

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS
MESTRADO EM LETRAS

ALINE CONCEIÇÃO JOB DA SILVA

O VIDEOGAME COMO DESEJO DE SIMULAÇÃO:
DOIS GÊNEROS DE JOGOS VIRTUAIS EM PERSPECTIVA

Porto Alegre
2012

ALINE CONCEIÇÃO JOB DA SILVA

O VIDEOGAME COMO DESEJO DE SIMULAÇÃO:

DOIS GÊNEROS DE JOGOS VIRTUAIS EM PERSPECTIVA

Dissertação apresentada como requisito para a obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Letras da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof. Dr. Sérgio Luiz Prado Bellei

Porto Alegre
2012

CATALOGAÇÃO NA FONTE

S586v Silva, Aline Conceição Job da
O videogame como desejo de simulação: dois gêneros de jogos virtuais em perspectiva / Aline Conceição Job da Silva. — Porto Alegre, 2014.

117 f.

Diss. (Mestrado) – Faculdade de Letras, Programa de Pós-Graduação em Letras, PUCRS, 2014.

Orientador: Prof. Dr. Sérgio Luiz Prado Bellei.

1. Jogos eletrônicos. 2. Video Game. 3. RPG (Jogos). 4. Drama.
I. Bellei, Sérgio Luiz Prado. II. Título.

CDD: 801.95

Alessandra Pinto Fagundes
Bibliotecária
CRB10/1244

ALINE CONCEIÇÃO JOB DA SILVA

O VIDEOGAME COMO DESEJO DE SIMULAÇÃO:

DOIS GÊNEROS DE JOGOS VIRTUAIS EM PERSPECTIVA

Dissertação apresentada como requisito para a obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Letras da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Aprovada em: 13 de janeiro de 2012.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Cristiano Max Pereira Pinheiro - FEEVALE

Prof. Dr. Maria Tereza Amodeo - PUCRS

Prof. Dr. Regina Kohlrausch - PUCRS

Porto Alegre
2012

AGRADECIMENTOS

Agradeço a:

CNPQ

Sérgio Luiz Prado Bellei

Vera Wannmacher Pereira

Gabriela Farias da Silva

Ilse Maria Vivian

Maura Job da Silva

Volnir Santos da Silva

Karoliny Job da Silva

Professores e colegas do PPGL/PUCRS

Gissa e Isabel (Secretaria do PPGL)

RESUMO

Tomando os videogames dos gêneros action-adventure e RPG (com elementos do gênero shooter) como uma transposição da representação dramática (o role-playing), esta dissertação de Mestrado propõe-se a analisar o jogo virtual em computador e console como mídia simulatória e forma contemporânea de arte, engendrando um novo modelo possível de recepção da obra de arte, sendo o próprio jogo arte. Dessa forma, o jogo coloca-se como um fenômeno antropológico, produzindo uma nova perspectiva de pensamento criada não somente pelo videogame, mas também por todas as mídias ligadas aos computadores (mídias ubíquas).

Nesse sentido, serão revistos os conceitos de drama, especialmente os elementos centrados no jogo dramático que se realiza na encenação, e de jogo, passando para reflexões sobre a transposição do sistema dos jogos não virtuais para o ambiente virtual, e, ainda, os pontos de contato e afastamento entre os dois, a saber, a de personagem/avatar particularmente, com aplicação dos pressupostos teóricos nos jogos de Lara Croft: Tomb Raider e Fallout 3.

Palavras-chave: Drama. Videogame. RPG. Simulação. Tomb Raider. Fallout 3.

ABSTRACT

Considering the action-adventure and RPG (with elements from the genre shooter) video games as transpositions of dramatic representation (the role playing), this Master's thesis aims to analyze the game as a virtual media for simulation and as a contemporary form of art, bringing forth a new possible model to the reception of artwork, the game itself being a form of art. Thus, the game is taken as an anthropological phenomenon, producing a new perspective of thinking created not only by the game, but also for all media related to computers (ubiquitous media).

In this sense, the concepts of drama will be reviewed, especially the elements focused on dramatic play that takes place in the staging, and on game, moving to the reflections on the implementation of the non-virtual system of games to the virtual environment, and also the points of contact and of withdraw between them, namely, the character/avatar, particularly, with theoretical application to the selected games: Lara Croft: Tomb Raider and Fallout 3.

Keywords: Drama. Videogame. RPG. Simulation. Tomb Raider. Fallout 3.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: HUD do DOOM.....	65
Figura 2: Cena de Counter-Strike com HUD e radar (topo esquerdo)	66
Figura 3: Primeira cena na Ilha de Myst e o cursor (representado pela mão)	67
Figura 4: Cena de Half Life Source com HUD.....	67
Figura 5: Capa de Tomb Raider	79
Figura 6: Capa Frontal do Jogo para PS3	94
Figura 7: Capital Wasteland.....	96

SUMÁRIO

1 REQUISITOS MÍNIMOS DO SISTEMA	9
1.1 COMEÇANDO O JOGO	9
1.2 IN-GAME – QUAL O PROBLEMA?	12
1.3 VIDEOGAME COMO MÍDIA	16
1.4 QUAL O SEU JOGO? ACTION-ADVENTURE E RPG	22
1.5 E O JOGO DA DISSERTAÇÃO SE ESTRUTURA ASSIM	23
2 DO DESEJO DE REPRESENTAÇÃO PARA O DE SIMULAÇÃO	25
2.1 NO INÍCIO, HAVIA O RITUAL	25
2.2 E FEZ-SE O DRAMA	28
3 LOADING... - O JOGO COMO FENÔMENO CULTURAL	42
3.1 RELOAD – O CONCEITO DE JOGO E A IMERSÃO	45
3.2 JOGOS DE COMPUTADOR E VIDEOGAMES – SISTEMA DINÂMICO E GAME ENGINE	62
3.3 JOGO COMO EXPERIÊNCIA DE SIMULACRO E SIMULAÇÃO	70
4 DOIS JOGOS, DUAS CRIAÇÕES DE PERSONAGENS, DOIS SIMULACROS	76
4.1 LARA CROFT: TOMB RAIDER – A PÓS-MULHER COMO AVATAR	76
4.2 FALLOUT 3 – O SUJEITO DEPOIS DO FIM DO MUNDO	93
5 CONCLUSÃO.....	110
REFERÊNCIAS.....	114

1 REQUISITOS MÍNIMOS DO SISTEMA

A ciência é um empreendimento essencialmente anárquico: o anarquismo teórico é mais humanitário e mais suscetível de estimular o progresso do que suas alternativas representadas por ordem e lei.

Paul Feyerabend¹

Ao identificar o videogame como gerador de uma forma contemporânea possível de recepção da obra de arte, considerando seus diversos elementos fundacionais, esta dissertação de Mestrado debruçou-se sobre o tema no desejo de localizar e ponderar sobre as linhas de contato entre o videogame e a Teoria da Literatura, especialmente a questão da simulação como analogia ao desejo de teatro, de representação daquilo que é o humano, além de pensar, especialmente, no elemento poético “personagem” como catalisador dessa simulação.

1.1 Começando o jogo

Como se justificaria uma pesquisa de Mestrado em Teoria da Literatura que versasse sobre jogos eletrônicos, ou videogames², caso prefira? Essa é uma pergunta que os leitores deste texto podem se fazer ou talvez na leitura do título do trabalho.

