

Do Realismo Ilusório aos Mundos Ficcionalis Incoerentes

Um esforço de definição das particularidades do video game

Carlos Magno Camargos Mendonça¹

Filipe Alves de Freitas²

Resumo

Este artigo resgata o debate a respeito da noção de jogo em busca de uma conceituação do Video Game capaz de superar as limitações da caracterização mais aceita desse meio: a de jogo jogado tendo por suporte a mídia digital e por regime representacional a simulação realista. Aqui é colocada em cheque a ideia de que o ilusionismo imersivo seria o caráter principal da imagem no jogo digital, examinando as transformações sofridas pelo modelo de jogo clássico na sua transposição para o suporte digital e as aparentes incoerências na união entre o sistema de regras do jogo e a criação de mundos ficcionais realistas.

Palavras-chave

Video Game; jogo; mundos ficcionais.

Abstract

This article brings back the debate about the notion of game while searching for a concept of Video Game capable of overcoming the limitations of the most widely accepted

¹ Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM) da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas - Fafich/UFMG. Pós-Doutor em Comunicação pela Universidad Complutense de Madrid, Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2007).
macomendonca@gmail.com.

² Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Minas Gerais.
filipealvesdefreitas@gmail.com.

characterization of the medium: a game played with digital media as support and under the representational scheme of the realistic simulation. Here the idea that immersive illusionism would be the main character in the game's digital image is put into question, examining the transformations undergone by the classic game model in its transposition into digital form and the apparent inconsistencies in the union between the rule system of the game and the creation of realistic fictional worlds.

Keywords

Video Game; game; fictional worlds.

Resumen

En este artículo se muestra el debate sobre la noción de juego en busca de una conceptualización de videojuegos capaz de superar las limitaciones de la caracterización más usual de este medio: la de juego que tiene por soporte los medios digitales y que tiene como esquema de representación la simulación realista. Aquí se cuestiona la idea de que el ilusionismo inmersivo sería la característica principal de la imagen del juego digital, examinando las transformaciones sufridas por lo modelo de juego clásico en su transposición al formato digital y las contradicciones aparentes en la unión entre el sistema de reglas del juego y la creación de los mundos de ficción realista.

Palabras clave

Videojuego; juego; mundos de ficción.

Pense no modo como você assiste a um filme. Você compra ingressos, um balde de pipoca, entra na fila, escolhe seu lugar e senta-se, durante cerca de duas horas em uma sala escura, olhando para a projeção, em uma tela grande, de uma história, narrada usando uma linguagem visual cujos princípios se encontram mais ou menos bem estabelecidos há cerca de um século.

Essa é, pelo menos, a ideia que nos vem à cabeça quando falamos de cinema. Não é, porém, a única maneira de se ver um filme. Podemos ver um filme na nossa casa, a partir de um suporte VHS, DVD ou *Blu Ray*. Podemos ver um filme transmitido por uma emissora de televisão, provavelmente editado para incluir intervalos comerciais. Vemos um filme em um aparelho de última geração, com um sistema *home theater* que imita, ou tenta imitar, no ambiente doméstico, a experiência da sala de cinema. Ou vemos o mesmo filme em um aparelho analógico de 14 polegadas. Hoje se vê filmes em computadores *desktop* ou portáteis, em *tablets* e até mesmo em telefones celulares.

No entanto, temos uma ideia muito bem definida do que é um *filme*, e do que é o *cinema*. Podemos ver um filme em diferentes suportes e circunstâncias, mas aquele filme muito provavelmente foi produzido para ser experimentado sob o dispositivo tradicional da sala de cinema. Mas quando falamos de *video game*, a situação é outra. Apesar de poder ser experimentado em uma gama de situações tão variada quanto a que descrevemos a respeito do cinema, jogos de *video game* são em geral produzidos tendo em mente um suporte e interface específicos, e o resultado disso é uma variedade tal de formatos que torna difícil a definição de um conceito de jogo digital.

