire sentido. Trata-se de um conceito desenvolvido primeiramente por John Austin em 1955, em uma série de palestras onde propunha a existência de três tipos de atos de fala, níveis que podem estar presentes em um mesmo enunciado: o ato “locucionário”, que é a expressão com um significado, no sentido tradicional; o ato “ilocucionário”, que é uma ordem ou uma fala com certa “força” convencional, e o ato “perlocucionário”, que é a fala visando um determinado efeito no ouvinte como persuadir, convencer, surpreender ou confundir. Para Austin, a literatura seria um caso

---

11. “a virtual account of fact”.

12. “As a generator of potential worlds, interpretations, uses, and experiences, the text is thus always already a virtual object”.

especial de ato ilocucionário no qual o que se diz não é “levado a sério”, pois se trata de ficção sem força real (CARLSON, 2010, p. 74).

Searle parece concordar com essa qualificação. Segundo ele, não podemos classificar a ficção como um tipo à parte de ato de fala, uma vez que uma mesma frase pode ser entendida como ficção ou como não-ficção: se alguém escreve que “havia chovido em Londres no dia primeiro de janeiro de 1895”, a afirmação pode tanto tratar de um fato que realmente ocorreu na capital inglesa naquela data, como pode se referir à cidade habitada por Sherlock Holmes. Há quem argumente que, embora não exista diferença entre o conteúdo locucionário dessas duas afirmações idênticas, o mesmo não pode ser dito a respeito de sua força ilocucionária: no primeiro caso, o autor pretende que seu leitor acredite que sua afirmação descreve a realidade; no segundo, ele pretende apenas que o leitor entenda que a afirmação se refere a uma realidade imaginada, ou seja, que imagine um mundo no qual chovera em Londres naquela data. Searle insiste que os dois tipos de afirmação pertencem ao mesmo tipo de ato ilocucionário, explicando que, se as sentenças de uma obra de ficção fossem usadas para performar algum ato de fala completamente diferente, teriam de ter outro significado. Na sua visão, isso seria impossível, pois cada palavra significaria uma coisa no interior de uma obra de ficção e outra fora, e teríamos de efetivamente dominar toda uma linguagem alternativa (SEARLE, 1979, p. 324).

Para resolver a questão, Searle retoma a origem etimológica do termo, propondo que, no caso da ficção, o autor/locutor *finje* fazer uma afirmação. Ele ressalta, entretanto, que não se trata de um fingimento no sentido em que alguém finje ser ou fazer algo que não é ou faz com o propósito de enganar, e sim no sentido em que alguém age “como se” fosse ou fizesse algo que não é ou faz, sem qualquer intenção de logro. Uma vez que fingir é um verbo que pressupõe uma intenção, Searle conclui que o critério para identificar um texto como obra de ficção ou não-ficção reside nas intenções ilocucionárias do autor.

Searle propõe que pensemos nas afirmações como atos governados por regras verticais que estabelecem uma correlação entre o que é dito e a realidade. No caso da ficção, haveria então um conjunto horizontal de convenções extra-linguísticas, não-semânticas, que romperia essa conexão. Essas regras horizontais não mudariam o sentido do que é dito; apenas permitiriam o uso de expressões em seus sentidos literais (por exemplo:

“havia chovido em Londres” significa exatamente isso, e não tem um sentido metafórico), sem implicar nos compromissos que esses sentidos normalmente exigem (no caso, o de que teria *realmente* chovido em Londres). Desse modo, a ficção é distinta e mais sofisticada do que a mentira: mentir significa quebrar as regras do contrato comunicativo, enquanto que a ficção convoca um novo conjunto de regras para governar esse contrato (SEARLE, 1979, p. 324).

Gregory Currie (1990) discorda dessa que ele chamou de “teoria do fingimento”, argumentando que o ato comunicativo ficcional é um ato genuíno, e não uma simulação de outro tipo de ato. Embora ele concorde com Searle que a intenção do autor seja o fator crucial na identificação das obras de ficção, ele aponta nos casos de paródia e imitação a possibilidade de atos de “afirmação fingida” em que não haveria uma “intenção fictiva”, e questiona a ideia de que uma mesma sentença não poderia ser usada para performar tipos diferentes de ato de fala, propondo então que a ficção seja considerada um tipo de ato ilocucionário diferente da afirmação.

Para Currie, o que caracteriza a intenção fictiva é o fato de que o autor pretende que seu leitor adote uma certa atitude diante das proposições formuladas. Essa atitude é descrita, de modo um tanto vago, como “envolvimento imaginativo” – mas Currie prefere o termo “faz-de-conta”.

Conversas sobre faz-de-conta tendem a ser frouxas e não-sistemáticas, mas algumas generalizações comumente reconhecidas são discerníveis: que o faz-de-conta nos permite atingir na imaginação o que nos é negado na realidade, que ganhamos experiências vicárias através do faz-de-conta, que desastre pode suceder se confundirmos o que fazemos de conta com o que acreditamos. Reconhecemos, entre outras palavras, um corpo de complexas conexões entre crença, desejo, experiência, sensação e faz-de-conta<sup>13</sup> (CURRIE, 1990, p. 19-20).

---

13. “Talk about make-believe tends to be loose and unsystematic, but some commonly acknowledged generalizations are discernible: that make-believe allows us to achieve in imagination what we are denied in reality, that we gain vicarious experience through make-believe, that disaster can follow if we confuse what we make believe with what we believe. We acknowledge, in other words, a body of complex connections between belief, desire, experience, sensation, and make-believe”.

A noção de faz-de-conta como aspecto central do processo de comunicação ficcional havia sido antes desenvolvida pelo já citado Kendall L. Walton, e é o fundamento da sua teoria da representação. Walton se preocupa principalmente com as emoções que sentimos diante das obras ficcionais, que para ele são “emoções ficcionais” – porém, essa ideia não sugere a existência de tipos especiais de emoção: o medo que um espectador sente diante de um filme de terror como, por exemplo, *A Bolha Assassina* (1958), pode não ser qualitativamente diferente daquele que ele sentiria em uma situação real; o que o conceito demonstra é apenas que a emoção não requer um estímulo real e pode emergir de estímulos imaginados. Para Walton, portanto, a intensidade dessas emoções ficcionais é explicada pela atitude que adotamos diante da ficção, o faz-de-conta.

O que nos traz de volta à reflexão sobre o jogo: a noção de faz-de-conta evoca as atividades que supõem “uma livre improvisação e cujo principal atrativo advém do gozo de desempenharmos um papel, de nos comportarmos *como se* fôssemos determinada pessoa ou determinada coisa” (CAILLOIS, 1990, p. 28). Porém a tentativa de incluir em um conceito de jogo esse aspecto do “faz-de-conta” gera dificuldades para Roger Caillois. O autor descreve brincadeiras de bonecas, polícia e ladrão, etc. como jogos que *não envolvem regras*, pelo menos não em termos fixos e rígidos:

Apesar do carácter paradoxal da informação, eu diria que, aqui, a ficção, o sentimento do *como se* substitui a regra e desempenha exactamente a mesma função. Em si mesma a regra cria uma ficção. Quem joga xadrez, o jogo da barra, pólo ou bacará, pelo simples facto de se subordinar às respectivas regras, encontra-se separado da vida normal, que não conhece nenhuma das actividades que estes jogos tentam reproduzir fielmente. É por isso que se joga a valer ao xadrez, à barra, ao pólo e ao bacará. Não se joga *como se*. (...) Assim, os jogos não são regulamentados e fictícios. São, antes, ou regulamentados ou fictícios (CAILLOIS, 1990, p. 28-29).

Juul abertamente recusa a aplicação feita por Caillois do termo “fictício”, e tenta resolver a resultante incompatibilidade da seguinte forma:

(...) video games são duas coisas diferentes ao mesmo tempo: video games são reais no sentido em que consistem em regras reais com as quais jogadores interagem de fato, e no sentido em que vencer ou perder um jogo é um evento real. No entanto, quando se vence

um jogo matando um dragão, o dragão não é um dragão real, mas ficcional<sup>14</sup> (JUUL, 2005, p. 1).

Para Sebastian Domsch (2013), por outro lado, não há oposição entre a realidade das regras de um jogo e a ficção que o acompanha, porque o mundo do jogo e os mundos ficcionais são criados de maneiras semelhantes. “Tanto as proposições ficcionais quanto as regras de jogo são sugestões para aceitar uma situação ‘como se’: no caso da ficção, existentes ficcionais são tratados como se existissem [...], e no caso dos jogos, regras são seguidas como se fossem necessárias”<sup>15</sup> (DOMSCH, 2013, p. 14).

Toda essa confusão decorre, talvez, de um embaralhamento entre dois modos pelos quais um jogo pode ser ficção. De um lado temos os jogos classificados como *mimicry*, como atividades de faz-de-conta, aos quais o conceito pode ser aplicado conforme discutido por Walton ou Currie. De outro, temos uma das características definidoras do conceito de jogo de Caillois segundo a qual todo jogo é ficcional, porque se dá em uma situação de nítida separação em relação à vida normal e acompanhado da consciência dessa separação, dessa “irrealidade”. Enquanto Caillois descreve essa separação como uma ficção, seu predecessor Johan Huizinga utiliza apenas o termo “não-sério” para descrever o fato de o jogo ser uma evasão da vida “real” para uma esfera de atividade temporária (HUIZINGA, 2010, p.16). Talvez essa seja a origem da confusão, pois Searle usa justamente esse termo para descrever as afirmações ficcionais. Ele visava, com uma oposição entre o discurso sério (não-ficção) e o discurso não-sério (ficção), evitar dicotomias que colocariam o discurso ficcional junto da metáfora em lado oposto ao discurso literal – afinal, um texto ficcional pode muito bem conter tanto metáforas quanto afirmações literais, assim como um texto de não-ficção (SEARLE, 1979, p. 320-321). Isso quer dizer que tanto o jogo quanto a ficção são atividades não-sérias,

---

14. “...video games are two different things at the same time: video games are *real* in that they consist of real rules with which players actually interact, and in that winning or losing a game is a real event. However, when winning a game by slaying a dragon, the dragon is not a real but a fictional one”.

15. “Both fictional propositions and game rules are suggestions to accept an ‘as if’ situation: in the case of fiction, fictional existents are referred to as if they existed [...], and in the case of games, rules are followed as if they were necessary”

o que sugere uma forte afinidade entre elas, mas não quer dizer que todo jogo seja uma ficção por esse motivo.

Essa afinidade com o jogo não passa despercebida aos estudiosos da ficção. Walton e Currie frequentemente a descrevem como um tipo de jogo ou brincadeira, e o mesmo faz Umberto Eco:

qualquer passeio pelos mundos ficcionais tem a mesma função de um brinquedo infantil. As crianças brincam com boneca, cavalinho de madeira ou pipa a fim de se familiarizar com as leis físicas do universo e com os atos que realizarão um dia. Da mesma forma, ler ficção significa jogar um jogo através do qual damos sentido à infinidade de coisas que aconteceram, estão acontecendo ou vão acontecer no mundo real (ECO, 2004, p. 93).

O que essa afinidade significa para o video game? Nem todo jogo é um jogo de *mimicry*, mas os jogos digitais quase sempre o são. Na verdade, arrisco-me a dizer que esta seja talvez uma das características distintivas do meio, que o separa de outros tipos de jogos, como os esportes: no video game, há uma conexão reflexiva entre, de um lado, as regras e parâmetros do jogo e, de outro, uma ficção.

### **Regras como ficção**

Ao sugerir que existe, no video game, uma conexão reflexiva entre regras e ficção, estou defendendo que as “regras de irrelevância” de Goffman *não são aplicáveis* aos jogos digitais. Na maioria dos *games*, a ficção (a aparência do cenário ou dos personagens ficcionais) carrega indícios das regras (a mecânica) do jogo e, portanto, esses jogos dependem do uso de uma ficção para que suas regras sejam inteligíveis para o jogador. Em outras palavras, as regras de um video game não necessariamente aparecem sob a forma de uma declaração linguística precisa e bem definida que poderia ser escrita em um livro de regras, mas tendem a ser apresentadas ao jogador sob a forma de *affordances* (possibilidades de ação) e objetivos que podem ser atingidos através delas (TAVINOR, 2009, s/p), e que são percebidos pelo jogador como uma ficção.

*Affordance* é um termo do campo do design de objetos, de onde desenvolvedores de *games* retiraram algumas soluções para o fato de que, no video game, o jogador deve descobrir por si mesmo as regras do jogo.

Conforme explica Don Norman (2013), uma das características centrais do bom *design* é *discoverability*, ou a possibilidade de descobrir as ações que um objeto permite e as circunstâncias em que devem ser executadas (NORMAN, 2013, p. 3). Essa possibilidade resulta da aplicação de cinco conceitos fundamentais do design: *affordances*, *significantes*, *restrições*, *mapeamentos* e *feedback*. Esses princípios contribuem na construção de um modelo conceitual do funcionamento do objeto na mente do usuário, e é esse modelo que irá reger a sua interação com o objeto (NORMAN, 2013, p. 10).

Fatores como “restrições” e “*feedback*” contribuem para um aprendizado a partir da tentativa e erro, ao impedir certas ações e fornecer reações a outras. Já o conceito de *affordance*, termo sem tradução adequada ao português, é mais complexo. *Affordance* é uma noção que Norman toma de empréstimo do trabalho do psicólogo J. J. Gibson (1986), conhecido por sua abordagem ecológica da percepção. Gibson argumentava que objetos físicos oferecem informações sobre como as pessoas podem interagir com eles, propriedade que chamou de “*affordance*”. Já Norman descreve a *affordance* como a relação entre as propriedades de um objeto e as capacidades de um agente que determinam como o objeto pode ser usado: por exemplo, a possibilidade de sentar-se é uma *affordance* oferecida pela cadeira. Enquanto que, para Gibson, essa informação é obtida a partir da “percepção direta”, para Norman a visibilidade das *affordances* é, muitas vezes, uma questão cultural ou convencional.

Essa noção ganha uma importância particular no video game, porque esses jogos apresentam ambientes ou cenários povoados de representações visuais de objetos que nem sempre fornecem *affordances*. Em um *game*, a possibilidade de o avatar sentar-se em uma cadeira só existe se essa ação for programada pelos desenvolvedores do jogo. Uma vez que nem todos os objetos que aparecem em um jogo possibilitam as mesmas ações que seriam possíveis no mundo real – por exemplo, uma porta pode ser apenas parte do cenário, e não algo que leva a outro lugar –, é bastante útil um termo que descreve as possibilidades efetivas de interação presentes no jogo.

Norman distingue, então, a *affordance* da *affordance* percebida, que pode ou não ser real, e destaca que existem também *affordances* que passam despercebidas e, portanto, requerem um meio de sinalizar sua presença, que ele chamou de *significante*.

Algumas *affordances* são perceptíveis, outras são invisíveis. Significantes são sinais. Alguns significantes são signos, rótulos e desenhos colocados no mundo, tais como signos rotulados “empurre”, “puxe” ou “saída” em portas, ou setas e diagramas indicando sobre o que se deve agir ou em qual direção gesticular, ou outras instruções. Alguns significantes são simplesmente *affordances* percebidas, tais como a maçaneta de uma porta ou a estrutura física de um interruptor (NORMAN, 2013, p.18).

A escolha do termo “significante” talvez não seja muito boa, pois o próprio Norman admite que usa a expressão em um sentido muito diferente daquele amplamente adotado pela semiótica (NORMAN, 2013, p. 14), mas é interessante observar de que maneiras os jogos digitais sinalizam *affordances*, para além das estratégias mais simples citadas por Norman. Uma das formas mais simples de sinalizar ações possíveis é o recurso ao realismo. Para Domsch, o realismo ficcional dos *games* opera como uma espécie de contrato entre o jogo e o jogador, que permite a este presumir que o mundo do jogo mantém um grau alto de semelhança com o nosso próprio mundo. É um contrato semelhante ao que toda ficção realista estabelece com o seu leitor ou espectador, e que resulta em uma economia de posições:

Nenhuma ficção realista precisa declarar coisas como “pessoas não podem voar ou atravessar objetos sólidos” porque isso já está implícito ao assumir o paradigma realista. No mesmo sentido, jogos realistas não precisam declarar essas regras, já que serão igualmente presumidas pelo jogador. É por isso que alguém pode pegar um grande número de jogos e imediatamente jogá-los sem consultar antes um manual, porque já começa o jogo com um conjunto pronto de expectativas implícitas<sup>16</sup> (DOMSCH, 2013, p. 14).

Essas expectativas não derivam apenas da nossa relação com o mundo real, mas também da nossa relação com outros mundos ficcionais, ou seja,

---

16. “No realist fiction needs to state things like ‘people can’t fly or walk through solid objects’ because that is already implicit in assuming the realist paradigm. In the same sense, realist games do not need to state these rules, as they will be equally assumed by the player. This is why one can pick up a large number of games and immediately play them without consulting a rule manual beforehand, because one starts the game with a ready set of implicit expectations”



de convenções de gênero, como notam Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca. Por exemplo, ao ler *Chapeuzinho Vermelho* podemos imaginar um mundo pré-moderno onde as pessoas moravam perto de florestas e animais podiam falar. A partir da nossa experiência, sabemos que netas e avós em geral se amam e que garotinhas não deveriam conversar com estranhos. Não é preciso muito para imaginar um mundo ficcional no qual as ações representadas fazem sentido, pois, “conforme lemos, assistimos ou jogamos, nós inconscientemente e imediatamente aplicamos o que sabemos a partir do nosso próprio mundo se a ambientação é realista, e a partir de outros mundos ficcionais se não é”<sup>17</sup> (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008, p. 173).

Domsch nota que muitos jogos podem ser jogados de forma puramente abstrata, sem recorrer a nenhum tipo de referência a um “mundo”. Porém, ao criar um quadro de referência para o jogo que é modelado no nosso mundo real ou em mundos ficcionais que conhecemos, torna-se mais fácil compreender e memorizar as regras.

Jogadores que se comprometem com um jogo precisam imaginá-lo como um mundo, e é muito mais fácil fazer isso semantizando suas propriedades abstratas (regras). Podemos simplesmente pensar no fato de que as peças em um jogo de xadrez não são chamadas por suas propriedades matemáticas ou por qualquer outro termo abstrato, mas por termos com significados distintos como “peão”, “cavaleiro” ou “rei”. É mais fácil usar esses termos semânticos do que se referir às peças apenas por sua posição no tabuleiro, então isso cumpre uma função cognitiva adicional – mas ao mesmo tempo abre o jogo para investimentos de significado adicionais que não são estritamente necessários.<sup>18</sup> (DOMSCH, 2013, p. 19).

---

17. “As we read, or view, or play, we unconsciously and immediately apply what we know from our own world if it is a realistic setting, and from other fictional worlds if it is not.”

18. “Players who commit to a game need to imagine it as a world, and it is much easier to do that by semanticizing its abstract properties (rules). One might just think about the fact that the pieces in a chess game are usually not referred to by their mathematical properties or any other abstract term, but by terms with distinct meaning such as ‘pawn’, ‘knight’ or ‘king’. It is easier to use these semantic terms than to refer to the pieces merely by their position on the board, so it fulfils an additional cognitive function – but at the same time it opens the game for further investments with meaning that are not strictly necessary.”

Juul também observa no uso de mundos ficcionais uma forte tendência no meio e identifica a importância dessa relação entre regras e ficção:

A vasta maioria dos video games apresentam mundos ficcionais de uma maneira ou de outra, enquanto que a vasta maioria de jogos não-eletrônicos tradicionais são abstratos. Isto não é, entretanto, uma descrição suficiente dessa divisão – a maioria dos jogos de tabuleiro comerciais também são representacionais (talvez isto ocorra porque é mais fácil vender um jogo representacional) – entre outros motivos porque o comprador potencial não pode prever o *gameplay* de um jogo simplesmente lendo as regras. Em video games, as regras são inicialmente ocultas do jogador – isto significa que é mais provável que o jogador tenha de usar o mundo do jogo para fazer inferências sobre as regras. De fato, o jogador talvez precise de um mundo ficcional para entender as regras<sup>19</sup> (JUUL, 2005, p. 176).

Porém, Juul permanece tímido ao analisar a correspondência entre ficção e regras. Para ele, os dois conceitos podem ser complementares, mas não são simétricos. Juul afirma que as regras de um jogo não dependem da ficção, mas que o mundo ficcional de um jogo em geral depende das regras, pois esse mundo é projetado de variadas maneiras: por meio de gráficos, sons, texto, etc., e das regras do jogo (JUUL, 2005, p. 121). Por outro lado, Domsch vê na correspondência entre regras e jogo algo que ocorre nos video games com mais frequência do que em quaisquer outros jogos, o que revela uma importante qualidade dos video games:

Video games são a epítome dessa tendência de atribuir à atividade de jogar um quadro de referência ficcional, de imaginar nossas decisões dentro de um sistema regido por regras como eventos narrativamente relevantes em um mundo ficcional, e de entender a

---

19. “The vast majority of video games present fictional worlds in one way or another, whereas the vast majority of traditional non-electronic games are abstract. This is not, however, a sufficient description of this split – the majority of commercial board games are also representational (this may be because it is easier to market a representational game) – among other reasons because the potential buyer cannot possibly predict the gameplay of a game simply by reading the rules. In video games, the rules are initially hidden from the player – this means that the player is more likely to use the game world to make inferences about the rules”.

performance de um jogo como o desenvolvimento gradual de uma história narrativa. Video games são o triunfo da ficção nos jogos<sup>20</sup> (DOMSCH, 2013, p. 20).

Assim, Domsch entende que a ficção não serve apenas para colorir a experiência de jogo, acrescentando informações adicionais ao sistema regradado do jogo. Ela serve, antes e sobretudo, para *comunicar* as regras como se fossem parte de um mundo ficcional. Por exemplo, ao encontrar um dragão – ou melhor, ao encontrar um elemento do sistema do jogo que *parece* um dragão –, o jogador naturalmente deve presumir que tem diante de si um oponente muito mais perigoso do que se tivesse encontrado algo semelhante a um coelhinho, um pressuposto baseado puramente na aparência do jogo (DOMSCH, 2013, p. 27). Nesse sentido, a ficção funciona como o sinalizador de uma *affordance* e como indicador sobre como o jogador deve agir.

Graças às possibilidades oferecidas pelos suportes ficcionais, o video game apresenta uma experiência de jogo qualitativamente diferente dos jogos tradicionais, o que quer dizer que não devemos, como os ludólogos fazem, rejeitar a ficcionalidade dos *games* como algo “incidental”. Em primeiro lugar, isso quer dizer que video games se distinguem dos demais jogos por dispensar um conhecimento *a priori* das regras. Hoje os *games* são projetados de forma que o jogador possa começar a jogar sem consultar nenhum tipo de instrução, pois o jogo provê as informações necessárias durante a sessão de jogo. Isso quer dizer que, conforme nota Domsch, o video game é o único tipo de jogo individual que consegue ocultar do jogador informações sobre o sistema de jogo, o que só é possível porque o computador faz valer as regras e não depende do conhecimento do jogador para que este as obedeça. Em jogos tradicionais, como xadrez ou damas, o jogador só pode jogar com sucesso caso possua conhecimento completo das regras, ou seja, do sistema de jogo. Nesses jogos, a incerteza que torna o jogo estimulante decorre da presença de um oponente, o que significa que não há como jogar esses jogos de maneira interessante sozinho. “Só

---

20. “Video games are the epitome of this tendency to invest the activity of playing with a fictional frame of reference, to imagine our decisions within a rule-bound system as narratively relevant events in a fictional world and to understand the performance of a game as the gradual development of a narrative story. Video games are the triumph of fiction in gaming”

video games podem atirar um jogador solo em um jogo, fornecer-lhe uma situação de escolha, mas negar-lhe qualquer informação clara sobre o tipo de consequência que diferentes opções terão” (DOMSCH, 2013, p. 130). Isso só é possível porque video games combinam informações sobre o sistema de jogo com as informações sobre o mundo do jogo:

Porque o jogador reconhece o mundo do jogo como um mundo ficcional que é modelado, pelo menos em alguns aspectos, em seu próprio mundo ou em outros mundos ficcionais que conhece, ele começará a calcular probabilidades por analogia ao seu próprio mundo ou a outros mundos ficcionais. “Abrir” e “entrar” em algo que é visualmente remanescente de uma porta levará o jogador a esperar por outro cômodo, e não um menu, ou um peixe, ou uma equação matemática. Essas expectativas, e as probabilidades que elas envolvem, são claramente meras ilusões. Do ponto de vista do design de jogos, não há nenhuma razão necessária por que a ativação de uma porta que é assinalada com “entre na porta” em um jogo *não* deva levar a uma equação matemática. A única coisa que se opõe a isso é a consistência do mundo ficcional projetado pelo jogo.<sup>21</sup> (DOMSCH, 2013, p. 131).

O mundo ficcional é, então, essencial para o jogador de video game, pois fornece informações e cria expectativas sobre o sistema de jogo. Mas não é preciso um mundo ficcional detalhado e consistente para que isso ocorra. Elementos ficcionais como cenários, objetos de cena e personagens já são capazes de orientar a ação do jogador. Walton chama esses elementos de “acessórios” ficcionais, mas define o conceito apenas vagamente: toda representação pode funcionar como um acessório, incluindo tanto os elementos de cena de uma peça de teatro ou filme (“acessórios”

---

21. “Because the player recognizes the gameworld as a fictional world that is modelled, at least in some regards, on her own world or on other fictional worlds she has experienced, she will start to calculate probabilities by analogy to her own or other fictional worlds. ‘Opening’ and ‘entering’ something that is visually reminiscent of a door will lead the player to expect another room, and not a menu, or a big fish, or a mathematical equation. These expectations, and the probabilities they involve, are of course mere illusions. From the position of game design, there is no necessary reason why the activation of an option that is marked with ‘enter door’ in a game should *not* lead to a mathematical equation. The only thing that speaks against it is the consistency of the fictional world projected by the game.”

em um sentido mais literal) quanto os atores e até o próprio filme. Qualquer representação – no sentido clássico de algo que substitui outra coisa que está ausente, e assim a representa – pode ser um acessório, desde que sirva para gerar uma verdade ficcional: um castelo de neve gera a proposição ficcional segundo a qual há ali um forte com torres e um fosso; uma boneca gera a realidade imaginada de que há num jogo infantil uma garotinha loira (WALTON, 1990, p. 37-38).

A partir dessa proposição de que todo objeto que representa alguma outra coisa é uma versão ficcional dessa coisa, Walton tenta desenvolver uma teoria geral da representação. Isso gera uma confusão entre representação e acessório que, para os propósitos desta discussão, é improdutiva e, portanto, será desconsiderada. Por outro lado, há um aspecto interessante a respeito dos “acessórios” de Walton, que emerge quando estes tomam parte em jogos de faz-de-conta: a boneca de uma criança pode representar um bebê real, e nesse sentido autores como Searle ou Currie discordariam de Walton quando este equivale ficção e representação; por outro lado, se a criança chuta a boneca, o acessório gera a ficção de que um bebê foi chutado, independentemente do fato de a boneca representar um bebê real ou ficcional. Nem toda representação pode (ou deve) ser chutada, o que significa que aquele acessório, como gerador de “verdades ficcionais” em um jogo de faz-de-conta, opera como algo mais que uma simples representação. Esse aspecto é a “reflexividade” de que Walton fala, e que citei ao narrar a brincadeira das crianças que faziam de conta que tocos de árvore eram ursos. Encontrar subitamente um toco oculto por um arbusto era como ser surpreendido por um urso sorrateiro; do mesmo modo, o forte de gelo que desaba diante de bolas de neve lançadas nele gera a verdade ficcional de que as muralhas do forte foram colocadas abaixo diante de catapultas inimigas. Isto é, talvez, o que Caillois tinha em mente quando disse que, nas brincadeiras de faz-de-conta, a ficção *substitui* a regra: um acessório, quando a serviço de uma ficção, impõe suas próprias regras, que não são declaradas a priori e sim emergem, conforme se joga, dos próprios aspectos do acessório.

Em suma, o uso de personagens, cenários e histórias é algo recorrente nos jogos de video game e serve como uma estratégia para resolver um dilema surgido nos primórdios do desenvolvimento do meio: os primeiros desenvolvedores haviam notado que aprender as regras do jogo se tornava um ônus para o jogador que já tinha diante de si a tarefa de se familiarizar

com os controles (os *inputs*) do jogo. Uma das primeiras soluções encontradas foi o reaproveitamento de regras preexistentes e já conhecidas pelo jogador: em *Pong* (Atari, 1972), por exemplo, opera-se segundo as normas do tênis de mesa. A criação de mundos ficcionais parte de um pressuposto semelhante, no que o jogador pode deduzir algumas das regras do jogo a partir de sua experiência com o mundo real e com outros mundos ficcionais oriundos da literatura, do cinema, etc. Com o desenvolvimento dos aspectos técnicos do suporte, os jogos passaram a depender cada vez menos de elementos externos como manuais de instruções para estabelecer os seus mundos ficcionais, mas a lógica parece ser a mesma: recorrer a acessórios, ligados a alguma ficção, para poupar os jogadores do aborrecimento de ter de aprender um novo conjunto de regras antes de cada novo jogo.

Assumo então, como qualidade intrínseca do video game, a ideia de que a compreensão das regras do jogo pelo jogador requer uma ficção – no sentido em que o suporte do jogo necessariamente opera em paralelo como um acessório para a existência imaginada de cenários, personagens, etc. Nos termos de Tavinor, no video game *o jogo é codificado em uma ficção*.

O que quero dizer quando digo que as características formais dos video games estão codificadas em uma ficção é que o conteúdo ficcional (...) é usado para construir um arranjo formal de *affordances* e objetivos apto a suportar um jogo<sup>22</sup> (TAVINOR, 2009, s/p).

A qualidade do suporte à imaginação influi, por exemplo, na riqueza de detalhes com que os objetos são imaginados, e o princípio da reflexividade de Walton, apropriado por Tavinor, também se aplica: a situação ficcional imaginada dá pistas ao jogador a respeito das regras do jogo e influi no modo como ele joga.

Mas embora as ficções possam servir para indicar *affordances*, a sua correlação com as regras é mais problemática no que diz respeito aos objetivos do jogo. Tomando de empréstimo a terminologia de David Hume, Domsch explica que jogos consistem primariamente de “proposições-ser” que descrevem os elementos do jogo, as possibilidades de ação e as conse-

---

22. “what I mean by saying that the formal features of videogames are encoded in a fiction is that fictional content (...) is used to build up a formal arrangement of affordances and objectives apt to support a game”.

quências dessas ações. Essas proposições nos dizem como um jogo *pode* ser jogado, mas não como ele *deve* ser jogado, ou seja, *porque* algumas opções são mais desejáveis do que outras. Para isso o jogo requer um conjunto diferente de regras, traduzidas em “proposições-deve-ser”, que resultam na valorização de certos elementos e ações do jogo, como a vitória em relação à derrota (DOMSCH, 2013, p. 151). Para o autor, essas “regras de valorização” também requerem o uso da ficção:

Valorização nesse sentido só pode se tornar compreensível através de termos semânticos. Enquanto que 0 e 1 são valores matemáticos abstratos, não há nenhum conceito igualmente abstrato que considera 1 como “melhor” do que zero. As ideias de “melhor”, “bom” ou “mau” são inerentemente atreladas à cognição humana. Elas não são algo que é dado no mundo, mas são parte de como nós interpretamos o mundo. Seu uso em games deve portanto ser cuidadosamente diferenciado de outras regras<sup>23</sup> (DOMSCH, 2013, p. 151).

O problema com a valorização em video games, explica Domsch, é que ocorre um curto-circuito na tradução dessas regras em ficções. Isso porque os sistemas de valores presentes em jogos são absolutos e indisputáveis (a vitória é sempre entendida como algo “bom”), mas nos *games* são apresentados como elementos de um mundo ficcional que é modelado no mundo da experiência do jogador, onde sistemas de valores tendem a ser complicados e relativos. Em outras palavras, regras de valorização são apresentadas ao jogador de um modo que as relaciona a valores éticos e morais do mundo real, mas que no jogo funcionam sob a forma estrita de regras de jogo (DOMSCH, 2013, p. 152).

Há então um problema com a apresentação ficcional dessas regras. Enquanto que, no discurso factual, as “proposições-ser” devem ser avaliadas em termos de verdade ou mentira, na ficção elas devem ser aceitas pela pessoa que entra no jogo da ficcionalidade. Mas o mesmo não é válido para as “proposições-deve-ser”. Os valores éticos ou morais

---

23. “Valorisation in this sense can only be made understandable by semantic terms. While 0 and 1 are abstract mathematical values, there is no equally abstract concept that holds 1 to be ‘better’ than zero. The ideas of ‘better’, ‘good’, or ‘bad’ are inherently tied to human cognition. They are not something that is given in the world, but are part of how we make sense of the world. Their use in games must therefore be carefully differentiated from the other rules.”

que motivam as ações da personagem de um romance, por exemplo, podem ser contestados pelo leitor. Isso quer dizer que, na ficção em geral, o leitor tem a obrigação de aceitar apenas as “proposições-ser”, e não as “proposições-deve-ser”. Porém, a situação muda nos video games: as regras de valorização que definem os objetivos do jogo e as condições de vitória – isto é, descrevem o que o jogador *deve fazer* – *precisam* ser aceitas para que o jogador jogue corretamente (DOMSCH, 2013, p. 155). Isso quer dizer que *games* podem apresentar como opção racional – do ponto de vista de uma racionalidade de jogo – alguma ação que, para o jogador, é moralmente condenável. Domsch cita o exemplo do jogo *Carmageddon*, onde atropelar pedestres é considerado “bom” e rende pontos ao jogador, e o jogador deve aceitar essa valorização caso decida jogar. Para o autor, é um caso em que não há decisão ética dentro do jogo, apenas fora dele, ou seja, na decisão do jogador de jogar ou não (DOMSCH, 2013, p. 163). Mas isso quer dizer, também, que preocupações de ordem moral a respeito de video games – em especial no que diz respeito à valorização da violência – não são inteiramente descabidas, pois

video games que criam situações explícitas de escolha ética e atrelam essas situações a regras de valorização também aplicam um conjunto pré-determinado de normas éticas. Situações de escolha ética em video games são situações criadas, projetadas e possibilitadas por designers de jogos que, através do curto-circuito entre *gameplay* e valorização ética, sugerem um quadro ético normativo específico<sup>24</sup> (DOMSCH, 2013, p. 166).

Sendo assim, a possibilidade de introduzir valores de ordem ética ou moral no jogo, e induzir o jogador, através dos acessórios ficcionais, a assumir esses valores (pelo menos durante a sessão de jogo), pode tanto ser um problema quanto um potencial expressivo e até educativo. São problemas quando promovem a aceitação, sem questionar, desses valores. Porém, podem ser também importantes recursos educativos quando permitem ao jogador avaliar as consequências e assim “testar” diferentes

---

24. “video games that create explicit ethical choice situations and tie them to game valorisation also apply a predetermined set of ethical norms. Ethical choice situations in video games are created situations, designed and enabled by the game designers who, through the shortfusing of gameplay and ethical valorisation, suggest a specific framework of normative ethics.”



sistemas de valorização ética, ou quando as regras do jogo tendem a valorizar “proposições-deve-ser” que são bem aceitas no mundo real. É o que ocorre nos exemplos que examinaremos neste capítulo.

Conforme expliquei anteriormente, o acessório funcional tem a função de codificar um conjunto de ações possíveis: ele não só confere ao jogador possibilidades de ação, como informa ao jogador a respeito dessas possibilidades. Isso é possível não apenas graças à aparência e à forma do acessório, que são significativos, como também devido ao fato de que esses acessórios muitas vezes evocam modos de uso até certo ponto roteirizados. Uma criança em geral brinca com um bebê de plástico carregando-o no colo, ninando-o e dando-lhe de mamar, porque essas ações são convencionalmente ligadas à imagem do bebê. A experiência da criança com o bebê de plástico pode até mesmo preceder a sua experiência com um bebê real, e a criança aprende que deve realizar aquelas ações porque “é assim que se brinca com um bebê”. Um acessório ficcional pode então influenciar o que é feito dele de duas maneiras: através de “regras” mais ou menos convencionais de uso, ou por meio de sua materialidade. A seguir, veremos que isso significa que um avatar, enquanto acessório ficcional, é mais do que um mero intermediário que possibilita a interação do jogador com o mundo do jogo, podendo servir para roteirizar as suas ações e até influir em suas escolhas.

Em *ImmorTall*<sup>25</sup> o jogador assume o comando de uma criatura alienígena que caiu em nosso planeta. Inicialmente pequeno e rastejante, o *alien* começa a crescer e ganha pernas logo que encontra o primeiro ser humano, uma menina inocente. Em seguida, ele encontra um garoto, aparentemente o irmão da primeira criança, que dá de comer uma fruta ao monstro e sobe em suas costas. Mais adiante surge um casal, que inicialmente se assusta com o alienígena e se esconde no interior de uma casa: são os pais das crianças, que por sua vez ficam tristes com a reação e deixam o amigo (Figura 17). Mas a solidão do monstro dura pouco; a família logo muda de ideia e deixa a casa e a mãe oferece um pote de comida à criatura para selar a paz. O grupo passa então a seguir alegremente o avatar pelo cenário.

---

25. Disponível em < <http://jayisgames.com/archives/2010/03/immortall.php> > Acesso em 18 jan. 2015.



Figura 17 - ImmorTall

Nesse ponto, entretanto, surgem os primeiros adversários: soldados armados, aviões bombardeiros e tanques de guerra passam a atacar o monstro. O cenário se torna sombrio, salpicado de elementos próprios de um cenário de guerra como crateras, barricadas e arame farpado. A família humana se vê indefesa diante do tiroteio, e tudo o que o jogador pode fazer é usar o grande corpo do monstro para protegê-los.