A escolha por um ou outro objeto de pesquisa nunca é por acaso, tampouco sem alguma relação de empatia ou fascínio com aquilo com que se quer trabalhar por tempos sem fim. Nesta dissertação, esta escolha também não é livre, mas, sim, fundada em uma ideologia, em ideias, construída pela crescente ubiquidade tecnológica e midiática e que contempla, ou pelo menos pretende contemplar, as diversas conexões culturais entre o videogame e a sociedade que o produz, bem como ponderar sobre o jogo inverso exercido, ou seja, como o videogame modificou e continua modificando o paradigma de reflexão, processamento e de leitura do mundo. De certa forma, é o que consideram Dovey e Kennedy em texto de 2009:

¹ FEYERABEND, Paul. *Contra o Método*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1977.

² Forma reconhecida pelo Dicionário Michaelis Online.

(c)omputer games have emerged as a multibillion dollar industry at the same time as some of the traditional oppositions between work and play are being challenged. Looking at computer entertainment specifically as a form of play has led us into an investigation of play as a theoretical framework for understanding contemporary culture.³ (2009, p.19)

O videogame, assim como outras mídias e formas de arte contemporâneas, ainda é considerado como um objeto teórico distante do universo acadêmico, no sentido ortodoxo da palavra; ou seja, objetos de pesquisa estabelecidos como válidos dentro de cada área de conhecimento. Com o desenvolvimento dos Estudos Culturais e as abordagens pós-colonialistas, e também com estudos que escapam ao cânone acadêmico, viu-se uma ampliação nos temas e objetos de pesquisa, especialmente nas Humanidades:

Nas humanidades, a maior parte das coisas consideradas objetos de estudo adequados não era visível como são cortadores de unhas ou Jack Nicholson, mas invisível, como Stendhal, o conceito de soberania ou a sinuosa elegância noção leibniziana de mônada. Hoje reconhece-se em geral que a vida diária é quase tão intrincada, incompreensível, (...) sendo, assim, eminentemente merecedora de ser investigada. (EAGLETON, 2005, p.17)

Terry Eagleton propõe de forma adequada a questão dos objetos de estudo dentro do campo acadêmico contemporâneo, tendo em vista que houve uma mudança, em algum momento, e que esta mudança não diminuiu o valor dos estudos, mas possibilitou que o olhar dos estudiosos recaísse sobre a vida cotidiana e seus elementos. Soma-se a isso, a questão do prazer na pesquisa acadêmica. Isso significa afirmar que existia a ideia de que deveria haver distanciamento entre aquilo que se estudava e aquilo através do qual era possível obter prazer, satisfação. Eagleton ainda acrescenta:

(...) o advento da sexualidade e da cultura popular como temas apropriados de estudo pôs fim a um mito poderoso. Ajudou a demolir o dogma puritano de que

³ Tradução da autora: “jogos de computador surgiram como uma indústria multibilionária ao mesmo tempo em que algumas das oposições tradicionais entre trabalho e lazer estão sendo desafiadas. Considerando o entretenimento de computador especificamente como uma forma de jogo, levou-nos a uma investigação de jogo como um quadro teórico para a compreensão da cultura contemporânea.”

seriedade é uma coisa e prazer é outra. (...) O prazer fica fora do reino do conhecimento e, portanto, é perigosamente anárquico. (2005, p.18)

Com isso, surgiu a possibilidade de se pensar em outros tipos de objetos de estudo, tal como o cinema, o videogame, as histórias em quadrinho etc, e que podem ser e são objetos de estudo, considerando que o homem é um ser inserido no mundo e não um constructo abstrato, imóvel no universo, tampouco um ser jogado no mundo. Por trás disso, está a ideia de que o mundo do cotidiano é relevante e precisa ser pensado e teorizado; a epistemologia sobre a humanidade está nas casas de cada ser humano.

Mais além, a autora desta dissertação pensa que ampliar os estudos com esta mídia, o videogame, para além da formalização (ou seja, tentar um outro estilo que não o estruturalista), e pensá-la como um meio pelo qual muito da comunidade ocidental tem sido demonstrado, pode ser uma forma de dar início a estudos mais abrangentes e de fato argumentativos sobre os videogames.

Também é importante realçar o fato de que a autora é representativa de uma geração que cresceu com o videogame doméstico e, em determinado momento, também com o computador pessoal, fator que nos estudos atuais (FRASCA, 2003) tem sido decisivo, pois os estudiosos de videogames eram, até então, estudiosos de Teoria da Literatura (Narratologia) ou ainda de Teoria do Jogo e Ludologia, que, ainda que se debruçassem sobre este objeto, não são ou não foram jogadores de videogame efetivamente, o que limita o escopo de compreensão do objeto (seria como um linguísta surdo-mudo desenvolver um tratado sobre pronúncia na Língua Inglesa, por exemplo).

Assim, esta dissertação de mestrado optou por trazer em confluência, de forma até certo ponto rizomática⁴, pontos e conceitos que permitiriam um estudo mais abrangente, considerando que o videogame “como forma de entretenimento em massa” (DOVEY; KENNEDY, 2009, p.20) insere-se num sistema mais amplo, pois é também parte do sistema de produção contemporâneo. A tentativa de uma reflexão rizomática se faz necessária quando se leva em consideração que não somente a construção do objeto teórico “videogame”

⁴ DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. Introdução: rizoma. In: DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995. 1 v. p. 11-37.

apresenta séries e séries de conexões com áreas diferentes, como também pelo fato de que esse mesmo objeto teórico, em termos de recepção, para emular fundamentalmente o cérebro em rede, com múltiplas conexões e processos ao mesmo tempo.

1.2 In-game – qual o problema?

Jean Baudrillard, em *Simulacros e Simulação*, afirma que “a Universidade é deliquescente: não funcional no plano social do mercado e do emprego, sem substância, cultura nem finalidade de saber”(1991, p.183). É pela busca dessa “finalidade de saber”, sumariamente, que esta dissertação se insere; ao mesmo tempo em que a afirmação de Baudrillard carrega uma séria crítica ao papel da Universidade (que tipo de pessoas ela forma e para o que elas estão sendo preparadas), também realça que ela perdeu muito de seu papel de permitir a construção de pensamento e talvez mesmo a disseminação de conhecimento novo. Entretanto, é pela atual ruptura com os antigos modelos eurocêtricos de validação que a justificativa desta dissertação de mestrado se sustenta.

Esta justificativa é simples (na verdade, nem tanto), mas não no sentido ontológico da palavra, ou seja, como algo que se resumiria a algum único ponto ou elemento sem qualquer complexidade, muito pelo contrário. A perspectiva assumida é de que a justificativa se faz simples, pois sua necessidade se faz presente por duas vias: a via individual, da autora deste texto, e a via coletiva, da sociedade tecnológica. Nenhuma destas vias têm explicações simplistas e reducionistas, inclusive abrem-se em miríades que extravasam o método a ser utilizado, a capacidade da autora e o limite de páginas aceitáveis para que alguém consiga ler e sustentar a atenção (um verdadeiro jogo).

Estudar o jogo, especialmente o virtual, objeto observável e teórico da autora (que Feyerabend não leia isso), representa, atualmente, considerar um dos elementos desenvolvidos e modificados pela cultura tecnológica, marcadamente aquela que se construiu a partir da revolução industrial (1 e 2) e da revolução tecnológica dos últimos cinquenta anos (desenvolvimento da internet – primeiramente para uso governamental e militar), em que a humanidade deu um salto para a conectividade e interação com todas as partes do globo

através da virtualização possibilitada por esta mesma revolução.