O que vem à mente quando falamos de *video game*? A experiência intensa, mas rápida e superficial dos jogos de *Arcade* ou fliperama? A experiência do jogo doméstico, conectado a um aparelho de TV? O jogo disputado contra a inteligência artificial, contra um competidor sentado ao seu lado no sofá, ou contra um grupo de adversários espalhados pelo mundo e conectados pela internet? A imersão e a profundidade de um mundo virtual persistente online constituído colaborativamente, ou de uma experiência narrativa que requer quarenta ou cinquenta horas para ser completada, sendo experimentada interruptamente? Ou o jogo casual, completado em questão de minutos e acessível em qualquer lugar graças a um console portátil ou mesmo a um navegador de *web*?

Questões a respeito do valor artístico, do potencial pedagógico ou do caráter violento do *video game* são em geral insatisfatoriamente respondidas, e isso se deve, em grande parte, ao fato de que os críticos, pesquisadores ou jornalistas que tradicionalmente formulam essas questões não partem de uma concepção razoavelmente sólida do que estão chamando de “*video game*”. E isso não se deve apenas à dificuldade imposta pela variedade de manifestações do meio, como também ao fato de que esses questionamentos são lançados tendo por base uma experiência em “segunda mão” dos jogos. A autora Cooper Lawrence³, por exemplo, denunciou o *game Mass Effect* (Electronic Arts, 2007) em um programa da emissora norte-americana FOX News por permitir que crianças e adolescentes engajassem no que ela descreveu como “um simulador sexual gráfico completo”. Entrevistada pela jornalista Martha MacCallum como “especialista” no assunto, Lawrence se equivocou não apenas quanto ao conteúdo do jogo, que continha em mais de 30 horas de *gameplay* apenas uma cena não interativa que insinuava um ato sexual, com nudez parcial, como também sequer verificou a classificação etária do *game*, que só podia ser vendido a maiores de 17 anos. A própria autora admitiu, durante a reportagem, que não havia jogado o *game* antes de emitir sua crítica.

Mesmo no campo das discussões acadêmicas sobre o tema, nota-se uma dificuldade em definir um conceito. Durante anos, os “*game studies*” estiveram cindidos em duas perspectivas que discordavam a respeito do aspecto central à caracterização dos jogos: de um lado, o grupo conhecido como “narratólogos” insistia em tratar os *games* como uma modalidade nova e particular de mídia narrativa; de outro, o grupo autodenominado “ludólogos” contestava essa caracterização e defendia que o fato de *video games* serem *jogos* seria o aspecto principal. Se hoje a polêmica arrefeceu, foi antes porque os defensores das duas posições concordaram em discordar, reconhecendo a pertinência das duas correntes de pensamento, do que por terem de fato chegado a uma síntese das perspectivas.

Mas embora essa polêmica seja central a qualquer esforço de definição de um conceito de jogo digital, é preciso retroceder e rever alguns dos fundamentos que regem a discussão. Ainda que se opte por adotar um conceito básico de *video game* como o citado pelo autor Jesper Juul (2005) – “jogos jogados usando o poder do computador, onde o

³ Schiesel, Seth. Author Faults a Game, and Gamers Flame Back. *New York Times*, 26 de janeiro de 2008. Disponível em < http://www.nytimes.com/2008/01/26/arts/television/26mass.html?_r=4&ref=arts& > Acesso em 30 de setembro de 2012.

computador assegura o cumprimento das regras do jogo e onde o jogo é jogado usando um display de vídeo” (JUUL, 2005, p. viii, tradução nossa) – é preciso antes definir o que se entende pelo termo *jogo*.

O modelo de jogo clássico

As principais referências adotadas pelos “ludólogos”, para quem um conceito de *jogo* é o ponto de partida para o estudo do *video game*, são os trabalhos seminais de Johan Huizinga e Roger Caillois. Em *Homo Ludens* (1950), Huizinga concentra-se no jogo como um componente central de todas as culturas, enquanto que em *Os jogos e os homens* (1961), Caillois famosamente 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 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).

Podemos, com a ajuda de Caillois, expandir a caracterização de Huizinga, a fim de aprofundá-la. O conceito de jogo teria então oito características.

1. O jogo é voluntário. Ele nunca é uma tarefa, e só constitui uma obrigação ou dever quando desempenha uma função cultural reconhecida, como no culto e no ritual. Para Caillois, esse caráter voluntário é crucial para o funcionamento de outro aspecto central do jogo: a sua regulamentação.

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).

2. O jogo é não-sério. Ele não é vida “corrente”, mas uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria, e é conscientemente tido como tal pelos jogadores.