É curioso o modo como ImmorTall consegue narrar essa pequena história usando quase que apenas elementos visuais. Isso é possível graças ao repertório do jogador, uma vez que a trama (um alienígena que cai na Terra e faz amizade com crianças) é suficientemente clichê para dispensar grandes explicações. A “Coisa” parece bastante inofensiva: ela não tem braços e tudo o que pode fazer é andar; sua postura é curvada, de um modo que indica antes humildade que ameaça. Não surpreende que as crianças não tenham medo dela. Quando é atacada pelo exército, as mesmas qualidades visuais e virtuais do avatar fazem com que ele seja um perfeito escudo para proteger a família dos projéteis e bombas.

A criatura é resistente, mas não invulnerável, e o jogador nota isso quando ela “sangra” ao ser atingida, e pelo modo como se enfraquece após vários ataques. Aos poucos, ela vai ficando mais curvada e seu andar mais lento e difícil. Ferida, ela se torna lenta, tornando a jogabilidade penosa. E, no entanto, quando se trata de proteger a família inocente, a “Coisa” encontra novas forças e se move com surpreendente agilidade, ainda que temporariamente: durante cada novo ataque, a criatura é capaz de se mover em velocidade ampliada, enquanto que os demais elementos do cenário são reduzidos à “câmera lenta”, não importa o quanto esteja machucada (Figura 18).



Figura 18 - ImmorTall

Nesse momento, o avatar funciona como um acessório ficcional dinâmico capaz de incentivar o jogador a assumir uma posição ética diante da situação. A redução da velocidade do seu movimento gera a ficção de que a criatura está ferida, e o subsequente aumento de velocidade durante os ataques gera a ficção de que ela está buscando desesperadamente novas forças para conseguir proteger os amigos humanos. O importante aqui é entender o modo como a ficção cria um roteiro, e o acessório conduz a certas ações: a ficção de que a “Coisa” anseia por salvar a família com suas últimas forças *leva o jogador* a decidir fazê-lo e a ficar emocionalmente frustrado caso fracasse e algum dos humanos morra no fogo cruzado. A responsabilidade ética sobre a decisão ainda pertence ao jogador, porque é dele a escolha, e o jogo não valoriza a sobrevivência dos humanos como uma condição de vitória; mas o jogo não apresenta os caminhos possíveis de modo equilibrado e isento, e sim exerce pressão para que a balança penda para um lado. O modo como o jogador é conduzido a adotar uma atitude fica claro no relato do(a) usuário(a) “IIIII”, que descreve a decisão de proteger os humanos como “a ideia mais imediata”:

Eu senti algum tipo de hostilidade, uma desconfiança por parte dos pais. Mas por causa de seus filhos, eu (bem, o alienígena) os vi com um olhar ligeiramente positivo, se não, pelo menos neutro. Enquanto eu era destroçado tanto emocionalmente quanto fisicamente pelos soldados, entrei em um frenesi implacável para proteger a família, e se não toda a família, ao menos as crianças, a todo custo. (Eu precisava de um propósito, ou tudo se tornaria inútil, então eu me agarrei à ideia mais imediata.) O pai foi o primeiro a ir, e então a mãe e o irmão mais velho. Eu os protegi enquanto eles

lamentaram uns pelos outros. Eu morri depois de proteger com sucesso a filha mais nova, aquela que havia me visto primeiro, me marcado como amigo, e tinha em geral sido bastante gentil comigo. Morto/morrendo sob uma nevasca brusca, a menina sentou-se ao meu lado e eu só posso supor que morreu por causa do frio.<sup>26</sup>

Retomando os termos de Wolfgang Iser, que tipo de “desvio” temos em *ImmorTall*? Em relação ao gênero de jogo com o qual dialoga, há duas quebras básicas. A primeira reside em uma inversão do lugar do jogador, que em vez de assumir o controle de um avatar humano ou humanóide, controla o tipo de criatura monstruosa que na maioria dos jogos desempenharia a função de inimigo a ser vencido. Ao realizar essa inversão, o jogo promove uma mudança de perspectiva: como adversário, o alienígena seria visto como uma ameaça a ser evitada ou eliminada, mas como avatar, as qualidades desse acessório ficcional promovem uma atitude pacífica e protetora.

Outro desvio pode ser percebido no modo como o *game* se encerra: não há uma condição de vitória na qual o avatar chega ao final do cenário e atinge um objetivo. A “Coisa” invariavelmente morre após um número de agressões e seus amigos humanos, caso tenham sobrevivido, se põem a chorar sobre o cadáver. O jogo não mede o sucesso do jogador: não conta pontos e nem diz se venceu ou perdeu. É o jogador quem deve decidir se houve ou não uma vitória, se ele foi capaz de proteger os companheiros ou se morreram por sua culpa. Nesse sentido, *ImmorTall* tem uma relação um pouco mais intrínseca com seus elementos narrativos do que os jogos típicos do gênero plataforma. Aqui a história não serve apenas para definir as condições iniciais do jogo, mas permanece costurada à experiência do jogo durante toda a sessão – a ponto que somente narrando a própria experiência o jogador poderá avaliá-la e decidir se “venceu”.

---

26. “I sensed some sort of hostility, a mistrust from the parents. But because of their children, I (well, the alien) regarded them in a slightly positive light, if not at the very least neutral. As I was torn down both emotionally and physically by the soldiers, I came to a set-in-stone frenzy to protect the family, and if not the family, the children at any cost. (I needed a purpose, or everything became pointless, so I latched on to the most ready idea.) The father was the first to go, then mother, and then older sibling. I protected them while they mourned for each other. I died after having successfully protected the youngest daughter, the one who had seen me first, branded me a friend, and had just been rather kind to me. Dead/dying under a quick snowfall, the girl sat down next to me and I can only assume died from the cold”.

Além disso, ao construir uma história simples a partir de elementos discretos, deixando as lacunas para serem preenchidas pelo repertório do jogador, ImmorTall consegue dois importantes efeitos. Em primeiro lugar, atinge um alto grau de ressonância emocional, uma vez que, ao evocar o repertório do jogador, faz com que este resgate, junto com as lembranças de filmes e outras narrativas similares à trama, as emoções associadas a essas histórias. Em segundo, permite que o jogo se abra a possibilidades de leitura para além do sentido mais imediato: na seção de comentários do site, alguns usuários chegam a sugerir, por exemplo, que a trama ImmorTall poderia ser interpretado como as etapas do amadurecimento de uma pessoa. O(a) usuário(a) “DeGnominator” vê sinais que reforçam essa leitura:

Somente o modo como que o alienígena começa pequeno e vivaz, encontra a família e “cresce”, e então sai pelo mundo afora – onde ele é desgastado pelo que encontra até ficar quase dobrado sobre casal e praticamente imóvel.

Finalmente sucumbindo, ele morre, deixando apenas o que restou de “sua” família, os membros que ele protegeu com êxito do mundo exterior.<sup>27</sup>

Outro(a) comentador(a), “PrimalInstincts”, sugere uma interpretação semelhante:

Todos nós começamos a vida como uma pequena e indefesa entidade. Há sempre alguém lá desde o início para te dar cuidado e amor, caso contrário, não haveria futuro. Conforme o tempo passa, viajamos e descobrimos novos lugares e pessoas. Crescendo com o conhecimento da vida, nos fortalecemos sendo capazes de nos defender. Mas a cada início deve haver um fim. Quer seja devido a causas naturais, ou lutando por aqueles que você ama, todos nós encontramos o mesmo fim.

Viva agora e para sempre. A memória é o que nos mantém vivos.<sup>28</sup>

---

27. “Just the way in which the alien starts of small and sprightly, meets the family and ‘grows up’, and then sets off into the wide world - where he is worn down by what he finds there until he is nearly bent over double and practically immobile”. Finally succumbing, he dies, leaving only whatever is left of ‘his’ family, the members he successfully shielded from the outside world”.

28. “We all start out life as a small and defenseless entity. There is always someone there from the beginning to give you care and love, otherwise there would be no

Não discutirei os méritos dessas interpretações porque o interesse aqui não recai sobre os sentidos produzidos, e sim sobre os mecanismos que permitem produzi-los. Em *ImmorTall* podemos perceber os contornos de uma estratégia que amplia a função do acessório ficcional, fazendo dele um elemento instigador para a adoção de uma postura ética em relação à narrativa. Isso força o jogador a reavaliar a sua relação com os acessórios ficcionais nos *games*, lavando-o a perceber, nestes, um certo grau de agência: “meu inimigo parece ameaçador, mas como eu (meu avatar) devo parecer a ele?”

### Adentrando o mundo ficcional

O acessório ficcional, então, deve ser entendido como um recurso que permite ao jogador não só descobrir o que ele pode fazer no jogo, mas também o que ele deve fazer. É fundamental, então, reconhecer a reflexividade na relação entre ficção e jogo. Não só a ficção dita as regras, mas também “as qualidades ficcionais de um video game são em amplo grau determinadas pelas qualidades funcionais que elas pretendem codificar, e isso significa que essas ficções frequentemente irão parecer menos que reais”<sup>29</sup> (TAVINOR, 2009, s/p). Portanto, antes de criticar a narrativa de um video game como rasa, pueril ou em algum outro aspecto inferior às histórias narradas por mídias como o cinema, o teatro e a literatura, devemos entender que, nos *games*, ela desempenha um papel especial.

Se, por um lado, muitos críticos incorrem nesse equívoco e tendem a deplorar essa deficiência da ficção videolúdica, por outro há um grande número daqueles que exaltam as potencialidades particulares do video game, em geral identificadas em dois aspectos principais que o diferenciam de outros tipos de ficção. A primeira dessas características seria a

---

future in it. As time passes, we travel and discover new places and people. Growing with knowledge of life, we grow strong being able to defend ourselves. But with every beginning there must be an end. Whether its from natural causes or fighting for the ones you love, we all meet the same demise.  
Live now and forever. Memory is what keeps us alive”.

29. “the fictional qualities of a videogame are in a large degree determined by the functional qualities that they are intended to encode, and this means that those fictions will often seem less than real”.

*imersão*. Games são muitas vezes descritos como ficções altamente imersivas, mas Tavinor aponta que não há consenso quanto ao que o termo se refere. Em primeiro lugar, imersão pode ser referir ao ato de “retirar-se das suas preocupações cotidianas e se envolver com uma outra forma de vida”<sup>30</sup> (TAVINOR, 2009, s/p, traução nossa), aspecto que já está incluído na conceituação clássica de jogo. Em segundo lugar, imersão parece se referir a um tipo de absorção psicológica em determinada atividade, a ponto de se perder a noção do tempo. E em terceiro lugar, e talvez mais importante, pode se referir à capacidade de “entrar” nos mundos ficcionais, ao modo como o jogador pode se envolver em um mundo ficcional. Para Tavinor, o envolvimento com um mundo ficcional depende de uma atitude cognitiva adotada diante do suporte oferecido à apreciação da ficção, e não difere em natureza no video game em relação a outras ficções, apenas em intensidade.

Para Tavinor, o segundo aspecto característico do video game é mais importante ao separá-lo de outros tipos de ficção: a *interatividade*. Para ele, video games são ficções interativas no sentido de uma interatividade física que ultrapassa o tipo que normalmente é permitido pelos suportes ou acessórios ficcionais tradicionais, como o ato de virar as páginas de um livro:

Video games oferecem um suporte que não apenas retrata mundos e narrativas vívidos e imaginativos, mas mundos que respondem de várias maneiras à interação do jogador, de modo que se eu manipulo o controle de tal e tal maneira, um novo evento ficcional é retratado no mundo do jogo<sup>31</sup> (TAVINOR, 2009, s/p).

Trata-se, então, de uma interação de dupla natureza: de um lado, há uma interação real quando o jogador aperta um botão ou move uma alavanca, e de outro uma interação ficcional quando essa ação se traduz em uma ação ficcional no universo do jogo, como matar um dragão. Para Tavinor, a relação entre os dois tipos de interação é crucial, pois é porque

---

30. “removing yourself from your everyday concerns and engaging with another form of life”.

31. “Videogames provide a prop that not only depicts vivid imaginative worlds and narratives, but worlds that respond in various ways to the interaction of the player, so that if I manipulate the controller in such and such a way, a new fictional event is depicted in the world of the game”.

há interação física mais complexa e responsiva que o video game possibilita uma interação ficcional ampliada. Essa qualificação, é claro, implica na existência de diferentes níveis de intensidade da interação ficcional, evocando a distinção entre “interatividade fraca” e “interatividade forte” de Dominic Lopes (2003):

*Games* são “fortemente interativos” porque os inputs de seus usuários ajudam a determinar o estado subsequente do jogo. Enquanto que na mídia fracamente interativa o input do usuário determina qual estrutura é acessada ou qual a sequência em que é acessada, na mídia fortemente interativa podemos dizer que a própria estrutura é transformada em parte pelas escolhas do interator. Desse modo obras fortemente interativas são aquelas cujas propriedades estruturais são em parte determinadas pelas ações dos interatores<sup>32</sup> (TAVINOR, 2009, s/p).

Há pelo menos dois problemas com essa caracterização. Em primeiro lugar, ela implica em um juízo de valor que coloca as obras “fortemente interativas” em um patamar superior. Podemos concordar com Tavinor que a interatividade fortalece o engajamento com mundos ficcionais e que resulta em um suporte mais robusto, mas o próprio autor dá a entender que essa “robustez” não é exclusiva ao video game ou às mídias interativas. Em segundo lugar, é bastante provável que a grande maioria dos video games não seria considerada como “mídia fortemente interativa”. *Games* em geral possuem um conjunto limitado de *affordances* e, por isso, costumam ter de sinalizá-las para que se destaquem da miríade de possibilidades de interação que são percebidas pelo jogador, mas que não existem de fato. O conjunto de *affordances* de um jogo tende a ser limitado porque é programado pelos seus criadores – ou seja, as ações possíveis do jogador são previstas pelos desenvolvedores do jogo e inseridas na estrutura do jogo, de modo que a interação do jogador apenas atualiza e não modifica essa estrutura. Das ações do jogador podem emergir diferentes histórias,

---

32. “Games are “strongly interactive” because their users’ inputs help determine the subsequent state of play. Whereas in weakly interactive media the user’s input determines which structure is accessed or the sequence in which it is accessed, in strongly interactive media we may say that the structure itself is shaped in part by the interactor’s choices. Thus strongly interactive works are those whose structural properties are partly determined by the interactor’s actions”.



algumas delas até não previstas pelos autores; mas essas narrativas já não fazem parte da estrutura do jogo, sendo produtos dela.

Já Ryan esquematiza a importância das noções de imersão e interatividade de outro modo. Ela se interessa por um tipo específico de imersão, descrito como “a experiência através da qual um mundo ficcional adquire a presença de uma realidade autônoma e independente da linguagem, povoada por seres humanos vivos”<sup>33</sup> (RYAN, 2001, p. 14, tração nossa), ou seja, uma situação em que um texto cria um espaço que o leitor pode povoar e habitar por meio da sua imaginação. O termo imersão, quando aplicado nesse sentido a textos literários, deve ser entendido como uma metáfora – ou melhor, como uma referência à metáfora do “mundo do texto”. Todo texto tem um domínio semântico, no sentido do conjunto difuso de significados projetados por ele, mas nem todo texto produz um mundo. Para explicar como um texto cria um mundo ela cita o conceito de mundo do texto de Heim, caracterizado pelos quatro aspectos que mencionei há pouco: “conjunto conectado de objetos e indivíduos; ambiente habitável; totalidade razoavelmente inteligível para observadores externos; campo de atividade para seus membros”<sup>34</sup> (RYAN, 2001, p. 91).

Como, no entanto, ocorre a imersão, ou seja, a produção de um efeito de *presença* por esse mundo do texto? Como fazer com que se experimente algo feito de informação como algo material? Segundo Ryan, cria-se a presença em um ambiente através de uma representação visualmente convincente desse ambiente e também, no caso dos ambientes digitais, de dois tipos de interatividade: a possibilidade de explorar o ambiente e a possibilidade de modificá-lo. Presença e imersão são então, para ela, frutos dessas duas formas de interação, e a noção de interatividade estaria subordinada à de imersão porque serviria para produzi-la, pelo menos no que diz respeito ao tipo de realidade virtual criado através da tecnologia digital.

No século 20, aponta Ryan, essa metáfora do *texto como mundo* que privilegiava as estratégias de imersão no “mundo do texto” parece ter sido substituída pela metáfora do *texto como jogo* como paradigma da teoria literária. É o caso de teorias literárias como as de Ingarden e Iser, para quem

---

33. “the experience through which a fictional world acquires the presence of an autonomous language-independent reality populated with live human beings”.

34. “connected set of objects and individuals; habitable environment; reasonably intelligible totality for external observers; field of activity for its members”.

o texto é um objeto inacabado que se completa na atividade do leitor, que por sua vez é descrita como um jogo. Essa descrição, entretanto, varia entre um emprego literal (o texto é jogo, por exemplo, nos romances de mistério, onde funciona como um quebra-cabeça ou charada a ser respondida pelo leitor) e um uso metafórico vago (onde o conceito é reduzido à sua essência: uma atividade governada por regras e exercida por prazer). O que há de comum a todas as aplicações da metáfora do jogo parece ser a noção de que a atividade de leitura seria reconhecida como uma relação interativa e de caráter auto-reflexivo com os signos que compõem o texto.

Assim, ocorre então uma incompatibilidade entre a interatividade presumida pela noção de jogo do texto e a imersão descrita na metáfora do mundo textual. “Para que um leitor seja capturado em uma estória”, nota ela, “o mundo textual deve ser acessível através de concentração sem esforço”<sup>35</sup> (RYAN, 2001, p. 96). Em outras palavras, a imersão pressupõe um tipo de realismo ilusionista, algo supostamente incompatível em relação ao exercício das faculdades críticas, pois induziria a uma espécie de “cegueira semiótica”, na qual o mundo representado é percebido em tal intensidade que não se vê os signos que o constroem. Perder-se em um mundo virtual é equiparado a um tipo de escapismo, e não à atitude interpretativa esperada diante do objeto artístico.

Em uma época que considera os signos a substância de todas as realidades, esse atravessamento da linguagem é um crime semiótico: qualquer “liberdade dos signos” que a mente pode alcançar é atingida não através do seu desaparecimento, mas através da consciência de sua onipresença e através do reconhecimento do seu caráter convencional e arbitrário. Os signos devem ser tornados visíveis para que o seu papel na construção da realidade seja reconhecido. A ideia de transparência tende a ser interpretada como uma negação da importância do meio no que pode ser expresso e representado. Se o meio é transparente, diz o argumento, o meio não importa<sup>36</sup> (RYAN, 2001, p. 175).

---

35. “For a reader to be caught up in a story, the textual world must be accessible through effortless concentration”.

36. “In an age that regards signs as the substance of all realities, this traversal of language is a semiotic crime: whatever ‘freedom from signs’ the mind can reach is achieved not through their disappearance but through the awareness of their

Ryan reconhece o fato de que a atenção aos artifícios retóricos pelos quais um mundo emerge do texto é um aspecto essencial da apreciação estética, e um dos efeitos favoritos da teoria literária pós-moderna, mas assume uma posição de aberta valorização da imersão em detrimento desse efeito, apontando que a oposição entre imersão e interatividade não se dá na realidade virtual, onde a segunda serve para fortalecer a primeira. Ela explica que é possível haver imersão e ainda assim manter-se consciente do meio e admirar a virtuosidade estilística que produz o efeito de presença, porque a obra nunca é uma “ilusão” no sentido literal. Por outro lado, a busca por um efeito de auto-referência e opacidade geraria uma paralisia do texto, uma vez que ao impedir que o leitor se esqueça da mediação por signos, o texto jamais produziria um mundo.

Para Ryan, que valoriza a imersão como efeito estético, o fato de que imersão e interatividade não se opõem, e sim se fortalecem na realidade virtual, é sinal de um potencial estético mais elevado, e embora ela diga que não deseja promover a realidade virtual como forma de arte superior e nem quer igualar a imersão ao valor estético, ela tende a tratar a realidade virtual como metáfora para a obra de arte suprema (RYAN, 2001, p. 347). Essa valorização dos efeitos produzidos pela imersão e interatividade se estende aos *games*: “o prazer dos *games* modernos é tanto uma questão de ‘estar lá’ quanto uma questão de ‘fazer coisas’. De um ponto de vista estratégico os *games* mais novos (Doom, Myst ou Quake) não são superiores aos mais antigos (Pac-Man ou Tetris), mas eles são infinitamente mais imersivos”<sup>37</sup> (RYAN, 2001, p. 309). No entanto, para a teoria literária contemporânea, para a qual a opacidade ou auto-reflexividade é, segundo a própria autora, o tipo favorito de efeito estético, podemos presumir que se dá o oposto: a tendência à transparência e ao realismo ilusionista é vista como um entrave ao desenvolvimento artístico do meio.

---

omnipresence and through the recognition of their conventional and arbitrary character. Signs must be made visible for their role in the construction of reality to be recognized. The idea of transparency tends to be interpreted as a denial of the importance of the medium in what can be expressed and represented. If the medium is transparent, so the argument goes, the medium does not matter”.

37. “the pleasure of modern games is as much a matter of ‘being there’ as a matter of ‘doing things.’ From a strategic point of view the newer games (Doom, Myst, or Quake) are not superior to the old ones (PacMan or Tetris), but they are infinitely more immersive”.

Ao defender que o principal efeito estético do *game* adviria de um reconhecimento das *habilidades técnicas* envolvidas na criação de um efeito imersivo, Ryan parece remeter a alguns dos conceitos clássicos de arte, como *techné* (o conhecimento prático para manufaturar objetos ou efetuar uma tarefa) ou *ars* (a habilidade na produção da beleza). Ainda que essa concepção de arte permaneça presente no uso comum do termo, ela tem sido desafiada desde as vanguardas modernistas. Assim, a posição dos partidários da metáfora do texto como mundo é vulnerável a críticas como a de Castañares, que sugere a proliferação das realidades virtuais como um sinal da retomada de um objetivo que a arte havia tido até o século 20 e então abandonado: o de *criar ilusões*. “O característico dessa forma de representação a que chamamos ‘virtual’ é que, apesar de ser uma representação, pretende produzir efeitos similares aos que produz a realidade”<sup>38</sup> (CASTAÑARES, 2007, p. 35). Essa opção influiria na atitude da pessoa que se coloca diante desse tipo de imagem: “a novidade dessas novas representações é que pretendem e, algumas de suas manifestações conseguem, experiências que são semelhantes às da *percepção* da realidade e não à *interpretação* das representações”<sup>39</sup> (CASTAÑARES, 2007, p. 42). De fato, as imagens de síntese se aproximam mais da pintura figurativa almejada pelos artistas renascentistas que da fotografia ou do cinema: a facilidade do suporte digital com cálculos matemáticos e sistemas geométricos resulta em uma grande afinidade com as leis da perspectiva linear formuladas pelos pintores do Renascimento. Tanto as imagens virtuais quanto as renascentistas compartilham do “realismo construído e ilusório” – mas enormemente atraente – citado pelo autor (CASTAÑARES, 2007, p. 38).

Por outro lado, no que diz respeito ao video game, o projeto utópico de realidade virtual subentendido na metáfora do texto como mundo não é, na maioria dos casos, *praticável* ou mesmo *desejável*. Juul já havia notado que, “em um nível básico, um jogo com um mundo ficcional pode ser visto como uma simulação, como a implementação de um mundo ficcional

---

38. “lo característico de esta forma de representación que llamamos “virtual” es que, a pesar de ser una representación, pretende producir efectos similares a los que produce la realidad”.

39. “lo novedoso de estas nuevas representaciones es que pretenden y, algunas de sus manifestaciones consiguen, experiencias que son semejantes a las de la percepción de la realidad y no a las de la interpretación de las representaciones”.

nas regras do jogo”<sup>40</sup> (JUUL, 2005, p.170). Toda simulação, porém, é incompleta, e o próprio autor não deixa de observar que nenhuma ficção é capaz de especificar todos os aspectos de um mundo ficcional, e que o desenvolvedor do jogo deve selecionar quais aspectos do mundo ficcional ele deve de fato implementar nas regras do jogo (JUUL, 2005, p. 122 e 163), deixando para a imaginação do jogador a tarefa de preencher as lacunas. Nesse sentido, video games são em geral “simulações estilizadas”, diz Juul, porque simplificam os mundos que simulam não apenas por causa de limitações técnicas, como também porque, “ao remover detalhes do domínio fonte, o jogo concentra-se em uma *ideia* específica de seu tema”<sup>41</sup> (JUUL, 2005, p. 170).

Além disso, Juul destaca que, nos *games*, há em geral uma relação problemática entre regras e ficção. Para ele, regras e ficções raramente se encaixam com perfeição, o que parece sugerir que há uma tendência, no video game, à criação de mundos que não são perfeitamente verossímeis, que ele chamou de “mundos incoerentes” (JUUL, 2005, p. 130). É importante reconhecer, portanto, que apesar da tendência a imagens cada vez mais detalhadas e “realistas” que acompanha o desenvolvimento do suporte digital, o video game provavelmente sempre trará consigo uma ruptura para com um projeto ilusionista na maneira “incoerente” como nele se relacionam regras e ficção. Se a peculiaridade do meio será vista ou não com bons olhos, depende da função que é atribuída a ele. Se adotamos como parâmetro a metáfora do texto como mundo e perseguimos a imersão e a transparência, veremos aí uma falha na comunicação; mas se preferimos a metáfora do texto como jogo e damos boas-vindas a certo grau de opacidade, esse aspecto se converte em potencial expressivo. Podemos ver nessa tendência à incoerência um elemento convencional do meio que requer do jogador a decisão consciente de ignorar as contradições em prol de uma experiência imersiva no mundo do jogo, mas podemos também perceber nesse caráter do video game uma ruptura com a mera *percepção*, e que convoca o jogador à *interpretação*, para usar as palavras de Castañares, abrindo a possibilidade de experimentações do tipo auto-reflexivo que Ryan desfavorece.

---

40. “On a basic level, a game with a fictional world can be seen as a simulation, as the implementation of a fictional world in the rules of a game”.

41. “By removing detail from the source domain, the game focuses on a specific *idea* of what the game is about”.

Em suma, há sempre algum grau de imersão nos jogos digitais, no sentido em que o jogador precisa se imaginar envolvido no mundo do jogo para poder compreender as regras, que são apresentadas através do mundo ficcional; mas isso não quer dizer que os *games* devem ser valorizados automaticamente de acordo com uma maior ou menor eficácia na produção desse efeito. Mundos ficcionais são elementos fundamentais do meio video game, mas interessam menos pelo seu grau de verossimilhança do que pela reflexividade entre ficção e regras. Os “acessórios” ficcionais, elementos que servem como suporte para a produção imaginativa de uma ficção, criam fatos ficcionais a partir de possibilidades de ação oferecidas através de sua materialidade. Mais uma vez, cito o exemplo do forte de neve: é porque se assemelha a um forte real que ele serve como suporte ficcional para a atitude imaginativa de que há um forte ali; mas é porque essa construção pode desabar sob o impacto de bolas de neve reais que se cria o fato ficcional de que o forte tombou diante do ataque de máquinas de cerco.

No video game, elementos virtuais dinâmicos desempenham o papel de acessórios ficcionais. O avatar do jogador é talvez o principal desses acessórios. Sua materialidade virtual lhe permite um conjunto previamente programado de ações possíveis, como correr, saltar e até morrer. Esse grupo de ações multiplica-se quando combinado a outros acessórios ficcionais que compõem o cenário do jogo, gerando um sem-número de verdades ficcionais como “o herói correu o mais depressa que pôde para escapar do monstro voraz”, ou “ele caiu ao tentar saltar por sobre o desfiladeiro”. Como um acessório ficcional, o avatar desempenha duas importantes funções: em primeiro lugar, ele permite ao jogador antecipar as ações possíveis, no sentido em que a ficção codifica as regras do jogo; em segundo lugar, a figura do avatar em geral carrega em si a maioria das *affordances* de um *game*, as possibilidades de ação que podem tornar a participação do jogador no jogo significativa e prazerosa.

Há jogos, entretanto, que se tornam comunicativos justamente ao romper com a expectativa do jogador a respeito do papel do avatar ou de outros acessórios ficcionais. Um desses jogos é *Alone in the Light*<sup>42</sup>, de Chelsea Howe, que tem início com uma tela branca e um letrado que diz: “Este é um sonho que você teve sobre estar sozinho quando o mundo

---

42. Disponível em < [http://jayisgames.com/archives/2012/09/alone\\_in\\_the\\_light.php](http://jayisgames.com/archives/2012/09/alone_in_the_light.php) > Acesso em 18 jan. 2015.

caía aos pedaços.”<sup>43</sup> Em seguida, uma animação retrata a aurora boreal sobre uma paisagem ártica; aqui e ali, a aurora se fragmenta, deixando cair pequenos estilhaços de cristal colorido. Na superfície, uma rajada de vento deposita um urso polar no centro da tela – ou talvez o vento *seja* o urso. Na parte superior do enquadramento, letras formam os dizeres: “Nada restou além de pedaços. Ninguém restou além de você.”<sup>44</sup>

Após essa pequena introdução, instruções sobre os comandos do jogo são dadas ao jogador, no mesmo estilo críptico. Imagens das setas dos teclados são acompanhadas de letreiros como: “Você canta para o vazio, e luzes quebradas ecoam de volta”<sup>45</sup>, que indica um comando para fazer o urso produzir um rugido lamentoso, que gera um efeito visual que remete à ideia de um eco, e auxilia na localização dos pedaços perdidos que o jogador deve recolher; “Você se move pela intenção / pela força da vontade de estar”<sup>46</sup>, que indica os comandos para movimentar o urso; e “Salta livre por um momento / mas sempre volta a cair de novo”<sup>47</sup>, que indica a tecla usada para fazer o urso saltar.

Os letreiros na parte superior da tela são recorrentes durante todo o jogo. Um deles aparece caso o jogador deixe seu avatar imóvel por mais do que alguns segundos: “O que é o tempo, em um sonho? Instâncias de extrema atenção / vidas em milissegundos”<sup>48</sup>. Outros surgem conforme o jogador explora o cenário e recolhe os fragmentos da aurora, e relacionam-se a certas seções do cenário, ao invés de seguir uma ordem preestabelecida:

Você os viu cair / três fragmentos para cada nota, sete notas no total.  
Nada é sólido, separado, único ou permanente.  
A água negra como tinta deveria ser fria. / Em vez disso, é segura.  
Não é estranho, / O modo como sonhos fazem texturas a partir de emoções?

---

43. “This is a dream you had about being alone when the world was falling apart”.

44. “Nothing left but pieces. No one left but you”.

45. “You sing into a void, and broken lights echo back”.

46. “You move by intention / by the strenght of longing to be”.

47. “Leap free for a moment / but you always come down again”.

48. “What is time, in a dream? Instances of extreme attention / lifetimes in milliseconds”.

Ninguém caminha neste sonho / - não apenas onde você está, / mas onde você poderia estar.

Você imagina o mundo além do gelo, / lá fora na noite, muito além das estrelas... / e você ainda está sozinho.

Talvez você seja o último. / Isso é menos terrível do que ser o único?

Música, luz e possibilidade, / seu rebanho de esperanças quebradas.

A luz da lasca está em toda parte / você só tem que alcançar.

Tão perto. E só uma montanha em seu caminho.

O que você é? / Frágil criação de vento e vontade / O que é isto...

Cada fragmento é um pedaço da melodia endereçada ao céu.

Os pontos de luz cantam sua canção celeste: "Leve-nos para casa."<sup>49</sup>

O objetivo do jogo, conforme a introdução e os letreiros indicam, é recolher os 21 fragmentos da aurora boreal espalhados pelo cenário. Quando esse objetivo é concluído, os fragmentos se unem para formar uma asa, que o urso pode usar para voar pelo céu, enquanto aprecia a aurora colorida. Ao final de um período de vôo livre, a tela volta a ficar branca, trazendo o letreiro: "E quando você desperta / ainda está sozinho, / e o mundo ainda cai aos pedaços, / porque você não fez nada: / apenas sonhou."<sup>50</sup>

A combinação de referências textuais e visuais, a princípio, parece fazer pouco sentido: um urso polar feito de vento, à procura de fragmentos musicais da aurora boreal para curar sua solidão é algo que só pode ser explicado pela lógica onírica mencionada em alguns dos letreiros. Quer consideremos essa imagem poética ou cafona, ela tem peso secundário na experiência do jogo. Mais importante do que a suposta narrativa de *Alone in the Light* é a textura que ela evoca. "Não é estranho", havia dito um dos

---

49. "You saw them fall / Three shards for each note, seven notes in all. / Nothing is solid, separate, unique or permanent. / The ink black water should be cold. / Instead it is safe. / Isn't that strange, / the way dreams make textures of emotions? / No one walks this dream / - not just where you are, / but where you could be. / You imagine the world past the ice, / out into the night, well beyond the stars... / and you are still alone. / Maybe you are the last. / Is that less terrible than the only? / Music, light and possibility, / your flock of broken hopes. / The shard's light is everywhere / you just have to reach. / So close. And only a mountain in your way. / What are you? / Fragile creation of wind and will / What is this... / Each shard is a piece of the melody meant for the sky. / The specks of light sing their sky song: "Take us home."

50. "And when you wake / you are still alone, / and the world still falls apart, / because you have done nothing: / only dreamed".



letreiros, “o modo como sonhos criam texturas a partir de emoções?” É isso o que Howe parece almejar em seu pequeno jogo, através de algumas estratégias.

A seleção dos elementos da ficção do jogo é uma dessas estratégias. A imagem de um urso polar evoca na mente de qualquer jogador dotado de um repertório básico a respeito dos comportamentos da espécie a impressão de uma criatura extremamente solitária. O cenário ártico é um ambiente monótono, vazio, desolado e hostil à vida. É uma paisagem que serve como perfeita metáfora para a solidão humana, mesmo que nenhuma pessoa figure no *game*.

O modo como esses elementos gráficos são combinados contribui para amplificar essas sensações. O avatar branco em um cenário predominantemente claro cria uma situação de baixo contraste, em que elementos visuais se confundem, dificultando a jogabilidade (Figura 19). Aqui temos uma clara ruptura em relação às decisões de design típicas de um video game tradicional: o que normalmente seria visto como uma falha de projeto é assumido como efeito intencional do jogo. Torna-se difícil para o jogador transitar por aquele cenário inóspito, como de fato o seria no ártico real – embora neste os problemas de visibilidade seriam somados a outros, como a temperatura, o vento e a neve. O avatar é lento e incapaz de saltar muito alto. Essa movimentação lenta, combinada aos efeitos sonoros, confere a ele uma sensação de *peso* bastante coerente com a figura de um urso real – uma criatura composta predominantemente de gordura – mas faz dele um avatar pouco apropriado para um jogo de plataforma, muito diferente dos protagonistas ágeis e leves típicos do gênero. Para o jogador, isso gera um efeito de frustração e opressão.

Todo avatar é um acessório ficcional com possibilidades limitadas de ação: em jogos de plataforma, por exemplo, há sempre um limite para a altura máxima a que ele é capaz de saltar, em geral alto o suficiente para superar os obstáculos, mas não o bastante para que essa tarefa se torne banal. Mas *Alone in the Light* oferece ao jogador capacidades de movimentação ainda mais restritas, e guiar o urso lento e pesado pelo cenário se torna um exercício de paciência. Através dessa pequena alteração nas capacidades virtuais do personagem, entretanto, o jogo é capaz de produzir um efeito de solidão, opressão e desolação. Enquanto que a maioria dos jogos do gênero são rápidos e alegres, *Alone in the Light* é propositalmente moroso e depressivo.



Figura 19 – Alone in the Light

Há então uma ruptura em relação a expectativas construídas pelo gênero plataforma, que podem ser sanadas pelo jogador ao reconhecer que, através da união de elementos da mecânica de jogo e da narrativa de fundo, *Alone in the Light* almeja reproduzir a textura da experiência da depressão. O mundo parece se desfazer em pedaços ao seu redor, enquanto toda possibilidade de beleza e felicidade encontra-se além do alcance, pois o urso está preso à superfície inóspita e a aurora encontra-se inacessível no céu. Os letreiros, em tom pessimista, apontam obstáculos (uma montanha no caminho) e desesperança (mesmo além do gelo, você se imagina sozinho). A busca pelos “fragmentos” se prolonga o suficiente para fazer com que mesmo o jogador mais persistente questione se há alguma saída para toda essa angústia.

Por tudo isso, a conclusão na qual o urso ganha asas e pode voar junto à aurora tem um valor de consumação estética, ao retirar todo o peso da atuação do avatar que levava à produção desse efeito opressor: se antes o urso era lento e preso ao solo, quando se torna capaz de voar pelos céus ganha uma agilidade que subverte a textura do jogo, convertendo-a em sensação de leveza e liberdade. Assim, o que parecia ser um jogo sobre a depressão se torna um jogo sobre a superação da depressão, demonstrando que mesmo a situação mais desesperadora é passageira.