Assim, estudar o videogame é fazer um recorte de uma submatrix inserida em uma matrix mais complexa e ampla, de modo a circunscrever um objeto que parece não apresentar fronteiras ou limites bem definidos, pois se encontra no limiar entre sistema dinâmico, mídia, narrativa, drama (performance) e simulação.

A autora defende a hipótese de que o videogame, especialmente os gêneros de RPG⁵ e de Action-Adventure⁶ (e também os híbridos desses, como os jogos de tiro com elementos destes dois gêneros e outros mais - heterogenericidade), funciona como um novo modelo possível de recepção da obra de arte, tendo em vista a arte contemporânea, bem como as mídias utilizadas neste contexto. Assim, o videogame trabalha, em relação ao sujeito, como processo de recepção que se dá a partir da interação e simulação de universos ficcionais, de forma que a simulação, especialmente, oferece ao receptor uma mudança de posição de audiência/leitor para a de ator/co-criador.

A recepção da representação construída pelo sistema do videogame é mediada, entretanto, pela tela da televisão ou do computador, sendo que o fenômeno (numa consideração fenomenológica) é avaliado, conhecido e experienciado através da simulação que surge dessa representação; o fenômeno da simulação chega, à consciência, mediado pelo sistema que o produz (tanto pela parte física como pela abstrata), tornando o fenômeno do jogar, neste caso, um subproduto da mídia.

A paixão pela diegese, apresentada na leitura, e pela mímese, no drama representado no palco ganha, sabor renovado ao permitir que o jogador, na interação homem-máquina, manipule o universo que é apresentado, representado e, finalmente, simulado diante de seus olhos, ou seja, a simulação da realidade em forma de narrativa performática. Neste modo de simulação, as representações, as metáforas e as imagens são construídas de forma a permitir ao jogador/leitor dar significação ao que se apresenta de forma interativa; nesta simulação, o jogador assume uma posição similar à posição do narrador no modo diegético e do ator no modo mimético, com a diferença de que no modo simulacional o jogador é narrador de si

⁵ RPG – role playing game: jogo de representação de papel; geralmente com temática medieval, universos mágicos, ou de ficção científica.

⁶ Action-Adventurer – jogo de ação e aventura, mesclando características dos gêneros de aventura e de ação, como os jogos de tiro.

mesmo e, ao mesmo tempo, personagem representada pelo avatar.

Portanto, tomam-se os videogames como uma transposição da representação dramática (o role-playing), mas tendo em vista que apenas alguns gêneros de videogames possibilitam a simulação de papéis, seja em primeira ou terceira pessoa, e como um novo modelo possível de recepção da obra de arte, sendo o próprio jogo arte. Dessa forma, o jogo coloca-se como um fenômeno antropológico, engendrando uma nova perspectiva de pensamento criada não somente pelo videogame, mas também por todas as mídias ligadas aos computadores (mídias ubíquas).

Para tanto, serão revistos os conceitos de drama, especialmente os elementos centrados no jogo dramático que se realiza na encenação, e de jogo, partindo para reflexões sobre a transposição do sistema dos jogos não virtuais para o ambiente virtual, e, ainda, os pontos de contato e afastamento entre os dois, a saber, a de personagem/avatar particularmente.

Muitas associações têm sido feitas sobre os elementos narrativos localizados nos videogames, porém esses tais elementos, a saber, personagem, cenário, tempo (com algumas controvérsias), são também localizados em outras criações poéticas, como no drama ou na prosa. Assim, não são características fundamentalmente narrativas ou dramáticas que se encontram nos videogames, mas características poéticas da criação ficcional. O agenciamento ocorre não somente pelos elementos usuais, realizado por sistemas de signos referentes e relações materiais inseridas culturalmente, mas também pela tecnologia que possibilita a utilização dessas ferramentas de criação de objetos abstratos de manipulação e simulação.

Assim, tomar as mídias tecnológicas como objeto de estudo, especialmente as ligadas à informática e à computação, demonstra, atualmente, a necessidade bastante forte, considerando que os meios de comunicação e as próprias mídias servem de transporte para diversas mensagens, de que se adotem tais elementos como significativos de uma nova perspectiva de comunicação, de interatividade, e, por que não dizer, de vida.

O homem tecnológico dificilmente seria capaz de abrir mão dos recursos e facilidades que o conhecimento tecnológico possibilitou e mesmo em um cenário pós-apocalíptico em que todos estes fatores tenham sido eliminados e nada mais reste destas tecnologias, ainda assim o poder da cognição humana mover-se-á na direção de restabelecer tais elementos, pois

o que se tem na situação contemporânea é um homem que determina e é determinado por toda a produção cultural e tecnológica circundante.

Para as gerações, pelo menos para uma parcela dessas gerações, nascidas a partir das décadas de 1960 e 1970, o desenvolvimento do computador pessoal e do primeiro console de videogame comercial (seleção natural econômica – a tecnologia não é para todos) significam uma série de possibilidades que surgiram a partir destas tecnologias: mais complexas linguagens de programação, diminuição da dimensão dos aparelhos eletrônicos (tanto o computador pessoal como os próprios consoles), desenvolvimento da inteligência artificial (AI, do inglês artificial intelligence), entre outros. Além disso, a sofisticação das simulações só se deu porque esses elementos foram sendo coadunados e lançados adiante.

Retomando os dois pontos principais que justificariam essa pesquisa, o individual e o coletivo, é importante observar que para os estudos de jogos considera-se que a sociedade contemporânea é determinada pela tecnologia que a cerca e, em contra-partida, determina essa tecnologia, criando, assim, um processo cíclico. Pensada assim, a tecnologia, ainda que busque a otimização e a especialização de todos os meios de comunicação e de produção, bem como o aperfeiçoamento de todos os níveis da sociedade, acaba por estabelecer um certo controle sobre a humanidade a partir do momento em que já não se pode pensar a vida sem o correio eletrônico ou o celular e o processo de criação e desenvolvimento encontra-se immanentemente relacionado ao de recepção, de forma que um alimenta o outro e isso não é diferente com o jogo de computador: “o jogo de computador ao mesmo tempo cria mundos simbólicos e gera demanda de tecnologia de consumo”⁷ (DOVEY; KENNEDY, 2009, p.64).

Nesse sentido, a ideia de rede, de rizoma, unindo diversos pontos que não encontram fim, mas, sim, novos caminhos, sustenta-se com esse pressuposto de que cada nova tecnologia demanda nova tecnologia, seja de software para hardware ou de hardware para software. Não existe mais caminho que desfaça isto.

⁷ Tradução da autora. Original: “the computer game both creates symbolic worlds and generates consumer technology demand”.

1.3 Videogame como mídia

O videogame, forma de arte contemporânea, com pouco mais de cinquenta anos de idade, representa a utilização de tecnologia criada para outras funções (como a militar, por exemplo), que não a de entretenimento, ao lado das tecnologias como a do cinema e a da televisão. Mais além, o videogame insere-se num paradigma de tecnicidade, ou seja, “a interconectividade entre identidade e competência tecnológica” (DOVEY; KENNEDY, 2009, p.64); assim, os mundos representados nos videogames mais contemporâneos têm explorado, cada vez mais, narrativas e fortes linhas de storytelling – e isso não pode ser desconsiderado, ainda que os ludologistas ocupem-se, acima de tudo, em pensar nos jogos apenas como um sistema de regras –, demonstrando que o desejo por diegesis e mimesis coloca nos jogos, nos sistemas imateriais de regras, um elemento a mais de interesse ao humano que não apenas o simples desejo de jogo.