3. O jogo é desinteressado. Ele situa-se 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 manufaturados, 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).

4. O jogo é limitado e isolado. É jogado até o fim dentro de certos limites de tempo e de espaço bem demarcados.

5. O jogo é repetível, ou seja, pode ser jogado novamente após seu fim. Isso permite que ele se fixe como fenômeno cultural e que seja transmitido como tradição.

6. O jogo é ordem. Todo jogo cria uma estabilidade temporária e limitada, claramente ordenada em contraste com a confusão e complexidade da vida diária.

7. O jogo tem regras, e a desobediência a elas implica a derrocada do mundo do jogo. 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, arbitrarias, 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).

8. O jogo cria comunidades que persistem mesmo após o seu fim e tendem a rodearem-se de segredo, sublinhando sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces e mistério. Para Caillois, no entanto, esta última característica é problemática:

(...) quando o segredo, a máscara, o disfarce comprem uma função sacramental, podemos estar certos de que aí não há jogo, mas instituição. Tudo o que é, naturalmente, mistério ou simulacro está próximo do jogo. Mas é também preciso que a componente de ficção e de divertimento prevaleça, isto é, que o mistério seja venerado e que o simulacro não seja início ou sinal de metamorfose e de possessão. (Caillois, 1990, p. 24).

Apesar de notar a amplitude do conceito de jogo de Huizinga, Caillois preocupa-se em adicionar ao universo abarcado por ele dois domínios que haviam sido excluídos: o das apostas e jogos de azar, já citado, e o da mímica e da interpretação. Assim, ele propõe uma segunda caracterização:

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 não-sério 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.

Juul tenta então formular o que ele chama de “modelo de jogo clássico”, unindo as conceituações de Huizinga e Caillois às noções formuladas por Bernard Suits (em *The Grasshopper*, 1978), E. M. Avedon e Brian Sutton-Smith (*The Study of Games*, 1971), Chris Crawford (*The Art of Computer Game Design*, 1982), David Kelley (*The Art of Reasoning*, 1988), Katie Salen e Eric Zimmerman (*Rules of Play*, 2004). Ele então 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. (Juul, 2005, p. 36, tradução nossa).

As particularidades do video game

Juul nota que há uma afinidade entre o modelo clássico de jogo e as capacidades do computador, comparando as regras de qualquer jogo a um *software* que precisa de um *hardware* (que pode ser um computador, peças em um tabuleiro, ou mesmo o cérebro humano) para ser jogado (Juul, 2005, p. 38).

Num sentido literal, um jogo é uma máquina de estados. Um jogo é uma máquina que pode estar em diferentes estados, que responde de modo diferente ao mesmo input em diferentes momentos, que contém funções de input e output e definições de qual estado e qual input levarão a qual estado subsequente (Juul, 2005, p. 60, tradução nossa).

Um jogo, diz ele, pode ser implementado no computador porque não está preso a um conjunto de elementos materiais, e sim ao processamento de regras bem definidas, e porque o computador é capaz de computar e assegurar o cumprimento das regras e sua memória lhe permite armazenar os *estados do jogo* (Juul, 2005, p. 48). Ainda assim, o autor faz questão de diferenciar as *implementações*, que são casos em que todas as regras de um jogo podem ser transportadas para o computador, como ocorre no xadrez, das *adaptações*, que são casos em que as regras computadas são um modelo simplificado da situação de jogo, que envolve uma complexidade da qual o computador não dá conta, como ocorre nos esportes em que as leis da física e as capacidades do corpo humano fazem parte de um conjunto ampliado de “regras”. (Juul, 2005, p. 49).

A definição de Juul entende *video game*, então, como qualquer jogo que siga o modelo clássico e seja jogado em um suporte digital, tendo o vídeo como principal *output*. Mas embora essa definição seja completa e abrangente, no sentido em que é capaz de incluir quase todos os jogos que o público considera – mesmo sem a ajuda de um conceito formal – como *video games*, não adotaremos aqui essa conceituação à risca. Isso porque interessa-nos observar, principalmente, os aspectos particulares do meio *video game*, e precisamos de uma concepção mais restrita que a de Juul, que dê o devido destaque a essas particularidades e não veja o meio apenas como a realização digital de um modelo que precede e prescindir desse suporte.