## Recapitulando

No capítulo anterior expliquei que, materialmente, o video game é experimentado pelo jogador como uma interface visual, o que confere a ele um

acesso apenas parcial ao texto de base que contém as regras ou parâmetros do jogo. Neste capítulo expando essa caracterização ao defender que essas regras são apresentadas, não sob a forma de declarações normativas, mas sim através de *affordances*, ou seja, da percepção de possibilidades de interação. Ainda que o computador assegure o cumprimento à risca dessas regras, o jogador as conhece indiretamente, a partir da forma como são representadas na interface e do modo como seus *inputs* são traduzidos em *outputs*. Essa forma é, na maioria dos casos, a de uma *ficção*.

Isso quer dizer que as “regras de irrelevância” de Goffman *não são aplicáveis* aos jogos digitais, pois há, nos *games*, uma conexão reflexiva entre regras e ficção. Jogos digitais dependem de ficções para que suas regras sejam inteligíveis aos jogadores, e a qualidade dessas ficções influi na experiência das regras. Como explicou Walton, acessórios ficcionais, através de sua aparência e aspectos materiais, promovem a criação de verdades ficcionais e estimulam certos tipos de ação.

O recurso à criação de mundos ficcionais permite ao jogador, através do realismo ou da referência a mundos ficcionais preexistentes, presumir uma série de informações a respeito do jogo que lhe serão úteis ao jogar. É graças a esse recurso à ficção que video games podem ser jogados sem nenhum conhecimento a priori das regras, e é graças a essa possibilidade de ocultar as possíveis consequências das ações do jogador que video games conseguem proporcionar uma experiência de jogo interessante para apenas um jogador.

Ao mesmo tempo, ao “semantizar” as regras através da sua correlação com elementos de um mundo ficcional, abre-se a possibilidade de investimentos adicionais de significado aos parâmetros do jogo, que de outro modo seriam abstratos. O jogador não interpreta os eventos do jogo apenas de acordo com o seu significado no mundo do jogo, mas em referência ao mundo “real”. Nesse sentido, há problemas na correlação entre regras e ficções, pois os jogos tendem a apresentar como não negociáveis regras de valorização que, no mundo ficcional, são percebidas como escolhas éticas. Isso significa que o video game se mostra um meio particularmente apto a tratar de questões éticas, mas também que ele corre o risco de impor ao jogador como valor absoluto – ou, pelo menos, como *opções racionais* dentro dos objetivos do jogo – a valorização de certos tipos de comportamentos, como a violência.

Por outro lado, o caráter ficcional dos jogos digitais é frequentemente tido como incompatível com o tipo de auto-reflexividade exigido pelo ato de leitura tal como compreendido por Iser. Para muitos, os *games* buscam gerar a impressão de uma experiência não mediada, ou uma espécie de transparência do meio, visando um efeito de imersão ou presença no mundo ficcional. Assim, video games seriam algo a ser experimentado, e não algo a ser interpretado a fim de produzir um sentido – ou seja, retomariam um objetivo que há arte já havia abandonado: o de criar ilusões.

Mas esse projeto utópico de uma realidade virtual totalmente imersiva não é praticável, em parte porque todo mundo ficcional é uma simplificação, um mundo incompleto que requer a imaginação do jogador para que seja experimentado como um mundo, mas também porque, ao correlacionar regras e ficção, os mundos ficcionais dos *games* frequentemente resultam incoerentes, pelo menos em parte. Como regras e ficção jamais correspondem inteiramente, o jogador se vê com mais frequência a procurar restabelecer a coerência entre esses elementos, numa atitude interpretativa, do que a usufruir de um efeito puro de imersão. Nesse sentido, a ficção frequentemente irá figurar como uma das “perspectivas” citadas por Iser, que, ao falhar em corresponder completamente ao *gameplay*, podem dar origem ao processo de produção de sentido.

## CAPÍTULO 4

# Videogame como narrativa

“NARRATIVA” É TALVEZ um dos termos mais controversos no campo dos *game studies*, desde a sua fundação, na década de 2000, com o surgimento a Digital Games Research Association (DIGRA) e de publicações como *Game Studies* e *Games and Culture*. O debate sobre a relevância desse conceito para descrever os jogos digitais famosamente dividiu o campo da pesquisa formalista sobre jogos – ou seja, dos estudos interessados pela *natureza* dos jogos digitais – em dois grupos, comumente conhecidos como “narratólogos” e “ludólogos”. Entretanto, a controvérsia não se conteve aos estudos formalistas, e a questão da narrativa, de diferentes formas, polarizou também jogadores e desenvolvedores de jogos, além dos acadêmicos.

Essencialmente, a controvérsia tem início na negação da ideia, defendida por narratólogos como Janet Murray e Marie-Laure Ryan, de que o video game é uma nova *mídia narrativa* que “promete remodelar o espectro da expressão narrativa, não substituindo o romance ou os filmes, mas dando continuidade ao eterno trabalho dos bardos dentro de outro arcabouço” (MURRAY, 2003, p. 24). Os ludólogos, representados por Jesper Juul, Espen Aarseth e Markku Eskelinen, preferem abordar os jogos digitais essencialmente como *jogos*, e resistem ao uso nos *game studies* do conceito de narrativa, que veem como o ponto de partida para um tratamento dos *games* como se fossem romances ou filmes, a partir da aplicação de princípios extraídos da teoria literária e fílmica.

Eskelinen resume o desdém com o qual muitos autores encararam os esforços dos narratólogos: “fora da teoria acadêmica as pessoas são geralmente excelentes em distinguir entre narrativa, drama e jogos. Se eu lhe joga uma bola, eu não espero que você vá largá-la e esperar até que comece a contar estórias”<sup>1</sup> (ESKELINEN, 2001, s/p). Implícita nessa ironia está a ideia, cara aos ludólogos, de que video games devem ser agrupados junto aos esportes e jogos de cartas e de tabuleiro. Assim, tanto narratólogos quanto ludólogos defendem a inserção dos *game studies* em uma tradição acadêmica mais antiga, entendendo os jogos digitais apenas como uma nova manifestação de um fenômeno preexistente: jogo ou narrativa.

Para Domsch (2013), a controvérsia deriva da imprecisão de algumas definições. Quando ludólogos declaram que video games *não são* narrativas, querem dizer que a narrativa não é o aspecto essencial dos video games, a sua *differentia specifica*. Para eles, o uso do conceito de narrativa gera o risco de que as propriedades intrínsecas dos video games sejam menosprezadas. “A ideia de que *games* são em primeiro lugar e acima de tudo jogos – um argumento que beira ao tautológico – pode ser entendida como significando que as propriedades formais dos video games seriam mais importantes, mais *intrínsecas*, do que as histórias nos *games*”<sup>2</sup> (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008, p. 196). Perspectivas ludológicas mais estritas vão além, alegando que não apenas a noção de narrativa não é *suficiente* para explicar o meio, como ela sequer é *necessária*, pois um video game pode ser um video game sem conter nenhuma narrativa.

Por outro lado, explica Wesp (2014), dizer que video games *são* narrativas significa confundir a relação básica entre a narrativa e o meio. Para ele, um video game não é uma história, no mesmo sentido em que um romance não é uma história, pois mesmo nos textos em que a narrativa predomina, ela só pode ser comunicada através do seu meio. Isso quer dizer que, quando os narratólogos defendem que games *são* narrativas, não estão a defender uma definição essencialista, como os ludólogos, mas

---

1. “If I throw a ball at you I don’t expect you to drop it and wait until it starts telling stories”.

2. “The idea that games are first and foremost games—an argument bordering on the tautological— can be taken to mean that the formal properties of video games would thus be more important, more *intrinsic*, than the stories in the games”

apenas dizendo que video games *contêm* narrativas (DOMSCH, 2013, p. 13). Os ludólogos insistem, porém, em uma qualificação adicional dessa alegação: *alguns* video games contêm narrativas. Todavia, como explica Domsch, a perspectiva narratológica tende a ser legitimizada pela relevância estatística desses “alguns”, que qualquer panorama empírico dos games existentes revela ser a *maioria* dos jogos. “Elementos narrativos são quase tão ubíquos em video games quanto elementos visuais (sobre os quais se poderia fazer as mesmas alegações sobre insuficiência e desnecessidade), e a sua importância e complexidade têm crescido continuamente”<sup>3</sup> (DOMSCH, 2013, p. 14). Além disso, para Wesp, a compreensão de que a maioria dos *games* contém narrativas não é algo que ocasiona um menosprezo das qualidades intrínsecas do meio:

Embora seja certamente possível estudar o conteúdo narrativo e ficcional tanto de um filme quanto de um romance, fazer isso de nenhuma maneira esgota o significado de nenhum deles. De fato, pode-se dizer que os campos acadêmicos dos estudos literários e cinematográficos são definidos precisamente por seus esforços para interpretar as maneiras, específicas ao meio, pelas quais esse conteúdo é expresso. No caso de meios mais semelhantes materialmente, como o cinema e a televisão, haverá uma maior sobreposição de elementos formais, de modo que um crítico pode considerar técnicas visuais de enquadramento e tomadas em cada um. A aplicação de tais idéias emergentes de estudos cinematográficos, no entanto, não significaria tratar um programa de televisão “como um filme” em qualquer sentido pejorativo<sup>4</sup> (WESP, 2014, s/p).

---

3. “Narrative elements are almost as ubiquitous in video games as visual elements (about which one could make the same claims of non-sufficiency and necessity), and their importance and complexity increases steadily”

4. “while it is certainly possible to study the narrative and fictional content of both a film and a novel, doing so would in no way exhaust the significance of either. In fact, it might be said that the academic fields of literary and film studies are defined precisely by their endeavors to interpret the medium-specific means by which such content is conveyed. In the case of more materially similar media, such as film and television, there will be a greater overlap of formal elements, such that a critic might consider visual techniques of framing and shots in each. The application of such ideas emerging out of film studies, however, would not mean treating a television program “like a film” in any pejorative sense.”

Mais recentemente, narratólogos têm reconhecido as críticas feitas à aplicação indiscriminada de teorias literárias e cinematográficas. Ryan recomenda que video games narrativos “devem resistir à tentação de tentar rivalizar os grandes clássicos da literatura – tentação que se encontra expressa no título do famoso livro de Janet Murray, *Hamlet no Holodeck* – e devem aprender, em vez disso, como customizar os padrões narrativos de acordo com as propriedades do meio”<sup>5</sup> (RYAN apud MUKHERJEE, 2015, p. 6-7). Ludólogos também têm buscado a reconciliação ou, pelo menos, a coexistência pacífica: Gonzalo Frasca, que cunhou o termo “ludologia”, publicou em 2003 um artigo intitulado “Ludólogos também amam histórias”, em que assumia uma posição menos radical que a de Eskelinen e argumentava que a razão de ser da ludologia não era rejeitar a existência de histórias nos games, mas apenas focar os seus aspectos lúdicos. Nesse sentido, os dois lados têm concordado que as duas perspectivas são importantes métodos de análise de *games* que complementam um ao outro.

Apesar das tentativas de acordo, a aceitação do uso do conceito de narrativa nos *game studies* tem sido condicionada a uma mudança de enfoque, segundo a qual muitos narratólogos já não se interessam pela descrição formal do meio, e sim por uma perspectiva cultural, onde se explora os modos como jogadores atualizam seu repertório quando interagem com as narrativas nos *games* e as maneiras como estes refletem os valores das sociedades onde foram criados (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008, p. 192). O campo reconhece, em geral, o fato de que a narrativa constitui uma importante parte da experiência do jogador, mas a maioria das análises ainda preserva a separação entre as perspectivas ludológicas e narratológicas, entendendo “jogo” e “história” como categorias separadas e estanques, sem possibilidade de sobreposição. A manutenção dessa separação tende a ser reforçada, sobretudo, pela forma imprecisa como o conceito de narrativa tende a ser definido nos *game studies*.

De acordo com Ryan (2001), existem diversos conceitos fundamentalmente diferentes de narrativa que podem ser envolvidos no debate. Na teoria literária, segundo a autora, predominam duas visões: uma concebe

---

5. “must resist the temptation to try to rival the great classics of literature – a temptation that finds its expression in the title of Janet Murray’s wellknown book *Hamlet on the Holodeck* – and it must learn instead how to customize narrative patterns to the properties of the medium”



a narrativa como uma forma de representação que varia historicamente, a outra como um modelo cognitivo atemporal e universal através do qual interpretamos a ação humana. Quando Murrey, em *Hamlet no Holodeck*, exalta o *ciberdrama* como um “novo formato narrativo”, ela adota uma posição claramente alinhada à primeira. Há ainda, de acordo com Ryan, uma terceira concepção, aristotélica e mais restrita, em geral adotada pelos desenvolvedores de narrativas interativas de caráter comercial. Nessa visão uma narrativa é algo com início, meio e fim, e a expressão “narrativa não-linear” é uma contradição de termos.

No uso comum, narrativa pode significar o discurso que relata uma história ou até mesmo a própria história; e nesse segundo sentido pode ainda ser concebida de três modos: como uma representação de eventos ordenada temporalmente; como uma interpretação de eventos que invoca causalidade; ou ainda, como uma estrutura semântica com requisitos formais como tema e arco dramático. Ryan chama de *narrativa sequencial*, *narrativa causal* e *narrativa dramática* essas três concepções (RYAN, 2001, p. 244). Há, então, uma série de termos que tendem a se confundir quando falamos em narrativa, como *história*, *enredo* e *narração*.

Em primeiro lugar, *história*, em um sentido mais estrito, se refere a uma série cronológica de eventos que são apresentados ou podem ser inferidos (BORDWELL; THOMPSON *apud* NEWMAN, 2005, p. 97), e se aproxima do que Ryan chamou de *narrativa sequencial*. Nesse sentido, ela é um construto abstrato que não é diretamente acessível ao leitor (GENETTE *apud* THABET, 2015, p. 15). Já o *enredo* se distingue da história por enfatizar a relação causal que conecta os eventos e justifica a sua seleção e a maneira como são apresentados em relação um ao outro (COBLEY *apud* NEWMAN, 2005, p. 97), e equivale então à *narrativa causal* de Ryan. A noção de enredo pressupõe algo planejado e construído cuidadosamente por um autor: para o cineasta George Lucas, por exemplo, não é possível haver enredo no video game, do mesmo modo que não há enredo em um jogo de futebol, pois o criador do jogo não tem controle sobre os acontecimentos (MUKHERJEE, 2015, p. 2). Apesar disso, muitos jogos digitais apresentam narrativas lineares, planejadas pelos seus autores, e que poderiam ser chamadas de enredos. Porém, essa linearidade é um problema que preocupa os desenvolvedores de jogos:

Conforme as possibilidades narrativas dos video games se tornam mais complexas, o mesmo ocorre com o debate acerca das mecâ-

nicas da narrativa. *Designers* hoje geralmente aceitam que forçar o jogador através do mundo ficcional não constitui um bom video game, não importa quão atraente é a narrativa. Mas se você não forçar o jogador a fazer coisas, então como você cria um enredo? Essa é a questão central da mecânica da narrativa.<sup>6</sup> (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008, p. 181).

A noção de enredo é, assim, uma das acepções de narrativa que complicam a sua relação com o conceito de jogo, porque em geral é entendida como uma sequência linear, o que limita a atuação do jogador. Um elemento central a muitas definições de jogo é o seu caráter indeterminado, ou seja, a possibilidade de múltiplos resultados, o que estaria em desacordo com o enredo tradicional. Para Tavinor (2009), a linearidade do enredo e o caráter definitivo dos eventos que o constituem – como a morte do personagem do jogador, por exemplo – seriam vistos no video game como constrangimentos indesejáveis. Caso o personagem sob o controle do jogador morra, por exemplo, o jogo em geral retorna a um estado anterior, de onde o jogador pode tentar mais uma vez sobreviver aos desafios. Trata-se, para Tavinor, de uma demanda formal do *gameplay* que introduz elementos de repetição e contingência incompatíveis com a sustentação de uma boa história, pois enredos dependem de um controle fino dos acontecimentos para obterem efeitos significativos.

Para Ryan, video games são capazes de promover uma integração da narrativa causal com o jogo dando ao jogador um objetivo, tal como resgatar uma princesa, mas deixando a cargo dele a progressão em direção a esse objetivo, em geral sob a forma da resolução de problemas. Assim, o enredo permanece linear, mas também pode ser compreendido como *ergódico*, termo usado por Aarseth para descrever textos que exigem esforço não-trivial para serem percorridos. Jesper Juul chamou esses jogos de “jogos de progressão”, nos quais o jogador deve completar uma sequência de ações para chegar à conclusão. Nesse sentido, “o propósito da interati-

---

6. “As the narrative possibilities of video games have become more complex, so too has the debate over the mechanics of the narrative. Designers now generally accept that forcing the player through the fictional world does not make a good video game, no matter how compelling the narrative. But if you don’t force your player to do things, then how do you create a plot? This is the central question of narrative mechanics.”

vidade é descobrir o plano armado pelo sistema e superar os obstáculos arranjados ao longo do caminho”<sup>7</sup> (RYAN, 2001, p. 245). A possibilidade de indeterminação típica do jogo assume, entretanto, a forma limitada do sucesso ou fracasso na tarefa, fracasso que, como constata Tavinor, apenas ocasiona uma nova tentativa.

Tavinor nota que a limitação do enredo linear pode ser superada pela adoção de *narrativas ramificadas*, ou seja, de permitir que as ações dos jogadores reflitam nos rumos da trama. O problema com as ramificações é que elas levam a um crescimento exponencial do enredo, uma vez que cada bifurcação multiplica as possibilidades narrativas, o que tem sido uma questão discutida por teóricos do hipertexto desde a década de 1980. Além disso, conferir ao jogador a possibilidade de influir nos caminhos da narrativa não muda o fato de esses caminhos serem roteirizados e, portanto, abertos à participação do jogador de modo limitado. Além dessa possibilidade, Tavinor cita a das *narrativas processuais*, que incorporariam algoritmos capazes de gerar narrativas ao redor das ações do jogador, incorporando as suas decisões à trama. Ele crê que um programa de computador seria capaz de produzir uma narrativa coerente, mas questiona se uma história assim produzida seria atraente ou artística. Em suma, a possibilidade de garantir ao jogador liberdade de atuação e, ao mesmo tempo, garantir um controle autorial sobre o enredo é ainda algo além das possibilidades tecnológicas contemporâneas, o que significa que a ideia de uma estruturação planejada dos acontecimentos permanece antagônica à liberdade normalmente atribuída ao jogador.

Outra acepção comumente atribuída à noção de narrativa que entra em choque com o jogo é a de *narração*, ou seja, a maneira concreta como a história é contada, que é também o nível onde se situa o agente narrador (GENETTE *apud* THABET, 2015, p. 15). Trata-se da *narrativa dramática* descrita por Ryan, ou seja, uma estrutura semântica que, em geral, funciona como “uma linha contínua que joga com a expectativa de um leitor (ou espectador) e orquestra sua viagem emocional do início ao fim, controlando os pontos importantes como o clímax” (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008, p. 182). Para Ryan, uma vez que a narrativa dramática almeja controlar as emoções e reações do jogador,

---

7. “The purpose of interactivity is to discover the plan set up by the system and to overcome the hurdles arranged along the way.”

“toda escolha permitida ao usuário constitui uma ameaça potencial ao *design* global, e conseqüentemente à qualidade da sua experiência”<sup>8</sup> (RYAN, 2001, p. 246). Para Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca, se aplicássemos o modelo de narração linear clássico ao video game, “não poderíamos permitir que o jogador fizesse nada, pois qualquer desvio ou atraso arruinaria nossa curva emocional cuidadosamente planejada. Imagine o jogador morrendo no meio da narrativa!”<sup>9</sup> (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008, p. 182).

Além disso, a narração é frequentemente apontada como oposta ao jogo porque “contar histórias” ao jogador significa colocá-lo em uma posição passiva. O desenvolvedor de jogos Richard Rouse questiona por que um *designer* se daria ao trabalho de construir um mundo ficcional imersivo ou de implementar quebra-cabeças intrincados e interessantes, apenas para minar esses esforços arrastando o jogador para fora do jogo com a introdução de uma narração mediadora e observação “não participativa” (NEWMAN, 2005, p. 94). Assim, haveria uma tensão entre a *interação* promovida pelo jogo, e a *não-interação* promovida pela narrativa dramática.

O exemplo mais citado dessa tensão é o recurso narrativo conhecido como *cutscene*, que consiste em sequências cinemáticas não-interativas que são intercaladas a fases jogáveis. Para Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca, *cutscenes* servem a uma série de propósitos: introduzem uma tensão narrativa, estabelecendo o conflito e o clima do jogo; asseguram a obediência ao enredo, retirando a possibilidade de escolha do jogador; e preenchem intervalos narrativos entre estágios de jogo, descrevendo a passagem do tempo ou o deslocamento a um novo ambiente (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008, p. 176). Para Domsch, elas desempenham uma importante função narrativa, a de confrontar a *tmese*<sup>10</sup> do jogador:

---

8. “Every choice given to the user constitutes a potential threat to the global design, and consequently to the quality of his own experience”

9. “[...] we could not allow the player to do anything, as any deviation or delay would ruin our carefully planned emotional curve. Imagine the player dying in the middle of the narrative!”

10. “Tmese” é um termo da linguística adotado por Roland Barthes para descrever a atividade de leitura como uma atividade livre que não pode ser controlada pelo autor do texto. Assim, o termo designa a liberdade que o leitor tem de ignorar partes do texto ou de lê-lo fora de sequência.

*cutscenes* têm a vantagem de que seu propósito narrativo (transmitir informações específicas) não pode ser frustrado pela *imese* do jogador, sua liberdade de escolher o que perceber (também presente na liberdade de pular páginas de um livro ou avançar partes de um filme), o que necessariamente inclui a liberdade de perder ou ignorar os eventos descritos. Se um evento importante acontecesse em um lugar específico no mundo do jogo e em um tempo diegético específico, as chances seriam extremamente altas de que o jogador o perderia, mesmo que apenas por olhar para o outro lado no momento errado<sup>11</sup> (DOMSCH, 2013, p. 33-34).

Porém, as *cutscenes* têm sido uma prática narrativa contestada por interromperem o jogo com um período no qual o jogador está inerte, produzindo uma desconexão entre os aspectos interativos de jogo e a narrativa (TAVINOR, 2009, s/p). Apesar de muitas dessas cenas serem proezas da computação gráfica, apresentando inovações técnicas que têm sido apropriadas pelo cinema, essa desconexão é vista como indesejável por muitos jogadores, e os desenvolvedores em geral permitem que ele “salte” a *cutscene* e retorne ao jogo com o pressionar de um botão, o que contraria o propósito desse recurso e acaba reforçando uma concepção de que a narrativa é um elemento “supérfluo” do jogo.

Para Tavinor, há ainda outra tensão entre os aspectos de jogo do video game e as características narrativas atreladas às noções de *enredo* e *narração*. Ao contrário do que ocorre nas narrativas tradicionais, onde a presença de um narrador ou autor implícito leva o leitor a deduzir que aquela sequência de eventos foi escolhida para produzir uma determinada interpretação, nos video games os eventos são experimentados do ponto de vista de um personagem que participa e pode influir neles, e por isso o jogador não tem a impressão de que esses eventos foram selecionados por um narrador por sua contribuição para um enredo. Thabet descreve o problema de outro modo: para ele, a narração no video game desafia

---

11. “cutscenes have the advantage that their narrative purpose (conveying specific information) cannot be thwarted by the player’s *imesis*, her freedom to chose what to perceive (also present in the freedom to skip pages in a book or to fast forward parts of a movie), which would necessarily include the freedom to miss or ignore the depicted events. If an important event would happen at a specific place in the gameworld *and* a specific diegetic time, chances would be extremely high that the player misses it, if only by looking the other way at the wrong moment.”

a compreensão tradicional sobre como histórias são contadas porque o jogador participa dela, o que significa que o conceito tradicional de narração precisa ser revisto. Para esse autor, a novidade do video game é que nele o jogador assume os papéis de *co-narrador* e de *protagonista*. Isso quer dizer que o jogador também é responsável pela forma como os eventos são apresentados:

ao ler um romance, nós montamos a imagem do narrador reunindo pistas textuais tais como a expressão subjetiva do narrador que indica sua educação, crenças, valores, orientações ideológicas, atitudes e outras características que já estão inseridas no texto. Mas nos video games, em vez de um narrador textual já formulado, o jogador projeta sua própria voz narrativa através de sua própria expressão, o que deixa uma marca pessoal. O jogo representa uma série de atos do jogador: mover, efetuar, interagir, escolher a sequência e decidir sobre a apresentação do personagem, todos controlados pelo jogador<sup>12</sup> (THABET, 2015, p. 21).

Ao decidir aonde vai e o que faz o protagonista da história, além de controlar aspectos da apresentação como ponto de vistas e ângulos de visão, o jogador exerce controle parcial sobre a narração, determinando o que é mostrado e o que é deixado de fora a cada momento. Mas ele não é o único narrador na história, diz Thabet: o sistema de jogo também narra através de um controle autoritário daquilo que o jogador pode fazer. Para Thabet, isso significa que o jogador assume a coautoria da narrativa no video game. Outros autores, como Brenda Laurel, colocam a questão de outra maneira: para ela, no video game o computador é uma espécie de teatro no qual o jogador é participante, em vez de mera audiência. Na concepção de Laurel, o programa de computador assume o papel de autor,

---

12. "Thus, the player produces the discourse by means of his or her *subjective expression*: when reading a novel, we piece together the narrator's image by assembling textual clues such as the narrator's subjective expression that indicates his or her education, beliefs, values, political and ideological orientations, attitudes, and other characteristics that are already embedded in the text. But in video games, instead of an already formulated textual narrator, the player projects his or her own narrative voice through his or her own expression, which leaves a personal mark. Play represents a series of acts by the player: moving, effectuating, interacting, choosing the sequence, and deciding on the character's presentation, all of which are controlled by the player."

mas opera em tempo real respondendo às ações do jogador (NEWMAN, 2005, p. 101).

Porém, ainda que exista, conforme aponta Aarseth, uma constante disputa por controle nos video games entre autor, jogador e computador (AARSETH, 1997, p. 4), parece prematuro falar em “coautoria”, uma vez que se trata, em geral, apenas da atualização de possibilidades previamente programadas. Entretanto, os autores do campo tendem a resolver os problemas levantados pelas tentativas de compreender a narração e o enredo nos jogos digitais, como a questão da autoria, adotando uma perspectiva que elimina a necessidade de discutir essas questões. Para muitos, todo o debate sobre elementos narrativos é preterido em prol do conceito de *mundo ficcional*: o jogo constrói um mundo no qual o jogador opera, e que este percebe não como uma história mediada por uma consciência controladora, mas sim como uma *experiência imediata*.

Para Newman, esse é o problema com o paradigma do *holodeck* de Janet Murray. O conceito de ciberdrama, imaginado pela autora, não encontra sua realização plena em nenhuma tecnologia existente, mas sim em um aparato que existe apenas na ficção: o *holodeck* é um ambiente de simulação controlada por computador que permite aos personagens das séries de Star Trek a oportunidade de “entrar” no mundo material da história e assumir o papel de um personagem. O computador futurístico que controla o *holodeck* é capaz de povoar a simulação com personagens que reagem naturalmente e em tempo real às ações do interator, criando a ilusão perfeita de que este faz parte da história. Nesse sentido, uma vez que o interator está inserido “dentro” da narrativa, não existe uma narração, no sentido da apresentação de elementos da história, mas apenas uma performance improvisada “ao vivo” que é percebida pelo interator como a presença direta em um mundo ficcional (NEWMAN, 2005, p. 102).

Ainda que a utopia do *holodeck* tal como descrita por Murray tenha sido amplamente criticada como algo que não passa de um “mito”, diversos autores têm adotado uma concepção mais vaga de narrativa como o conjunto de elementos que promovem a criação de um mundo ficcional como uma forma de escapar do beco sem saída do debate entre narratólogos e ludólogos. Autores como Henry Jenkins e Jesper Juul têm proposto abordagens baseadas na noção de ficcionalidade, em que a geração de um mundo ficcional é um produto das regras do jogo. Assim, a ficção deixa de ser entendida como uma mera “prótese”, como havia sido nos primeiros

textos ludológicos, mas, ao mesmo tempo, não é compreendida como parte de um processo de “contar histórias”. A noção de narrativa, no sentido de narração, pressupõe a ideia de que os eventos não acontecem “agora”, mas sim estão sendo recontados a partir da posição privilegiada de um ou mais narradores, sob a forma de um enredo que atribui uma lógica causal a eles. Porém, defende Juul, o mundo ficcional do jogo existe apenas no “agora”, não havendo ali uma distinção, tal como a proposta por Genette (NEWMAN, 2005, p. 103), entre o tempo no qual os acontecimentos transcorrem e o tempo em que a história é contada.

Como um mundo ficcional, o jogo não tem um enredo linear restrito. Conforme explicam Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca, em um “jogo de progressão”, por exemplo, um dragão sempre atacará o jogador quando este entra em sua caverna, mas em um “jogo de emergência” isso irá depender da maneira como o jogador se comporta diante do dragão. Smith chamou esse tipo de estratégia de “narração deística”, um tipo de narração no qual os *designers* se tornam arquitetos de espaços e situações (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008, p. 183). Mas do ponto de vista do jogador, *não há narração* nesse tipo de jogo, e só há enredo na medida em que o jogador sente que suas ações contribuem para a criação de uma trama. Assim, explica Newman, “o ato de jogar é visto não como um ato de leitura narrativa, mas sim de produção – em um sentido real – de *seqüências* narrativas como uma *consequência* do jogar”<sup>13</sup> (NEWMAN, 2005, p. 104). Nesses jogos só há narrativa em um sentido mais amplo do termo. Celia Pearce fala em *narrativa experiencial* para descrever a experiência de uma história que emerge do jogo conforme ele é jogado (PEARCE, 2004, p. 145). Já Tavinor fala em *narrativa emergente*, no sentido de uma trama que é produto de uma combinação de pequenas narrativas locais, organizadas pelo percurso do jogador no jogo. Isso é comum no gênero *RPG*, onde o jogador pode cumprir missões ou *quests* roteirizadas na ordem que desejar. Katie Salen e Eric Zimmerman falam ainda em *jogo narrativo* para descrever as maneiras como as sessões de jogo geram histórias e assim produzem conexões entre o jogo e a sociedade em geral:

Histórias têm uma dimensão cultural que coloca os games no repertório narrativo geral de uma sociedade (onde elas coexistem

---

13. “the act of play is seen not as an act of reading narrative but rather in producing – in a real sense – narrative *sequences as a consequence of play*.”



com a literatura ou o cinema e se relacionam com suas convenções e gêneros estabelecidos) e os conecta a questões ideológicas mais amplas como a política ou representações de gênero.<sup>14</sup> (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008, p. 193-194).

Salen e Zimmerman defendem então que tudo em um jogo digital seja usado como ferramenta para a construção de experiências narrativas: desenvolvedores não devem, então, se limitar ao uso de *cutscenes*, e sim devem criar seus jogos de modo que cada ação do jogador seja transformada em história. É possível falar então em histórias nos *games*, no sentido de sequências de eventos que são percebidas como histórias pelo jogador. Mas não há narrativa no sentido de “contar histórias”, pois se tratam de histórias que os jogadores *vivenciam* – ou que pelo menos experimentam como se as vivenciassem –, e não que são *contadas* a eles. Nessa abordagem, a narrativa é então percebida como uma categoria da experiência humana: “*narrativa é o que acontece nas mentes daqueles que experimentam. Como humanos, nós experimentamos a vida – nossa presença e agência nela – e a interpretamos conferindo-lhe a forma de narrativas.*”<sup>15</sup> (DOMSCH, 2013, p. 99).

Uma vez que o trabalho de autoria nos jogos digitais passa a ser compreendido como o trabalho de criação de espaços e mundos ficcionais capazes de engendrar histórias, já não faz mais sentido atribuir parte da autoria ao jogador. Por outro lado, a narrativa como a experiência de uma história passa a ser entendida como um fenômeno referente ao jogador, o que tende a significar um deslocamento do interesse narratológico pelos jogos para um interesse nas atividades de recepção dos mesmos. Contudo, como assinala Domsch, ainda que qualquer ação do jogador, como abrir portas, atirar em inimigos, ou colher ervas e flores, seja percebida por ele como um evento narrativamente relevante, isso não quer dizer que a narrativização dependa apenas da mente do jogador. Video games

---

14. “Stories have a cultural dimension that places games in the general narrative repertoire of a society (where they exist alongside literature or film and relate to their established conventions and genres) and connects them to wider ideological issues like politics or gender representation.”

15. “*narrative is what happens in the minds of those who experience. As humans, we experience life – our presence and agency within it –, and we make sense of it by casting it in the form of narratives.*”

combinam eventos que ocorrem independentemente do jogador (algo está *acontecendo*) com a capacidade do jogador de participar ativamente no evento. Como tal, eles são capazes não só de transmitir informações narrativas mais complexas, mas também de introduzir eventos e informações narrativas que não são provenientes do jogador. A liberdade do jogador nos video games é sempre uma negociação entre o *input* do jogador e o *input* do jogo, e o mesmo vale para o desenrolar da narrativa de um jogo.<sup>16</sup> (DOMSCH, 2013, p. 35).

Newman também chama a atenção para o perigo de exagerar na descrição do caráter indeterminado dos jogos, pois apesar de sua adaptabilidade, *games* não são capazes de apresentar infinitas possibilidades de resposta à atuação do jogador, e até mesmo essa atuação é restrita de acordo com as *regras* do jogo. Diante dessa constatação, o autor defende que uma sessão de jogo pode, assim, ser vista como algo análogo à leitura de uma sequência narrativa:

ela reúne elementos particulares do conjunto de possibilidades, seja finito ou não, e proporciona-lhes causalidade ao criar e demonstrar seus vínculos. [...] o video game pode, portanto, ser entendido como a apresentação de um espaço (virtual) através do qual o jogador viaja (sendo “viagem” uma ação tradicional e básica ao longo da história das narrativas). A narrativa no video game pode, portanto, ser considerada como um maquinário para a exploração e a aventura no ciberespaço<sup>17</sup> (NEWMAN, 2005, p. 106).

---

16. “[...] combine events happening independently of the player (something *is happening*) with the player’s ability to actively participate in the event. As such, they are able not only to convey more complex narrative information, but also to introduce events and narrative information that is not originating from the player. Player freedom in video games is always a negotiation between the player’s input and the game’s input, and the same goes for the unfolding of a game’s narrative.”

17. “it assembles particular elements from the pool of possibilities whether finite or otherwise and affords them causation by creating and demonstrating their linkages. [...] the videogame may therefore be understood as presenting a (virtual) space through which the player journeys (the ‘journey’ being a traditional, staple action throughout the history of narrative). The narrative in the videogame can, therefore, be considered as machinery for the exploration of, and adventure in, cyberspace.”

Isso nos remete, mais uma vez, à principal hipótese deste livro: a de que o ato de jogar pode ser entendido como uma atividade análoga ao ato de leitura descrito por Wolfgang Iser. Para Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca, esse tipo de perspectiva teórica sobre a leitura pode explicar o modo como a *narrativa* e o *gameplay*, juntos, determinam a experiência do jogador em jogos digitais. Importa a esses autores determinar se a narrativa é, de fato um elemento descartável dos video games, ou se desempenha um papel essencial no processo de interpretação dos jogos.

Conforme nota Domsch, as regras do jogo, ao restringir as ações do jogador e ao valorizar certos resultados, criam uma experiência de jogo que é interessante ao jogador, e o fazem dispensando completamente qualquer tipo de semantização adicional. Em outras palavras, ainda que o mundo ficcional do jogo seja dependente de suas regras, estas podem dispensar a ficção, pois podem ser inteiramente abstratas e arbitrárias (DOMSCH, 2013, p. 21). Porém, há uma forte tendência a narrativizar as regras do jogo e exibir as mudanças no estado do jogo como mudanças no estado de um mundo ficcional, pois isso torna as regras do jogo mais fáceis de compreender e memorizar.

Os video games têm sido bem sucedidos principalmente por duas razões que são determinadas por sua forma medial: em primeiro lugar, uma vez que são dinâmicos, eles podem empregar sistemas de regras altamente complexos além de qualquer coisa encontrada em jogos anteriores. E em segundo lugar, uma vez que incorporam a maioria das formas anteriores de mídia visual (texto, áudio, filme), são mais eficientes em infundir suas informações de jogo com um excesso de informações adicionais que se relacionam com a forma concreta que o mundo do jogo assume. Eles são bons de jogar, e bonitos de se ver.<sup>18</sup> (DOMSCH, 2013, p. 24-25).

Mas ainda que o recurso a elementos narrativos seja entendido como um dos principais fatores por trás do sucesso dos *games*, permanece um

---

18. "Video games have been successful mainly for two reasons that are determined by their medial form: firstly, since they are dynamic, they can employ highly complex rule systems beyond anything encountered in previous games. And secondly, since they incorporate most previous forms of visual media (text, audio, film), they are more efficient at infusing their gameplay information with an excess of additional information that is concerned with the concrete shape that the gameworld takes. They play well, and they look good."

consenso entre os teóricos de que as regras do jogo podem ser discutidas sem relacioná-las à questão da narrativa. Por outro lado, talvez seja o caso de buscar uma compreensão mais aprofundada da integração entre narrativa e jogo no video game, ou seja, entender a narrativa não como um *subproduto* do ato de jogar, mas como um *componente essencial* desse ato, entendido como uma atuação interpretativa.

### **Narrativa e compreensão prática**

Para Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca, a busca por uma compreensão da narrativa como um elemento integrado ao *gameplay* no video game começa com a pergunta: “precisamos prestar atenção à narrativa a fim de jogar esse tipo de jogo?”