Ainda assim e apesar dessa corrida pelo futuro como se via em *The Jetsons* de Hanna-Barbera, existe uma busca, um eterno retorno ao mágico, ao lúdico e isso se demonstra na reatualização dos mitos tanto no cinema, como na literatura, nos quadrinhos e até nas séries de TV. A racionalização da sociedade permitiu que muito, em termos de progresso tecnológico, fosse atingido pela ciência. No entanto, a ciência matou Deus (ou talvez ele seja um delírio, como diz Richard Dawkins) e colocou nas mãos do homem, ser que perdeu aquele de quem era a imagem, todo o poder para mudar a sua vida e a dos outros. É como afirma o narrador de Chuck Palahniuk (2006) em *Fight Club*: “todo e qualquer homem tem o poder de controlar a história e pode tomar o controle do mundo”.

Mas, ainda assim, é uma sociedade órfã, sem eixo que a sustente, sem metafísica que dê conta daquilo que nem o conhecimento científico pode preencher e que em algum tempo passado era possibilitado pelo conhecimento mítico, que oferecia não só uma metafísica como base para que muitas certezas surgissem. No entanto, parece haver na contemporaneidade um desejo desse retorno ao conforto do mito, e a necessidade de jogo, do faz de conta, pode ser uma das representações disso. Pensando nisso, a relação mito/racionalidade ainda é uma constante e uma luta talvez eterna, pois as certezas trazidas pela racionalidade não foram e não serão suficientes para ordenar o complexo e caótico pensamento humano. Assim como

aquilo que está além de racionalização, como a fé, por exemplo.

Assim, a necessidade de jogo, tanto de jogo concreto como virtual, corresponderia a essa busca pelo tempo perdido, pela mágica do ritual e do faz de conta, não mais possível pelo extenso distanciamento com o paradigma de pensamento e de vida mitológicos, mas presente na cognição humana, ainda afeita à ludicidade existente em qualquer ritual cultural e em qualquer nível social, pois o jogo está também ali, é o conforto do “círculo mágico” de Johan Huizinga.

De certa forma, todas as modificações ocorridas, sofridas ou escolhidas, pois os elementos culturais tanto apresentam qualidades independentes como dependentes, podem tanto demonstrar um fluxo natural de desenvolvimento como um fluxo determinado por diversos pontos. Pensando nisso, pode-se observar que essas modificações encaminharam para a implosão do sistema, como mencionou Marshall McLuhan na Introdução de *Understanding Media* (1994), ou seja, levou a um contexto de fragmentação e mecanização tecnológica.

Portanto, a fragmentação gerada pela implosão de todas as verdades afirmadas por séculos levaram o pensamento, também, a tornar-se fragmentado, pois a sociedade atual, tecnologicamente determinada, caracteriza-se pela rapidez, pela superficialidade e pelas conexões em rede, que podem ou não levar a um novo paradigma cognitivo, mas o fato é que a cognição humana modificou-se por esses e outros fatores, já tão acostumada às telas de touchscreen ou da tecnologia dos celulares smartphones.

Não existe mais uma verdade, uma mensagem suprema; o que restou com o pensamento logocêntrico são verdades parciais, multiplicadas por diferentes meios (mídias), sendo cada um deles a própria mensagem. Em um momento em que a lenda e o mito não são mais os meios de significação, ou ainda os meios pelos quais uma mensagem é transmitida, essas mídias possibilitadas pela tecnologia passam a construir a mensagem a partir de um sistema de signos que não mais precisa de um referente real imediato, pois estes signos constroem-se a posteriori, modificando, assim, toda a concepção humana. A partir da virtualização do mundo concreto (a carta virando email, os jornais também ganhando uma versão virtual/online), o processamento dos inputs recebidos (visuais, auditivos, etc) remodelou-se considerando essas novas perspectivas.

A leitura, por exemplo, com o desenvolvimento da internet sofreu não modificações em seu processamento cognitivo, mas viu-se diante de novos padrões, de forma que teve suas estratégias transpostas para procedimentos virtuais exigidos pelas mídias no universo virtual dos computadores. Assim, as estratégias de leitura não se modificaram considerando as novas mídias, mas adaptaram-se a elas, fazendo uso das mesmas estratégias cognitivas e metacognitivas características da leitura em ambiente não virtual, ou seja, nos materiais impressos. (SILVA; SOUZA; PEREIRA, 2009)

Cognitivamente, então, o cérebro adaptou-se aos novos meios de comunicação, criando, assim, um novo sistema de signos gerados e modificados pelo próprio meio do qual faz uso. Em outras palavras, são as mídias como mensagens em si mesmas as responsáveis por essa transposição. Neste sentido, McLuhan sustenta:

In a culture like ours, long accustomed to splitting and dividing all things as a means of control, it is sometimes a bit of a shock to be reminded that, in operational and practical fact, the medium is the message. This is merely to say that the personal and social consequences of any medium – that is, of any extension of ourselves – result from the new scale that is introduced into our affairs by each extension of ourselves, or by any new technology.⁸ (McLUHAN, 1994, p.7)

Para McLuhan, as mídias são uma extensão do homem, pois representam tecnologias por ele criadas, acrescentando significados cada vez que se cria uma nova mídia. Dessa forma, pode-se considerar o videogame também como extensão do homem, dado que como nova tecnologia modifica e requer novas acomodações cognitivas, gerando, conseqüentemente, novo processamento e adaptação àquilo que se apresenta na época atual. Assim, o joystick, o controle e o mouse representariam, fisicamente, essa extensão do corpo humano com resultados nas escalas cultural e cerebral, pois exige do homem a apreensão de um sistema de signos completamente abstrato.

⁸ “Numa cultura como a nossa, há muito acostumada a dividir e estilhaçar todas as coisas como meio de controlá-las, não deixa, às vezes, de ser um tanto chocante lembrar que, para efeitos práticos e operacionais, o meio é a mensagem. Isto apenas significa que as conseqüências sociais e pessoais de qualquer meio — ou seja, de qualquer uma das extensões de nós mesmos — constituem o resultado do novo estalão introduzido em nossas vidas por uma nova tecnologia ou extensão de nos mesmos.” (Tradução de Décio Pignatari na edição para a Editora Cultrix.)

Segundo Jeffrey Alexander e Ronald Jacobs, “as mídias de massa têm um extraordinário impacto nas formas e funções da sociedade civil” (1998, p.23); afirmação que se evidencia na repercussão e nas decisões tomadas a partir daquilo veiculado na mídia televisiva, por exemplo (os autores trabalham com o caso Watergate para demonstrar tal impacto). Ainda assim, as mídias compartilham alguns elementos, enquanto outros não, isso se justificaria pelas suas diferentes funções.

Poder-se-ia questionar o videogame como mídia e a sua função como sendo a própria mensagem, pois alguns títulos teriam um conteúdo e sua forma, assim, deixaria de ser a mensagem em si. No entanto, nem todos os jogos de videogame apresentam um conteúdo de forma clara e objetiva; pode-se pensar em objetivos e tarefas precisamente delimitadas, mas nem sempre em um conteúdo, de forma que esses videogames seriam, sim, a própria mensagem, pois o sistema por eles oferecido exige a reorganização de respostas aos possíveis estímulos recebidos, não numa relação de estímulo e atividade reflexa, mas numa relação de uma necessidade que exige, muitas das vezes, uma reação complexa por parte do jogador, é a geração do simulacro pela simulação.