O próprio autor não deixa de observar que há consequências importantes na transição do seu modelo clássico de jogo para o suporte digital. Em primeiro lugar, ele nota que, como é o computador que mantém as regras, *video games* são mais flexíveis no sentido em que podem possuir conjuntos de regras mais complexas do que o cérebro humano daria conta (Juul, 2005, p. 54). Além disso, ele aponta que, no *video game*, o jogador nem sempre conhece as regras desde o início do jogo, ao que completariamos dizendo que, na maioria dos casos, o jogador jamais terá pleno conhecimento de todas as regras processadas pelo computador. Isso quer dizer que *video games* são em geral jogos de “informação imperfeita”, ou seja, que os jogadores não têm conhecimento completo do estado do jogo em todos os momentos (Juul, 2005, p. 59). Também vale notar outra diferença no fato de que jogos de *video game* são em geral autotélicos, ou seja, que são jogados pelo próprio prazer de jogar, sendo menos comuns os casos em que outros tipos de consequências são negociadas.

Mas enquanto que Juul irá pensar nessas particularidades como frutos ocasionais da adoção do suporte digital, preferiremos assumi-las como características inerentes à nossa definição de *video game*. Isso quer dizer, é claro, que uma aplicação de nosso conceito ao corpus empírico de jogos irá resultar em um número muito maior de casos limítrofes do que haveria aplicando a definição de Juul, mas trata-se de uma opção nossa por sacrificar abrangência em prol de um mais nítido realce das qualidades únicas do meio. Entendemos que esses casos limítrofes irão significar, para nós, casos em que há uma hibridização entre o *video game*, tal como o entendemos, e outros tipos de jogos e suportes. Isso vale para os exemplos de “implementação” e “adaptação” citados acima: jogos digitais que representam apenas transposições de jogos de tabuleiro ou esportes para o suporte digital são para nós

cruzamentos entre *video game* e jogos não digitais, contendo tanto aspectos que consideramos típicos do suporte *video game* quanto aspectos desses tipos de jogos tradicionais.

Nossa divergência em relação à conceituação desenvolvida por Juul não é uma negação das contribuições feitas por esse autor, mas apenas uma opção que decorre de uma diferença de interesses. Enquanto que ele busca, de um ponto de vista ontológico, atingir uma definição capaz de abranger os três níveis que atribui ao conceito (o jogo como sistema formal; o jogo em sua relação com o jogador; e o jogo em sua relação com o resto do mundo), interessa-nos principalmente marcar, de um ponto de vista pragmático, o *video game* pelo tipo de *experiência* que ele engendra.

Sendo assim, ao invés de buscar, como Juul, analisar isoladamente cada aspecto constituinte de seu conceito de jogo, interessa-nos observar esses aspectos em relação entre si e com o jogador. Desse modo, entendemos que um elemento crucial para entender o meio *video game* é a noção de *gameplay*, que é descrita por Richard Rouse como “o grau e natureza da interatividade que o jogo inclui, isto é, como o jogador é capaz de interagir com o mundo do jogo e como o mundo do jogo reage às escolhas que o jogador faz” (Rouse, apud Juul, 2005, p. 87). Juul define essa noção como o resultado da interação entre três fatores: as regras do jogo; a busca do jogador por estratégias que lhe permitam atingir os objetivos propostos dentro das propriedades emergentes do jogo; e a competência e o repertório de estratégias do jogador.

Se procurarmos tentar definir o *video game* pelo tipo de *gameplay* que nele ocorre, veremos que há aí uma ligação importante entre a experiência dos jogos e as “diferenças” ocasionadas pela transição do modelo clássico de jogo para o suporte digital notadas acima. Isso decorre de uma conexão intrínseca entre essas particularidades do jogo digital e o modo como ele trabalha com *mundos ficcionais*.

O problema dos mundos ficcionais

Juul aponta que *video games* em geral produzem mundos ficcionais, que são apresentados pelo jogo – graças a imagens, sons, textos e regras – e imaginados pelo jogador. Aqui o autor adota, para se esquivar da polêmica a respeito do papel da narrativa no *video*

game, uma diferenciação entre *ficção* (qualquer tipo de mundo imaginado) de *estória* (uma sequência fixa de eventos narrada para alguém).