Podemos presumir que, enquanto jogamos um video game, seríamos tentados a “suspender” as nossas capacidades de interpretar ou preencher lacunas; já é bastante esforço se concentrar no *gameplay* e tentar resolver os quebra-cabeças ou se livrar dos inimigos. Mas este não é o caso. Não só interpretamos enredos nos jogos da mesma forma como o fazemos quando aparecem em outras mídias, mas também temos que lidar com como resolver o jogo. Assim, nossa mente está ocupada com o nível da história e o nível da ação ao mesmo tempo. O primeiro, que experimentamos em tempo real, pode ser narrado depois (é “contável”) e faz sentido como uma história (completa com a motivação do personagem e sentimentos); o segundo tem a ver com a resolução de problemas de ação e, se fosse narrado, seria um “passo a passo”.<sup>19</sup> (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008, p. 186)

---

19. “We might assume that while playing a video game we would be tempted to ‘suspend’ their interpretive, filling-in-the-gap abilities; it already is quite a lot of effort to concentrate on gameplay and try to solve the puzzles or get rid of your enemies. But this is not the case. Not only do we interpret plots in games in the same way as we do when they appear in other media, but we also have to deal with how to solve the game. Thus, our mind is busy with the story level and the action level at the same time. The first one, that we experience on the fly, can be narrated afterwards (it is tellable) and makes sense as a story (complete with character motivation and feelings); the second is about solving action problems, and if it was to be narrated it would be a ‘walkthrough.’”

Porém, notam os autores, ainda que o nível da narrativa e o nível do gameplay possam ser relatados em separado e de maneiras distintas, durante a experiência do jogo ambos estão ativos na mente do jogador e não podem ser tão nitidamente separados. O ato de jogar é, para eles, mais do que a mera soma da experiência da narrativa e do jogo e o material narrativo não é tão supérfluo quanto pode parecer. Isso porque esse ato é *informado* pela atividade interpretativa da dimensão narrativa, que permite ao jogador algum discernimento sobre o que ele deve fazer no jogo.

Domsch tenta explicar a questão a partir da divisão proposta por Hans-Joachim Backe de três níveis de observação dos elementos narrativos em video games, que podem ser resumidos através de questões que o jogador formula a si mesmo: o nível subestrutural (“O que posso fazer?”), o nível microestrutural (“O que devo fazer?”), e o nível macroestrutural (“Por que devo fazer isso?”). O primeiro nível consiste no modo como *affordances* e limitações são apresentadas ao jogador, o que em geral se dá por meio de elementos ficcionais, como paredes que limitam o movimento, chaves que abrem portas, etc. (vide Capítulo 3). Esse nível permite ao jogador desempenhar ações que serão experimentadas como eventos narrativos individuais, que podem ser associados apenas sob uma forma aditiva (“Ele fez isso, e então fez isso, e então fez isso..”) (DOMSCH, 2013, p. 55).

É no segundo nível que as capacidades do jogador são combinadas a objetivos, ou ao que Domsch chamou de “regras de valorização”: “O jogador está sendo informado sobre quão desejáveis são certos resultados possíveis, sugerindo ao jogador que uma escolha específica de ação – ou, mais frequentemente, uma série de tais escolhas – é preferível a outras que estão igualmente disponíveis”<sup>20</sup> (DOMSCH, 2013, p. 56). Desse modo, objetivos produzem a impressão de relações coerentes entre as ações do jogador. Portanto, é nesse nível que os eventos narrativos são relacionados uns aos outros, formando uma experiência propriamente narrativa: “porque eu queria conseguir isso, eu antes fiz aquilo, mas então isto aconteceu, e fui obrigado a fazer outra coisa”.

Por fim, o terceiro nível de Backe é onde o jogo como um todo ganha coerência narrativa e é relacionado a um contexto. Para Domsch, é onde

---

20. “The player is being made aware of the desirability of certain possible outcomes, suggesting to the player that a specific choice of action – or, more often, a series of such choices – is preferable to others who are equally available.”

o jogador investe no jogo sentidos adicionais, por exemplo, determinando suas escolhas de acordo com a sua compreensão da personalidade ou do comportamento do personagem – no que é comumente chamado de *role-playing*. É também nesse nível que as regras de valorização do jogo são correlacionadas a sistemas de valorização do mundo “real” e, assim, as ações do jogo ganham dimensão ética (mais uma vez, vide Capítulo 3).

Outra maneira de compreender a questão é recorrendo à conceituação de narrativa de Paul Ricoeur, formulada em *Tempo e Narrativa* (1994). A partir das considerações de Santo Agostinho e Aristóteles a respeito dos temas citados no título, Ricoeur define o caráter fundante da experiência humana como *temporal*, e sugere que é através da *narrativa* que somos capazes de lidar com esse caráter, pois somente por meio dela *passado e futuro* tornam-se imagens que podem existir no *presente*, reunindo essas três temporalidades em um “tríplice presente”. A noção de narrativa de Ricoeur é, então, do tipo que descreve uma categoria da experiência humana.

Ricoeur busca em Aristóteles dois conceitos-chave para a sua proposição: *mimesis* e *muthus*. Numa narrativa, a *mimesis* não é a mera representação dos fatos, mas a imitação do *muthus*, a tessitura da intriga. Isso significa que não são os fatos que são reproduzidos, mas o agenciamento entre eles, o modo como as ações podem se desenvolver. Daí extrai-se duas conclusões. A primeira é a de que a narrativa produz uma *forma*, o que muitos tendem a descrever como um enredo:

Uma narrativa possui início, meio e fim de maneira lógica e não simplesmente como encadeamento de “agoras sucessivos” sem causa e consequência. Dessa maneira, não se trata aqui simplesmente de organizar cronologicamente a temporalidade, mas de conferir-lhe um contorno, de percebê-la (FALCI, 2007, p. 61).

A segunda conclusão é a de que, na passagem do *muthus* à *mimesis*, há uma atividade criadora, uma poética. Ricoeur divide o processo de transformação poética envolvido nessa passagem em três momentos, chamados de mimese I, mimese II e mimese III.

A mimese I precede a “mimese-criação” e equivale a um tempo pré-figurado em que os elementos que comporão a narrativa ainda não estão articulados, senão potencialmente. Esses elementos, segundo Ricoeur, são três tipos de “traços” das ações: os traços *estruturais*, “relacionados aos agentes da ação, aos motivos da execução da ação e aos fins da ação” (FALCI,

2007, p. 63); os traços simbólicos, pois toda ação que pode ser narrada já está articulada em signos, regras ou normas; e os traços temporais, o “tríplice presente” de cada ação que a situa em relação a passado, presente e futuro. Esses elementos aparecem-nos como articulados porque somos dotados da aptidão de identificar esses traços e suas conexões potenciais, o que Ricoeur chamou de “compreensão prática”, mas o agenciamento entre eles só se dá no segundo “momento”.

É na mimese II que ocorre a composição da narrativa, a mimese-criação, o processo poético da tessitura da intriga.

O ato de narrar coloca em movimento os traços componentes do tríplice presente e propõe uma configuração para a ação percebida em mimese I. A narrativa é menos a sequência de acontecimentos lineares e mais a configuração de um processo entre os acontecimentos que se encontravam ainda precariamente interligados em mimese I. A tal processo Ricoeur denomina tessitura da intriga e não intriga. A noção de tessitura é empregada para enfatizar o caráter de mediação de mimese II, o seu caráter processual. (FALCI, 2007, p. 64).

A mimese III é a reconfiguração do tempo que aparecia pré-figurado na mimese I e o ponto de chegada do processo poético da mimese II. Os traços temporais que apareciam na mimese I são configurados na mimese II, mas essa configuração não se encerra ali; ela é apenas uma proposição que se completa na mimese III, que acontece no leitor ou receptor da narrativa. Sendo assim, a concepção de narrativa de Ricoeur é processual e exige uma análise que não se encerre no ato de “contar histórias”, mas entenda também o pólo do receptor como ativo, o que a aproxima da concepção de leitura de Iser.

Através das noções descritas por Ricoeur, podemos conceber a narrativa não como um mero produto do ato de jogar e nem como um aspecto secundário e supérfluo do jogo, subordinado à importância estruturadora da ficção, e sim como um aspecto constituinte dessa estrutura, com um papel relacionado e semelhante ao da ficção. Para que a ficção ou o mundo do jogo seja capaz de “codificar” as regras e torná-las inteligíveis para o jogador, é preciso que este tenha uma “compreensão prática” das relações potenciais entre os elementos ficcionais e que consiga reconhecer, na ficção daqueles personagens, objetos e cenários, ações possíveis e adequadas.

Poderia parecer, à primeira vista, que, no video game, o jogador assume o papel, geralmente atribuído a um autor, de agenciar os elementos narrativos na forma de um enredo. Mas, em geral, os jogos já trazem esses agenciamentos programados, de modo que não cabe ao jogador efetuar a Mimese II, mas apenas atualizá-la.

Em outras palavras, as perguntas mais comuns do jogador diante de um jogo novo – “o que posso fazer” e “o que devo fazer” – são respondidas quando ele adota um olhar narrativizante capaz de articular os elementos da ficção do jogo e gerar ações significativas. Não se trata aqui tanto de um trabalho de autoria ou de criação de uma trama, como de um esforço de reconhecimento dos caminhos e associações mais significativos, ali programados pelos criadores do jogo. Nos chamados “jogos de progressão”, cabe ao jogador reconhecer a possibilidade de agenciamentos narrativos a fim de permitir o avanço no jogo, mas há também casos em que o jogo assume o caráter de um “sistema de estórias” que permite que o jogador “crie” suas narrativas, para usar um termo de Celia Pearce (2004), ou seja, que ele escolha entre diferentes agenciamentos possíveis.

Um exemplo de como a compreensão narrativa é uma competência importante para permitir a progressão no jogo é *Samorost*<sup>21</sup>, é um pequeno *game* do gênero “aponte-e-clique”, desenvolvido pelo estúdio Amanita em 2003. O jogo foi criado como trabalho de conclusão de curso por Jakub Dvorsky, no Departamento de Design Gráfico e Comunicação Visual da Academia de Artes, Arquitetura e Design de Praga. De acordo com Dvorsky<sup>22</sup>, “*Samorost*’ em tcheco significa uma raiz ou pedaço de madeira que se assemelha a uma criatura; mas é também um termo para uma pessoa que não se importa com o resto do mundo”<sup>23</sup>. A palavra é, portanto, duplamente adequada, porque se refere ao personagem principal, um gnomo que vive sozinho em um “planeta” particular, e também ao estilo visual do jogo, que mescla fotografias com pintura digital para gerar

---

21. Disponível em <<http://jayisgames.com/archives/2004/05/samorost.php>> Acesso em 18 jan. 2015.

22. Amanita Design – Jakub Dvorsky Interview. Disponível em <<http://www.adventuregamers.com/articles/view/17903>> Acesso em: 30 out 2013.

23. “*Samorost*’ in Czech means a root or piece of wood which resembles a creature; but it is also a term for a person who doesn’t care about the rest of the world”.



cenários constituídos principalmente por elementos orgânicos como texturas e formas de velhos troncos de árvore.

Os diferentes cenários pelos quais o gnomo passa são invariavelmente detalhados, ainda que não exatamente realistas. De fato, o estilo do jogo poderia ser melhor descrito como *surrealista*, uma vez que o seu universo fantástico é construído a partir de objetos aparentemente ordinários: o “planeta” onde vive o herói é um amontoado de madeira, líquen e peças de metal corroído (Figura 20) e sua “espaçonave” é uma lata velha de sal-sichas em conserva. Objetos ordinários são extraídos de seus contextos usuais e combinados em novas maneiras, resultando em cenários inusitados e surpreendentes.

O jogo tem início com uma animação que descreve o impacto iminente de outro “planeta” – na verdade, um dos amontoados de material descartado que compõem o universo de Samorost – com o lar do protagonista, o gnomo. O jogador não assume diretamente o controle do personagem, mas pode usar o cursor do *mouse* para solucionar quebra-cabeças ou conduzir o gnomo a interagir com algum elemento do cenário. Certos elementos interativos precisam ser clicados na ordem correta, e alguns no momento adequado, para permitir que o protagonista avance pelos diferentes cenários e consiga desviar o estranho mundo alienígena de seu planetóide natal.

O conceito de um “pedaço de madeira que se assemelha a uma criatura”, descrito pela noção de *pareidolia* – fenômeno no qual estímulos sonoros ou visuais vagos são percebidos como distintos e dotados de significado – parece ser a noção central por trás do design de Samorost. Ele cria uma sensação de estranhamento, uma ruptura em relação ao mero reconhecimento passivo das imagens onde cada elemento parece ao mesmo tempo novo e familiar, enquanto que a mecânica do jogo, que envolve descobrir os elementos que devem ser clicados e a ordem em que devem ser acionados, produz um engajamento com as imagens que leva a uma tentativa de superar esse estranhamento. Como em *Small Worlds* (vide Capítulo 2), a mecânica conduz à exploração cuidadosa do cenário, levando o jogador a dar atenção a cada detalhe; mas aqui o que move o jogador não é o desejo de descortinar e tornar nítido o panorama, e sim identificar as funções dos estranhos objetos e apreender a lógica daquele universo surreal, a fim de descobrir onde deve clicar.

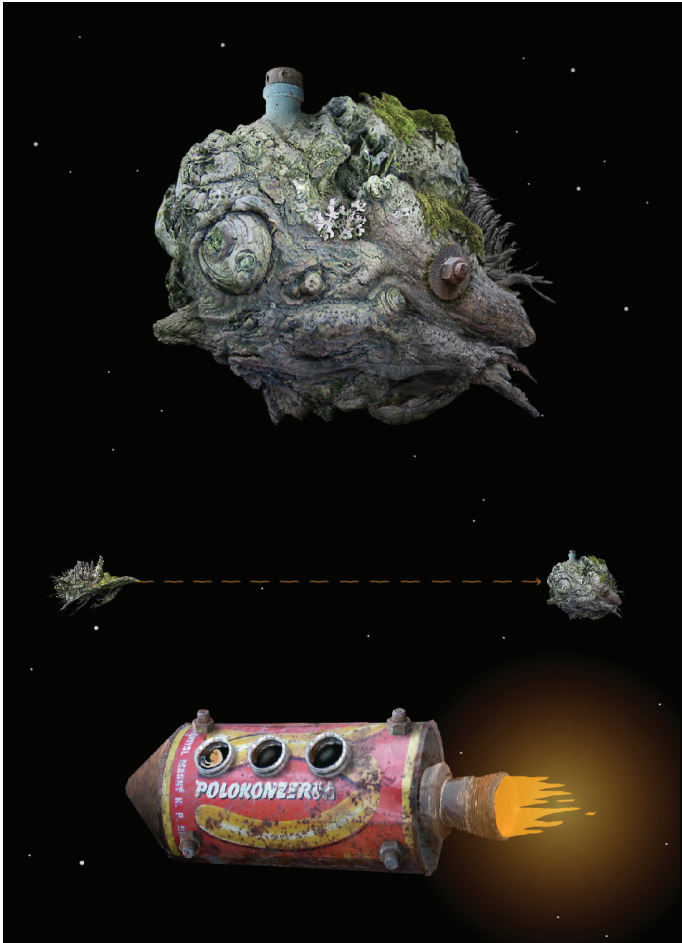


Figura 20 - Samorost

Em um jogo mais tradicional, o jogador poderia fazer suposições razoavelmente certas sobre o funcionamento da mecânica de jogo sem a necessidade de um conhecimento prévio das regras, uma vez que elementos ficcionais podem fornecer indicações de possíveis ações e resultados. Mas também podemos dizer que nesses elementos ficcionais, já se encontra uma dimensão narrativa pré-figurada (Mimese I), a partir da qual o jogador pode visualizar possibilidades de combinações narrativas entre eles a partir do reconhecimento de traços articuladores estruturais, simbólicos e temporais. Através da “compreensão prática” o jogador reconhece conexões narrativas potenciais entre esses elementos pré-figurados e, assim,

pode desenvolver hipóteses a respeito da mecânica de um jogo, a partir de elementos narrativos como cenários, personagens e objetos.

Em Samorost, mais especificamente, o jogador precisa descobrir quais elementos gráficos clicar, e em que ordem; nesse sentido, o jogo é como um quebra-cabeça. Mas no quebra-cabeça tradicional a relação entre as peças é feita com base no seu formato e na imagem que formam quando combinadas. Em jogos como Samorost, porém, trata-se de uma relação narrativa, e os conceitos de Ricoeur nos ajudam a visualizar isso. É como se os elementos narrativos aparecessem a princípio em um estado pré-figurado, o da Mimese I, onde só há relações narrativas potenciais entre eles. Uma organização mais completa, a tessitura da intriga da Mimese II, já está presente, programada no jogo; mas só é ativada pela interação do jogador, e este só pode fazê-lo quando, a partir de sua própria compreensão prática das relações narrativas potenciais entre os elementos, reconhece os elementos que devem ser clicados e em que ordem.

Há, por exemplo, um momento no jogo no qual o protagonista, o pequeno gnomo que precisa salvar o seu lar da colisão com outro planeta, se encontra preso em um elevador cujo cabo enganchou-se no galho de uma grande árvore (Figura 21). O jogador deve encontrar uma maneira de soltá-lo, a fim de que ele possa prosseguir em sua odisséia. Explorando o cenário, ele descobre detalhes que podem ser úteis: há uma coruja que dorme no galho em que o cabo está preso; um pica-pau em uma árvore vizinha; diversos vermes que roem a árvore, produzindo um forte ruído; e um esquilo em sua casa no interior da árvore, com os ouvidos tapados diante de um toca discos. É preciso que o jogador interprete a situação, reconhecendo que o esquilo não consegue ouvir os seus discos por causa do ruído dos vermes, e a partir disso perceber conexões narrativas possíveis entre os elementos: o pica-pau pode comer os vermes, acabando com o barulho e permitindo que o esquilo acione sua vitrola, escolhendo uma música capaz de acordar a coruja e colocá-la para dançar, balançando assim o galho e soltando o cabo.

Apesar de ativada pela interação do jogador, não se trata de uma narrativa criada por ele, de modo que ele não se torna um coautor. É o processo de reconstrução narrativa descrito por Ricoeur na sua Mimese III, mas realizado de um modo que remete mais concretamente a operações típicas das outras duas etapas, como o reconhecimento de relações possíveis e a atualização dessas possibilidades a partir da ação, ou pelo menos de

um *input* físico. Aqui, jogar não altera a história nem modifica o sentido da obra, e sim opera como uma ação indissociável da própria leitura e da produção desse sentido.



Figura 21 - Samorost

O que é curioso observar a respeito desse processo em Samorost, é que o reconhecimento das conexões narrativas potenciais entre os elementos do jogo não é tão intuitivo como poderia ser. Idealmente, esses elementos narrativos devem fornecer ao jogador uma compreensão instantânea e precisa das regras nele inscritas, mas nesse caso, de acordo com a formulação de Iser, o “texto” não comunicaria nada de novo, apenas reforçando concepções vigentes. Em Samorost, por exemplo, a lógica narrativa que une os elementos não é imediatamente evidente, uma vez que costura elementos cuja função é sempre duvidosa, dada a natureza ambígua da sua aparência. Cada estágio do jogo pode ser visto ora como um amontoado caótico de lixo e detrito orgânico, ora como um cenário coeso repleto de conexões narrativas potenciais. A compreensão prática do jogador só vai até certo ponto; é como se ela desempenhasse a função do “primeiro código” descrito por Iser, servindo como fundamento para a descoberta

de um segundo código, que aqui assume a forma do desenvolvimento de uma nova competência interpretativa. Assim, ao oferecer ao jogador um universo que opera por uma lógica narrativa levemente diferente de uma lógica tradicional, ancorada na compreensão prática do jogador, o jogo possibilita o desenvolvimento de uma forma de pensamento interpretativo próprio, sua compreensão prática particular, para que cada etapa possa ser superada e os quebra-cabeças resolvidos. O jogador então produz, como o sentido do jogo, uma nova lógica narrativa, de contornos surreais.

### **Narrativa, escolha e agência**

É preciso lembrar, mais uma vez, que aquilo que Iser concebe como o sentido da obra, que é produzido pelo leitor durante o ato de leitura – ou, para nós, pelo *jogador* no ato de *jogar* – é algo que é da ordem de um *efeito*, e não apenas de um significado. Para Domsch, o uso da narrativa em video games tem como objetivo a produção de um tipo específico de efeito que distingue os video games de outras mídias narrativas: a *agência*. “O apelo dos games reside em sua promessa de agência, na promessa de uma abertura que é dependente do jogador e de suas escolhas”<sup>24</sup> (DOMSCH, 2013, p. 3).

Agência aqui é entendida como a capacidade humana de fazer escolhas e de impor essas escolhas ao mundo, e se distingue da interatividade: enquanto que o termo “interatividade” descreve, de forma vaga, a capacidade de influenciar alguma coisa em qualquer nível, a agência tem a ver com uma avaliação das consequências narrativas de uma dada ação. Para Murray, agência “é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (MURRAY, 2003, p. 127), enquanto que “interatividade” nada diz sobre o significado das ações possíveis. “Devido ao uso vago e difundido do termo ‘interatividade’, o prazer da agência em ambientes eletrônicos é frequentemente confundido com a mera habilidade de movimentar um joystick ou de clicar com um mouse. Mas atividade por si só não é agência.” (MURRAY, 2003, p. 128). Para Domsch, a diferença reside na forma como o jogador experimenta uma ação como “significativa”.

---

24. “The appeal of games lies in their promise of agency, in the promise of an openness that is dependent on the player and her choices.”

De acordo com Ryan, tipos de interatividade podem ser distinguidos de acordo com o grau de intencionalidade das intervenções do interator. As ações “reativas” são aquelas com o menor grau de interatividade, pois não envolvem nenhum tipo de ação deliberada por parte do interator. Em seguida vêm as escolhas aleatórias entre várias alternativas, que envolvem ação deliberada, mas não permitem ao usuário prever suas consequências. Acima desse nível estariam as escolhas entre alternativas com diferentes graus de valorização, e onde o jogo fornece “pistas” sobre qual caminho é preferível. Por fim, no topo da escala estariam ações produtivas que deixam marcas duráveis no mundo textual (RYAN, 2001, p. 205).

Domsch prefere, no entanto, discutir a agência a partir da noção de *escolha*, em vez de interatividade. Segundo ele, nenhum outro meio provê seu usuário com situações de escolha com tanta consistência quando o video game (DOMSCH, 2013, p. 112), entendendo escolha como qualquer situação *nodal*, ou seja, aonde existem pelo menos duas opções diferentes. Mas interessam a ele dois tipos especiais de escolha: a escolha *consciente* e a escolha *motivada*. Para que uma escolha seja motivada, é preciso que os resultados da escolha sejam diferentes e diferentemente valorizados. Nesse sentido, uma escolha motivada deve também ser uma escolha consciente, ou seja, uma escolha na qual a pessoa que escolhe têm algum grau de consciência acerca das possíveis consequências de cada alternativa.

A natureza da escolha depende então da quantidade de informação dada sobre as suas consequências. Se não há nenhuma informação, a escolha é inteiramente arbitrária e não pode ser efetuada racionalmente. Além disso, “não pode haver nenhum desejo atrelado à escolha, pois não pode haver nenhuma expectativa razoável conectada a ela [...]. Tal escolha dificilmente seria experimentada pelo agente como uma escolha.”<sup>25</sup> (DOMSCH, 2013, p. 114). No extremo oposto estariam as situações de escolha onde o agente tem informações completas sobre as consequências. Nesse caso, a escolha perde a qualidade de escolha: por um lado, se não há uma maior valorização de uma das alternativas, a escolha é irrelevante; por outro, se há valorização, então há apenas uma opção racional e, portanto, não há escolha. Assim, as únicas situações de escolha que podem ser

---

25. “there cannot be any desire attached to the choice, as there can be no reasonable expectation connected to it [...]. Such a choice would hardly be experienced by the agent as a choice at all.”

percebidas como significativas – e, assim, podem produzir um efeito de agência – são aquelas nas quais são fornecidas informações incompletas e, portanto, há incerteza.

Mas o efeito de agência não depende apenas do grau de indeterminação da escolha, envolvendo também a percepção de que a decisão está sendo tomada dentro do universo do jogo. Em um nível abstrato, as escolhas do jogador são apenas escolhas entre opções permitidas pelas regras do jogo. Do ponto de vista da mecânica de jogo, essas regras não têm significado além de permitir ou negar o progresso em direção a um novo estado de jogo: em outras palavras, não passam de funções da progressão do jogo, e podem ser inteiramente descritas nos termos do *gameplay*, por exemplo, representando aspectos objetivos do jogo através de valores numéricos. Nessa perspectiva abstrata, o jogador deve operar através de uma “racionalidade de jogo” segundo a qual toda escolha tem uma alternativa preferível ou é irrelevante. Para Domsch, isso quer dizer que, do ponto de vista do design do jogo, todas as escolhas são desinteressantes, e assim video games precisam empregar “truques” para torná-las interessantes aos jogadores: podem tornar as escolhas óbvias fisicamente difíceis de serem realizadas, podem deixar a relevância da escolha ambígua ao jogador ao ocultar algumas informações de jogo, ou podem atribuir às escolhas significados adicionais dentro do mundo do jogo (DOMSCH, 2013, p. 24). É o segundo truque que o autor considera mais interessante do ponto de vista narrativo, especialmente quando combinado ao terceiro. Isso porque o jogador do video game normalmente não opera de acordo com uma “racionalidade de jogo” segundo a qual aquilo que não diz respeito às regras e objetivos do jogo é irrelevante. Em vez disso, o jogador experimenta uma “semantização” das regras, ou seja, a percepção das escolhas a partir de suas consequências narrativas dentro do mundo do jogo:

Em performances de jogo, a racionalidade de jogo é frequentemente influenciada ou até mesmo substituída pelas considerações do jogador sobre o *significado* de uma situação de escolha. Da maneira que o jogador as percebe, as escolhas não são apenas funções na estrutura do jogo, mas também são apresentadas como significando algo, como representando algo além da sua função. Isto, combinado a uma frequente falta de informações completas de *gameplay*, significa que, para o jogador, muitas escolhas não podem ser entendidas senão ao referir aos significados específicos que o jogo

cria, e conseqüentemente à sua ficção e narrativa. Tais escolhas poderiam ser chamadas de “escolhas semânticas”, uma vez que elas, em parte ou até na maioria das vezes, dependem do significado das opções disponíveis ao jogador<sup>26</sup> (DOMSCH, 2013, p. 125).

Domsch descreve uma “escolha semântica” como sendo aquela em que pelo menos parte da informação que é disponibilizada ao jogador deriva das propriedades do mundo ficcional do jogo, e sua consequência é experimentada como uma mudança no mundo do jogo ou um acontecimento narrativo. Isso quer dizer que as escolhas fazem parte do processo de construção do mundo ficcional no video game, mas também significa que a expectativa de consequência que torna uma escolha significativa deriva da percepção do significado dessa escolha para o mundo ficcional, já que o jogador não tem todas as informações referentes ao gameplay para aplicar uma “racionalidade de jogo”.

Em outras palavras, isso quer dizer que a narrativa, entendida no sentido de uma experiência da temporalidade, adotado por Ricoeur, é um importante instrumento para orientar as escolhas do jogador. Narrativa não é apenas uma organização linear de eventos sucessivos, que requer apenas a atenção aos eventos individuais. Para Ricoeur, os acontecimentos narrativos são apreendidos por meio de uma experiência de expectativa e memória que permite antecipar as consequências de um dado acontecimento, assim como relembrar os fatores que o produziram. É o que ele chamou de “tríplice presente”: a ideia de que qualquer momento carrega a percepção de conexões narrativas em relação a eventos passados e futuros. Salen e Zimmerman definem “escolha” nos games como “uma unidade de ação e resultado” (DOMSCH, 2013, p. 112). Mas a percepção dessa unidade é o exercício de uma competência narrativa, a de reconhecer, a cada instância, conexões potenciais em relação a instâncias passadas e futuras.

---

26. “In actual game performances, gameplay rationality is often influenced or even substituted by the player’s considerations of the *meaning* of a choice situation. The way the player perceives them, choices are not only functions in the game’s structure, they are also regularly presented as meaning something, as representing something other than their pure function. This combined with a common lack of clear or complete gameplay information means that, for the player, many choices cannot be understood but by referring to the specific semantics that a game creates, and consequently its fiction and narrative. Such choices could be called ‘semantic choices’, as they in part or even largely depend on the meaning of the options available to the player”



Um exemplo que pode nos ajudar a visualizar essa questão com mais clareza é o jogo *The Majesty of Colors*<sup>27</sup>. Diferentemente de *ImmorTall* (Capítulo 3), que se vale da estrutura linear típica dos estágios de jogos de plataforma, *The Majesty of Colors* parece, a princípio, antes um exemplo clássico de uma narrativa hipertextual que um video game. Jogá-lo consiste, essencialmente, em escolher entre os múltiplos caminhos que a trama pode seguir. Há oito cenas interativas, cinco das quais possuem mais de um desfecho, determinando o acontecimento seguinte. Conforme indica a tela de abertura, há cinco caminhos básicos possíveis, listados de “A” até “E”. Descreverei em detalhe apenas um desses caminhos, o primeiro, mas tentarei formular um mapa de todas as bifurcações que a narrativa oferece mais à frente.

O caminho “A” tem início, como todos os demais, com uma introdução. Sobre fundo preto, um letrado dá início à narrativa:

Noite passada eu tive um sonho.

Eu flutuava na escuridão, imenso, escamoso. Minha mente fluía como meu corpo, de forma lenta e sinuosa, rodas tremendas ao mesmo tempo muito lentas e rápidas demais para que eu possa descrever para vocês agora.

Eu era perfeito, e titânico, e sereno. Mas então, enquanto me movia através do abismo frio, eu vi uma luz. E, quando me aproximei, vi algo... maravilhoso.<sup>28</sup>

Em seguida, o jogo tem início. Surge um cenário pixelizado em tons de cinza (Figura 22). Vemos uma massa escura no fundo de um mar cinzento, uma espécie de molusco monstruoso com três olhos redondos e um longo tentáculo. Sobre a superfície da água, o que parecem ser balões flutuam no céu. Outra legenda aparece sobre a cena: “Sobre mim havia um mundo alienígena. Estranhos orbes flutuavam por lá, e havia algo de

---

27. Disponível em <[http://jayisgames.com/archives/2008/12/the\\_majesty\\_of\\_colors.php](http://jayisgames.com/archives/2008/12/the_majesty_of_colors.php)> Acesso em 18 jan. 2015.

28. “Last night I had a dream.

I floated in darkness, immense, squamous. My mind flowed like my body, slowly and sinously, tremendous wheels both too slow and too fast for me to describe to you now.

I was perfect, and titanic, and serene. But then, as I moved through the cold abyss, I saw a light. And as I came near, I saw something... wonderful”.

especial a seu respeito. Algo que eu nunca tinha visto antes.”<sup>29</sup> Movendo o cursor do *mouse*, o jogador pode guiar o tentáculo do estranho monstro marinho. Nesta primeira cena, o objetivo, conforme indica a curiosidade descrita no texto, é pegar um dos balões, o que leva ao surgimento de mais um letreiro: “Se ao menos eu pudesse vê-los de perto... Se eu pudesse trazer um orbe para perto dos meus olhos...”<sup>30</sup> Seguindo mais essa indicação, o jogador provoca uma mudança no cenário, que se colore e traz a legenda: “Eu me apaixonei pela majestade das cores.”<sup>31</sup>

Nessa primeira cena são estabelecidos alguns fatos básicos da história. O protagonista é, ou pelo menos sonha que é, uma criatura aquática das profundezas que tem o seu primeiro contato com o mundo da superfície e com a beleza de suas cores. A opção pelos gráficos pixelizados que remetem aos jogos clássicos da era dos *Arcades* e dos consoles de 8 bits de memória não é incidental: o monstro de três olhos parece um vilão saído de um desses antigos jogos. Mas neles o jogador provavelmente controlaria um avatar humano, ou pelo menos uma de nossas máquinas de guerra, e lutaria contra a invasão de criaturas monstruosas, enquanto que aqui ocorre uma inversão e ele é forçado a se identificar com o monstro lovecraftiano.



Figura 22 – The Majesty of Colors

29. “Above me was an alien world. Strange orbs floated there, and there was something special about them. Something I had never seen before”.

30. “If I could only get a closer look... If I could bring an orb close to my eyes...”.

31. “I fell in love with the majesty of colors”.

Tem então início a segunda cena. Uma pessoa em um *jet-ski* avança pela superfície da água: “Com um estranho ruído, uma criatura se aproximou, cavalgando uma montaria colorida. Eu sabia que essa criatura era responsável pela beleza que eu havia visto. E eu queria aprender mais a seu respeito.”<sup>32</sup> O jogador deve, então, fazer com que o monstro capture o humano com seu tentáculo para que o jogo avance, ao que a narração explica: “Senti a criatura se contorcendo quando a toquei. Nojo e medo brotaram dentro de mim. Eu não sabia o que fazer. Deveria soltá-la?”<sup>33</sup> Neste ponto, os gráficos estilizados servem para auxiliar o jogador na identificação com seu avatar: caso as imagens fossem mais realistas, seria preciso um esforço maior de sua parte para conceber os humanos como criaturas dignas de nojo, enquanto vê o corpo do monstro como “perfeito” e “sereno”. Entretanto, como as imagens são estilizadas e quase abstratas, elas não contradizem o texto. É aqui, então, que o jogador deve tomar a sua primeira decisão: deve libertar o humano, colocando-o de volta sobre o *jet-ski*, ou deve destruir esse ser que lhe provoca asco, afogando-o no oceano? No percurso “A”, o jogador opta por libertar o humano, o que enche o protagonista de dúvidas: “Conforme a criatura fugia, eu me perguntava se havia tomado uma decisão sábia, permitindo que ela escapasse com o conhecimento de mim.”<sup>34</sup>

Na cena seguinte (Figura 23), surge um veleiro com dois pescadores. Se as cenas anteriores buscavam estabelecer a curiosidade, o nojo e o medo que o monstro sentia em relação aos humanos, esta consolida uma sensação de superioridade sobre os seres da superfície: “Outro veículo se aproximou. Estas criaturas pareciam estar tentando recolher peixes. Mas as suas ferramentas eram lamentavelmente inadequadas em comparação ao meu hábil e sinuoso alcance.”<sup>35</sup> Mas se antes o efeito era produzido em

---

32. “With a strange noise, a creature approached, riding on a colorful mount. I knew this creature was responsible for the beauty I had seen. And I wanted to learn more about it”.

33. “I felt the creature writhing as I touched it. Disgust and fear welled up inside me. I didn’t know what to do. Should I let it go?”.

34. “As the creature fled, I wondered if I had done the wise thing, allowing it to escape with knowledge of me”.

35. “Another vessel approached. These creatures appeared to be trying to gather fish. But their tools were woefully inadequate compared to my deft, sinuous reach”.

grande parte graças ao texto, aqui ele deve muito à mecânica de jogo e aos acessórios ficcionais envolvidos: enquanto que o barco de pescadores é lento e suas linhas não pegam nenhum peixe, o tentáculo do monstro é longo, ágil e flexível. O monstro é muito mais poderoso que os pescadores. Mais uma vez, a cena tem dois finais possíveis: o jogador pode optar por ajudar os pescadores, recolhendo peixes e depositando-os no barco, ou pode afogar os pescadores; mas estabelecida a diferença de forças entre as partes, o ato parece covarde.

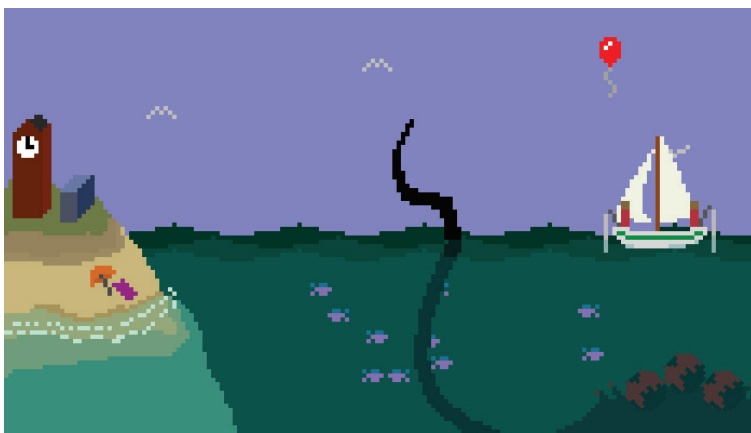


Figura 23 – The Majesty of Colors

Prosseguindo na trilha “A”, o monstro ajuda os humanos em sua pesca: “As criaturas espiaram a água enquanto iam embora, com seu veículo cheio de peixes. Um deles ergueu uma nadadeira carnuda. Será que era uma ameaça? Havia sido um erro ajudá-las?”<sup>36</sup> Logo em seguida, um avião passa voando, puxando uma faixa com a imagem do monstro marinho e um ícone em forma de coração. Com suas ações, o molusco parece ter feito amigos junto aos habitantes da superfície.

---

36. “The creatures peered into the water as they left, their vessel full of fish. One of them raised a fleshy fin. Was it a threat? Was it a mistake to help them?”