Destarte, cria-se no videogame uma ambiguidade não facilmente solucionada, ainda que pareça simples. Alguém poderia dizer: “Mas o jogo já não chega totalmente programado ao usuário?” A resposta seria NÃO; os jogos chegam ao mercado ainda não finalizados: há pacotes (patches) de extensão, bugs e correções a serem feitas, além de jogos que veem acompanhados de mapas editáveis (o usuário pode alterar mapas que já fazem parte da biblioteca do jogo ou criar novos mapas – esses mapas são, inclusive, compartilhado entre os jogadores ou vendidos).

Em linhas gerais pode-se afirmar que o jogo está pronto (perspectiva do usuário, na maioria dos casos) e não está pronto (perspectiva dos programadores), pois assim como pensam alguns teóricos da literatura que o texto só se concretiza no momento da leitura, também o videogame só se concretiza no momento do jogo, do gameplay, sem considerar os elementos de programação que podem passar despercebidos ao usuário.

Considerando isso, pode-se tratar o videogame como mídia utilizadora de elementos do universo poético. Entretanto, o conceito de “remediação” proposto por Jay Bolter e Richard Grusin, em *Remediation: Understanding New Media* (1999), de que todas as mídias

criadas pelo homem são atualizadas por otimizações de novas mídias a partir das anteriores, (o inverso também é possível, ou seja, mídias mais antigas podem, também, alterar as mais contemporâneas num ciclo contínuo) não se aplica propriamente aos videogames, ainda que jogos como os de cartas (solitaire – paciência), de tabuleiro (gamão, xadrez, entre outros) e alguns jogos de mesa (RPG – role playing game) tenham recebido versões virtuais, jogos de ação, de guerra e de estratégia, por exemplo, não encontram seus contrapartes em jogos concretos anteriores ou posteriores.

De certa forma, a ideia de remediação pode ser considerada como uma genealogia em busca de origens, mas esse é um dos pontos que os autores realçam como fundamental para o entendimento do conceito “remediação”, pois estão em busca de afiliações ou ressonâncias históricas e não de origens. Entretanto, possíveis afiliações ou associações de jogos como Counter-Strike® (Valve, 2000) e Call of Duty® (Activision, 2003) são bastante dificultosas de serem feitas, considerando que estes jogos poderiam até ser remediações de filmes ou livros, mas não de jogos previamente existentes. Os autores partem da concepção de genealogia de Michel Foucault⁹ que caracteriza o conceito como “um exame da descendência que permite a descoberta, sob o aspecto único de um traço ou conceito, de uma miríade de eventos através dos quais – e graças a eles e contra eles – eles foram formados”, mas estabelecem que onde Foucault concentrava-se nas relações de poder, eles irão focalizar nas relações formais dentro e entre mídias, assim como nas relações de poder cultural e de prestígio (BOLTER; GRUSIN, 1999, p.21).

Além de trabalhar o conceito de remediação, Bolter e Grusin acrescentam os conceitos de imediatidade e hipermediatidade, como efeitos que tentam eliminar ou mostrar a existência de uma mídia entre o indivíduo e aquilo que ele está experienciando. Esses dois conceitos relacionam-se fortemente com dois pontos fulcrais sobre a interação com as mídias.

Ao mesmo tempo em que a imediatidade pretende atingir um alto grau de transparência por utilizar elementos que transformam a mídia em um “retrato” da realidade, remetendo, assim, a um referente mais direto, ela tende a iludir a partir de uma representação que não é a do real e aí jaz todo o problema, pois ela não é necessária nem suficiente para que se crie a imersão. Bolter e Grusin definem que

⁹ FOUCAULT, Michel. Nietzsche, Genealogy, History. In: BOUCHARD, Donald F. (ed.). Language, Counter-Memory, Practice: Selected Essays and Interviews: Ithaca, NY: Cornell University, 1977.

imediatidade é o nome de uma família de crenças e práticas que se expressam diferentemente em tempos e grupos diversos. O traço compartilhado entre todas essas formas é a crença em algum ponto de contato necessário entre a mídia e aquilo que ela representa. (1999, p.30).

Já a hipermediatidade busca exatamente o oposto. Ela pretende, através do estilo visual, principalmente, revelar a existência da mídia entre objeto e receptor (ou seja, aumenta aqui a opacidade do meio, chamando a atenção para si próprio), estabelecendo uma lógica a partir da heterogeneidade nas mídias digitais contemporâneas, evidenciada pelo estilo em janelas (Windows), pela interface do desktop, pelos programas multimídia e pelos videogames (BOLTER; GRUSIN, 1999, p.30).

Novamente, a ocorrência da imersão não será prejudicada por tal perspectiva, os próprios dispositivos utilizados, por exemplo, para a interação entre usuário e máquina, como os controles, a interface de usabilidade, os capacetes na realidade virtual ou mesmo a utilização de aparelhos que criam a sensação de imagem aumentada pela captação dos relevos em 3D de imagens planas.

Retomando então e considerando todos estes elementos, este trabalho pretende partir da consideração da fundamentação teórica até este ponto apresentada, acrescida ainda de consideração sobre o desejo de representação dramática como simulação e sobre o jogo, especialmente o de videogame.

Revisitando algumas abordagens do drama como encenação, como desejo de representação, de mímese de situações, defende-se que determinados gêneros de videogame apresentam-se como possibilidade, para as gerações contemporâneas mergulhadas no universo midiático, da realização do faz de conta através do universo simulado do videogame. No entanto, não se pode ignorar o fato de que os videogames concentram e movimentam uma imensa indústria e são responsáveis pela extensão dos signos por eles criados para outras mídias, bem como para uma série de outros elementos: filmes, animações, roupas e acessórios, figuras de ação, alimentos etc.

Assim, como produto cultural e elemento relevante dentro da contemporânea história

cultural, o videogame pode ser inserido dentro das pesquisas abordadas pelos Estudos Culturais, considerando que a existência humana atual deveria e só poderia ser compreendida se se tomar os meios tecnológicos como um dos pontos de observação, pois, como afirma Andy Clark (2003, p. 11), os seres humanos só existem “como coisas pensantes (...), graças a uma complexa dança de cérebros, corpos e muletas culturais e tecnológicas”, exigindo o compartilhamento de saberes de áreas diferentes para que se possa pensar em reflexões, ainda que sempre parciais, mais atentas ao processo de desenvolvimento humano engendrado pela cultura. Neste sentido, é preciso que se tenha em conta como os produtos culturais, especialmente os videogames entre os diferentes produtos tecnológicos e de comunicação, formam e transformam os seres humanos.

1.4 Qual o seu jogo? Action-Adventure e RPG

Como exposto anteriormente, a análise desenvolvida nesta dissertação de Mestrado debruça-se sobre os videogames que possibilitam um novo modelo possível de recepção da obra de arte, considerando que o videogame, assim como outras formas de arte, são representações midiáticas, são a própria mensagem. Assim, dois gêneros de videogames, a saber, um action-adventure e um RPG de tiro, mas ambos com elementos de jogos de RPG, serão tomados como estudos de caso para tanto.

Os títulos a serem trabalhados são: títulos da série de jogos denominada Lara Croft: Tomb Raider® (Eidos Interactive – 1996/2009; Square Enix – 2010 até o presente) e Fallout 3® (Bethesda Softworks; ZeniMax Media), respectivamente action-adventure e RPG de tiro.

A escolha desses jogos se fez pelos seguintes motivos: em relação à série de jogos Lara Croft: Tomb Raider®, a escolha coloca-se pelo fato de que a personagem principal, que dá nome ao jogo, transformou-se em transmídia, bem como é considerada como “commodidentity” (BURRILL, 2005, p.498) – questões que serão abordadas no capítulo 4.1. Além do fato de que representa a primeira protagonista feminina com uma biografia plenamente desenvolvida e que, para 2012, receberá um reboot (recomeço) com jogos que pretendem cobrir o fim de sua adolescência e início da vida adulta, dando, assim, abertura

para uma nova sequência de jogos que nada precisam ter em comum com os títulos originais.