Para ilustrar a importante conexão que procuramos estabelecer entre ficção e *gameplay*, adotaremos como paradigma da nossa definição de *video game* o jogo Super Mario Bros. (Nintendo, 1985), um dos jogos digitais mais conhecidos e tido por muitos como um “clássico” do meio. O jogo é ambientado em um mundo ficcional denominado “Reino Cogumelo”, e traz em seu manual de instruções uma pequena narrativa que serve de plano de fundo para a ação do jogador:

Era uma vez o pacífico Reino Cogumelo, que foi invadido pelos Koopa, uma tribo de tartarugas famosas por sua magia negra. Esses terríveis jabutis transformaram o pacato Povo Cogumelo em pedras, tijolos e, ironicamente, cogumelos, e então colocaram seu próprio rei malvado no trono. Na esteira do medonho golpe de estado, o belo Reino Cogumelo caiu na ruína e no mau estado.

Dizem que apenas a filha do Rei Cogumelo, a Princesa Cogumelo, pode quebrar o feitiço maligno e devolver os habitantes do Reino Cogumelo às suas identidades normais.

Mas o Rei dos Koopas, sabendo dessa profecia, sequestrou a amável Princesa e a escondeu em um de seus castelos.

Notícias da terrível situação do Povo Cogumelo se espalharam rapidamente por todas as terras, eventualmente chegando aos ouvidos de um humilde encanador. O simples, porém valente Mario [e Luigi!] jurou resgatar a Princesa e libertar seus súditos do reinado tirânico do Rei Koopa. Mas poderá Mario realmente superar os muitos obstáculos diante dele e se tornar um verdadeiro herói? (Tradução nossa).

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. 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. Esse aspecto dos *video games*, ainda que ocasionado por motivações de ordem prática, aproxima o meio do “faz-de-conta”, 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).

Se retomarmos a lista de aspectos dos jogos redigida por Caillois, notaremos que ela deixa mal resolvida uma questão colocada pelo autor na sua tentativa de incluir na sua definição esse aspecto do “faz-de-conta”, que ele denomina *Mimicry*. 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. (Juul, 2005, p. 1, tradução nossa).

Para ele, os ludólogos têm assumido a negação da ficção a partir de um simples e recorrente argumento que segue o seguinte padrão, que traduzimos livremente⁴:

1. Regras são o que torna algo um jogo.
2. Ficcionalidade é um aspecto incidental e não determina se algo é um jogo.
3. Um jogo pode ser interessante sem ficcionalidade.
4. Um jogo que tenha um mundo ficcional interessante pode ser um péssimo jogo.
5. Portanto, ficcionalidade em jogos não é importante.

Essa abordagem parece seguir o que Erving Goffman chamou de “princípio da irrelevância”, segundo o qual a forma específica de uma peça do jogo não é importante:

por exemplo, parece que, 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. (Goffman apud Juul, 2005, p.12, tradução nossa).

⁴ Juul, 2005, p. 13.

E aqui chegamos a um aspecto crucial para a nossa qualificação do meio: no *video game*, tal como o entendemos, o “princípio da irrelevância” *não é aplicável*. A maioria dos jogos de *video game* depende do uso de uma ficção para que suas regras sejam inteligíveis para o jogador. Em Super Mario Bros., por exemplo, o jogador entende que deve fazer seu personagem saltar por sobre os poços cheios de uma substância alaranjada semelhante à lava vulcânica e que o personagem irá “morrer” se tocar a substância. Trata-se de uma dentre várias circunstâncias neste jogo em que a ficção (a aparência do cenário ou dos personagens fictícios) carrega indícios das regras (a mecânica) do jogo. Certamente um sentido semelhante pode ser transmitido com o uso de outra “ficção”, mas qual a ficção usada não é de modo algum “irrelevante”.

Ainda que Juul não identifique o uso de mundos fictícios como um aspecto crucial para a qualificação do *video game*, ele observa nisso uma forte tendência no meio e identifica a importância dessa relação entre regras e ficção:

A vasta maioria dos video games apresentam mundos fictícios 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 fictício para entender as regras. (Juul, 2005, p. 176, tradução nossa).