Figura 24 – The Majesty of Colors

Na próxima cena, uma criança aparece flutuando na água, usando uma bóia ao redor da cintura: “Da terra próxima saiu uma minúscula figura, à deriva. Ela parecia uma versão menor das criaturas. Sozinha e lutando para se manter à tona.”<sup>37</sup> Em pouco tempo, atrai a atenção de outros predadores marinhos: “Um tubarão se aproximou, vindo do mar aberto, seus olhos focados na criança. Não havia nenhuma maneira da criatura sobreviver sem ajuda.”<sup>38</sup> O primeiro tubarão logo recebe a companhia de um segundo, e mais uma vez o jogador tem uma decisão a tomar: ele pode proteger a criança, mantendo os tubarões à distância; pode se omitir, permitindo que ela vire comida de peixe; ou ainda pode cruelmente arrastá-la para o fundo do oceano, afogando-a. Para chegar ao final do caminho “A” o jogador deve proteger a criança até a aparição de um helicóptero: “Muito acima da água, uma forma apareceu, aproximando-se lentamente da criança. Certamente esta era mais uma invenção das criaturas, vinda ao auxílio desta criança.”<sup>39</sup> Os salvadores não irão se aproximar do tentáculo do monstro, e por isso o jogador só pode ajudar a criança afastando os tubarões até que ela seja

37. “From the land nearby, a tiny figure drifted out. It looked like a small version of the creatures. Alone and struggling to stay afloat.”

38. “A shark approached from the open sea, its cold eyes focused on the child. There was no way the creature could survive without help”.

39. “Far above the water, a form appeared, slowly approaching the child. Surely, this was another creation of the creatures, come to this child’s aid”.

resgatada (Figura 24). Caso isso ocorra, a tela escurece em um *fade out* e o jogo conclui com os letreiros:

Enquanto a coisa barulhenta nadava pelo ar carregando a criança, eu senti um estranho carinho e familiaridade para com essas criaturas bizarras.

Minha visão enturvou, e eu acordei na minha cama, com os lençóis úmidos de suor.

Ao longe, eu podia ouvir um helicóptero voando lentamente para o seu destino.<sup>40</sup>

Há outros quatro finais possíveis (Figura 25): no final “B”, o monstro permite que a criança seja devorada; nos finais “C” e “D”, ele comporta-se cruelmente (afogando o piloto do jet-ski, os pescadores ou a criança) e é morto pelos humanos; e no final “E”, o molusco também provoca o conflito com a superfície, mas destrói as máquinas de guerra enviadas para enfrentá-lo. A possibilidade de interferir nos rumos da narrativa, típica dos hipertextos, faz com que as ações do jogador tenham um peso especial: *The Majesty of Colors*, nesse sentido, é uma obra sobre escolhas e consequências. As ramificações narrativas aprofundam uma ruptura em relação a um clichê do video game: colocar o jogador no papel de um herói obstinado, que luta contra a ameaça de criaturas monstruosas. Em outro jogo, talvez o jogador nem precisasse tomar uma decisão, pois a forma monstruosa do molusco lhe diria imediatamente que ele é um inimigo a ser vencido. Mas ao colocar o jogador na pele do monstro, o jogador é retirado dessa zona de conforto e forçado a reavaliar as possibilidades de ação e a refletir a respeito das motivações e resultados de cada decisão.

Mas ainda que a incorporação de elementos hipertextuais tenha consequências cruciais para a produção do sentido da obra, isso não quer dizer que os elementos de jogo sejam supérfluos. Muitos dos efeitos de *The Majesty of Colors* dependem da mecânica de jogo incorporada no acessório ficcional que é seu avatar. Em certo sentido, o monstro marinho é uma perfeita encarnação das potências do jogador, uma vez que ele

---

40. “As the noisy thing swam through the air bearing the child, I felt an odd affection for and familiarity with these bizarre creatures.

My vision blurred, and I woke up in my bed, the sheets damp with sweat. In the distance, I could hear a helicopter flying slowly to its destination”.

nada mais é do que olhos e um tentáculo. Pode interagir com as cenas observando-as, e tocando-as com seu apêndice, que corresponde aos movimentos do *mouse*. As situações do jogador e do monstro parecem corresponder: ambos são postos a explorar um mundo desconhecido e a descobrir, às vezes desastrosamente, o seu funcionamento. Conforme comenta o(a) usuário(a) “jimlefevre”:

Eu acho que o lado mais bem-sucedido é a colocação do jogador dentro da história (sobre não saber quem ou o que você é), ligado a uma dinâmica exploratória onde você só pode explorar ao estender e tocar as coisas (que completa o círculo antes do primeiro fôlego, agarrando com sucesso um dos balões – aquele momento “oooh, é isso o que eu devo fazer!”), o que você faz inicialmente, e também com o efeito ao descobrir os resultados da sua exploração.<sup>41</sup>

---

41. “I think the most successful side is the placing of the player within the story (about not knowing who or what you are) linked in with an exploratory dynamic where you can only explore by reaching out and touching things (which completes the circle before the first breath by successfully grabbing one of the balloons – that “oooh that’s what I must do!” moment), which by default you do, and then the pay off of finding out the results of your exploration”.

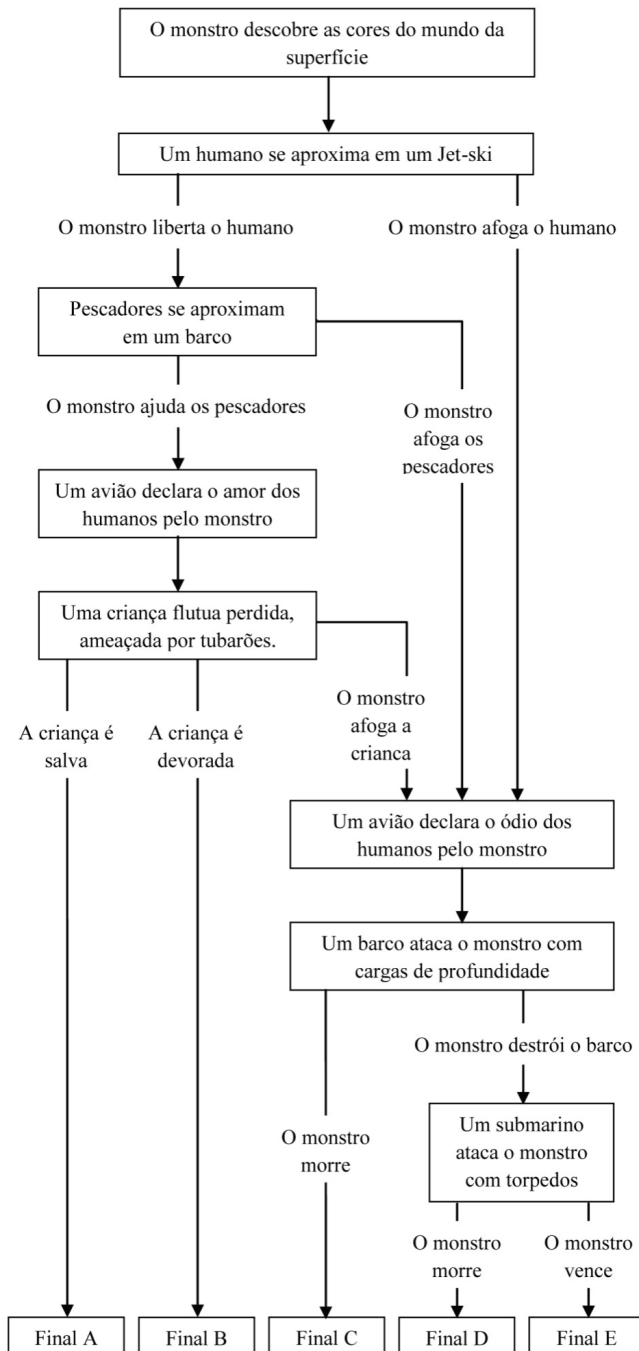


Figura 25 – Mapa hipertextual de The Majesty of Colors



Há, portanto, uma dimensão exploratória *táctil* da narrativa que só está presente graças aos elementos de jogo e que não ocorreria caso a obra fosse uma mera narrativa hipertextual. Mas esta não é a única contribuição da mecânica para a história, pois, assim como ocorre em *ImmorTall*, qualidades do acessório ficcional tendem a influenciar as decisões do jogador. O monstro é um avatar poderoso – seu tentáculo é longo e ágil e seu alcance cobre quase toda a tela – e ao mesmo tempo vulnerável – ele é grande e fixo no fundo do mar, incapaz de escapar de ameaças. A forma do avatar induz propositalmente o jogador a certas atitudes, ou seja, as decisões entre as opções hipertextuais da narrativa não ficam a cargo dos caprichos do jogador, e sim são moldadas em alguma medida pela configuração desse acessório ficcional. Como o avatar é mais poderoso que os NPCs humanos que povoam o jogo, o jogador é induzido a adotar uma posição de responsabilidade e culpa em relação a eles; e uma vez que o monstro também é vulnerável e não pode fugir, tende a equilibrar esse respeito com uma dose de cautela e distanciamento.

O que torna as escolhas do jogador significativas, nesse caso, não é apenas o fato de que elas influem no enredo, atualizando um caminho dentro da estrutura hipertextual do jogo, mas o fato de que é possível, para o jogador, refletir a respeito de suas motivações (sugeridas pelas características físicas e simbólicas do avatar) e dos possíveis resultados de suas ações, e essa reflexão pode guiar o jogador de forma razoavelmente segura através desse labirinto hipertextual. Assim, temos em *ImmorTall* e *The Majesty of Colors* dois casos muito similares. Há neles uma quebra com as expectativas do jogador, ao situar este no papel do monstro, em vez do herói. O jogador deve então reconhecer, a partir de uma análise das motivações por trás da seleção e combinação de elementos narrativos e da mecânica de jogo, as razões dessa inversão de papéis. Porque a “Coisa” de *ImmorTall* é alta, mas só é capaz de andar? Porque o molusco gigante de *The Majesty of Colors*, por outro lado, é imóvel mas tem um longo tentáculo capaz de interagir com quase todos os elementos visíveis na tela? Esses dois avatares, apesar de tão diferentes entre si, têm em comum o fato de que suas aparências e possibilidades de ação retiram o jogador de uma situação na qual ele é capaz de reconhecer instantaneamente o que deve fazer, estimulando a reflexão a respeito do curso de ação apropriado. Refletir a respeito das consequências e dos efeitos de suas ações é o que caracteriza um comportamento ético, de maneira que o efeito de agência produzido

por jogos como *The Majesty of Colors* se converte em um recurso expressivo particularmente relevante para tratar desse tipo de questão. Isso quer dizer que, da mesma forma como *games* podem roteirizar certos tipos de comportamento, como a violência, valorizando-os como objetivos a serem alcançados sem estimular nenhum tipo de reflexão acerca da validade dessa valorização, eles também podem promover o oposto, induzindo o jogador a refletir acerca de suas escolhas.

## Recapitulando

Apesar das controvérsias em torno de sua aplicação no campo dos *game studies*, “narrativa” continua sendo um conceito essencial para a compreensão dos jogos digitais, desde que entendido, tal como propõe Ricoeur, como um modelo cognitivo atemporal ou uma categoria da experiência humana. Nesse sentido, o ato de jogar é percebido como um ato de *produção narrativa*, o que tende a deslocar o interesse dos narratólogos para o campo da recepção, em vez de uma análise essencialista do meio. Porém, argumento aqui que a produção de narrativas não é um mero *subproduto* do ato de jogar, mas uma parte integrante do processo de construção de sentido nos games pois estes, para serem jogados, requerem do jogador a aplicação de uma “compreensão prática” capaz de reconhecer articulações possíveis entre elementos narrativos a fim de realizar ações no jogo. Em outras palavras, o ato de jogar é informado pela atividade interpretativa da dimensão narrativa do jogo, que permite ao jogador descobrir por ele mesmo o que deve fazer para prosseguir no jogo. Nesse sentido, a narrativa é um elemento essencial para tornar os jogos digitais interessantes, pois elas permitem ao jogador lidar com situações de escolha com um conhecimento incompleto acerca das consequências.

Diante de uma escolha, o jogador atua, então, no nível da Mimese I de Ricoeur. Ali, os elementos narrativos não estão ainda articulados, mas contém traços que permitem prever possíveis articulações. Em primeiro lugar, há os traços estruturais, que dizem respeito à mecânica da ação – seus agentes, motivos e objetivos – que, nos *games*, correspondem às regras e objetivos de jogo. Em segundo lugar, há os traços simbólicos que, nos jogos digitais, assumem a forma dos elementos ficcionais, que introduzem ali relações com contextos simbólicos externos aos jogos. E, por fim, existem traços temporais, o “tríplice presente” de cada ação: a cada

situação “nodal” do jogo, o jogador articula lembranças do que já se passou na história do jogo com expectativas em relação ao que virá, em uma percepção narrativa que servirá de guia para suas ações.

Além disso, é também por causa dessa dimensão narrativa que se relaciona de forma intrínseca com o *gameplay* que os jogos de video game fazem referência a algo para além do próprio jogo, para o conhecimento do mundo “real” e as narrativas de vários tipos que compõem o repertório do jogador. E uma vez que, nos games, o jogador tem a oportunidade de testar a sua competência narrativa como um guia para ações de jogo, o video game se mostra um meio particularmente pertinente para uma reflexão acerca do poder humano de “narrativizar” experiências. Assim, games como Samorost permitem a experiência de lógicas narrativas alternativas, algo que, embora não seja uma exclusividade desse meio, ali ocorre de uma forma bem particular.

E é também através do conceito de narrativa que podemos compreender um dos principais efeitos sensíveis produzidos pelo video game: a agência. A possibilidade de experimentar uma escolha como uma ação significativa é frequentemente relacionada ao fato de essa escolha influir ou não no enredo narrativo, mas como aponta Domsch, não há aí uma correspondência simples. Ações que influem no enredo, mas que são experimentadas pelo jogador como aleatórias, não são para ele significativas e, desse modo, não contribuem para a produção de um efeito de agência. São ações produtoras de agência aquelas que, ao ocultar informações acerca de suas consequências, convocam a aplicação de uma competência narrativa articuladora por parte do jogador. Ao examinar uma situação de escolha como um “tríplice presente”, como uma experiência que integra motivos, ações e resultados, o jogador pode atuar no sentido de produzir uma resposta desejada, mas que ele não pode prever com exatidão. Ao navegar através dessa incerteza, tendo como bússola apenas a sua competência narrativa, o jogador pode então experimentar uma ação como significativa e a agência como o sentido do jogo.

## CAPÍTULO 5

# Videogames como jogo

NOS ÚLTIMOS ANOS, tem se tornado cada vez mais comum entre os acadêmicos dos *game studies* e desenvolvedores de jogos digitais um argumento que defende que “jogos serão a forma estética dominante deste século, usurpando a posição cultural central de filmes, televisão e literatura”<sup>1</sup> (SICART, 2014, p. 85). Com frequência, essa linha de argumentação serve para justificar a abordagem acadêmica que ficou conhecida como “ludologia”, que propõe o estudo dos video games a partir do conceito de *jogo*, rejeitando o uso de teorias fílmicas e literárias no campo. Ludólogos como Jesper Juul apontam a existência de um modelo para a criação de jogos que tem se mantido estável por milhares de anos (JUUL, 2003, s/p). A partir disso, eles argumentam que o estudo dos jogos digitais deve se fundamentar na longa tradição dos jogos, brincadeiras e esportes não eletrônicos, em vez de buscar referências no estudo das mídias.

Um lugar-comum no pensamento ludológico é a ideia de que o computador é um meio particularmente apto a concretizar esse modelo ancestral. Como aponta Juul, jogos dependem da existência de regras suficientemente bem definidas para que não seja preciso discuti-las toda vez

---

1. “games will be the dominant aesthetic form of this century, taking over the central cultural position of movies, television, and literature.”

que se joga. Em outras palavras, quer dizer que os jogos tendem a uma ausência de ambiguidade, “não no sentido em que eles não requerem engenhosidade para jogar, mas no sentido em que não requerem engenhosidade para sustentar as regras”<sup>2</sup> (JUUL, 2003, s/p). Para Juul, isso resulta em uma afinidade entre jogos e computadores, tornando possível e até fácil a implementação de jogos milenares sob a forma de linguagem de programação: “é então uma das mais estranhas ironias da história humana, que os jogos jogados e desenvolvidos por milhares de anos acabaram se encaixando tão bem ao computador digital moderno.”<sup>3</sup>

Para muitos ludólogos, isso acontece porque o jogo é um fenômeno *imaterial*. Juul nota que, uma vez que não há um tipo de suporte material comum para todos os jogos, o que há de comum entre eles é a ideia abstrata de sustentação de regras, de determinação de ações permissíveis e seus resultados. A esse aspecto imaterial ele chama de *computação*, um trabalho que pode mais ou menos igualmente ser atribuído a agentes humanos (em jogos de cartas e tabuleiro), a leis físicas (nos esportes) e à tecnologia (nos video games). Para Juul, jogos são então um fenômeno *transmidial*, que pode ser implementado facilmente em diferentes suportes (JUUL, 2003, s/p).

A defesa da posição ludológica, ao aproximar *games* de jogos tradicionais e distanciá-los das chamadas “mídias narrativas”, parece implicar a negação da proposta deste livro: compreender o video game como um *meio de comunicação*. Porém, surpreendentemente, não é esse o caso. Autores como Gonzalo Frasca (2007), um dos defensores mais radicais da perspectiva ludológica, têm reconhecido o video game como um meio expressivo. Em geral, esse reconhecimento parte da compreensão de que os elementos de jogo do video game, as mesmas características que o novo fenômeno tem em comum com seus parentes ancestrais, podem ser significativos. Nesse sentido, a posição ludológica permanece consistente, ao defender que a comunicabilidade própria dos video games não pode ser entendida a partir do estudo de outros meios de comunicação, pois a midialidade específica dos jogos digitais residiria nessa qualidade imaterial de jogo.

---

2. “not in the sense that they don’t require ingenuity to play, but in the sense that it doesn’t require ingenuity to uphold the rules.”

3. “It is then one of the stranger ironies of human history, that the games played and developed over thousands of years have turned out to fit the modern digital computer so well.”

Essa perspectiva sobre a especificidade comunicativa dos jogos digitais, entretanto, levanta uma série de questões. Para Ian Bogost (2007), é necessária uma compreensão mais aprofundada sobre o modo como games constroem representações do nosso mundo, a fim de impulsionar o trabalho de desenvolvedores e críticos. Já Frasca se pergunta como um jogo, que por natureza envolve variadas possibilidades de concretização, pode exprimir uma única mensagem: “como é possível que um jogo expresse uma ideia particular se o jogo supostamente está sob o controle do jogador, que pode produzir uma multiplicidade de sessões de jogo alternativas e, às vezes, contraditórias?”<sup>4</sup> (FRASCA, 2007, p. 15).

Fora da academia, jogos tendem a ser definidos apenas informalmente. Um jogador, mesmo o mais sério e dedicado, não precisa de um conceito de jogo definido formalmente para que seja capaz de jogar. Porém, a fim de abordar questões como as colocadas acima, se faz necessária uma compreensão formal do fenômeno. Para Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca (2008), definir um conceito de jogo significa reconhecer que o estudo do campo é marcado por perspectivas particulares: “se considerarmos que jogos são histórias, nos concentraremos em coisas bem diferentes do que se considerarmos que jogos são dramas, ou sistemas, ou tipos de brincadeiras”<sup>5</sup> (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008, p. 22). O desafio, dizem os autores, não consiste em encontrar a perspectiva “correta”, mas em assumir explicitamente os pressupostos adotados.

Uma das primeiras tentativas de definição formal de um conceito de jogo foi feita pelo filósofo alemão Ludwig Wittgenstein (1984). Em suas Investigações Filosóficas, ele defendeu a inexistência de um fator comum a todos os objetos que chamamos de jogos, apontando que, na melhor das hipóteses, poderíamos apenas perceber “semelhanças familiares”. De acordo com Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca, entretanto, Wittgenstein não se empenha de fato em tentar encontrar esse fator comum. Para eles, a análise do filósofo repousa em uma peculiaridade da língua alemã, que, como o inglês, não distingue entre jogos formais e as brincadeiras in-

---

4. “how is it possible that a game conveys a particular idea if the game is supposed to be under the control of the player who may produce a multiplicity of alternative, sometimes contradictory, game sessions?”

5. “if we consider games to be stories we will focus on rather different things than if we consider games to be drama, or systems, or types of play.”

formais típicas das crianças (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008, p. 24). A questão da língua é um problema abordado pela maioria dos ludólogos, que notam também, como Frasca, que o Inglês tem duas palavras, *play* e *game*, que podem ambas serem usadas como substantivo ou verbo. No uso comum, *play* e *game* tendem a ser intercambiáveis, mas entre os estudiosos dos jogos é comum a distinção formal entre os dois termos, que em geral corresponde à distinção feita por Roger Caillois entre *paidia*, nome que ele dá ao ao caráter livre do jogo, ao seu poder de improvisação, alegria, distração e fantasia, e *ludus*, o “gosto pela dificuldade gratuita” (CAILLOIS, 1990, p. 47-48). Em português, isso corresponderia à distinção entre *brincadeira* e *jogo*, entendendo como a principal diferença entre as categorias o fato de que o jogo, ou *ludus*, define vencedores e perdedores. Porém, como nota Frasca, essa qualificação é incompatível com a descrição de Caillois dos dois termos como extremidades de um espectro gradual, em vez de uma oposição binária (FRASCA, 2007, p. 39). De todo modo, conforme nota Sebastian Domsch, “quando alguém inclui *paidia* pura (algo bastante raro, uma vez que humanos têm uma tendência natural a ‘apimentar’ *paidia* através da introdução de regras) na categoria dos jogos, jogos de fato se tornam muito provavelmente impossíveis de definir”<sup>6</sup> (DOMSCH, 2013, p. 15).

Assim, em vez de Wittgenstein, a maioria dos ludólogos recorre a Caillois e a seu precursor, Johan Huizinga (2010), como bases para a formulação de seus conceitos de jogo. Em *Homo Ludens*, Huizinga concentra-se no jogo como um componente central de todas as culturas, enquanto que em *Os jogos e os homens*, Caillois categoriza os jogos como *agôn* (competição), *alea* (chance), *mimicry* (simulação ou “faz-de-conta”), e *ilinx* (vertigem). Ambos oferecem concepções de jogos que podem ser consideradas por demais amplas, mas servem como fundamentos para um refinamento em direção à sua manifestação particular como video games.

No texto de Huizinga, o conceito aparece da seguinte forma:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo

---

6. “When one includes pure *paidia* (rare enough since humans have a natural tendency to ‘spice up’ *paidia* through the introduction of rules) into the category of games, games do indeed become most likely impossible to define.”

capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (HUIZINGA, 2010, p.16).

Central à definição de jogo de Huizinga é a ideia de que o jogo não é vida “corrente”, mas uma evasão da vida real para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Por esse ângulo, jogar um jogo significa entrar em um “círculo mágico” e se render a um sistema que não tem nenhum efeito para além desse círculo. Para Domsch, isso consiste em um processo simultâneo de *dessemantização* e *ressemantização*: quando um jogo tem início, os jogadores escolhem ignorar todos os conhecimentos que não fazem parte do mundo do jogo; ao mesmo tempo, ações e objetos que ocorrem no mundo “real”, como o movimento físico de uma peça de xadrez, ganham significados particulares dentro do mundo do jogo, como um cheque-mate. Segundo Domsch, isso quer dizer que o círculo mágico, por ser um mundo imaginário formado por declarações (sobre a validade das regras) que não correspondem inteiramente à realidade objetiva, é elaborado de uma forma semelhante aos *mundos ficcionais*, e é distinguido do mundo “real” através de uma atitude análoga à que mantemos diante das *ficções* (DOMSCH, 2013, p. 18-19). A posição desse autor contraria a noção, defendida por Erving Goffman (1979), de “regras de irrelevância”, ou seja, a ideia de que a forma concreta das peças de jogo não importa:

[...] o fato de que a peça de xadrez do rei pode ser representada por objetos físicos totalmente diferentes não é uma refutação da natureza ficcional dos jogos, como Goffman alegou. Pelo contrário, isso evidencia o fato de que todas as diferentes ferramentas físicas são meramente usadas para mediar informações sobre a existência de um número de entidades em um mundo independente que é diferente da realidade e que não pode ser compreendido por humanos senão através da ajuda da “mecânica ficcional”<sup>7</sup> (DOMSCH, 2013, p. 25).

---

7. “the fact that the king’s chess piece might be represented by totally different physical objects is not a refutation of games’ fictional nature as Goffman has



Gregory Bateson propõe o conceito de *metacomunicação* para descrever um aspecto importante desse caráter ficcional do jogo. O autor descreve, como exemplo, uma situação que presenciou no zoológico de San Francisco: dois macacos performavam ações idênticas a uma luta, mas era visível para os observadores que eles não estavam se machucando. Para que esse “jogo” de luta seja possível, diz Bateson, é preciso que seja comunicado aos participantes, de algum modo, que se trata de uma brincadeira e não de um combate real. (BATESON *apud* FRASCA, 2007, p. 36). Porém, apesar da presença clara de um componente ficcional nos jogos e brincadeiras, a noção de um “círculo mágico” perturba autores como Frasca:

Mal consigo imaginar uma maneira melhor de estigmatizar uma atividade do que a excluir da vida normal. O que significa dizer que algumas ações não são parte da “vida comum”? Como isso se aplica a crianças pequenas, que jogam grande parte do dia? Eu, na verdade, argumentaria o contrário: no caso delas, jogo é vida comum!<sup>8</sup> (FRASCA, 2007, p. 43).

Para Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca, a ideia do círculo mágico decorre do caráter ideológico da proposição de Huizinga. Preocupado em elogiar o jogo e proteger o ato de jogar daquilo que ele via como a influência destrutiva da ética de trabalho protestante e de uma cultura ocidental que privilegiava a seriedade, Huizinga acaba exagerando a respeito do aspecto ficcional do jogo. É verdade que jogos apresentam contextos especiais onde se aplicam regras particulares, dizem os autores, mas o mesmo pode ser dito de uma série de outras atividades, como o trabalho, a vida em família, aulas universitárias, casamentos, ou a vida noturna em uma grande cidade. Nesse sentido, jogos não diferem muito de outras instâncias da vida cotidiana, e não deveriam, então,

---

claimed. On the contrary, this highlights the fact that all the different physical tools are merely used to mediate information about the existence of a number of entities in a self-contained world that is different from reality and that cannot be understood by humans other than through the help of the ‘fiction mechanic’”

8. “I can hardly imagine a better way to stigmatize an activity than excluding it from normal life. What does it mean that some actions are not part of ‘ordinary life’? How does this apply to young children, who play a large amount of the day? I would actually argue quite the contrary: in their case, play is ordinary life!”

ser tratados como uma aberração (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008, p. 24).

Além das ressalvas a respeito da separação do jogo em relação ao mundo real, outros autores também julgam necessário emendar a caracterização do jogo como *desinteressado*. Para Huizinga, o jogo se situa fora do mecanismo de satisfação imediata dos desejos, tem uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização – ou seja, é *autotélico*. Caillois nota que a definição de Huizinga se esquece dos jogos de azar em que há apostas, mas aponta que é fácil a correção, propondo que no jogo “há deslocação de propriedade, mas não produção de bens” (CAILLOIS, 1990, p. 25). A soma dos ganhos em jogos de azar nunca é maior que a das perdas, de modo que não há produção, não há trabalho:

No fim do lance, tudo pode e deve voltar ao ponto de partida, sem que nada de novo tenha surgido: nem colheitas, nem objectos manufacturados, nem obra-prima, nem capital acrescido. O jogo é ocasião de gasto total: de tempo, de energia, de engenho, de destreza e muitas vezes de dinheiro (CAILLOIS, 1990, p. 25).

Entendendo que todo jogo pode ser alvo de apostas, ou pode ser jogado profissionalmente – algo que, para Huizinga, eliminaria o caráter autotélico do jogo, transformando-o em *trabalho* – Juul prefere caracterizar os jogos como atividades que têm “consequências negociáveis” (JUUL, 2003, s/p). Sicart também nota que as fronteiras de uma atividade autotélica não são rígidas, e a natureza autotélica do jogo está sempre sendo discutida e negociada: “Nós jogamos negociando os propósitos do jogo, o quão longe queremos estender as influências da atividade de jogo, e o quanto jogamos pelo propósito de jogar ou pelo propósito da expressão pessoal” (SICART, 2014, p. 16).

Assim, para Sicart, em vez de definir o jogo como uma atividade separada do mundo real, faz mais sentido defini-lo como *contextual*. O contexto do jogo é, em geral, o espaço definido formalmente pelas regras e pela comunidade do jogo, mas é também algo mais complexo do que isso: é uma rede emaranhada de pessoas, regras, negociações, lugares e objetos (SICART, 2014, p. 6). Um bom exemplo é o futebol: há separação clara e nítida entre uma partida de futebol e o “mundo real” em alguns momentos, como em partidas profissionais, mas não em outros, como quando uma

criança brinca de bola. Jogos muitas vezes ocorrem em ambientes especialmente projetados para essa função, mas também podem acontecer, potencialmente, em qualquer espaço.

A definição de jogo de Huizinga é também frequentemente considerada demasiado abrangente, uma vez que não distingue entre jogo e brincadeira, entre *ludus* e *paidia*, mas Caillois a expande e aprofunda, enfatizando a importância das *regras*. Para ele,

todo o jogo é um sistema de regras que definem o que é e o que não é do *jogo*, ou seja, o permitido e o proibido. Estas convenções são simultaneamente arbitrárias, imperativas e inapeláveis. Não podem ser violadas sob nenhum pretexto, pois, se assim for, o jogo acaba imediatamente e é destruído por esse facto. Porque a única coisa que faz impor a regra é a vontade de jogar, ou seja, a vontade de a respeitar. (...) O que se designa por *jogo* surge, desta vez, como um conjunto de restrições voluntárias, aceites de bom grado e que estabelecem uma ordem estável, por vezes uma legislação tácita num universo sem lei. (CAILLOIS, 1990, p. 11-12).

Caillois oferece uma caracterização mais detalhada da relação entre a existência do jogo e a lealdade às suas regras:

As emaranhadas e confusas leis da vida diária são substituídas, nesse espaço definido e durante esse tempo determinado, por regras precisas, arbitrárias, irrecusáveis, que têm de se aceitar como tais e que presidem ao correcto desenrolar da partida. Se o trapaceiro as viola, pelo menos finge respeitá-las. Não as discute: abusa da lealdade dos outros jogadores. Sob este ponto de vista, temos de estar de acordo com os autores que sublinharam que a desonestidade do trapaceiro não destrói o jogo. O que o destrói é o pessimista que denuncia o carácter absurdo das leis, a sua natureza meramente convencional, e que se recusa a jogar porque o jogo não tem sentido. O jogo não tem outro sentido senão enquanto jogo (CAILLOIS, 1990, p. 27).

Assim, ele propõe uma caracterização levemente diferente da feita por Huizinga, dividida em seis aspectos:

- 1) O jogo é livre. As regras são mantidas na medida em que o jogador se dispõe a obedecê-las, e se o jogador fosse obrigado a fazê-lo, o jogo perderia a sua natureza de diversão atraente e alegre.

- 2) O jogo é delimitado. Ele é circunscrito a limites de espaço e de tempo, rigorosa e previamente estabelecidos.
- 3) O jogo é incerto. Seu desenrolar não pode ser determinado, e seu resultado não pode ser conhecido de antemão. Aqui Caillois opta por conferir uma maior relevância para a liberdade criativa conferida ao jogador, entendendo que:

O jogo consiste na necessidade de encontrar, de inventar imediatamente uma resposta que é livre dentro dos limites das regras. Essa liberdade de acção do jogador, essa margem concedida à acção, é essencial ao jogo e explica, em parte, o prazer que ele suscita (CAILLOIS, 1990, p. 27-28).

- 4) O jogo é improdutivo. Ele não gera novos bens, nem riqueza de nenhum tipo. Salvo a transferência de propriedades entre os jogadores, ele conduz a uma situação idêntica à do início da partida.
- 5) O jogo é regulamentado. Ele está sujeito a convenções que suspendem as leis normais e instauram uma nova legislação que, no mundo do jogo, é a única que conta.
- 6) O jogo é fictício. Ele é acompanhado de uma consciência específica de uma separação ou de franca irrealidade em relação à vida normal.

Para Jesper Juul (2005), cada característica reflete uma preocupação com pelo menos um dos três níveis em que o conceito de jogo é analisado: 1) o jogo como sistema formal; 2) o jogo em sua relação com o jogador; e 3) o jogo em sua relação com o resto do mundo. Por exemplo, dizer que o jogo é regulamentado é falar sobre seu sistema formal e sobre a sua relação com o jogador, enquanto que dizer que o jogo é fictício ou improdutivo é dizer da sua relação com o resto do mundo. Notemos que, como o jogo interessa a Huizinga como um componente da cultura, sua classificação tende mais ao terceiro nível que a classificação de Caillois, que defende uma visão mais autotélica do jogo.

Em busca do que chamou de “modelo de jogo clássico”, Juul recorre a várias outras definições de jogo. Bernard Suits, em *The Grasshopper* (1978), define a atividade de jogar um jogo como a busca por um resultado específico “usando apenas os meios permitidos pelas regras, onde as regras proíbem meios mais eficientes em favor dos menos eficientes, e

onde tais regras são aceitas apenas porque tornam possível tal atividade”<sup>9</sup> (SUITS, 1978, p. 34). Elliot M. Avedon e Brian Sutton-Smith, em *The Study of Games* (1971), definem jogo como “um exercício de sistemas de controle voluntário no qual há uma oposição entre forças, confinada por um procedimento e por regras a fim de produzir um resultado desequilibrado”<sup>10</sup> (AVEDON; SUTTON-SMITH, 1971, p. 7). Chris Crawford, um dos primeiros a formular um conceito de jogo com o video game em mente, enumera, em *The Art of Computer Game Design* (1982), quatro fatores comuns aos jogos: representação (entendendo o jogo como um sistema formal fechado que representa um aspecto da realidade), interação, conflito e segurança (entendendo que os resultados do jogo são menos sérios do que as situações que os jogos modelam). David Kelley, em *The Art of Reasoning* (1988), entende o jogo como “uma forma de recreação constituída por um conjunto de regras que especificam um objetivo a ser conquistado e os meios permissíveis para alcançá-lo”<sup>11</sup> (KELLEY, 1988, p. 50). Por fim, Katie Salen e Eric Zimmerman, em *Rules of Play* (2004) descrevem o jogo como “um sistema no qual jogadores engajam em um conflito artificial, definido por regras, que ocasiona em um resultado quantificável”<sup>12</sup> (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 96).

Para Juul, muitas das diferenças entre esses conceitos decorrem do fato de que os autores não necessariamente descrevem a mesma coisa: enquanto uns se ocupam do jogo enquanto sistema formal, outros concentram-se especificamente na atividade de jogar um jogo. Por outro lado, há nesses conceitos algumas ideias semelhantes, mas que são expressas de diferentes maneiras: é possível relacionar a ideia de “conflito” com “objetivos”, uma

---

9. “using only means permitted by rules, where the rules prohibit more efficient in favor of less efficient means, and where such rules are accepted just because they make possible such activity”

10. “an exercise of voluntary control systems in which there is an opposition between forces, confined by a procedure and rules in order to produce a disequilibrium outcome.”

11. “a form of recreation constituted by a set of rules that specify an object to be attained and the permissible means of attaining it.”

12. “a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome”

vez que a noção de “conflito” presume a existência de objetivos conflitantes, e a ideia de “objetivos” prevê obstáculos que se colocam diante destes (JUUL, 2003, s/p). Assim, identificando os aspectos comuns às definições citadas, e somando-as aos conceitos de Huizinga e Callois, Juul chega a uma definição de jogo composta de seis aspectos, e que pode ser resumida da seguinte maneira:

Um jogo é um sistema regulamentado com um resultado variável e quantificável, onde diferentes valores são atribuídos a diferentes resultados, o jogador exerce esforço a fim de influenciar o resultado, o jogador se sente emocionalmente apegado ao resultado, e as consequências da atividade são negociáveis<sup>13</sup> (JUUL, 2005, p. 36).

Como na definição proposta por Caillois, o fator central ao modelo de jogo clássico construído por Juul são as *regras*. É a presença de normas rígidas, arbitrárias e bem definidas que distingue o jogo da pura brincadeira. Conforme nota Sicart, as regras são essenciais para compreender o caráter contextual do jogo, pois são elas que permitem criar e identificar um contexto de jogo. Para ele, jogar é uma atividade mediada e situada pelo uso de regras, que determinam “onde jogamos, quando paramos de jogar, e quando podemos reentrar no contexto de jogo”<sup>14</sup> (SICART, 2014, p. 8). Contextos de jogo são necessários para jogar e regras são necessárias para estabelecer contextos de jogo, e é por isso que o jogador se sujeita, como sugeriu Suits, à inibição proporcionada pelas regras de jogo, que favorecem “meios menos eficientes”. Em outras palavras, os jogadores buscam em estruturas rígidas e restritivas o caminho para a diversão, o que pode parecer contra-intuitivo. Parece ilógico, diz Juul, que a liberdade associada ao ato de jogar decorra da escolha do jogador por limitar suas opções através de regras, mas sem regras não há contexto para as ações do jogo: “sem as regras no xadrez, não há cheque-mate [...]. As regras de um jogo adicionam significado e possibilitam ações ao promover diferenças

---

13. “A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable”.

14. “where we play, when we stop playing, and when we can reenter the play context.”

entre movimentos potenciais e eventos.”<sup>15</sup> (JUUL, 2003, s/p). Conforme nota Domsch, regras são em geral arbitrárias e, quase sempre, não há motivo pelo qual elas não poderiam ser diferentes, senão o fato de que, enquanto restrições às ações dos jogadores, elas influenciam positivamente a experiência destes (DOMSCH, 2013, p. 21).