Em relação ao segundo jogo, *Fallout 3*¹⁰, a escolha se deu por alguns motivos: em primeiro lugar pela significativa recepção do jogo, que recebeu premiações antes e depois de seu lançamento em 2009, inclusive os seguintes prêmios: “Melhor Jogo de RPG”, pela Game Critics Awards, “Melhor do Show”, na E3, e “Jogo de PC do Ano”, pela GamePro Magazine, todos os três em 2008¹⁰; e, após seu lançamento (2009), “Jogo do Ano” e “Melhor Escrita”, pela Game Developer’s Choice Awards¹¹, “Melhor Jogo de Computador e de Video game da Década” (2000-2009), sendo o primeiro lugar em 2008¹² e o sétimo na década¹³, e, em 2012, *Fallout 3* fará parte da exibição *The Art of Videogames*, no Smithsonian American Art Museum. Além disso, o jogo é descrito, pela sua desenvolvedora e distribuidora, a Bethesda Game Studios, como “America's First Choice in Post Nuclear Simulation”, representando, portanto, um modo de simulação de vida num cenário pós-apocalíptico visto somente no cinema.

Acrescente a esses detalhes contextuais, os textuais em relação à autora desta pesquisa. A hipótese defendida pelo discurso da autora coloca em confluência tanto elementos externos aos jogos selecionados, como representatividade e recepção em comparação a outros títulos, bem como escolhas particulares, considerando a história destes jogos e da autora. Assim, as considerações teóricas abordadas em relação a cada jogo são determinadas duplamente pelos pressupostos e pelo *gamplay* da autora; desta forma, as reflexões incidiram sobre a recepção de cada jogo como fenômeno observado pela autora.

1.5 E o jogo da dissertação se estrutura assim

Esta dissertação divide-se em três grandes partes.

¹⁰ Fonte: GamePro. Disponível em: <<http://www.gamepro.com/article/features/208404/the-best-and-worst-of-08-the-gamepro-awards/>>.

¹¹ Fonte: Game Developers’ Choice Award. Disponível em: <http://www.gamechoiceawards.com/archive/gdca_9th.html>.

¹² Fonte: IGN. Disponível em: <<http://uk.ign.com/decade/best-games-2008.html>>.

¹³ Fonte: IGN. Disponível em: <<http://uk.ign.com/decade/best-games-decade.html>>.

A primeira trata das considerações de drama, encenação e de drama como ritual antropológico, representativo do desejo de fazer de conta no ser humano. Para tanto, parte-se das considerações sobre o termo “drama” e suas relações com a ação, o papel da personagem como motivadora da sua realização. Ainda nesta parte, considerações sobre o ritual mítico como momento primordial deste desejo de representação, de mimesis, associadas às reflexões sobre o conceito de círculo mágico como espaço de certas circunstâncias em que o sistema de regras que regem qualquer jogo se realiza.

A segunda parte debruça-se sobre o conceito de jogo e qual a concepção de jogo considerada pela autora como a mais adequada, dado que o objeto de análise é o videogame. Ademais, pressupostos sobre os elementos fundamentais dos videogames, a saber, imersão, agenciamento e identificação, abordados de forma a considerar a interação do jogador mediada, tanto pela mídia quanto por sua representação através da personagem do jogo (o avatar).

Na terceira parte, os dois jogos escolhidos são colocados em contato com os pressupostos de forma a construir a hipótese sustentada pela autora. Assim, os elementos de drama, de simulação, de imersão, de agenciamento e de identificação entre jogador e personagem, possibilitando uma nova forma de apreciação e de recepção dos mundos ficcionais dos videogames, são reunidos e debatidos em cada título escolhido, tendo sempre em vista que tais considerações são baseadas em significativas horas de jogo para que fosse possível localizar este ponto de encontro entre leitor/jogador e mundo ficcional/jogo. Ademais, são utilizados vídeos¹⁴ de diferentes gameplays, acrescidos das considerações da autora, tendo em vista seu conhecimento, como jogadora empírica, dos títulos selecionados para tal análise.

¹⁴ Os vídeos são gameplays disponibilizados no site <www.youtube.com>, de jogadores que gravaram suas simulações. Os direitos autorais dos vídeos serão mantidos pela referência, em nota de rodapé, através do link para os vídeos.

2 DO DESEJO DE REPRESENTAÇÃO PARA O DE SIMULAÇÃO

O ato de representar, de encenar a vida, nasce junto aos rituais mais primitivos humanos, os rituais de representação das colheitas, da passagem de uma estação do ano para outra, dos eventos cósmicos, das oferendas aos deuses etc. Assim, o desejo de representação surge com a necessidade humana de ordenar o mundo a sua volta, de dar um sentido único para o desconhecido. No ato de representar este universo, os fenômenos desconhecidos e inexplicáveis, surge o jogo dramático, mais tarde acrescido das máscaras e depois do drama propriamente, da simulação de um real.

O jogo dramático, então, como elemento localizável não somente em atividades humanas, mas especialmente nelas, coloca-se como um dos pontos para que se possa defender a hipótese de que o videogame, como transposição do jogo dramático, preenche e modifica a necessidade de faz de conta, não mais numa perspectiva em terceira pessoa não atuante (como se pode observar pela posição da audiência nos teatros), mas numa perspectiva de tomar o papel (role-playing) para si, independentemente do ponto de vista (em primeira ou terceira pessoa) oferecido pelo jogo. Assim, faz-se relevante relatar esse movimento de passagem da cultura humana pelas diferentes fases de representação, passando pelo ritual e pelo drama para que se possa alcançar o momento atual de simulação como forma de representação.

2.1 No início, havia o ritual

O ritual, o culto, então, funcionou por muito tempo como a base para a encenação, para o drama como representação da vida. Como afirma Huizinga (2000), “o culto é, portanto, um espetáculo, uma representação dramática, uma figuração imaginária de uma realidade desejada”. Nesse sentido, o culto servia como instrumento, ao lado da criação mítica, para dar forma à consciência que a humanidade tinha do mundo que a cercava. Mais além, Huizinga (2000) defende que, mais do que o ritual,

(...) o que é importante é o próprio jogo. O ritual não difere de maneira essencial das formas superiores dos jogos infantis ou animais, e dificilmente poderia afirmar-se que estas duas últimas formas tenham sua origem numa tentativa de expressão de qualquer emoção cósmica. (...) Diríamos, então, que, na sociedade primitiva, verifica-se a presença do jogo, tal como nas crianças e nos animais, e que, desde a origem, nele se verificam todas as características lúdicas: ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo, entusiasmo. Só em fase mais tardia da sociedade o jogo se encontra associado à expressão de alguma coisa, nomeadamente aquilo a que podemos chamar “vida” ou “natureza”.

Nessa mesma linha, segue Martin Esslin (1978). De acordo com o autor, o drama funciona, ao mesmo tempo, como manifestações do instinto de jogo, do ritual e do espetáculo e acrescenta: “nenhuma dessas atividades pode ser considerada como drama em seu sentido adequado, porém as linhas divisórias entre elas e o drama são, na verdade, extremamente fluidas (...)”.