Assumimos então, como qualidade intrínseca à nossa definição de *video game*, a ideia de que a compreensão das regras do jogo pelo jogador requer uma ficção. Adotamos essa qualificação entendendo que todo jogo de *video game* produz um mundo fictício, e que aparentes exceções a essa regra são, na verdade, casos limítrofes. Por exemplo, um jogo digital que reproduz um esporte ou jogo de tabuleiro tem como sua “ficção” a aparência e o funcionamento desses jogos, mas depende de fatores externos (o conhecimento prévio das regras, com base na experiência do jogo no qual foi baseado). Em outros casos, quando temos jogos digitais que não são baseados em jogos não digitais, mas que também não operam com personagens, cenários e tramas, podemos considerar que elementos abstratos como cores, formas e sons desempenham a função de “ficção” no sentido em que o termo é empregado por Juul.

O problema do realismo

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 nas regras do jogo” (Juul, 2005, p.170, tradução nossa). Toda simulação, é claro, 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” (Juul, 2005, p. 170, tradução nossa).

Alguns mundos não são apenas incompletos, diz ele, como também *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” de personagens como Mario em jogos como Donkey Kong (Nintendo, 1981). É possível, diz Juul, imaginar um mundo em que um gorila sequestra uma princesa, 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, em que o “realismo” da simulação – se é que tal termo pode ser aplicado à verossimilhança das regras, e não apenas à aparência verossímil das imagens – é colocado em cheque. Mas vale notar que o que é “incoerente” é o mundo ficcional, que pode ser ontologicamente instável. As regras permanecem coerentes e estáveis.

Dado o modo como mundos ficcionais são produzidos no *video game* por meio do que poderia ser descrito como uma “simulação estilizada”, poderíamos chamar esses mundos, por mais fantasiosos que fossem, de *realidades virtuais*. Sobre o regime de representação da realidade virtual, Castañares (2007) escreveu:

Do ponto de vista semiótico as imagens virtuais são essencialmente icônicas, quer dizer, signos que têm uma grande semelhança com as coisas que representam. Nisto coincidem com as imagens da fotografia e do cinema. Entretanto possuem uma diferença não menos importante. As imagens fotográficas e cinematográficas, além de ícones, são índices; quer dizer, têm uma origem físico-química, já que são produzidas pelo efeito que a luz causa em um material fotossensível. Por outro lado, as imagens de síntese geralmente não têm essa origem: são criadas do zero a partir de modelos algorítmicos (Castañares, 2007, p. 38, tradução nossa).

O autor ainda sugere que a proliferação das realidades virtuais aponta para a retomada de um objetivo que a arte havia tido até o século XX 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” (Castañares, 2007, p. 35, tradução nossa). 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.” (Castañares, 2007, p. 42, grifo do autor, tradução nossa). Haveria então um problema no fato de que representações muito semelhantes ao real passariam pelas coisas que representam. O autor cita como exemplo um simulador de vôo, que visa reproduzir as mesmas experiências sensoriais da pilotagem de uma aeronave real.

Não iremos questionar a classificação dessas imagens pelo autor como “essencialmente icônicas”, nem o potencial ilusionista que ele lhes atribui. 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, tradução nossa). Ainda assim, devem ser feitas certas ressalvas em relação à caracterização da realidade virtual por Castañares.

A principal delas diz respeito à escolha do simulador de vôo como exemplo, o que induz o autor a uma conclusão imprecisa, pois ele deixa de lado o fato de que esses simuladores possuem uma finalidade bastante particular: a educativa. O simulador de vôo visa o realismo porque tem como função preparar o seu usuário para uma situação real. Em outras palavras: ele não é autotélico, como a maioria dos *video games*.

Poderíamos concordar com Castañares que um simulador de vôo se presta à *percepção* e não à *interpretação*. Isso porque ele pertence a uma categoria de simuladores que servem para substituir fenômenos reais e proteger seus usuários dos perigos destes. O

piloto no simulador deve agir como se estivesse diante da situação real. Mas no que diz respeito ao *video game* a situação é outra.

Podemos observar que há uma maior coerência entre regras e ficção justamente nos jogos semelhantes a simuladores, e que são comumente classificados como pertencentes ao gênero “simulação” do *video game*. Para Juul, entretanto, esses casos híbridos que misturam aspectos dos jogos e dos simuladores não se encaixam no seu modelo clássico porque não têm objetivos bem definidos, sendo considerados por ele casos limítrofes de jogos. Isso parece implicar que nos *video games* que melhor encaixam na definição do autor haveria 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 incoerentes”.