Frasca chama atenção para o fato de que jogos envolvem diferentes tipos de regras, e define três categorias principais para descrevê-los: regras de modelo, regras de classificação e regras de objetivos. Essas categorias, explica ele, podem ser resumidas como aquilo que o jogador, respectivamente, “pode”, “deveria” e “deve” fazer (ou que “não pode”, “não deveria” e “não deve” fazer), de acordo com o sistema (FRASCA, 2007, p. 117). Já Domsch não distingue entre os dois últimos tipos, que ele classifica apenas como “regras de valorização”. São esses dois tipos que, segundo Frasca, diferenciam o jogo da pura brincadeira, e não a mera presença de regras. Brincadeiras também são reguladas, mas nos jogos há regras que valorizam certas performances. Muitos autores definem essa valorização em termos de objetivos, ou seja, de condições que definem a vitória ou a derrota, mas Frasca explica que podemos entendê-la em termos de “ganhos e perdas”, e assim não é preciso esperar até o fim do jogo a fim de identificar a atividade como um jogo.

Objetivos são, então, elementos especiais das regras dos jogos. Para Juul, o conceito de objetivos pode ser dividido em três componentes: em primeiro lugar, a *valorização* de certos resultados, considerados positivos, em detrimento de outros, negativos; em segundo, o fato de que é preciso *esforço do jogador* para alcançar um objetivo; em terceiro, o *apego* do jogador a algum aspecto do resultado. A ideia de valorização dos objetivos está intimamente conectada ao fato de que os resultados do jogo são *quantificáveis*, ou seja, que a valorização promovida pelo sistema é indiscutível. Por exemplo, explica Juul, o objetivo de *Pac Man* é conquistar o maior número de pontos possível, e não “se mover de uma maneira bonita” (JUUL, 2003, s/p). Todavia, essa valorização pode ocorrer de diferentes maneiras:

Pode ser uma declaração escrita na caixa do jogo (“Defenda a Terra”);  
Pode ser indicada nas instruções do jogo; Pode ser sinalizada pelo

---

15. “without rules in chess, there are no checkmates [...]. The rules of a game add meaning and enable actions by setting up differences between potential moves and events.”

fato de que algumas ações dão uma pontuação mais alta do que outras; Em virtude de haver apenas uma maneira de progredir e fazer algo acontecer; ou pode estar implícita na configuração inicial – ser atacado por monstros hostis geralmente significa que o jogador tem que se defender contra eles.<sup>16</sup> (JUUL, 2003, s/p).

Em geral, explica Juul, há uma tendência de que os resultados positivos sejam mais difíceis de serem alcançados que os negativos. Por isso Juul prefere descrever a participação do jogador como *esforço do jogador*: na maioria dos jogos o jogador pode influenciar o estado e o resultado do jogo, e é o empenho do jogador em direcionar o jogo rumo a um resultado positivo que leva o jogador a se apegar ao resultado. “Como jogador, você concorda em ficar feliz se ganhar o jogo, infeliz se perder o jogo. Isso é parte do que podemos chamar de contrato do jogo”<sup>17</sup> (JUUL, 2003, s/p). Porém, como nota Juul, esse apego ao resultado é algo que acontece também em jogos de pura sorte, onde o esforço do jogador não pode afetar o resultado. Porém, Frasca nota que, mesmo nesses jogos, os jogadores se comportam como se estivessem ativamente envolvidos, e por isso propõe que “um jogo é um jogo enquanto os jogadores acreditarem que eles estão ativamente envolvidos nos resultados do jogo e reagirem de acordo”<sup>18</sup> (FRASCA, 2007, p. 75).

A proposição de Frasca significa uma mudança de enfoque na tentativa de definir os jogos. O autor explica que o termo *game* (jogo) é usado tanto para descrever o objeto de estudo dos ludólogos (o jogo enquanto fenômeno “imaterial”) quanto os aspectos materiais que servem de suporte a essa atividade. Por isso ele crê que a linguagem gera um enviesamento rumo a uma visão objetificada do fenômeno, concentrada primariamente nos aspectos estruturados e mensuráveis tais como regras, espaço, tempo e aces-

---

16. “It can be a statement on the box (“Defend the Earth”); it can be stated in the instructions of the game; it can be signaled by the fact that some actions give a higher score than others; by virtue of there only being one way of progressing and making something happen; or it can be implicit from the setup - being attacked by hostile monsters usually means that the player has to defend him/herself against them.”

17. “As a player you agree to be happy if you win the game, unhappy if you lose the game. This is part of what we may term the game contract”

18. “A game is a game as long as players believe that they are actively involved in the game’s consequences and react accordingly.”



sórios, em detrimento do reconhecimento dos jogos como “performances” (FRASCA, 2007, p. 19). Assim, autores como Frasca e Sicart preferem usar o termo *play* (jogar/brincar), mais comumente usado como verbo e, portanto, privilegia a atividade do jogo em vez de seus aspectos materiais.

Frasca propõe, então, a seguinte definição de *play*: “Jogar é para alguém uma atividade envolvente na qual o jogador acredita ter participação ativa e interpreta como restringindo o seu futuro imediato a um conjunto de cenários prováveis, todos os quais está disposto a tolerar”<sup>19</sup> (FRASCA, 2007, p. 50). Dessa forma, Frasca entende o jogo como algo que exige uma atitude especial, um estado mental particular, o que ajuda a resolver um problema observado por Juul: Caillois defendia a ideia de que o atleta profissional não joga, mas trabalha; porém, há casos, como na maratona, em que atletas profissionais disputam com amadores que participam apenas por diversão. Para Juul isso significa que a maratona é um jogo e não é um jogo, ao mesmo tempo, o que seria um despropósito (JUUL, 2003, s/p). Para Frasca, entretanto, uma vez que o jogo depende da atitude do jogador, é perfeitamente possível que uma mesma atividade possa ser considerada jogo ou trabalho, dependendo do modo como é observada. Sicart defende a mesma posição, explicando que não são as regras o elemento mais importante dos jogos: elas são *necessárias* mas não *suficientes* para que haja jogo, sendo imprescindível a presença de jogadores e de “uma certa vontade de jogar” (SICART, 2014, p. 8). Huizinga e Caillois já haviam mencionado essa atitude, mas foi Suits quem a batizou de “atitude lusória”. O próprio Juul reconhece a presença de uma atitude especial do jogador, o que permite a ele explicar porque o apego do jogador ao resultado não depende exclusivamente do seu esforço em perseguir os objetivos do jogo, mas considera essa atitude uma categoria menos formal do que as outras descritas por ele. Por outro lado, Suits considera a atitude lusória, “sem a qual não é possível jogar um jogo”<sup>20</sup> (SUITS, 1978, p. 35), aquilo que unifica todos os elementos do jogo (objetivos, meios e regras) em uma fórmula coerente. Já Sicart, que distingue essa atitude dos elementos formais dos jogos ao adotar a palavra *play* em vez de *game*, explica que

---

19. “Play is to somebody an engaging activity in which the player believes to have active participation and interprets it as constraining her immediate future to a set of probable scenarios, all of which she is willing to tolerate.”

20. “The attitude without which it is not possible to play a game”

os ludólogos têm olhado para o aspecto errado do fenômeno todo esse tempo: “Games não importam. Como na velha fábula, somos os tolos que olham para o dedo quando alguém aponta para a lua. Games são o dedo; play é a lua.”<sup>21</sup> (SICART, 2014, p. 2). Assim, ele propõe entender play como uma forma de compreender o mundo, um “modo de ser humano” que não é algo separado da vida corrente, como havia proposto Huizinga, mas uma “maneira de estar no mundo”.

Até aqui, examinamos alguns esforços de conceituação sobre o jogo que, de forma coerente com a perspectiva ludológica, tentaram incluir os jogos digitais em uma categoria mais ampla, capaz de abranger também todos os tipos de jogos não digitais. Porém, como nota Juul, um “modelo clássico” de jogo talvez seja insuficiente para orientar o estudo do vídeo game.

Percebemos que os jogos mudaram. Assim, ainda que possamos falar sobre jogos como uma forma razoavelmente bem definida, os jogos de computador também modificam o modelo clássico de jogo e a história dos jogos de computador é, em grande medida, sobre a ruptura com esse modelo padrão de jogos<sup>22</sup> (JUUL, 2003, s/p).

Isso significa que, se quisermos compreender o caráter comunicativo típico dos jogos digitais, precisamos atentar para as peculiaridades desses jogos, *enquanto jogos* – ou seja, para as formas como tensionam e até extrapolam os modelos usados para compreender o fenômeno dos jogos como um todo.

## Imaginando mundos incoerentes

Conforme apontado por Juul, computadores são particularmente aptos a servir de suporte físico para jogos. Segundo ele, jogos de cartas e tabuleiro podem ser adaptados com facilidade para o suporte digital porque computadores são capazes de realizar duas operações importantes: em primeiro

---

21. “Games don’t matter. Like in the old fable, we are the fools looking at the finger when someone points at the moon. Games are the finger; play is the moon.”

22. “We find that games have changed. So while we can talk about games as being a fairly well-defined form, computer games also modify the classic game model and the history of computer games is to a large extent is about breaking with this standard model of games:”

lugar, eles podem assegurar o cumprimento das regras do jogo, algo que normalmente é feito por agentes humanos; em segundo, eles servem como suporte para o armazenamento de estados de jogo, o que normalmente seria feito com cartas e peças físicas (JUUL, 2003, s/p). Mas Juul também nota que, uma vez que agora é o computador quem realiza essas operações, os jogos podem ser muito mais flexíveis e complexos.

Além disso, se o jogador está livre do trabalho de sustentar as regras, passa a ser também possível que ele comece a jogar sem conhecer as regras (JUUL, 2003, s/p). Para Domsch, isso é algo que só é possível em um suporte dinâmico como o digital.

Mídias estáticas não podem ser usadas sem informações completas sobre como devem ser usadas. Sem o conhecimento de que um livro precisa ser aberto, não se pode lê-lo. Agora, esta “regra” é obviamente excessivamente simples e é geralmente aprendida por crianças desde um ano de idade, de modo que é difícil imaginar não sabê-la. Mas e quanto a jogar xadrez corretamente, sem conhecer suas regras? Simplesmente não é possível. Mas se este sistema de jogo é comunicado através de um meio dinâmico (como em um computador de xadrez), o jogador pode experimentar movimentos e ser informado pelo sistema se eles são possíveis ou não. O que isto significa é que a mídia dinâmica pode transpor as informações sobre suas regras do nível do comentário auto-reflexivo para o nível da exibição do mundo do jogo. [...] Isso é importante para a proclividade narrativa dos jogos, porque torna possível uma fusão do nível de apresentação do jogo (que contém seu conteúdo ficcional) e sua estrutura de regras.<sup>23</sup> (DOMSCH, 2013, p. 9).

---

23. “Static media cannot be used without full information about how they are to be used. Without the knowledge that a book needs to be opened, one cannot read it. Now, this ‘rule’ is obviously excessively simple and is generally learned by children as young as one year, so that it is hard to imagine not knowing it. But what about playing chess properly, without knowing its rules? It is simply not possible. But if this game system is communicated through a dynamic medium (as in a chess computer), the player can try out moves and be told by the system whether they are possible or not. What this means is that dynamic media can transpose the information about their rules from the level of self-reflexive commentary to the level of the display of the gameworld. [...] This is important for the narrative proclivity of games, because it makes a fusing of the game’s presentational level (that contains its fictional content) and its rule-structure possible.”

A meu ver, há duas consequências significativas dessas novidades trazidas pelo suporte digital, questões que Juul tangencia sem dar a devida importância. A primeira é o fato de que a capacidade de o computador manter e calcular as regras permite que estas sejam usadas para simular mundos complexos. Para Frasca, todo jogo envolve regras de modelo, que definem a forma como um jogo é modelado e dão a ele o caráter de *simulação*, entendida em um sentido amplo como uma espécie de representação processual. “Qualquer atividade de jogo pode ser vista como modelando alguma outra coisa, mesmo se nenhum computador estiver envolvido e, mais importante, mesmo se o seu referente não for um sistema real”<sup>24</sup> (FRASCA, 2007, p 117-118). Mas o computador é capaz de trabalhar com modelos exponencialmente mais detalhados e, por isso, a grande maioria dos jogos digitais constroem mundos ficcionais, muitos deles altamente realistas. A segunda consequência da complexidade e flexibilidade garantida às regras pelo suporte digital decorre diretamente da primeira, e foi examinada mais a fundo no Capítulo 3: como aponta Domsch, jogos apresentam suas regras ao jogador através desses mesmos mundos ficcionais, porque as regras são excessivamente complicadas para serem apreendidas inteiramente em termos abstratos, mas também porque isso permite ao jogador presumir muitas das regras a partir do seu conhecimento do mundo real e de outros mundos ficcionais.

Outra diferença importante entre os jogos tradicionais e video games reside no caráter rígido e inquestionável que as regras assumem no suporte digital. Conforme explica Domsch, toda atividade humana é guiada por regras implícitas ou explícitas que, com a exceção das leis físicas, podem sempre ser quebradas. O mesmo vale para os jogos tradicionais, mas video games “são únicos porque criam mundos nos quais as regras são praticamente inquebráveis, apesar de serem completamente voluntárias”<sup>25</sup> (DOMSCH, 2013, p. 17). Isso significa que *games* não são abertos ao mesmo tipo de negociação que pode ocorrer em jogos tradicionais. E, no entanto, como notam Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca, ainda encontramos nos jogos digitais a mesma sobreposição entre *ludus* e *paidia* presente em

---

24. “Any play activity or game can be seen as modeling something else, even if no computer is involved and, more importantly, even if its referent is not a real system.”

25. “Video games are unique in that they create worlds in which the rules are nigh unbreakable even though they are completely voluntaristic.”

outros jogos. Existem *games*, dizem os autores, que tendem a encorajar uma atividade lúdica livre em vez da aderência estrita a regras e da perseguição compenetrada de objetivos (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008, p. 27-28). Como exemplo, eles citam *SimCity* (1989), um jogo que tem sido repetidamente mencionado pelos acadêmicos como algo que a perspectiva ludológica tem dificuldade em explicar.

Para Juul, simulações abertas como *SimCity* transformam o modelo clássico de jogo ao remover da equação os objetivos, ou melhor, ao não descrever certos resultados como melhores que outros, deixando que o jogador construa o que quiser (JUUL, 2003, s/p). Em outras palavras, *SimCity* não se encaixa inteiramente nas definições de jogo adotadas em geral pelos ludólogos, o que leva alguns deles, como Juul, Salen e Zimmerman, a considerá-lo como um “caso limite”, ou seja, como algo que poderia ser classificado tanto como jogo quanto como brinquedo. Frasca tenta resolver a questão através de sua definição de jogo como um fenômeno subjetivo: para ele, *SimCity* não é tecnicamente um jogo, mas pode vir a se tornar um, caso jogadores decidam jogá-lo de acordo com padrões de performance estabelecidos socialmente. (FRASCA, 2007, p. 62-65). Já Sicart define *SimCity* como um *brinquedo procedimental*, entendendo um brinquedo como algo que facilita a apropriação necessária ao ato de jogar/brincar e cria uma abertura que justifica essa atividade:

Brinquedos mecânicos e procedimentais são fascinantes porque eles não precisam de nós; eles parecem brincar sozinhos. Nós brincamos com eles para ver como eles se comportam, como eles reagem. *SimCity* é um espetáculo magnífico, um brinquedo que pode operar por si próprio enquanto nos tenta a mexer com seus parâmetros para ver e compreender o que acontece<sup>26</sup> (SICART, 2014, p. 41).

Vou aqui assumir o risco de discordar de todos esses autores, para defender que *SimCity* não é um caso de pura *paidia*, e nem um caso limítrofe entre jogo e brincadeira. A meu ver, *SimCity* não apenas é um jogo,

---

26. “Mechanical and procedural toys are fascinating because they don’t require us; they seem to be playing on their own. We play with them to see how they behave, how they react. *Sim City* is a magnificent spectacle, a toy that can operate on its own while tempting us to tinker with its parameters to both see and understand what happens”.

como representa uma forma de jogo que é própria do suporte digital e que figura, em diferentes medidas, na maioria dos video games. Tentarei desenvolver meu argumento a partir da caracterização, feita por Frasca, das duas formas pelas quais é possível entender o termo “regra”. Em um sentido, significa aquilo que *deve* ser feito; em outra, aquilo que *pode* ser feito. Se adotamos o primeiro sentido, então uma atividade de brincadeira livre, ou *paidia*, não pode ser entendida como regrada. Porém, no segundo sentido, ela pode: “Por exemplo, pensemos na brincadeira de faz-de-conta como improvisação livre, como quando se brinca de médico. Há certos limites para essa atividade: participantes devem desempenhar o papel de doutores ou pacientes, e não, digamos, de senhoras em uma festa do chá” (FRASCA, 2007, p. 46). Como explica o autor, se entendemos regras nesse sentido descritivo, em vez do prescritivo, a afirmação de Caillois de que brincar envolve regras passa a fazer sentido. Para Frasca, então, a diferença entre *ludus* e *paidia* não consiste na presença ou ausência de regras, mas no tipo de regras envolvidas: jogos possuem regras que valorizam certos tipos de performances, o que não ocorre na brincadeira.

Assim, nesse sentido, não podemos dizer que jogar SimCity é uma atividade de *paidia* livre, e talvez nem existam atividades de pura *paidia*. Ainda que não existam objetivos pré-definidos nesse jogo, há nele regras de valorização, que definem ganhos ou perdas: por exemplo, o jogador precisa de dinheiro para construir novos prédios e serviços; uma vez que o dinheiro é adquirido através da taxação dos habitantes virtuais, é *melhor* para o jogador ter uma grande população. Ao mesmo tempo, há “regras” de valorização no segundo sentido do termo citado por Frasca, e que depende da ficção do jogo, que estabelece relações entre o jogo e o mundo real ou outros mundos ficcionais. Por exemplo, em SimCity não são impostos objetivos como “construir a cidade mais rica possível” ou “deixar a maioria dos habitantes felizes”, mas esses são objetivos que os jogadores perseguem porque aplicam ao jogo uma valorização que é *externa* a ele: ser “rico” ou “feliz” são estados desejáveis no mundo que existe “fora” do jogo, e que é usado pelo jogador como um modelo a partir do qual o jogador avalia a própria performance.

Por causa do papel desempenhado pelo computador na manutenção das regras de tipo prescritivo, para muitos autores é como se existissem nos video games apenas esse tipo de regras, mas há também nos jogos digitais aquelas regras, descritas por Caillois, que são *criadas pela ficção*,

pelo caráter de faz-de-conta do jogo. Isso quer dizer que SimCity não é um caso especial de jogo digital, situado entre jogo e brincadeira num espectro gradual, mas sim que video games, em geral, tendem a conter mais elementos de *paidia* do que jogos tradicionais, devido a tendência típica dos games de representar as regras através de mundos ficcionais.

Ainda que muitos teóricos, como Juul, considerem esse acoplamento entre jogo e ficção como algo opcional – a velha alegação ludológica de que “ficção” é um aspecto incidental dos jogos, enquanto que regras são elementos necessários –, eles reconhecem que o fato de jogos “simularem” mundos ficcionais significa que há neles um potencial retórico ou expressivo: conforme nota Ian Bogost, ao vincular os processos abstratos do jogo aos tópicos particulares de uma ficção jogos podem produzir sentidos ou representar posições particulares a respeito dos sistemas que as regras modelam e a ficção representa.

Os processos abstratos que fundamentam um jogo podem conferir lições gerais sobre estratégia, domínio e interconectividade, mas também permanecem acoplados a um tópico específico. As representações particulares de tributação em SimCity, de criminalidade em Grand Theft Auto, e de humanitarismo em Food Force não são meramente contingentes. Os modelos subjacentes de um videogame encontraram uma retórica processual particular sobre os assuntos escolhidos. Em outras palavras, posições retóricas são sempre posições particulares; não se discute ou se expressa abstratamente. A retórica processual de um jogo influencia o relacionamento do jogador com ele ao restringir as estratégias que resultam em fracasso ou sucesso.<sup>27</sup> (BOGOST, 2007, p. 243).

Porém, enquanto autores como Bogost exaltam as possibilidades expressivas oriundas da conexão entre sistemas de jogo e mundos ficcio-

---

27. “The abstract processes that underlie a game may confer general lessons about strategy, mastery, and interconnectedness, but they also remain coupled to a specific topic. The particular representations of taxation in SimCity, of criminality in Grand Theft Auto, and of humanitarianism in Food Force are not merely contingent. The underlying models of a videogame found a particular procedural rhetoric about its chosen subjects. Put differently, rhetorical positions are always particular positions; one does not argue or express in the abstract. A game’s procedural rhetoric influences the player’s relationship with it by constraining the strategies that yield failure or success.”

nais, outros, como Juul, argumentam que essa ligação é problemática e seu poder representacional, limitado. Essa ressalva, em geral, decorre da percepção de que jogos e ficção têm objetivos distintos: enquanto que as regras de um jogo são arbitrárias e não exigem justificativa senão o fato de que engendram o envolvimento do jogador, as ficções se empenham em reproduzir o modelo de realidade ao qual se referem. Em outras palavras, diz Domsch: “ficções são realistas, jogos significam fazer uma pausa da realidade”<sup>28</sup> (DOMSCH, 2013, p. 21). Uma vez que a grande maioria dos jogos digitais modelam suas regras sob a forma de mundos ficcionais, esse dilema é entendido por Juul como um aspecto característico dos jogos digitais, e que limita o seu poder comunicativo.

A argumentação de Juul sobre a “incoerência” inerente aos jogos digitais almeja, primeiramente, refutar a utopia do *holodeck*, ou seja, a ideia de uma ficção tão realista e imersiva que seria potencialmente indistinguível da realidade, defendida por narratólogos como Janet Murray (2003). Como nota Juul, todos os mundos ficcionais são *incompletos*, e não existe nenhuma ficção capaz de especificar todos os aspectos de um mundo ficcional. Para Barry Atkins, que nota que o “Sim” de SimCity pode se referir tanto ao seu caráter de simulação quanto de *simplificação*, essa redução da complexidade do mundo é um dos fatores que tornam a simulação atraente, pois significa que o mundo simulado é de mais fácil apreensão e mais ordenado do que o mundo real (ATKINS, 2003, p. 132). Essa incompletude própria da ficção não é diferente nos video games, o que quer dizer que parte dos mundos ficcionais dos games não é apresentada pelo jogo, mas deve ser imaginada pelo jogador – em geral segundo aquilo que Marie-Laure Ryan chamou de “princípio do desvio mínimo”: quando alguma informação sobre o mundo ficcional não é especificada, podemos presumi-la com base na nossa compreensão do mundo real, ou das convenções daquele gênero específico (JUUL, 2005, p. 123).

O problema, para Juul, é que essa incompletude gera *mundos incoerentes*: há casos em que aspectos do jogo contradizem as tentativas de o jogador imaginar um mundo coerente com base em sua experiência do mundo real. É o caso das “vidas extras” dadas ao personagem do jogador em jogos como *Donkey Kong* (Nintendo, 1981). É possível, diz Juul, imaginar um mundo em que um gorila sequestra uma princesa (a maioria de nós

---

28. “fiction is realistic, games mean taking a break from reality”.



conhece a trama de King Kong, por exemplo), mas nada no jogo explica porque o herói é capaz de “ressuscitar” um número finito de vezes (JUUL, 2005, p. 130). Aqui temos um caso em que certas regras do jogo parecem desconectadas do mundo ficcional apresentado, no qual a qualidade ficcional é determinada pela regra e deve fazer concessões à discrição e precisão necessárias à jogabilidade, sacrificando o “realismo”, se tal termo puder ser aplicado à verossimilhança das regras e não apenas à aparência das imagens. Mas vale notar que o que é “incoerente” é o mundo ficcional, que pode ser ontologicamente instável. As regras permanecem coerentes e estáveis.

Casos como o de Donkey Kong não são raros, o que parece indicar que, nos *games*, há em geral uma relação problemática entre regras e ficção. Para Juul, regras e ficções raramente se encaixam com perfeição, o que, para ele, sugere que há uma tendência, no video game, à criação de mundos que não são perfeitamente verossímeis. Apesar de ele propor os “Jogos de Mundos Incoerentes” como apenas uma de cinco categorias criadas por ele para abranger todos os tipos possíveis de jogos digitais (incluindo classificações como “Jogos de Mundos Coerentes” e “Jogos Abstratos”), podemos argumentar que a grande maioria dos jogos digitais constituem “mundos incoerentes” ao incorporar na imagem elementos extra diegéticos como interfaces de usuário ou tutoriais que ensinam os comandos a serem utilizados em determinadas situações. Em Super Mario Bros. temos, por exemplo, além das “vidas extras” do personagem do jogador, elementos “incoerentes” como placares de pontuação que incrementam a cada inimigo derrotado, cronômetros em contagem regressiva marcando o tempo que resta para que cada nível seja cumprido, e contadores que registram o número de moedas recolhidas. Não há explicações diegéticas para nenhum desses recursos, e mesmo que a “ficção” das moedas seja usada para transmitir o sentido de um item valioso que deve ser coletado, há uma incoerência entre essa ficção e a ideia de que um herói em missão de resgate perderia tempo recolhendo todo o dinheiro que encontrasse pelo caminho. Recursos como esses são comuns nos jogos do gênero de Super Mario Bros. e são vistos hoje como convenções do meio.

Devemos notar que, enquanto algumas dessas convenções, como placares e cronômetros, visam a competitividade entre jogadores e parecem extraídas de esportes e jogos de tabuleiro, outras decorrem de uma lógica de funcionamento típica do video game. É o caso das “vidas extras” de

Mario, ou dos “*savegames*” (a possibilidade de salvar um estado de jogo e retomá-lo em caso de fracasso posterior) comuns em jogos mais recentes. Mais uma vez, ressalto que esses elementos são “incoerentes” apenas do ponto de vista diegético, ou seja, rompem com a ilusão do mundo ficcional gerada pelo jogo, mas fazem sentido do ponto de vista da jogabilidade ou competitividade. Diante de argumentos que dizem que a possibilidade de o video game armazenar e recuperar *savegames* destruiria o senso de imersão do jogador, e que um bom jogo deveria ser passível de ser concluído com sucesso por um jogador médio na primeira tentativa (eliminando assim a necessidade de resgatar *savegames*), Juul aponta que o *savegame* seria um mal necessário, pois permitiria que o mesmo jogo pudesse ser concluído tanto pelo jogador mais hábil quanto pelo mais inepto (Juul, 2005, p. 111). Podemos deduzir que ele pensa o mesmo das “vidas extras” de Mario. É claro, não se trata de um “mal” do video game, e sim de um aspecto intrínseco à lógica de funcionamento do meio: que o aprendizado das regras, estratégias e objetivos do video game não ocorre *a priori*, mas gradualmente durante o jogo, por um processo de tentativa e erro que requer a falha ocasional. Como nos jogos não digitais, temos sempre a possibilidade de jogar novamente, mas é preciso notar que o suporte digital, ao permitir uma maior complexidade do conjunto de regras, abre espaço para uma combinação de *emergência* (onde a combinação das regras produz variações imprevisíveis) e *progressão*<sup>29</sup> (onde as regras variam serialmente), resultando em uma experiência de contínuo aprendizado das regras e busca pelo domínio das estratégias. A grande maioria dos video games hoje inclui, no percurso que o jogador deve percorrer dentro do jogo, um processo de aprendizado e domínio das regras do jogo, a ponto de um dos principais quesitos nas análises de novos jogos ser a “curva de aprendizado”, termo que se refere não apenas à facilidade que um jogador tem em aprender a jogar, como também ao modo como, progressivamente, o jogo facilita esse aprendizado.

A ideia de que, nos jogos digitais, predominam os mundos incoerentes, parece sublinhar o fato, defendido por muitos ludólogos, de que nesses jogos as regras e a ficção são independentes e apenas frouxamente conectadas. Para Domsch, entretanto, há questões que enfraquecem essa conclusão. Em primeiro lugar, *realismo*, no sentido de uma representação

---

29. Termos usados por Juul (2005, p. 50).

inteiramente presa às probabilidades da realidade, é algo que raramente foi tentado em toda a história das narrativas ficcionais, e jamais atingido. Em vez disso, toda ficção narrativa apresenta convenções que significam “quebras” com a realidade, como, por exemplo, o fato de que personagens no teatro frequentemente pensam em voz alta ou falam diretamente com o público. A ficção sempre lida com incoerências que o espectador deve racionalizar, entendendo que elas desempenham alguma importante função narrativa. (DOMSCH, 2014, p. 22). Já Edward Wesp demonstra que mundos incoerentes não são algo próprio do video game usando o curta animado *Fast and Furry-ous* (1949), no qual há uma série de incoerências inexplicadas, como o fato de o Papa Léguas ser capaz de usar a imagem de um túnel, pintada na parede rochosa, como um túnel real, além da fantástica resistência do Coyote, que sobrevive ao cair de grandes alturas, ser esmagados por enormes pedras ou atropelado por um ônibus. Outro exemplo é a série de mistério *Murder, She Wrote* (1984-1996), na qual a pequena cidade de Cabot Cove sofre com uma taxa excepcionalmente alta de assassinatos que nenhum personagem parece estranhar.

Em cada um desses casos, a completude ficcional é sacrificada para dar ao público o que ele quer, e para sinalizar a prioridade do texto: mais chances de guiar Mario através dos obstáculos de Kong, para ver catástrofes cômicas e para ter assassinatos solucionados. Donkey Kong e outras ficções ostensivamente incoerentes, tanto em video games como em outros lugares, não respondem às perguntas que uma ficção mais completa teria dificuldade em abordar (ou em esconder), mas também elas *não falham* em respondê-las. Em vez disso, elas não fazem essas perguntas.<sup>30</sup> (WESP, 2014, s/p).

Para Wesp, isso quer dizer que não há distinção entre a ideia de mundos incoerentes descrita por Juul e a condição geral de incompletude dos mundos ficcionais, algo que significaria, em contraponto ao pensamento ludológico, que perspectivas externas aos *game studies* poderiam iluminar

---

30. “In each of these cases, fictional completion is sacrificed to give the audience what it wants, and to signal the text’s priority: more chances to guide Mario past Kong’s obstacles, to see comic catastrophe, and to have the murder solved. Donkey Kong and other ostensibly incoherent fictions both in videogames and elsewhere do not answer the questions a more complete fiction would be at pains to address (or to hide), but they do not fail to answer them either. Rather, they do not pose them.”

questões acerca dos jogos digitais. A fala de Wesp é talvez a deixa perfeita para que eu retome a hipótese defendida no primeiro capítulo deste livro: a ideia de que o ato de jogar um jogo pode ser entendido através da descrição feita por Wolfgang Iser (1994) do ato da leitura. Para Iser, a leitura é uma atividade de *produção* do sentido, e não do seu mero reconhecimento. Em outras palavras, cabe *ao leitor*, através do engajamento ativo com as informações apresentadas e com base em um repertório que é externo à obra, solucionar as incoerências presentes. Nesse sentido, é o leitor quem produz a coerência do texto, ao reconhecer possibilidades de interpretação consistentes com as estratégias textuais. Para Wesp, é justamente na busca pelo significado *na interseção* entre regras de jogo e ficções que a análise crítica dos games encontrará a especificidade expressiva desse meio. O fato de que essa interseção é problemática e gera incoerências não deve, então, ser entendido como algo que produz um “curto-circuito” no significado, como faz Juul, mas como algo que pode servir como ponto de partida para uma atividade interpretativa semelhante à descrita por Iser. Assim, não devemos entender as simulações ou mundos virtuais nos quais consiste a maior parte dos jogos digitais como algo que se presta apenas a uma experiência pura de imersão. Conforme discuti no Capítulo 3, a perspectiva narratológica, marcada pelo fetichismo do realismo, induziu a uma concepção generalizada da realidade virtual como uma forma de representação ilusionista que pretende apenas a “experiências semelhantes às da percepção da realidade” em vez da “interpretação de representações” (CASTAÑARES, 2007, p. 35). Entretanto, nem toda simulação de mundo visa apenas os efeitos de presença da imersão sensorial. Como todas as simulações são incompletas, “estilizadas” e, em geral, parcialmente “incoerentes”, há muitas delas que são planejadas não para imitar o funcionamento da realidade e realizar previsões, mas sim de forma intencionalmente tendenciosa, de modo a gerar conclusões a respeito da realidade que representam.

É o caso de *As The Village Turns*<sup>31</sup>, uma espécie de história interativa com três finais possíveis. Nela, o jogador controla, usando as setas do teclado, um avatar chamado Mikhail, um homem magro e pálido, que se esconde do sol sob uma sombrinha. Ao início do jogo, uma introdução narrada pelo

---

31. Disponível em < [http://jayisgames.com/archives/2012/05/as\\_the\\_village\\_turns.php](http://jayisgames.com/archives/2012/05/as_the_village_turns.php) > Acesso em 18 jan. 2015.

protagonista explica que ele sofre de uma rara doença que deixa sua pele suscetível a queimaduras quando exposta ao sol. Mikhail vive praticamente apenas à noite, e mais recentemente sua condição tem piorado, o que o leva a depositar suas esperanças no tio, o médico Claudius.



Figura 26 – As The Village Turns

O cenário é um vilarejo formado por 19 casas, cada uma ocupada por um habitante, incluindo o próprio Mikhail, o médico Claudius, o fazendeiro Gheorghe, a bela vizinha Paula, o padeiro Serghui, o padre Daniel, a vidente Vedeia, o carpinteiro Artizan, e vários outros (Figura 23). Durante o dia, cada morador da vila se posta diante da própria residência, e o jogador pode fazer Mikhail conversar com cada personagem se aproximando e pressionando a barra de espaço. Nessas conversas, o jogador pode aprender mais sobre cada habitante e presenciar o desenrolar de uma trama própria a cada um deles: a bela Paula, por exemplo, participa de um triângulo amoroso que inclui o sobrinho de Mikhail, o jovem Simon; já o carpinteiro está à procura de um aprendiz e acredita que Mikhail pode ser um ajudante adequado; o padeiro planeja e organiza um concurso de confeitaria; e o médico pesquisa uma cura para a doença de Mikhail.

Entretanto, cada história particular avança em pequenos incrementos. Para descobrir novos desenvolvimentos, Mikhail deve retornar dia após

dia e conversar com cada personagem. O que complica o processo é a doença do protagonista, que se traduz em mecânica de jogo sob a forma de uma convenção típica do video game: um medidor de vida. Esse medidor se esvazia a cada vez que Mikhail empreende um diálogo com um de seus vizinhos e, quando se esgota, força Mikhail a retornar para sua casa, só podendo deixá-la novamente no dia seguinte. Ao fim de cada dia, vemos uma cena noturna do vilarejo, vazio, com as luzes das janelas indicando que os moradores estão todos em suas respectivas casas.

No primeiro dia, Mikhail tem energia suficiente para conversar oito vezes com os habitantes da cidade. Isso força o jogador a fazer uma seleção, pois não há como contatar todos os 18 NPCs (*non-player characters*, personagens que não são controlados pelo jogador). Conforme os dias passam e a narrativa individual de cada personagem avança, Mikhail (e o jogador) inevitavelmente deixará de presenciar vários eventos importantes que ocorrem ao seu redor. O que o jogador deve fazer? Falar com o maior número possível de pessoas, para ter uma amostra pequena de cada narrativa? Ou tentar concentrar-se em um ou dois personagens, a fim de acompanhar suas tramas de modo completo? Esse dilema é intensificado pelo fato de que a doença de Mikhail piora a cada dia: na segunda manhã, sua barra de energia já se encontra mais curta, e a cada dia que passa é reduzida ainda mais. Eventualmente ele terá energia para conversar apenas com uma pessoa, e no dia seguinte morrerá.

Na terceira noite, algo diferente ocorre: uma criatura pálida aparece, agachada sobre o telhado da casa de Mikhail. Um leteiro explica que uma estranha fome despertou você (Mikhail) de seu sono (Figura 27). É possível controlar a criatura, evidentemente uma versão transformada de Mikhail, fazendo-o saltar de telhado em telhado. O jogador pode, usando a barra de espaço, fazer o personagem voltar para sua cama, ou pode fazer com que ele invada outra casa e “morda” um dos habitantes da cidade. Ao que tudo indica, Mikhail não sofre de uma simples doença de pele: sua aversão ao sol era um sinal de que ele era um vampiro. A vidente Vedeia, nas primeiras conversas com Mikhail (caso o jogador opte por contatá-la), avisa-o de que num futuro próximo ele teria de tomar uma séria decisão. A escolha é: permitir que Mikhail continue perdendo suas forças, caminhando inexoravelmente rumo à morte, ou roubar as forças dos habitantes da cidade?