Sumarizando, o drama, a representação e a encenação são rituais baseados em regras que regem o jogo que aí se desenvolve. Aqueles que participam dessa encenação dão vida à abstração que jaz na consciência e tornam o real imaginado em simulação daquilo que acreditam ser a verdade; esses seres responsáveis por tal encenação são os atores e sem eles não há ação. A isso se soma a concepção de Esslin (1978) de que o “drama é ação mimética; ação que imita ou representa comportamentos humanos. O que é crucial é a ênfase sobre a ação”.

Relacionada ao ato de encenar, está a necessidade humana do faz de conta, da simulação; é como afirma David Mamet em *Três usos da faca* – sobre a natureza e a finalidade do drama: “é da natureza humana dramatizar” (MAMET, 2001). Nas crianças, essas brincadeiras de faz de conta podem ter como uma de suas funções servir como instrumento para treinar a vida quando adultos, como um exercício de vida anterior ao evento verídico. Chateau (1987) explica que o jogo tem para a criança a mesma função que o trabalho tem para o adulto: “Como o adulto se sente forte por suas obras, a criança sente-se crescer com suas proezas lúdicas”. O jogo, então, está no cerne da construção do indivíduo. No entanto, não se pode afirmar que o jogo, o instinto de jogo, seja inato no ser humano, mas que este faz parte da construção humana em seu desenvolvimento é inegável.

Segundo Esslin (1978, p.30),

(e) no ritual, assim como no drama, o objetivo é um nível intensificado de conscientização, uma percepção memorável da natureza da existência, uma renovação das forças do indivíduo para enfrentar o mundo. Em termos dramáticos, catarse; em termos religiosos, comunhão, esclarecimento, iluminação.

Mais além, defende que

(o) lado dramático do ritual manifesta-se no fato de todo ritual ter aspectos miméticos: contém uma ação de natureza altamente simbólica e metafórica, seja na dança por meio da qual a tribo representa os movimentos de seu animal totêmico, seja no compartilhar do pão e do vinho da eucaristia cristã, ou seja, como no processo subsequente de maior diferenciação, o drama expandiu-se em drama falado, balé, ópera, comédia musical. E o drama falado subdividiu-se nos vários gêneros: tragédia, comédia, tragicomédia, farsa e, com os desenvolvimentos tecnológicos posteriores, nos veículos diferenciados de palco, televisão, drama radiofônico e cinema. (ESSLIN, 1978, p.31)

Assim, nasce a necessidade de um jogo dramático, assentado na contínua relação entre ilusão e realidade, entre o falso e o verdadeiro; o ritual estabelece a ordem, a metafísica do mundo e garante a proteção contra as forças acima dos humanos. Pode-se ainda acrescentar à citação anterior o suporte jogo eletrônico, pelo menos aqueles gêneros que trabalham com o elemento do faz de conta e da simulação de uma outra vida, como o Role Playing Game – RPG, o First/Third Person Shooter ou ainda o First/Third Person Action-Adventure. Nesse sentido, pensa-se, assim como Jean-Jacques Roubine (2003), que o drama, assim como qualquer produção humana, qualquer expressão artística, segue uma Lei Universal do Progresso. Assim, a passagem do ritual, do jogo primitivo, ao drama e ao jogo sistematizado representa esse movimento contínuo de mudança, mas uma mudança que acrescenta sem suprimir.

O ritual, a origem do simular algo que rodeia o universo sensível ao humano, está no cerne das primeiras ordenações das coisas visíveis e invisíveis, sejam elas explicáveis ou não; é origem também da mitologia, dos mitos cosmogônicos. Esslin afirma que “o desenvolvimento da sociedade e da cultura é um processo constante de diferenciação: no

ritual tem-se a raiz comum da música, da dança, da poesia e do drama” (ESSLIN, 1978, p.30). E é também no ritual que se encontra a raiz do jogo, talvez não como sistema totalmente organizado, mas como situação em que os participantes delimitam e aceitam determinadas regras para que se atinja o objetivo pretendido. Dessa forma, o ato de representar, no ritual, segue algumas determinações necessárias para a sua realização e a contínua delimitação desses elementos ordenatórios é que levou, de certa forma, ao jogo dramático, mais fortemente organizado e sistematizado.

2.2 E fez-se o drama

Falar em drama é, às vezes, complicado, especialmente quando essa forma de arte é considerada apenas por uma perspectiva, ou seja, pela parte textual. Esse paradigma parece ser o estabelecido nos estudos que abordam o drama, ou seja, apenas pelo texto dramático. Esses estudos dedicam-se, sobretudo, ao conteúdo puramente linguístico do drama. Ademais, enquanto que para o texto lírico e para o narrativo a concretização se dá no ato da leitura pelo leitor, a obra dramática só tem sua concretização no ato da encenação perante a plateia; assim, a obra dramática não poderia e nem deveria ter apenas seu conteúdo linguístico analisado, mas o conjunto texto/encenação. Isso encaminha, de certa forma, para uma perspectiva que leva o drama para além da Teoria da Literatura ou dos Estudos Literários, mas sim para uma zona híbrida entre literatura e antropologia, em suma, cultura.

Para que se possa compreender a acepção que drama tem neste trabalho, é importante que se inicie as considerações sobre o tópico partindo de sua etimologia, pois é nela que se localizam os elementos que permitiram a hipótese de trabalho.

De acordo com Carlos Reis (2003, p.266),

(e)timologicamente **drama** significa “ação”, sentido que se encontra já na Poética de Aristóteles e que se prolonga na reflexão de autores como Goethe, Hegel, Antonin Artaud ou Bertold Brecht. A partir desse sentido por assim dizer fundador, torna-se decisiva, na caracterização modal do drama, a valorização de tensões e conflitos, resolvidos num determinado **tempo** e vividos por **personagens** em

número normalmente não muito alargado. (...) é sabido também que diversos jogos, rituais e práticas sociais envolvem uma componente de **teatralidade**; o que permite pensar que o drama e o **espectáculo teatral** são fenómenos em directa conexão com o quotidiano: pense-se, por exemplo, nas brincadeiras infantis, em certos actos litúrgicos (missas, administração de sacramentos, procissões, etc.), em determinados actos académicos ou em cerimónias militares, ou seja, práticas atravessadas por uma certa intensidade dramática que se projecta em movimentos corporais e em expressões performativas consumadas num cenário próprio.

Portanto, é a ênfase nas ações, pelo seu sentido etimológico, que figura como um dos pontos fundamentais neste trabalho, ou ainda no próprio encenar pelo ator (seja ele de ações ou não), pois um dos elementos dito como central no drama, a saber, o diálogo, nem sempre está presente no teatro e ainda assim o drama se dá justamente pela sua configuração que não jaz somente no texto, mas também no encenar. Como afirma Esslin (1978, p.16), “drama é ação mimética; ação que imita ou representa comportamentos humanos (à exceção de poucos casos extremos de ação abstrata). O que é crucial é a ênfase sobre a ação”.

Nesse jogo entre ação/personagem/ator (e quem sabe, gamer), estabelece-se uma das relações fundamentais tanto na realização do drama como do videogame. Em outras palavras, sem personagens/atores não há desenvolvimento do jogo dramático e é justamente pelo papel por este elemento desempenhado que a história passa a ser de conhecimento da audiência, mesmo que para Aristóteles (1954) o conteúdo do drama seja a ação propriamente e não as personagens. Da mesma forma, sem personagem no videogame com elementos de RPG, sem o avatar do jogador, não existe jogo, pois a essa inserção, a esse role-playing liga-se a imersão, podendo gerar, eventualmente, identificação com o jogador ou não, uma vez que o avatar simula ações, representando os comandos executados pelo usuário.