Apesar de Juul 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 estes são comuns nos jogos do gênero de Super Mario Bros. e são vistos hoje como convenções do meio.

Devemos notar que, enquanto que 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.

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. Mas, para nós, 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. É claro que, 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*⁵ (onde as regras variam serialmente), resultando em uma experiência de contínuo aprendizado das regras e busca pelo domínio das estratégias.

Sendo assim, apesar da tendência a imagens cada vez mais detalhadas e “realistas” que acompanha o desenvolvimento do suporte digital, não podemos acusar o *video game* de um “realismo ilusório e atraente”, porque o meio carrega consigo, como característica intrínseca, uma tendência a certa incoerência entre regras e ficção. Podemos ver nisso um elemento convencional do meio que requer do jogador a decisão consciente de ignorar as incoerências 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. As incoerências podem ser significativas.

Considerações Finais

Uma das dúvidas que afligiam Huizinga em sua tentativa de definição de um conceito de jogo era se ele deveria ser situado no domínio do bem, no da verdade ou no da beleza.

⁵ Termos usados por Juul (2005, p. 50).

Para ele, uma vez que todo jogo cria uma ordem temporária e limitada, em contraste com a confusão do mundo, seria mais fácil ver uma ligação com o domínio da estética.

Há nele [no jogo] uma tendência para ser belo. Talvez este fator estético seja idêntico aquele impulso de criar formas ordenadas que penetra o jogo em todos os seus aspectos. As palavras que empregamos para designar seus elementos pertencem quase todas à estética. São as mesmas palavras com as quais procuramos descrever os efeitos da beleza: tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião. O jogo lança sobre nós um feitiço: é ‘fascinante’, ‘cativante’. Está cheio das qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia. (Huizinga, 2010, p. 13)

Pode parecer uma incoerência de nossa parte o fato de vermos nas incoerências do mundo ficcional do jogo uma abertura para o estético quando Huizinga parece associar esse domínio à ordem e à harmonia, mas podemos resolver essa contradição aparente com a ajuda da teoria pragmática da arte de John Dewey (2010). Para o autor, o caráter estético de uma experiência está ligado à tendência humana à busca pela harmonia, mas uma experiência estética inicia-se com uma *ruptura* que convoca a pessoa a ultrapassar o mero *reconhecimento passivo* e passar à *percepção ativa*, engajando-se ativamente com os elementos da experiência e convocando seu repertório para sanar a incongruência original. Já notamos o modo como as “incoerências” do *video game* estão associadas ao processo de aprendizado das regras que existe em cada jogo, mas a potencialidade estética do meio não consiste apenas no prazer extraído da solução de um “quebra-cabeça” ou da resolução dos conflitos do mundo ficcional do jogo. Para Dewey, uma experiência estética só ocorreria quando “os atos sucessivos são perpassados por um sentimento de significado crescente, que é conservado e se acumula em direção a um fim vivido como a consumação de um processo.” (Dewey, 2010, p. 115).

Wolfgang Iser (1999), ao tratar do texto literário, aponta que todo texto opera por *seleções e combinações* de elementos extraídos do mundo social, e que o caráter estético da literatura surge da atividade produtiva do leitor, que deve 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:

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).

Não é difícil extrapolar a proposição de Iser para o campo do *video game*, se entendemos que esses mesmos processos de seleção e combinação regem a criação dos mundos ficcionais dos jogos e a ligação que é estabelecida entre eles e as regras do jogo. Assim, podemos ver na tendência à criação de mundos incoerentes não um “mal necessário” do meio, mas sim o tipo de limitação que leva à inventividade poética e convoca um engajamento estético.

Referências Bibliográficas

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens. A máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990.

CASTAÑARES, Wenceslao. Cultura visual y crisis de la experiencia. In: *CIC Cuadernos de Información y Comunicación*, Facultad de Ciencias de la Información, Universidad Complutense de Madrid, dezembro de 2007.

DEWEY, John. *Arte como Experiência*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens. O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

ISER, Wolfgang. *O Ato da Leitura. Uma teoria do efeito estético*. Vol. 2. São Paulo: Editora 34, 1999.

JUUL, Jesper. *Half Real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2005.