Figura 27 – As The Village Turns

Se o jogador optar pelo primeiro caminho, presenciará, no sétimo dia, o funeral de Mikhail, no qual todos os habitantes da vila se reúnem no cemitério e cada um deles faz um breve discurso sobre o modo como Mikhail o afetou, e como ele irá se lembrar do pálido rapaz. Por outro lado, se o jogador optar por prolongar a própria vida à custa dos NPCs, o final do jogo é ainda mais sombrio. Cada personagem que Mikhail “morde” desaparece do vilarejo durante o dia. Sua história é interrompida, afetando outros personagens que participariam da mesma trama. Outros moradores irão lamentar o seu sumiço e Mikhail terá um interlocutor a menos com quem conversar. Durante a noite, o personagem que foi mordido aparece transformado em vampiro, numa versão mais escura do avatar monstruoso, e salta de telhado em telhado em busca de sua própria vítima. Cada novo morador que é mordido se transforma em um vampiro que irá, durante a próxima noite, procurar morder e transformar outro morador. Em cerca de seis dias, toda a vila é devorada pelos monstros. A partir daí, durante o dia, Mikhail vaga sozinho pelo vilarejo deserto, sem ninguém com quem conversar. A única opção que resta ao jogador é fazer com que Mikhail volte a dormir. À noite, ele vê os monstros vagando sem rumo pelos telhados, procurando inutilmente por vítimas. A cada

novo dia que Mikhail passa sem contato humano, o avatar se torna um pouco mais transparente, e a vila perde cor, até que Mikhail se esvai, e o jogo encerra. Um lereiro explica que o vilarejo agora vive eternamente, mas uma vida sem propósito, devido à decisão do jogador. Há ainda uma terceira conclusão possível, caso o jogador morda a sua primeira vítima, mas deixe sua energia se esgotar e morra antes que toda a vila seja transformada. Nesse caso, o texto informa que Mikhail pereceu, e toda a vila morreu com ele.

O “sentido” de *As The Village Turns*, é claro, não consiste na mera descoberta de que Mikhail é um vampiro. Ainda que o termo não seja mencionado no jogo, essa é uma conclusão evidente. Aquilo que o jogo comunica é a inevitabilidade do destino de Mikhail: a partir da combinação de elementos narrativos com uma mecânica simples de jogo, *As The Village Turns* procura convencer o jogador de que *não jogar* é a melhor alternativa, de que não lutar contra o destino, não tentar impedir a morte do protagonista é a estratégia que gera maiores ganhos. Isso vai contra a experiência acumulada do jogador, que aprendeu na maioria dos jogos que jogou, a se empenhar o máximo possível por manter o seu avatar vivo.

Essa simples mecânica de jogo, que consiste em um medidor de energia que decresce a cada vez que o avatar trava um diálogo e é acrescentado quando ele morde uma vítima, permite que o jogador chegue a certas conclusões: de que o tempo é valioso e é preciso escolher bem com quem gastá-lo; de que viver significa acompanhar um fio narrativo, porém com isso perder vários outros, que se desenrolam ao redor; de que pouco tempo gasto em boa companhia tem mais valor que uma vida longa de solidão; e, finalmente, que o egoísmo não compensa, pois a verdadeira sobrevivência é alcançada no impacto que a pessoa gera sobre a comunidade, naquilo que dela sobrevive nas outras pessoas. Todas essas conclusões são produzidas não pelos elementos ficcionais do jogo, e nem por suas regras e objetivos, mas sim pelo reconhecimento de possibilidades interpretativas onde esses elementos se cruzam. Entendido dessa forma, o sentido não é algo transmitido pelo jogo, mas construído pelo jogador a partir de peças que o jogo fornece.

Em jogos como *As The Village Turns*, a busca por sentido é também uma busca por objetivos. O jogo não define condições de vitória ou derrota: não há, em nenhum momento, um lereiro que comunique ao jogador que ele venceu ou perdeu o jogo. Mas isso não quer dizer que *As The*



Village Turns não seja tecnicamente um jogo, e sim que há nele regras de valorização, que dizem ao jogador o que ele “deve” fazer, tanto internas quanto externas. Entre as regras de valorização interna, que são mantidas automaticamente pelo computador, está o medidor de vida de Mikhail e os mecanismos que promovem o seu decréscimo diário ou a reabastecem quando o vampiro toma uma vida. Se o jogo é avaliado apenas com base nesse tipo de regra, decorre necessariamente que o jogador “vence” ao impedir que Mikhail morra, resultando na destruição da vila. Mas há também regras de valorização externas, criadas pela ficção ao estabelecer relações entre o que é representado no jogo e fatos e valores do mundo “real”. Estas implicam a valorização das vidas e das histórias individuais dos NPCs, e ocasionam a percepção de que a morte de toda a vila é a verdadeira derrota.

### **A representação processual**

Na história das tentativas de definir um conceito formal de “jogo”, um dos primeiros autores a propor uma definição que levasse em conta o surgimento do entretenimento eletrônico foi o desenvolvedor de jogos Chris Crawford. No esforço de “abordar os aspectos fundamentais dos video games para alcançar uma conclusão que resistirá às vicissitudes do tempo e da mudança”<sup>32</sup> (CRAWFORD *apud* EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008, p. 33-34), ele propõe quatro qualidades fundamentais dos jogos, sendo uma delas a da *representação*. Para Crawford, dizer que games são representacionais é dizer que eles são sistemas que modelam situações externas, sem necessariamente pretender serem simulações fiéis, mas sim uma visões “subjetivas” daquilo que representam. Para Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca, “representação” é um termo estranho para se usar, uma vez que nem todo sistema de jogo é uma representação nos sentidos comuns da palavra. Jogos como *Tetris* (1984), por exemplo, não representam nenhuma situação do mundo real. Crawford argumenta, entretanto, que o jogador percebe esses jogos como *significando algo*, mesmo quando eles não fazem referência direta ao mundo externo.

---

32. “address the fundamental aspects of video games to achieve a conclusion that will withstand the ravages of time and change.”

Já para Stephan Günzel, a ideia de representação é contrária ao caráter autotélico dos jogos porque, para ele, algo se torna um jogo quando não é usado *em referência* a alguma outra coisa além de si mesmo. É o caso, por exemplo, de simuladores de voo:

um simulador de voo é um jogo e não é um jogo, dependendo dos seus usos respectivos. Quando usado para treinar pilotos, o simulador de voo – e especialmente a imagem na tela – *se refere* a pistas de pouso ou a corredores de voo reais e ao comportamento de aviões reais. Ao contrário, quando um simulador de voo é *jogado*, o jogador apenas faz uso da imagem interativa como tal. Suas propriedades e conteúdos podem ser derivadas de pistas e veículos voadores reais – de fato em muitos casos o são – mas os elementos do programa de *software* não são usados em relação a voar um avião após sair da simulação<sup>33</sup> (GÜNZEL, 2012, p. 34).

“Representação” é um termo problemático quando aplicado a video games, especialmente devido ao caráter indeterminado dos jogos e à participação do jogador. *Games* não podem representar fielmente acontecimentos reais, porque, no jogo, os acontecimentos variam a cada nova sessão: um jogo que represente a guerra civil americana ou a 2ª Guerra Mundial pode, por exemplo, concluir com a vitória do Eixo ou dos confederados. Porém, é preciso notar que, nesse sentido mais estrito, nenhuma ficção seria considerada uma “representação” – e apesar disso o termo é frequentemente usado para se referir a mídias ficcionais. Esse é um dos motivos pelos quais Iser prefere não recorrer ao termo para explicar o que ocorre na ficção literária. Para ele, as ficções não representam a realidade, mas a expandem, porque elas não se referem a realidade em si, mas a *sistemas* pelos quais concebemos a realidade (ISER, 1994, p. 70-71).

Nesse sentido, video games poderiam até ser considerados mais “representacionais” do que outras mídias, uma vez que o seu caráter dinâmico os

---

33. “a flight simulator is a game and is not a game depending on its respective uses. When used for pilot training, the flight simulator – and especially the image on the screen – refers to actual airstrips or flight corridors and the behavior of real planes. On the contrary, when a flight simulator is played, the gamer solely makes use of the interactive picture as such. Its properties and contents could be derived from actual airstrips and flight vehicles – in fact in most cases they are – but the features of the software program are not used in regard to flying a plane after leaving the simulation.”

torna particularmente aptos a reproduzirem sistemas, no que Bogost chamou de “modo representacional central dos video games”, a *procedimentalidade*, ou seja, a arte da representação através de interações baseadas em regras, em vez de palavras escritas ou faladas, de imagens estáticas ou em movimento. Para ele, essa nova forma de representação está atrelada às capacidades básicas do computador: executar processos, cálculos e manipulações simbólicas com base em regras (BOGOST, 2007, p. ix).

A esse novo modo de “representação” – adoto aqui as aspas porque não é a discussão sobre esse conceito que interessa aqui, como a Iser – Bogost dá o nome de “retórica procedimental”, entendendo o conceito como a expressão efetiva através de procedimentos, da definição do funcionamento de sistemas, “desde sistemas mecânicos como motores até sistemas organizacionais como colégios ou sistemas conceituais como a fé religiosa”<sup>34</sup> (BOGOST, 2007, p. 2-3). Procedimentalidade é uma das quatro propriedades dos artefatos digitais identificadas por Murray, e se refere à capacidade do computador de executar regras (MURRAY, 2003, p. 78). Assim, “retórica processual” é uma forma de compreender e planejar argumentos através de procedimentos e processos, em especial os processos computacionais.

“Procedimento” é, entretanto, uma palavra que nem sempre desperta sentimentos positivos, como nota Bogost. “Nós tipicamente entendemos procedimentos como maneiras estabelecidas e enraizadas de fazer as coisas”<sup>35</sup> (BOGOST, 2007, p. 3). Por isso, tendemos a ver os procedimentos como algo inquestionável, associado à autoridade, criado para estruturar comportamentos e identificar infrações. Procedimentos estão associados de perto com a ideia de *código*, entendida tanto como o código computacional quanto no sentido legal ou moral, nos quais código é aquilo que determina a conduta. Porém, como explica Bogost, nós também associamos os computadores a uma visão dos processos como algo frustrante e delimitador, porque computadores são frequentemente usados para executar processos simplísticos. Por outro lado, jogos também são constituídos por procedimentos que regulam ações, ou seja, regras, e, como discutido anteriormente, é justamente a restrição imposta pelas regras que torna as

---

34. “from mechanical systems like engines to organizational systems like high schools to conceptual systems like religious faith.”

35. “We typically understand procedures as established, entrenched ways of doing things.”

ações nos jogos significativas. Assim, Bogost enfatiza a capacidade expressiva ocasionada por regras de execução: para ele, computadores podem executar processos que invocam interpretações de processos no mundo material.

Para Bogost, então, “retórica processual” é a arte de comunicar através não da construção de imagens ou enunciados, mas da autoria de regras de comportamento e da construção de modelos dinâmicos. Proposições processuais são, então, tão lógicas quanto argumentos verbais – e talvez até mais lógicas, uma vez que a consistência interna é assegurada pelo computador e não por seres humanos (BOGOST, 2007, p. 36).

Para escrever proceduralmente, cria-se um código que impõe regras para gerar algum tipo de representação, em vez de criar a própria representação. Os sistemas processuais geram comportamentos baseados em modelos baseados em regras; eles são máquinas capazes de produzir muitos resultados, cada um de acordo com as mesmas orientações gerais. Procedimentalidade é o principal valor do computador, que cria significado através da interação de algoritmos.<sup>36</sup> (BOGOST, 2007, p. 4).

Porém, como nota Sicart, embora haja uma tendência de conferir poderes mágicos ao computador, são poucas as coisas que ele de fato realiza bem. Uma delas é certamente a capacidade de cálculos rápidos e precisos, que permite a criação de simulações complexas que reagem a *inputs* em tempo real, mas isso quer dizer também que computadores incorporam uma forma restrita de compreender o mundo: “porque máquinas computam o mundo através de sistemas, nós podemos pensar que o mundo é na verdade um sistema composto de miríades de subsistemas”<sup>37</sup> (SICART, 2014, p. 96). Pensar o mundo através de sistemas, explica o autor, leva a uma redução da complexidade do mundo, mas também a novas maneiras de percebê-lo:

---

36. “To write procedurally, one authors code that enforces rules to generate some kind of representation, rather than authoring the representation itself. Procedural systems generate behaviors based on rule-based models; they are machines capable of producing many outcomes, each conforming to the same overall guidelines. Procedurality is the principal value of the computer, which creates meaning through the interaction of algorithms.”

37. “because machines compute the world through systems, we might think that the world is actually a system composed of myriad subsystems.”

assim, cidades já não são mais vistas como coleções irreduzíveis de pessoas, prédios, carros e instituições, e sim como padrões de sistemas que podem ser analisados e descritos através de variados níveis de abstração. Ao usar o computador para simular esses padrões, obtemos algo como *SimCity*. Assim, o significado é incorporado aos sistemas, e aos jogadores cabe interagir com esses sistemas para que esse significado emergja.

Porém, Sicart discorda dessa forma de pensar que, como Bogost, considera jogos importantes porque eles são sistemas. Para Sicart, jogadores não *experimentam* sistemas:

Sistemas de jogo podem conter significado apenas parcialmente, porque o significado é criado através de uma atividade que é contextual, apropriativa, criativa, disruptiva, e profundamente pessoal. Jogos são acessórios para essa atividade; eles são importantes porque a enfocam, e não porque contêm ou acionam seu significado.<sup>38</sup> (SICART, 2014, p. 87).

Sob esse ângulo, há uma oposição entre a visão do jogo como sistema, como algo que consiste na síntese e na redução, e a atividade de jogar como *ação* e *performance*. Para Sicart, essa atividade requer sistemas que sejam abertos, mais sintonizados com os prazeres da *performatividade*, ou seja, para os prazeres performativos que residem em mexer com jogos e brinquedos para descobrir o que eles fazem. Podem existir prazeres performativos em sistemas computacionais, mas apenas se eles forem abertos a serem performados, ou a se performarem, de maneiras criativas. (SICART, 2014, p. 97).

Mais uma vez, julgo que há na discussão uma oposição que é apenas aparente, e que pode ser resolvida pela distinção entre dois tipos de “regras”. As regras codificadas e asseguradas pelo computador, inteiramente isentas de ambiguidade, configuram procedimentos e criam sistemas fechados e redutores. Porém, como discuti previamente, os jogos também envolvem outro tipo de regras, que chamei de “externas” porque se originam na relação dos elementos ficcionais com o mundo real e com outros

---

38. “Game systems can only partially contain meaning, because meaning is created through an activity that is contextual, appropriative, creative, disruptive, and deeply personal. Games are props for that activity; they are important because they focus on it, not because they contain or trigger its meaning.”

mundos ficcionais, e que são inseridas pelo jogador na própria atividade. A performance do jogador se baseia em um contexto que é externo ao jogo mas interno ao próprio jogador, e que Iser chamou de *repertório*. Uma vez que o jogador atua em referência a esses dois tipos de regras, jogar um jogo deixa de ser apenas “experimental” um sistema, e pode vir a ser, como propõe Sicart, *brincar com*, *apropriar-se de*, e até *resistir a* sistemas (SICART, 2014, p. 98), como ocorre em *As The Village Turns*, onde a opção mais significativa é não jogar.

Frasca também defende que a produção de sentido no video game seja encarada não pelo viés do jogo como objeto, mas pela atividade do jogador, que ele descreve através do neologismo “playformance”. Segundo ele, tradicionalmente pensamos que a interpretação do mundo se dá através dos sentidos, como a visão e a audição. Porém, é possível pensar também na construção de sentido através da performance: “fazer” pode ser, então, “entender” (FRASCA, 2007, p. 136).

Performance pode nos ensinar muito sobre um objeto ou um ambiente. Podemos lamentar ter comprado nosso telefone, sapatos ou casa depois que tivermos tempo suficiente para realizar atividades com ou dentro deles. No entanto, interpretação performativa não é apenas sobre a utilidade de um objeto. Performance também nos permite interpretar um objeto esteticamente.<sup>39</sup> (FRASCA, 2007, p. 137).

Para Frasca, a dificuldade em entender a performance como interpretação decorre do fato de que ainda pensamos na interpretação como algo essencialmente passivo, mas também tem a ver com o fato de que a performance do jogador é entendida como livre, como algo potencialmente caótico que vai contra uma visão romântica do autor como alguém que exerce controle sobre a audiência. Sicart, por exemplo, se incomoda com a noção de “*designer* de jogos”: para ele, o termo implica em autoria, um modelo privilegiado da comunicação que insinua autoridade e posse do sentido, algo que só faz sentido caso o jogo seja entendido como uma

---

39. “Performance can teach us a lot about an object or an environment. We may regret having bought our phone, shoes or house after we get enough time to perform activities with –or within– them. However, performative interpretation is not just about the usefulness of an object. Performance also allows us to interpret an object aesthetically.”

atividade protegida e guiada pelas suas regras, inteiramente alheia a contextos e culturas. Por outro lado, ele entende que jogar é uma atividade criativa de apropriação, o que faz do desenvolvedor de jogos antes um “arquiteto” de espaços de jogo do que propriamente um autor (SICART, 2014, p. 89-91). Entretanto, conforme argumentei no decorrer deste livro, esse tipo de perspectiva talvez dependa de uma visão equivocada de processos interpretativos como o do leitor que, conforme explicou Iser, não são passivos ou fechados. O próprio Frasca nota que a possibilidade de uma obra gerar múltiplas interpretações não é nenhuma novidade. A diferença, talvez, resida no fato de que tradicionalmente a interpretação é um fato mental, interno, que não fornece nenhum tipo de *feedback* externo à obra, enquanto que a “interpretação performativa” é explícita: o autor pode ver se o jogador não está usando o jogo conforme ele planejou. De qualquer forma o controle autorial é sempre algo incerto, e a liberdade que o jogador tem de performar não significa que o jogador irá fazê-lo de forma caótica, pois assim como um texto apresenta estratégias que conduzem a atividade interpretativa do leitor, *games* também contam com diferentes técnicas para guiar e encorajar certos tipos de performance – o que torna possível, segundo Frasca, o seu uso para fins comunicativos (FRASCA, 2007, p. 140).

Assim, Frasca entende que uma análise das regras (ou do sistema que elas regulam) não é suficiente para compreender o caráter comunicativo dos video games, porque as regras precisam ser performadas para que possam contribuir para a criação de sentido. Por isso, explica ele, perspectivas formalistas como as de Juul ou Bogost são inadequadas para o estudo da comunicação através dos games, pois são perspectivas que tendem a levar em conta o trabalho do designer de jogo, mas não o do jogador. Para Frasca, a performance mental e física do jogador é mais do que um elemento incidental, e até mais do que um mero prerequisite para que o jogo ocorra: ela é, acima de tudo, uma forma de interpretar o jogo e entender a experiência do jogador (FRASCA, 2007, p. 197). Apesar disso, em vez de assumir o neologismo cunhado por Frasca, prefiro continuar usando o termo performance a fim de preservar a conexão que sugeri no primeiro capítulo entre a performance interpretativa descrita por Iser e a possibilidade de produção de sentido a partir de comportamentos demarcados e repetidos, identificada pelos estudiosos da performance como fenômeno artístico e social.

Entender a importância da performance do jogador no processo de interpretação dos jogos também significa perceber que as “representações procedimentais” descritas por Bogost só são possíveis porque os games produzem simulações que reagem de forma significativa aos *inputs* do jogador. Trata-se de outra das qualidades dos suportes digitais enumeradas por Murray: a sua natureza participativa.

Achamos os ambientes procedimentais atraentes não apenas porque eles exibem comportamentos gerados a partir de regras mas também porque podemos induzir o comportamento. Eles reagem às informações que inserimos neles. [...] a propriedade de representação primária do computador é a reconstituição codificada de respostas comportamentais. É isso o que, na maioria das vezes, se pretende afirmar quando dizemos que os computadores são interativos. Significa que eles criam um ambiente que é tanto procedimental quanto participativo. (MURRAY, 2003, p. 80).

Conforme Bogost explica, porém, a participação não se torna mais sofisticada ou significativa quando a interação é mais frequente, como a ideia de interatividade muitas vezes parece implicar, mas quando há maior responsividade, ou seja, uma ligação simbólica mais próxima entre as ações do usuário e as representações procedimentais (BOGOST, 2007, p. 42). Assim, a definição que ele oferece para a participação do jogador nos processos codificados dos jogos parece consistente com a defesa, feita por Sicart, da atividade do jogo como uma atividade livre e criativa: “jogar”, tal como entendido por Salen e Zimmerman, é caracterizado por Bogost como “o espaço livre de movimento dentro de uma estrutura mais rígida”, ou seja, o espaço de possibilidades criado pelos procedimentos.

Em uma representação procedimental como um video game, o espaço de possibilidade se refere à miríade de configurações que o jogador pode construir para ver as formas como os processos inscritos no sistema funcionam. É isto o que realmente fazemos quando jogamos video games: exploramos o espaço de possibilidade que suas regras criam, manipulando os controles do jogo.<sup>40</sup> (BOGOST, 2007, p. 42-43).

---

40. “In a procedural representation like a videogame, the possibility space refers to the myriad configurations the player might construct to see the ways the processes inscribed in the system work. This is really what we do when we play videogames: we explore the possibility space its rules afford by manipulating the game’s controls.”



Em outras palavras, os procedimentos que constituem o núcleo comunicativo dos *games*, de acordo com Bogost, são inscritos no código de programação do jogo e compilados sob a forma de *softwares* que o computador executa. Isso significa que esses códigos não são diretamente acessíveis à maioria dos jogadores, que não têm como “abrir” os jogos e observar o código em ação. No campo do desenvolvimento e testes de *software*, ele explica, essa forma indireta de experiência do código tem um nome: observar os efeitos de um programa e extrapolar o funcionamento do código a partir da forma como ele reage a *inputs* é chamado de “análise de caixa-preta”. Esse tipo de análise consiste em presumir, nem sempre corretamente, o funcionamento interno do programa. (BOGOST, 2007, p. 62). Para alguns críticos, como Sherry Turkle, essa falta de visibilidade dos processos é algo que limita o potencial expressivo dos *games*, e seria preciso “abrir a caixa” a fim de permitir uma verdadeira análise crítica dos jogos. Porém, como nota Bogost, o jogador só é capaz de jogar porque ele consegue compreender como o jogo funciona, pois jogar significa, nesse contexto, descobrir os procedimentos do jogo. *Designers* como Don Norman (2013) diriam que, a fim de usar qualquer tipo de objeto, o usuário precisa desenvolver um “modelo mental” do funcionamento desse objeto, e que o bom *design* é aquele que facilita a criação desse modelo. O mesmo vale para video games, mas esse modelo mental não é uma mera reprodução do código como um conjunto de regras, e sim a criação de um mundo ficcional com uma lógica narrativa (como visto nos Capítulos 3 e 4). Conforme sublinhei neste capítulo, video games são o único tipo de jogo que permite ao jogador começar a jogar sem o conhecimento a priori das regras. Isso é algo a que pouquíssimos teóricos dão atenção, mas é crucial para compreender o potencial comunicativo dos jogos digitais: jogar um jogo pode vir a ser uma atividade de produção de sentido porque é uma atividade de descoberta – gradual e, muitas vezes, por tentativa e erro – dos procedimentos codificados nos jogos.

Para Sicart, jogar é uma atividade criativa e o sentido é algo que é atribuído ao jogo pelo jogador. Do seu ponto de vista, jogar é um ato de exploração do mundo através da interação lúdica, e significa tanto aceitar as regras de um jogo quanto performar, sem desobedecê-las, de acordo com as nossas próprias necessidades, personalidades e comunidades. Um bom exemplo desse potencial criativo do jogo, diz ele, é o uso de *táticas*.

Ao jogar um jogo, os jogadores desenvolvem táticas, isto é, interpretações temporalmente baseadas do contexto de jogo, adequadas para modos particulares de interação voltadas para objetivos particulares; algumas delas podem ser parte do jogo e algumas são puramente pessoais. As táticas são interpretações criativas em tempo real de um jogo através da atividade de jogá-lo.<sup>41</sup> (SICART, 2014, p. 17).

Porém, nesse sentido jogar um jogo não é algo tão distinto da visão de leitura de Iser, por exemplo. Um jogador pode, como vimos, jogar um jogo a partir de objetivos que ele mesmo definiu; mas o fato de que jogos envolvem regras de valorização que são externas aos procedimentos programados não significa que essa atividade do jogador não possa, em alguma medida, ser prevista pelos criadores de jogo. Já dizia Umberto Eco que o texto vive da valorização de sentido introduzida nele pelo seu destinatário (ECO, 2008, p. 9), e o video game não é diferente, mas dizer que ambos envolvem uma atividade criativa desse destinatário não é negar a possibilidade de um processo comunicativo que parte de um autor, tal como faz Sicart. É claro que Sicart e eu falamos de coisas diferentes: ele trata da atividade de jogar/brincar entendida na acepção mais abrangente possível, enquanto que eu falo especificamente do que ocorre com o jogador do video game. Porém, quando Sicart diz que “jogo é encontrar expressão; é nos deixar compreender o mundo e, através dessa compreensão, desafiar o *status quo*, conduzindo ao conhecimento e criando novos laços ou quebrando velhos”<sup>42</sup> (SICART, 2014, p. 18) ele propõe uma definição de jogo mais abrangente que transforma a proposição iseriana de que o *texto é um jogo* em uma alegação literal.

Além disso, é curioso notar, no modo como Sicart caracteriza as táticas de jogo como “interpretações criativas”, uma boa resposta para a hipótese narratológica de que video games engendram experiências de imersão,

---

41. “When playing a game, players develop tactics, that is, temporally based interpretations of the context of play suited for particular modes of interaction toward particular goals; some of them may be a part of the game and some are purely personal. The tactics are the on-the-fly creative interpretation of a game through the activity of playing it.”

42. “Play is finding expression; it is letting us understand the world and, through that understanding, challenging the establishment, leading for knowledge, and creating new ties or breaking old ones.”

de pura “presença” no mundo de jogo (vide Ryan, 1999), que dispensam qualquer tipo de interpretação. Jogos, para que possam ser jogados, demonstra Sicart, *exigem ser interpretados*. Essa interpretação pode, ou não, levar ao questionamento dos sistemas pelos quais elaboramos o mundo, e que são representados nos jogos. Para Iser, a função da literatura é promover a desestabilização dos modelos interpretativos vigentes, e podemos visualizar aqui modos como o video game pode fazer o mesmo. Conforme nota Frasca, as regras de valorização presentes nos *games* podem servir para criar sistemas nos quais certos resultados são colocados como desejáveis e outros como indesejáveis (FRASCA, 2007, p. 129), mas jogos também podem, como vimos com *As The Village Turns*, induzir o jogador a questionar a valorização promovida pelas regras codificadas no jogo, em favor de uma valorização externa, mais significativa.

Video games podem, então, desempenhar uma função expressiva semelhante à da literatura ou à do cinema. Narratólogos em geral defendem isso a partir da percepção de que os mundos ficcionais dos jogos digitais compartilham diversas características com obras audiovisuais, como imagens, sons e textos. Aqui, porém, interessam as formas comunicativas que são próprias dos *games* e, por isso menos familiares aos pesquisadores: possibilidades de expressão através de regras e procedimentos que regulam a performance do jogador. Um bom exemplo desse potencial comunicativo próprio dos *games* é *The Beggar*<sup>43</sup>, de Scott Brodie.

Em *The Beggar*, o jogador controla um retângulo amarelo com olhos, em trajes castanhos: um mendigo maltrapilho em um mundo povoado por criaturas similares em trajes coloridos. É um jogo bidimensional que remete ao gênero plataforma, no qual o jogador pode mover o avatar para a direita ou esquerda usando as setas do teclado, pode pedir esmolas com a seta para baixo, comprar objetos com a seta para cima, e pegá-los usando a tecla “Z”. “Pedir esmolas” significa, no caso, emanar um círculo translúcido amarelo que, ao tocar outros personagens, pode fazê-los produzir pequenos quadrados amarelos, as moedas do jogo (Figura 28).

---

43. Disponível em < [http://jayisgames.com/archives/2009/07/the\\_beggar.php](http://jayisgames.com/archives/2009/07/the_beggar.php) > Acesso em 18 jan. 2015.



Figura 28 – The Beggar

Com o tempo, o protagonista vai se tornando gradualmente transparente, até o ponto em que aparece um “balão de pensamento”, à maneira das histórias em quadrinhos, com o desenho de um peixe ou um pedaço de pão (Figura 29); é preciso recolher um dos dois objetos (usando “Z”) para voltar ao normal. O mendigo precisa, portanto se alimentar, pois conforme se esvai também se torna mais lento e, ao desaparecer completamente, o jogo termina. Há duas maneiras de nutrir o protagonista. Peixes podem ser obtidos de graça com o pescador idoso na extremidade esquerda do cenário. O pescador, no entanto, irá desaparecer após certo tempo. Já o pão só pode ser comprado em uma tenda, e o seu preço aumenta a cada vez que é comprado.

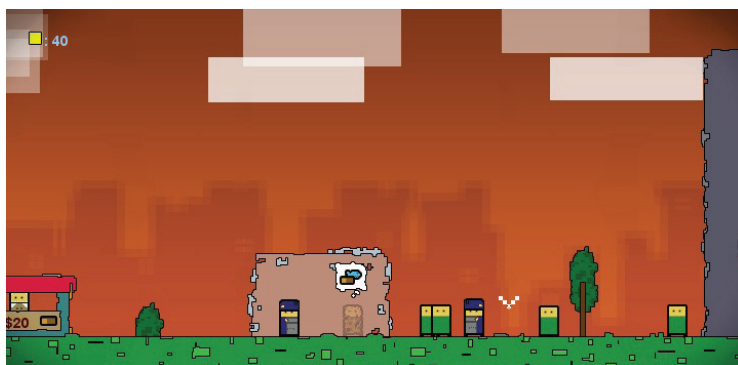


Figura 29 – The Beggar

Além do mendigo, do pescador e do padeiro, há também os guardas: são personagens uniformizados que podem “prender” o mendigo caso

ele use o círculo amarelo em sua proximidade. Prender, aqui, equivale a arrastar o avatar até a “delegacia” (um prédio azul com grades) e multá-lo recolhendo parte das suas economias (Figura 30). Os demais personagens são de três tipos: os de roupa verde tendem a doar moedas com mais facilidade, enquanto que os alaranjados e vermelhos costumam reagir mal aos pedidos. Eles emanam um círculo vermelho, e caso haja um policial no raio desse círculo, ele virá prender o pedinte. Caso o jogador implore repetidamente para o mesmo personagem, ele pode se transformar de verde para laranja, e daí para vermelho.

No início do jogo o mendigo é expulso da metade direita do cenário, aparentemente a seção mais abastada da cidade. Ele só poderá cruzar essa barreira caso consiga juntar duzentas moedas. Nessa parte do cenário ele pode continuar a pedir esmolas, comprar um balão em outra tenda e trocá-lo pelo cetro do rei, que reside na extremidade direita do cenário; nesse caso, rei e mendigo trocam de papéis. Como rei, o jogador pode usar o comando de implorar, mas com um efeito diferente, funcionando como uma ordem para que os policiais ao alcance prendam o personagem mais próximo. A “farsa”, no entanto, é temporária, e logo o avatar volta à sua aparência original.



Figura 30 – The Beggar

Há três finais possíveis: o mendigo desaparece, esvaindo-se de fome; o mendigo senta-se no barco do pescador (o que pode ser lido como uma decisão de abandonar a cidade, ou mesmo de tornar-se um pescador como o velho); e o mendigo, travestido de rei, senta-se no trono. Não irei me concentrar nas possíveis interpretações desses finais, não só porque são abertos como também porque ocorrem de modo abrupto, sem que o

jogo sinalize em direção a eles ou os construa como um objetivo. Mais interessante que eles é o sistema ou a lógica do mundo ficcional que Brodie arquiteta no jogo, e as conclusões a que esse sistema nos permite chegar.

O mundo de *The Beggar* é construído, como em *As The Village Turns*, a partir da combinação entre elementos narrativos e aspectos de jogo. Uma das diferenças é que aqui muitos dos elementos narrativos (temas, cenários e personagens) não são extraídos de gêneros narrativos preexistentes, mas da realidade social urbana de hoje. A questão da mendicância é apresentada a partir de mecânicas de jogo que incluem os cenários bidimensionais, o esquema de movimentação e a lógica de coleta de moedas típicos dos jogos de plataforma, assim como o sistema de compra de itens que normalmente encontramos no gênero dos *role-playing games*. Assim o sentido do jogo não emerge por meio apenas da interpretação de uma narrativa, mas sim através da criação de uma simulação estilizada e da correlação desse sistema com uma situação real, o que nos conduz a descobertas sobre essa situação a partir dos resultados que emergem da simulação.

Em *The Beggar*, por exemplo, a “lição” só pode ser aprendida jogando, conforme o jogador desenvolve estratégias mais eficientes para cumprir o objetivo proposto na introdução do jogo: reunir as duzentas moedas para acessar a parte “rica” da cidade. Após algumas sessões, pode-se logo perceber que o objetivo só pode ser atingido caso o jogador aja rápido e consiga acumular as moedas evadindo os guardas. Basta ser preso uma ou duas vezes, e a situação se deteriora a ponto de a recuperação se tornar impossível. O dinheiro perdido nas “multas” não pode ser recuperado, porque os transeuntes já não são mais caridosos devido aos pedidos insistentes; conforme o pão aumenta de preço torna-se um desafio simplesmente manter o protagonista vivo, dificultando enormemente o acúmulo de economias; e uma vez que a maioria dos personagens se irrita com os pedidos e começa a clamar pela prisão do mendigo, este passa a perder mais e mais moedas nas multas. No sistema criado por Brodie, quanto mais tempo o jogador joga, menor é a chance de ele conseguir realizar o objetivo, e o mendigo apenas afunda mais e mais, inexoravelmente, na miséria.

Assim, como nos outros jogos já citados, o sentido em *The Beggar* é produzido pelo jogador, a partir das condições fornecidas pelo jogo, mas a diferença é que aqui o sentido emerge do sistema dinâmico constituído pelas regras e objetivos do jogo como a interpretação do resultado de uma

simulação – ainda que uma simulação simplificada e tendenciosa. É preciso que o jogador recomece o jogo do início diversas vezes para que fique clara a injustiça do sistema, que tende a agravar a pobreza do protagonista. *The Beggar* e *As The Village Turns* demonstram que elementos de jogo – parâmetros, regras e ações possíveis – podem participar de um processo de produção de sentido que ocorre, como sugeriu Iser, sob a forma de um processo de deciframento do código subjacente ao texto – frase que aqui ganha um duplo sentido, uma vez que pode ser entendida também como a descoberta dos procedimentos que codificam o jogo, da lógica subjacente aos processos representados.

## Recapitulando

Jogos podem muito bem vir a ser a forma estética dominante do século 21, como muitos teóricos têm afirmado. Se for o caso, algumas questões importantes se apresentam ao campo dos *game studies*: Que tipo de estética é essa? Como podem jogos, e especialmente os video games, produzir efeitos de sentido, se são caracterizados pela participação livre do jogador? Para os ludólogos, essas são questões que podem ser respondidas a partir do exame dos jogos digitais como um fenômeno inserido em uma tradição milenar de jogos. Para eles, é central definir formalmente um conceito de jogo capaz de abranger e explicar os *games*.

Assim, a perspectiva ludológica, em geral, entende o jogo como um fenômeno imaterial e transmidial, que se presta à implementação em variados suportes, e é particularmente compatível com os computadores modernos. Boa parte dos ludólogos entende o jogo, então, como uma atividade regrada, qualitativamente distinta da brincadeira livre, sem necessariamente ser separado desta por uma fronteira nítida. Regras são, então, a principal característica do jogo, pois elas definem o que o jogo permite e o que ele proíbe, o que o jogador deve perseguir e o que ele deve evitar, onde o jogo começa e onde ele termina. Regras são procedimentos arbitrários que confinam e limitam a atividade do jogador, mas também constituem contextos nos quais essa atividade ganha significados. Jogos possuem um tipo especial de regras, que os distingue das brincadeiras, e que poderíamos chamar de “regras de valorização”. Elas indicam critérios que definem ganhos e perdas, ou parâmetros para a vitória ou derrota. Além de regras, jogos exigem também um tipo especial de atitude, às

vezes chamada de “atitude lusória”, e identificada como aquilo que unifica os elementos do jogo: suas regras, objetivos e meios. Jogos convidam o jogador a se envolver neles através dessa atitude e criam contextos onde ela é possível, mas não existem sem essa predisposição do jogador.

Porém, é preciso atentar para a possibilidade de que video games não sejam *exatamente* como os outros tipos de jogos. Uma vez que computadores sustentam as regras, em vez de agentes humanos, nos jogos digitais, estes podem possuir regras muito mais complexas do que jogos tradicionais, e isso abre ainda a possibilidade inédita de que o jogador aprenda a jogar durante o próprio jogo. Devido a esses fatos, games tendem a apresentar suas regras sob a forma da simulação de mundos ficcionais.

Essa fusão entre regras e elementos ficcionais é por alguns autores considerada problemática, pois eles entendem que há uma tensão entre o caráter arbitrário das regras, que visam sobretudo estimular o esforço do jogador para atingir os objetivos do jogo, e a função dos elementos ficcionais, que serviriam para a construção de mundos realismo. Porém, toda simulação é uma simplificação do mundo, e toda ficção envolve convenções que poderiam ser consideradas “incoerentes” em contraste com aspectos do mundo real. Ademais, supostas incoerências na relação entre regras e ficção não devem ser julgadas como obstáculos à expressão, e sim como possíveis pontos de partida para uma atividade de produção do sentido, nos moldes do ato de leitura descrito por Iser, onde a consistência entre os elementos de uma dada obra é algo a ser construído pelo leitor – ou, no nosso caso, o jogador.

Além disso, porque o video game em geral funde regras a mundos ficcionais, é possível dizer que eles envolvem dois tipos de “regras”: um, no sentido mais literal, como parâmetros inequívocos de comportamento que são codificados no *software*; outro, num sentido mais vago, como formas mais difusas de conduta que são indicadas pelos elementos ficcionais do jogo e adotadas pelo jogador a partir da experiência do mundo real e outros mundos ficcionais. Em outras palavras, isso quer dizer que video games, ao mesmo tempo em que se constituem de regras que são indiscutíveis e inquebráveis, uma vez que asseguradas pelo suporte digital, também se aproximam mais de formas de brincadeira livre, chamadas *paidia*, porque muitas vezes permitem ao jogador, a partir da sua avaliação do mundo ficcional do jogo, definir seus próprios objetivos, possíveis de acordo com as regras codificadas no jogo e consistentes com as regras da ficção.



Isso configura uma liberdade criativa do jogador que, entretanto, não implica a impossibilidade de uma expressão de tipo “autoral” nos *games*. Isso porque a forma “representacional” própria do video game é a simulação, ou a reprodução de processos e procedimentos, o que Bogost chamou de “retórica processual”. Os jogos digitais que conferem essa liberdade ao jogador não apresentam sequências fixas de acontecimentos narrativos, mas representam sistemas que possuem suas próprias lógicas, e que são experimentados pelo jogador como algo que estrutura mundos ficcionais. Como toda simulação é parcial, os procedimentos codificados no jogo representam formas de conceber a realidade. Cabe ao jogador jogar para descobrir, sob a forma do aprendizado gradual das regras de jogo, o funcionamento do sistema de jogo. Uma vez que o jogador não tem acesso direto ao código de jogo, esse aprendizado assume o caráter de performance, de um comportamento demarcado e reiterado, que ao mesmo tempo tem um caráter auto-reflexivo. Assim, o jogo aparece para o jogador como uma *caixa-preta* – é preciso jogar para esgotar as suas possibilidades e reconhecer, onde elementos ficcionais e regras de jogo se cruzam, possibilidades interpretativas.

## I Considerações Finais

NO DECORRER DESTA LIVRO, tentei responder, por meio de diversas abordagens, a uma questão central: *como os jogos digitais podem comunicar?* Esse projeto depende de uma hipótese, a de que video games *podem* ser comunicativos, que enfrenta a resistência de muitos desenvolvedores de jogos e teóricos dos *game studies*, cujo ponto de vista poderia ser resumido nesta frase de Roger Caillois: “O jogo não tem outro sentido senão enquanto jogo” (1990, p. 27). Tal afirmação pode ser entendida à luz da noção de “círculo mágico”, ou seja, da compreensão tradicional dos jogos como algo que se desenrola em uma esfera temporária de atividade, com orientação própria e separada da vida em si, do “mundo real”. Sob essa perspectiva, deve-se questionar qualquer projeto que vise atribuir aos jogos uma função instrumental. Assim, jogos não poderiam ser comunicativos porque perderiam, ao assumir essa função, seu caráter *autotélico* – de uma atividade que não tem outro fim para além de si mesma –, caráter que é essencial para a sua condição de jogo. A título de conclusão, porém, argumentarei que podemos entender a afirmação de Caillois de outras duas maneiras que não são avessas a um uso comunicativo dos *games*, mas que têm importantes repercussões sobre o *tipo* de comunicação que seria possível através dos jogos digitais.

A primeira interpretação alternativa da frase de Caillois é a seguinte: se jogos não têm sentido senão enquanto jogos, podemos também dizer que

eles têm sentido – e, portanto, são comunicativos – enquanto jogos. Em outras palavras, continuo livre para defender a hipótese que desenvolvi no decorrer deste livro: a ideia de que jogar um jogo digital poderia ser uma atividade de produção de sentido. Essa hipótese tem a vantagem de nos permitir desarmar alguns dos argumentos mais comuns empenhados por aqueles que resistem à atribuição de uma função comunicativa para os *games*, como o crítico de cinema Roger Ebert. Para Ebert, no video game, o jogador interage e pode modificar os rumos da narrativa, tornando-se um coautor. “Eu acredito que uma obra de arte é feita por um artista”, diz ele. “Se você altera a obra, você se torna o artista”<sup>1</sup> (EBERT, 2010, s/p, tradução nossa). Ao mesmo tempo, aponta o crítico, *games* são como os esportes: eles possuem regras, pontos, objetivos e resultados, e podem ser vencidos. Segundo Ebert, *gamers* e projetistas deveriam fazer como os atletas, que não alimentam pretensões estéticas. Porém, se jogar puder ser entendido como uma atividade de produção de sentido, poderíamos então reconhecer que *games* são fundamentalmente diferentes de esportes, porque envolvem um processo gradual de aprendizado das regras durante o próprio jogo; e, ao mesmo tempo, teríamos de ver no jogar não uma coautoria, e sim o análogo no video game ao ato de leitura.

Essa hipótese parece um caminho mais produtivo a se percorrer para tratar de questões tais como as colocadas por Ebert que as refutações mais comuns, em geral baseadas na defesa de possibilidades expressivas nos *games* a partir dos elementos que eles possuem em comum com outras mídias, como textos, sons, imagens, cenários, personagens e enredo. Isso porque essa linha de argumentação defende a possibilidade de expressão nos *games* ao custo de sua condição de jogo. Se o jogar puder ser visto como uma forma de produção de sentido, então é possível considerar os jogos digitais expressivos não *apesar* de serem jogos, mas *por serem* jogos. Teríamos aí um fundamento para desenvolver uma teoria comunicativa e estética do video game que conferisse a devida atenção às qualidades do meio.

Vi, na articulação de teorias como as de Iser e Pareyson, um possível caminho para a realização dessa tarefa, embora dificilmente seja o único. Essa articulação tem a virtude de nos oferecer ferramentas analíticas que permitem o reconhecimento dos papéis que elementos típicos do meio video game podem desempenhar no processo de produção do sentido.

---

1. “I believe art is created by an artist. If you change it, you become the artist”.

Assim, a “leitura” dos *games* pode ser entendida como um processo ativo de produção da coerência a partir da percepção de possíveis inconsistências entre perspectivas distintas apresentadas pelos jogos – algo que poderia ser descrito como a resolução de um conflito ou a solução de um quebra-cabeça. Todavia, esse processo não deve ser confundido com a superação dos obstáculos colocados pelo jogo, a não ser que essa superação venha acompanhada de um sentimento de significado crescente. Isso quer dizer que jogos têm afinidades em potencial com a atividade de leitura descrita por Iser, mas não produzem efeitos de sentido apenas por serem “interativos”, pois para fazê-lo devem encetar reflexões, e não apenas reflexos.

Assim, a análise de um conjunto selecionado de jogos casuais apontou que os jogos digitais não apenas produzem sentidos, como eles são capazes de fazê-lo de variadas maneiras. É notável, por exemplo, o fato de que a mecânica de jogo – o conjunto de regras e parâmetros que definem ações possíveis e condições para a conclusão ou o fracasso no jogo – desempenha um papel fundamental na construção do sentido em vários jogos observados. O que vimos nesses exemplos foi que, diferentemente do sugerido pela noção de “literatura ergódica”, não devemos compreender o jogar como um esforço a ser realizado para adquirir a próxima peça do quebra-cabeça, e sim entender os próprios elementos que nos permitem chamar essas obras de jogos como parte do processo de construção do sentido. Embora isso confirme a minha hipótese inicial, também proporciona uma conclusão que eu não havia inteiramente antecipado: que o *gameplay* é significativo apenas quando articulado a outros elementos, como a narrativa/ficção<sup>2</sup>. Mecânicas de jogo estabelecem relações entre os elementos aos quais normalmente atribuímos o poder de comunicar significados – letreiros, imagens, personagens, cenários, etc. – e se emaranham a eles no processo de significação.

Essa relação de influência mútua entre *gameplay* e narrativa/ficção pode ser a raiz da confusão a respeito do ato de jogar como forma de coautoria. Se concebemos a narrativa como a estória, no sentido aristotélico, somos forçados a atribuir parte da autoria ao jogador. Mas para Ricoeur a narrativa não é a trama, e sim a tessitura da trama, o processo de estabelecimento

---

2. Essas noções não devem ser entendidas como sinônimos, mas aparecem aqui atreladas uma à outra porque o acessório ficcional sempre indica conexões narrativas potenciais com outros elementos da ficção.

de relações entre os elementos da história, que tem início nas relações em potencial e se completa na atividade do leitor. Em muitos dos jogos que aqui descrevi, o sentido da obra não depende de uma atualização específica das interrelações narrativas potenciais, de um percurso particular pelo labirinto do hipertexto, e sim da compreensão da própria lógica que rege essas conexões possíveis. Assim, a ação do jogador não interfere no sentido da obra, mas é condição de sua interpretação: ainda que as ações do jogador produzam uma atualização específica da “história” a cada sessão de jogo, não configuram uma coautoria porque a construção de sentido não se baseia nessa concatenação de elementos narrativos, e sim na lógica subjacente a ela, desvelada através dessa atualização.

Desse modo é forçoso concluir que *games* podem ser significativos não porque contêm imagens, textos ou narrativas interativas significativas, e sim porque são capazes de *articular* a própria jogabilidade – os mesmos elementos que o tornam jogo, como regras, resultados e valores – no processo de construção de significados. Esta é, muito provavelmente, a “midialidade” específica do video game, a expressividade característica do meio. Autores como Ian Bogost e Gonzalo Frasca já haviam identificado a possibilidade de expressão através de elementos como regras e objetivos, mas a observação dos jogos serviu, neste livro, para demonstrar que não se pode falar na especificidade expressiva de um meio sem atentar para as aproximações e diálogos que ele efetua com outros meios. Na concepção de Iser, a produção de sentido é um processo que opera, por exemplo, através de quebras com expectativas criadas por outros jogos, gêneros e até outras mídias. Por isso, a “midialidade” própria do video game não deve ser confundida com uma espécie de “pureza” da linguagem do meio.

Ao mesmo tempo, elementos tomados de empréstimo de outras mídias não são adotados pelos *games* apenas para garantir a eles uma suposta intertextualidade com outras mídias. O video game pode ser entendido como uma modalidade comunicativa particular porque as imagens, textos, sons e acontecimentos ficcionais que não são exclusivos aos *games* ganham novos sentidos quando articulados ao *gameplay*, tomando parte em uma forma *sui generis* de comunicação. Como procurei demonstrar, elementos de jogo como regras, resultados e valores não têm significado por si só e nem quando articulados apenas entre si, em termos puramente abstratos – a não ser pelo desafio ou diversão que proporcionam ao jogador. Somente

quando esses elementos se associam aos signos da ficção eles passam a participar de um processo que poderíamos chamar de comunicativo.

A partir dessa conclusão acerca do papel do *gameplay* no processo de construção de sentido, posso tentar definir com mais precisão o que seria a especificidade expressiva do video game. Um elemento importante desse caráter particular é a sua *matéria*, e a preocupação em definir o que seria essa matéria no caso do video game é a principal razão da inclusão da estética da formatividade de Pareyson na discussão. Sua afinidade com a teoria de Iser me permitiu, em vez de tomar essa matéria como um dado definido a priori, extrair conclusões a seu respeito a partir da aplicação dos conceitos descritos por Iser às obras, reconhecendo aspectos dela nos elementos mobilizados nos processos de construção de sentido.

A matéria de uma dada forma de arte, segundo Pareyson, não equivale a sua mera materialidade ou suporte físico, e por isso não devemos restringir a matéria do video game ao seu suporte digital. Não posso, por exemplo, reduzir a caracterização da especificidade do video game às qualidades da “nova mídia” famosamente descritas por Lev Manovich (2001), mesmo que a “computação”, a capacidade de efetuar cálculos de maneira eficiente e flexível, seja uma importante característica dos jogos digitais. A matéria do video game inclui a “nova mídia” como suporte, mas não se restringe a ela. Assim como ela abrange essa lógica midiática, ela também integra os elementos de jogo – regras, resultados e valores – e elementos ficcionais – textos escritos, sons, imagens em movimento, convenções narrativas, etc. Nenhum desses elementos é exclusivo do meio video game, mas a forma como o meio articula todos eles lhe é inteiramente própria.

Além disso, há sempre uma parcela de cada um dos elementos dessa tríplice articulação que não é imediatamente acessível ao jogador. Alguns aspectos do suporte digital, em particular os da imagem e do som, são percebidos diretamente, mas o *software* que assegura o funcionamento de cada obra fica oculto. Certos elementos ficcionais são visíveis, como cenários e personagens, enquanto algumas conexões narrativas são reveladas indiretamente. Do mesmo modo, há regras de jogo explícitas e implícitas. Por isso, o modo como essa complexa articulação da matéria do meio é experimentada pelo jogador poderia ser entendido como uma “análise de caixa-preta”, na qual o jogador domina apenas o *input* e o *output*, mas não tem acesso direto aos algoritmos que representam as regras do jogo. O jogador sabe apenas os comandos que pode utilizar, e deve descobrir as

regras do jogo por si só, visualizando na tela os resultados de suas ações ou reconhecendo possibilidades que são antecipadas pela ficção/narrativa. Vilém Flüsser (2002) entende que, diante de uma caixa preta, o usuário joga com o aparelho para esgotar as possibilidades nele programadas e, assim, compreender o seu funcionamento secreto. Nesse sentido, a ideia de Iser de que a leitura envolve o deciframento de um código subjacente ao texto, ganha um duplo sentido, pois compreender o funcionamento do jogo pode vir a ser produzir o seu sentido. Assim, podemos concluir também que *vencer* um jogo digital – completando todos os objetivos propostos pelo *game* – não é necessariamente a finalidade última do jogador, e sim um mero pretexto para que ele desvele a mecânica de jogo e, com ela, as relações apresentadas no jogo entre as três dimensões da matéria (*gameplay*, suporte e ficção). O estabelecimento de parâmetros para a vitória ou a completude de um dado jogo serve para conduzir o jogador a esse processo gradual de descoberta, que produz o sentido como um efeito a ser experimentado.

Esta é, portanto, a primeira conclusão importante que posso extrair do axioma proposto por Caillois: se um jogo só é significativo enquanto jogo, interpretar um jogo exige que o intérprete jogue, para assim descobrir a lógica que rege a articulação entre os elementos expressivos do jogo. Portanto, para que um jogo faça uso da comunicabilidade própria dos video games, ele deve articular elementos de jogo no processo de construção de sentido, ou corre o risco de se tornar mera “literatura ergódica”, usando o jogo como obstáculo ao processo interpretativo, em vez de parte integrante deste.

Além disso, se entendemos essa articulação entre as diferentes dimensões do video game como a midialidade própria do meio, podemos, à luz da teoria de Pareyson, entender as limitações desse meio como pontos de partida para a sua expressividade típica. Ao transformar conexões narrativas possíveis em regras simplificadas e discretas, por exemplo, um mundo ficcional se transforma em algo traduzível em algoritmos e valores numéricos e passível de ser manipulado pelo computador. Isso ocorre à custa do realismo ilusionista almejado pelos narratólogos, mas qualquer empobrecimento que porventura decorra dessa simplificação é compensado pelas possibilidades de articulação dinâmica oferecidas pelo suporte. Porém, se não atentarmos às possibilidades interpretativas presentes nessa tríplex articulação entre suporte, *gameplay* e ficção/narrativa, estaremos fadados

a repetir críticas e lamentos a respeito da falta de nuance e sofisticação nas histórias banais típicas dos games.

A segunda conclusão que podemos obter da proposição de Caillois decorre de outra interpretação da frase. Quando Caillois diz que o jogo não tem sentido senão enquanto jogo, podemos, em vez de entender aí uma referência ao “círculo mágico”, ou seja, aos elementos concretos de jogo que criam um contexto separado do mundo “real”, compreender que o jogo existe, sobretudo, graças à atitude lúdica no jogador. Autores como Gonzalo Frasca e Mguel Sicart têm sugerido que o jogo não depende de uma “separação” nítida em relação ao resto do mundo, mas sim de um estado mental particular, semelhante à “atitude lusória” descrita por Bernard Suits. Essa atitude é descrita por autores como Stenros (2014) através do termo *playfulness*, que poderia ser traduzido mais ou menos como “espírito brincalhão”. Jogos servem para enquadrar socialmente esse espírito e permitir que ele seja compartilhado, e podem ser entendidos como tecnologias para incentivar, promover e desfrutar dele. Mas jogos e *playfulness* são coisas separadas: é possível participar de um jogo sem nenhuma pitada desse “espírito brincalhão”.

Isso quer dizer que é possível usar jogos para finalidades comunicativas, desde que essa atitude seja preservada. Mas há aí um risco: uma vez que *playfulness* tem um caráter autotélico, pode se perder diante da percepção de uma motivação extrínseca ulterior (STENROS, 2014, p. 202-204), o que dificulta certos usos comunicativos dos games, como o publicitário. Entretanto, desde que os autores ou desenvolvedores de jogo sejam capazes de promover essa atitude, torna-se possível transformar a comunicação em jogo.

Stenros cita o sociólogo Erving Goffman para explicar como jogos podem incentivar *playfulness*: jogos podem “enquadrar” eventos, determinando o sentido que será atribuído a tudo que se passa nesse enquadramento. Assim, jogos são “máquinas de significado que permitem a emergência de eventos, papéis e identidades que não seriam compreensíveis ou significativas sob nenhum outro enquadramento” (STENROS *in* WALTZ e DETERDING, 2014, p. 205). É o aparente paradoxo dos jogos, que remete a uma proposição de Salen e Zimmerman: jogar é uma atividade que gosta de ser restrita pelas fronteiras do sistema formal do jogo apenas quando pode brincar livremente dentro e com essas fronteiras. Em



outras palavras, a restrição imposta pelo sistema regado do jogo serve para dar sentido às ações do jogador. Porém, como nota Sicart, a atitude necessária para jogar/brincar é expressiva e apropriativa: ao tornar uma situação “lúdica”, ela pode mudar o significado daquilo que apropria. “Jogar ou ser lúdico é uma forma de expressar o nosso estar no mundo. Qualquer *designer* investido em aproveitar o poder do jogar deve ter em mente como irá deixar que os usuários se expressem através do jogar.” (SICART *in* WALTZ e DETERDING, 2014, p. 236).

Tudo isso quer dizer que o video game se presta a um tipo mais livre de comunicação, que respeite a autonomia do jogador e permita a ele a reapropriação e a experimentação com os sentidos oferecidos. Nos termos de Umberto Eco (2008), são textos abertos que conferem ao leitor maior grau de liberdade interpretativa. Textos fechados, autoritários em seu sentido ou excessivamente didáticos, muito provavelmente aniquilam qualquer atitude lusória ou lúdica por parte de seu leitor. Essa abertura à autonomia do usuário, essencial à atitude que promove a motivação nos jogos, é algo que muitos temem, pois significa abdicarem de parte do controle sobre o sentido. Conforme nota Stenros, é possível promover e explorar essa atitude para fins instrumentais, mas abrir a porta para ela significa também se expor a um grau de imprevisibilidade:

*Play* torna as regras explícitas – e não apenas as regras do jogo, mas as regras do mundo social. Jogar/brincar com regras mostra que as regras podem ser mudadas. Uma vez que o tecido construído do mundo social se torna visível, é possível visualizar e criar não apenas mundos de jogo temporários, mas mudança real no reino social cotidiano. (STENROS *in* WALTZ e DETERDING, 2014, p. 215).

Tentar preservar o controle através da construção de um sistema totalitário, então, elimina, junto com a autonomia do jogador, a própria atitude que faz algo ser percebido como um jogo. Esta é a segunda conclusão à qual chego a partir da máxima de Caillois: se queremos que a comunicação seja um jogo, devemos dar espaço para que o jogador brinque com os sentidos. Disso decorre que o video game, enquanto meio de comunicação, se presta melhor a certos tipos de comunicação, que podemos compreender melhor com base na teoria antropológica da Victor Turner (1982).

Estudando o papel dos rituais nas sociedades pré-modernas, Turner concluiu que, durante ritos de passagem, haveria uma fase de transição

que ele chamou de “liminaridade”. Trata-se de um termo – derivado do latim *limen*, “limiar” – que o antropólogo toma emprestado de Van Gennep para descrever situações – em geral rituais – que se situam nos interstícios das posições controladas pela lei, pelos costumes e convenções. Nessas situações, os fatores da cultura são isolados, suas estruturas simplificadas, e são recombinações de formas variadas e até grotescas: “Em outras palavras, na liminaridade as pessoas ‘jogam’ com os elementos do familiar e os desfamiliarizam. A novidade emerge de combinações sem precedentes entre os elementos familiares.” (TURNER, 1982, p. 27). Essa descrição, o leitor irá perceber, é bastante semelhante à que Iser faz a respeito da função da literatura.

Nesse sentido, o espaço do jogo, do lazer, significa não apenas uma liberdade em relação ao trabalho, mas também uma liberdade para adentrar novas formas simbólicas, para transcender limitações sociais estruturais, para brincar com ideias (TURNER, 1982, p. 37). Porém, Turner chama a nossa atenção para o fato de que a “antiestrutura” do espaço liminar, ou seja, a liberação das capacidades humanas da cognição, afeto, vontade, criatividade, etc., das restrições normativas que acompanham os papéis sociais que desempenhamos,

pode gerar e armazenar uma pluralidade de modelos alternativos para a vida, de utopias a programas, que são capazes de influenciar o comportamento daqueles nos principais papéis sociais e políticos [...] na direção da mudança radical, tanto quanto podem servir como instrumentos de controle político.<sup>3</sup> (TURNER, 1982, p. 33, tradução nossa).

Assim, ele propõe então uma diferenciação entre os fenômenos liminares, nos quais o “jogo” com as normas e estruturas sociais serve para reforçá-las, e os fenômenos liminóides (usando o sufixo derivado do grego *eidos*, com o sentido de “semelhante”), que operam como fontes independentes de crítica e transformação social. Os fenômenos liminares, que invertem a ordem social sem subvertê-la, seriam mais comuns nos rituais próprios das sociedades tribais, enquanto que as formas de entretenimento

---

3. “[...] can generate and store a plurality of alternative models for living, from utopias to programs, which are capable of influencing the behavior of those in mainstream social and political roles [...] in the direction of radical change, just as much as they can serve as instruments of political control.”

das sociedades industriais ou pós-industriais deveriam ser descritas como liminóides. “Entreter”, assim, deve ser entendido etimologicamente como “manter à parte”, ou seja, “criar um espaço liminal ou liminóide no qual performances podem ter lugar” (TURNER, 1982, p. 41). Porém, nas sociedades tribais a liminaridade com frequência tem um caráter funcional, ou seja, configura uma performance que é exigida no curso de uma atividade, enquanto que o “entretenimento” moderno apresenta oportunidades para o jogo, para a “experimentação com repertórios variáveis” (SUTTON-SMITH apud TURNER, 1982, p. 51).

O modo como os jogos se valem de uma “desordem” provisória, então, aos olhos de Sutton-Smith, não significa que eles sejam apenas uma fuga temporária da overdose cotidiana de ordem (que Turner considera uma visão conservadora da questão), mas uma oportunidade para o aprendizado. Não à toa, há décadas tem sido proposta a apropriação do potencial dos jogos digitais para fins instrumentais, como o ensino ou o aumento da produtividade. Conforme nota Deterding (in WALTZ e DETERDING, 2014), essas iniciativas representam um retorno dos jogos a um papel liminar, no qual os jogos voltam a ser integrados ao processo social para reproduzir e reforçar uma ordem estabelecida.

Entender a questão do uso instrumental dos jogos, sejam eles digitais ou não, nos termos usados por Turner, nos permite então compreender melhor por que esse uso, embora venha sendo proposto há décadas, jamais tenha sido apropriadamente implementado. O uso de games como ferramentas pedagógicas, por exemplo, vem sendo intensamente estudado, mas resulta em poucas aplicações práticas. Isso provavelmente ocorre por duas razões. Em primeiro lugar, porque jogos, nas sociedades contemporâneas, têm função liminóide e cooptá-los para uma função liminar significa enfrentar a resistência daqueles que visam preservar essa função. Artistas e desenvolvedores de jogos digitais têm sido, em geral, críticos a projetos como o da “gamificação”, nome mais recente dado a esse uso dos jogos para finalidades externas a eles. Porém, como nota Deterding, a tendência crescente à instrumentalização dos jogos não significa a “perversão” da alma dos jogos, mas sim a transformação daquilo que jogos representam hoje em nossa cultura (DETERDING in WALTZ e DETERDING, 2014, p. 51). E em segundo lugar porque, conforme elementos de jogos são usados por economistas, psicólogos, designers, educadores e consultores de marketing para promover o bem-estar, o consumo, o aprendizado e

a produtividade, eles são frequentemente aplicados através de princípios behavioristas simplificados que aniquilam a autonomia do jogador. Nesse sentido, ainda que ganhem uma função liminar, tendem a perder a própria liminaridade, em prol de um controle mais rígido e de resultados mais facilmente mensuráveis. Assim, eles não mais servem para reforçar a ordem social através da inversão dessa ordem, porque são por demais autoritários para permitir essa inversão. Resultado disso é que essas aplicações muitas vezes se apresentam como “divertidas”, mas não abrem espaço para o jogo.

Quer se pretenda produzir jogos digitais com uma função liminóide, aproximando-os das formas artísticas, ou quer se pretenda aplicá-los a funções liminares como o incentivo ao aprendizado, à produtividade, ao consumo e ao bem-estar pessoal, é preciso compreender quais elementos são essenciais à experiência do jogo. Prescindir desses elementos pode significar a perda daquilo que se persegue ao optar por trabalhar com games: a diversão, a participação lúdica do jogador, permeada por uma sensação de significado, mas, também, de autonomia.

Ainda que Ebert tenha insistido que video games não podem, *em princípio*, ser arte, o que podemos concluir aqui é precisamente o oposto: jogos digitais são perfeitamente compatíveis com a autonomia interpretativa própria das experiências estéticas. Porém, é bem possível que, como Ebert pleiteia, video games jamais sejam reconhecidos como uma forma artística. Nem todos os jogos digitais têm pretensões comunicativas, e mesmo aqueles que procuram expressar ideias talvez fiquem aquém, em sofisticação e sutileza, de mídias que tiveram décadas ou séculos para explorar as possibilidades oferecidas por suas respectivas matérias. O video game já não está mais em sua infância, mas apenas nos últimos anos surgiram as condições necessárias para garantir aos desenvolvedores a autonomia em relação à indústria necessária para essa experimentação. Os jogos casuais são fruto dessa mudança e, embora a nova tendência tenha sido incorporada à lógica de mercado, resultando em uma enxurrada de títulos que, de fato, merecem o epíteto “casual”, ela também assumiu a forma de inúmeros jogos de caráter pessoal e autoral, aos quais têm se tornado comum atribuir a denominação “*indie*”. Quer optemos por chamá-los de “casuais” ou de “independentes”, os jogos aqui analisados fazem pouco mais que arranhar a superfície do potencial expressivo do meio. E é bem possível que este trabalho tenha feito o mesmo no campo da teoria.

Estamos apenas no começo.

## Referências

AARSETH, Espen. **Cybertext**. Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: The John Hopkins Press, 1997.

ATKINS, Barry. **More Than a Game**: The computer game as fictional form. Manchester: Manchester University Press, 2003.

AVEDON, Elliot M.; SUTTON-SMITH, Brian. **The Study of Games**. New York: John Wiley & Sons, 1971.

BARTHES, Roland. **Image, music, text**. New York: Hill & Hang, 1977.

BOGOST, Ian. **Persuasive Games**: The expressive power of video games. Cambridge: The MIT Press, 2007.

BOGOST, Ian. **Unit Operations**. An approach to videogame criticism. Cambridge: The MIT Press, 2008.

BURDEN, Michael; GOUGLAS, Sean. The Algorithmic Experience: Portal as Art. **Game Studies**. Vol 12, N 2, dez. 2012. Disponível em < [http://gamestudies.org/1202/articles/the\\_algorithmic\\_experience](http://gamestudies.org/1202/articles/the_algorithmic_experience)> Acesso em: 30 jun. 2013.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. A máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.

CARLSON, Marvin. **Performance**: Uma introdução crítica. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

CARR, Diane. Textual Analysis, Digital Games, Zombies. DiGRA '09 -Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games,

Play, Practice and Theory. London: Digital Games Research Association, 2009. Disponível em <[http:// http://homes.lmc.gatech.edu/~cpearce3/DiGRA09/Tuesday%201%20September/306%20Textual%20Analysis,%20Games,%20Zombies.pdf](http://homes.lmc.gatech.edu/~cpearce3/DiGRA09/Tuesday%201%20September/306%20Textual%20Analysis,%20Games,%20Zombies.pdf)> Acesso em: 10 abr. 2017.

CASTAÑARES, Wenceslao. Cultura visual y crisis de la experiencia. **CIC Cuadernos de Información y Comunicación**, Vol 12, N 1, dez. 2007. Disponível em <<http://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/view/CIYC0707110029A>> Acesso em: 08 out. 2011.

CONSALVO, Mia; DUTTON, Nathan. Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. **Game Studies**. Vol 6, N 1, dez. 2006. Disponível em <[http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo\\_dutton](http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton)> Acesso em: 30 ago. 2012.

CRAWFORD, Chris. **The Art of Computer Game Design**. Berkeley: McGraw-Hill/Osborne Media, 1984.

CURRIE, Gregory. **The Nature of Fiction**. Cambridge: Cambridge University Press, 1990.

DEEN, P. Interactivity, Inhabitation and Pragmatic Aesthetics. **Game Studies**. Vol 11, N 2, maio 2011. Disponível em <<http://gamestudies.org/1102/articles/deen>> Acesso em: 08 out. 2011.

DEWEY, J. **Arte como Experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

DOMSCH, Sebastian. **Storyplaying: Agency and narrative in video games**. Berlim/Boston: Walter de Gruyter GmbH, 2013.

EBERT, Roger. **Roger Ebert's Journal**. Video Games Can Never Be Art. 16 abr. 2010. Disponível em <<http://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>> Acesso em 03 jun. 2013.

ECO, Umberto. **A definição da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

ECO, Umberto. **Lector in Fabula: A cooperação interpretativa nos textos narrativos**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

EGENFELDT-NIELSEN, Simon; SMITH, Jonas Heide; TOSCA, Suzana Pajares. **Understanding Video Games: The essential introduction**. Nova York/Londres: Routledge, 2008.

ESKELINEN, Markku. The Gaming Situation. **Game Studies**. Vol 1, N 1, jul. 2001. Disponível em <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>> Acesso em: 01 jul. 2012.

FALCI, Carlos Henrique. **Condições para a produção de cibernarrativas a partir do conceito de imersão**. 2007. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Literatura, Florianópolis.

FLÜSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. Ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FRASCA, Gonzalo. Ludology meets narratology. Similitude and differences between (video) games and narrative. **Parnasso**, Helsinki, Vol 1, N 1, 1999. Disponível em <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>> Acesso em: 11 abr. 2011.

FRASCA, Gonzalo. **Play the Message: Play, game and video game rhetoric**. 2007. Tese (Ph.D.) – IT University of Copenhagen, Dinamarca.

GIBSON, James J. **The Echological Approach to Visual Perception**. Nova York: Psychology Press, 1986.

GOFFMAN, Erving. **Encounters: Two studies in the sociology of interactions**. Middlesex: Penguin University Books, 1961.

GUILLORY, John. Genesis of the Media Concept. **Critical Inquiry**. Vol 36, N 2, p. 321-362, jan. 2010.

GUMBRECHT, H. U. **Elogio da beleza atlética**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

GÜNZEL, Stephan. The Mediality of Computer Games. In: FROMME, Johannes; UNGER, Alexander. **Computer Games and New Media Cultures: A handbook of digital game studies**. Nova York/Londres: Springer, 2012.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2010.

ISER, Wolfgang. O jogo do texto. In: LIMA, Luiz Costa (org). **A Literatura e o Leitor: textos de estética da recepção**. 2. ed. São Paulo: Paz e terra, 2002, p. 105-118.

ISER, Wolfgang. **The act of reading**: a theory of aesthetic response. Baltimore: The John Hopkins Press, 1994.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura**. Uma teoria do efeito estético (Vol. 2). São Paulo: Ed. 34, 1999.

JENKINS, Henry. Games, the New Lively Art. In: RAESSENS, Joost; GOLDSTEIN, Jeffrey. **Handbook of Computer Game Studies**. Cambridge: MIT Press, 2005.

JUUL, Jesper. **The Game, the Player, the World**: Looking for the heart of gameness. Palestra apresentada a Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings, 2003. Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>> Acesso em 10 abr. 2017.

JUUL, Jesper. **Half Real**: Video games between real rules and fictional worlds. Cambridge: The MIT Press, 2005.

JUUL, Jesper. **A casual revolution**. Reinventing video games and their players. Cambridge: The MIT Press, 2010.

KELLEY, David. **The Art of Reasoning**. Nova York: W. W. Norton, 1988.

KENT, Steven L. **The ultimate history of video games**. From Pong to Pokémon and beyond – the story behind the craze that touched our lives and changed the world. New York: Three Rivers Press, 2001.

LANTZ, Frank. **Game Design Advance**. Games Are Not Media. 30 ago. 2009. Disponível em: <<http://gamedesignadvance.com/?p=1567>> Acesso em 03 Jun. 2013.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: The MIT Press, 2001.

MOSTAÇO, Eldécio. Conceitos operativos nos estudos da performance. **Sala Preta**. Vol 13, N 1, novembro de 2012. Disponível em <http://www.revistasalapreta.com.br/index.php/salapreta/article/view/469/481> Acesso em: 11 nov. 2013.

MUKHERJEE, Souvik. **Video Games and Storytelling**: Reading games and playing books. Londres: Palgrave MacMillan, 2015.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.



MURRAY, Janet. From game-story to cyberdrama. In: WARDRIP-FRUIN, N.; HARRIGAN, P. (org.). **First Person: New Media as Story, Performance and Game**. Cambridge: The MIT Press, 2004.

NEWMAN, James. **Videogames**. Nova York/Londres: Routledge, 2005.

NORMAN, Don. **The Design of Everyday Things** (Revised and expanded edition). Nova York: Basic Books, 2013.

PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

PEARCE, Celia. Towards a game theory of game. In: WARDRIP-FRUIN, N.; HARRIGAN, P. (org.). **First Person: New Media as Story, Performance and Game**. Cambridge: The MIT Press, 2004.

QUARANTA, Domenico. Game Aesthetics: how videogames are transforming contemporary art. In: M. Bittanti, D. Quaranta (eds). **GameScenes**. Art in the Age of Videogames. Milão: Johan & Levi, 2006.

RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa** (tomo 1). Campinas: Papirus, 1994.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative as Virtual Reality**. Immersion and interactivity in literature and electronic media. Baltimore: The John Hopkins University Press, 2001.

RYAN, Marie-Laure. Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media. **Game Studies**. Vol 1, N 1, jul. 2001. Disponível em <<http://gamestudies.org/0101/ryan/>> Acesso em: 11 abr. 2011.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play: Game design fundamentals**. Cambridge: The MIT Press, 2004.

SAUSSURE, F. **Curso de lingüística geral**. 26.ed. São Paulo: Cultrix, 2006.

SCAD. **Georgia Tech and SCAD announce the Art History of Games conference**. 18 dez. 2009. Disponível em: <<http://www.scad.edu/news/2009/art-history-of-games-120409.cfm>> Acesso em: 16 fev. 2013.

SCHECHNER, Richard. What is Performance?, In: SCHECHNER, Richard. **Performance studies: an introduction**. New York & London: Routledge, 2006.

SEARLE, J. R. The Logical Status of Fictional Discourse. In: SEARLE, J. R. **Expression and Meaning**. Cambridge: Cambridge University Press, 1979.

- SICART, Miguel. **Play Matters**. Cambridge: The MIT Press, 2014.
- SUITS, Bernard. **The Grasshopper: Games, life and utopia**. Toronto: University of Toronto Press, 1978.
- TAVINOR, Grant. **The art of videogames**. Oxford: Wiley-Blackwell, 2009.
- TAYLOR, Diana. **O arquivo e o repertório: Performance cultural nas Américas**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2013.
- THABET, Tamer. **Video Game Narrative and Criticism: Playing the story**. Londres: Palgrave MacMillan, 2015.
- TURNER, Victor. **O processo ritual: Estrutura e antiestrutura**. Petrópolis: Vozes, 1974.
- TURNER, Victor. **From ritual to theatre: The human seriousness of play**. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1982.
- WALTON, Kendall. **Mimesis as make-believe**. Cambridge: Harvard University Press, 1990.
- WALTZ, Steffen P.; DETERDING, Sebastian. **The Gameful World**. Cambridge: The Mit Press, 2014.
- WESP, Edward. A Too-Coherent World: Game studies and the myth of “narrative” media. **Game Studies**. Vol 14, N 2, dez. 2014. Disponível em <<http://gamestudies.org/1402/articles/wesp>> Acesso em: 10 abr. 2017.
- WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações Filosóficas**. São Paulo: Abril Cultural, 1984.
- WOLF, Mark. **The Medium of the Video Game**. Austin: University of Texas Press, 2001.
- ZILBERMAN, Regina. **Estética da Recepção e História da Literatura**. São Paulo: Editora Ática, 1989.

## **FILIPPE ALVES DE FREITAS**

Doutor em Comunicação Social pela UFMG e professor efetivo do Departamento de Linguagem e Tecnologia do Cefet-MG. Jogador voraz de video games desde criança, desenvolve hoje estudos sobre a estética dos jogos digitais, em interseção com áreas como a literatura, a educação e a cultura

Esta coleção reúne teses de doutorado defendidas no PPGCOM-UFMG e que foram selecionadas para publicação porque receberam algum tipo de premiação ou foram avaliadas como relevantes e inovadoras por pareceristas do selo editorial. O objetivo é tornar amplamente acessíveis pesquisas de grande fôlego, realizadas a longo prazo e de reconhecido mérito social, científico e cultural.