Como define Décio de Almeida Prado (1985, p. 87),

a ação é não só o meio mais poderoso e constante do teatro através dos tempos, como o único que o realismo considera legítimo. Drama, em grego, significa etimologicamente ação: se quisermos delinear dramaticamente a personagem devemos ater-nos, pois, à esfera do comportamento, à psicologia extrospectiva e não introspectiva. Não importa, por exemplo, que o ator sinta dentro de si, viva, a paixão que lhe cabe interpretar; é preciso que a interprete de fato, isto é, que a exteriorize, pelas inflexões, por um certo timbre de voz, pela maneira de andar e de olhar, pela expressão corporal etc.

Assim, no teatro, a personagem, representada pelo ator, pode receber diversas representações conforme os atores que a representarem no palco, o mesmo ocorre no videogame, pois cada diferente jogador inculcará características individuais não recorrentes em gameplays de diferentes jogadores, bem como elementos de customização e questões individuais de escolhas de como desempenhar tarefas.

Dessa forma, talvez tomar o drama como ação e deixar o seu texto como elemento secundário não seja a melhor solução para que se considere de fato a obra dramática, mas que se deve considerar a encenação como crucial para seu entendimento é fulcral. Portanto, pensar no videogame como drama sustenta-se pensando na relação, na interação homem-máquina, como um diálogo que vai se construindo no devir e assim dando forma ao sistema imaterial do jogo virtual.

Nesse sentido, existe a possibilidade de um diálogo que se desenvolve, sim, por meio de linguagem, ou seja, as linhas de códigos dos comandos executados pelo usuário e recebidos pela game engine, sem mencionar os diálogos entre as personagens do jogo, que trabalham no sentido de formar a história apresentada ao jogador. Nessa concepção, a representação gráfica de todo o conjunto de um jogo (que justamente permite a simulação), tanto dos cenários como dos eventos do jogo, é formada nessa interação, nesse diálogo que se cria no tempo do próprio jogar, assim como no teatro, em que a caracterização das personagens se dá durante a encenação e pelos seus atos e atitudes dentro da história.

Outro elemento bastante relevante trabalhado por Esslin é a questão das dimensões que podem ser observadas através do drama e que, muitas vezes, não são possíveis na literatura discursiva (o romance, o conto, o poema épico). Assim, ele define que

(...) O drama, por ser uma representação concreta de uma ação à medida que ela efetivamente se desenrola, é capaz de mostrar-nos vários aspectos simultâneos da mesma e também de transmitir, a um só tempo, vários níveis de ação e emoção. (ESSLIN, 1978, p.20)

Acrescenta ainda que

(a)o invés de serem informados a respeito de uma situação, como inevitavelmente acontece ao leitor de um romance ou conto, os espectadores do drama são efetivamente colocados dentro da situação em questão, sendo diretamente confrontados com ela. (ESSLIN, 1978, p.20)

As considerações de Esslin, de certa forma, estabelecem a importância central da encenação para a efetivação do drama. Nessa perspectiva, os elementos que permitem que o espectador construa a história no devir dos acontecimentos é um dos pontos de ligação com o videogame. Esslin também elabora reflexões sobre a relação entre a realidade, o jogo dramático e a ilusão. Em passagem significativa para este trabalho, Esslin afirma o seguinte:

Ora, a diferença entre a realidade e o jogo dramático é a de que o que acontece na realidade é irreversível, enquanto que em uma peça, que é um jogo, é possível começar-se tudo de novo, da estaca zero. Uma peça é um simulacro da realidade. Isso, longe de fazer de uma peça um passatempo frívolo, na realidade sublinha a imensa importância de toda atividade lúdica para o bem-estar e desenvolvimento do homem. (ESSLIN, 1978, p.22)

Nessa citação, são apontados todos os elementos de confluência entre o jogo e o drama, a saber, a reversibilidade, a jogabilidade, o simulacro (mas não o da realidade, mas de seu próprio universo) e o afastamento da ideia de jogo como algo inútil. Pode-se, ainda, acrescentar os elementos constitutivos da narrativa literária, elementos esses que permitem aos estudos de jogos que se sustente a confluência do jogo e do texto narrativo, mas o fato que se coloca acima disso é que muitos desses elementos são também compartilhados pelo drama, enquanto outros afastam de forma marcante o jogo da narrativa (como o tempo, por exemplo), possibilitando, conseqüentemente, maiores apontamentos do jogo como drama, como simulação.

Assim sendo, tanto a narrativa como o drama compartilham a existência de personagens (já o jogo, considerando Tetris, por exemplo, nem sempre), de eventos que se sucedem, de um espaço e de um tempo em que a história acontece (embora a configuração estrutural de um e de outro não funcione da mesma forma e sem considerar a questão dos diferentes tempos envolvidos – o tempo da história, o tempo da enunciação e o tempo de

leitura); dessa forma, fica evidenciada a essência híbrida do jogo, suporte além de um gênero específico, mas em relação com vários tópicos ao mesmo tempo.

Já em uma concepção um pouco diversa da de Esslin, encontra-se a de Käte Hamburger, que firma-se na perspectiva do drama como fundado efetivamente da relação dialógica das personagens. Dando início às suas reflexões, a autora retoma a primeira tentativa de classificação do drama como gênero, partindo assim da colocação de Julius Petersen que definiu o drama “como representação dialógica de um enredo”¹⁵ (HAMBURGER, 1986, p.137), passando por Emil Winkler que aproxima o gênero dramático ao lírico pela sua característica de atualidade, ou seja, o conteúdo de ambos é “presente”, mas diferem no sentido de que na lírica “a emoção é estática, situacional, a dramática é dinâmica”¹⁶ (HAMBURGER, 1986, p.138), e por Alfred Doeblin que “não viu diferença alguma entre drama e romance... A finalidade de ambos é a atualização imediata”¹⁷ (HAMBURGER, 1986, p.138). Feito isso, a autora chega numa generalização e afirma

(...) que é este o ponto de vista (de que os personagens representados apenas pela sua fala, criam-se a si mesmos por ela), não somente lógico, mas também fenomenal predominante, sob o qual é experimentada a literatura dramática, lida ou encenada, e não o ponto de vista da “ação”, frequentemente salientado e pretendido mais para o drama do que para o romance. Pois “ação” é uma noção muito relativa, que precisamente pela sua relatividade condiz com ambas as formas miméticas, sem que a forma do drama responda por uma ação “dramática” e a do epos por uma ação “épica”. (HAMBURGER, 1986, p.139)

Dessa forma, percebe-se que para Hamburger não é a ação que define o drama, pois esta se encontra tanto nesse gênero como no narrativo por ambos carregarem elementos miméticos, mas a relação dialógica que permite ao espectador conhecer a história encenada e a constituição de suas personagens. No entanto e ainda assim, a autora aponta elementos que podem ser relacionados às considerações de Esslin e mesmo, talvez principalmente, ao videogame.

Assim, Hamburger passa a definir como se dá a recepção do drama e como ele se constrói considerando isso; ela define, ainda, que “a palavra é o meio do personagem”, ou

¹⁵ Petersen, J.. Die Wissenschaft von der Dichtung. Berlim: 1944. p. 105.

¹⁶ Winkler, E.. Das dichterische Kunstwerk. Heidelberg: 1924.

¹⁷ Citado segundo F. Martini, Das Wagnis der Sprache, Stuttgart: 1954, p.354.

seja, “a palavra se torna personagem e o personagem se torna palavra” e acrescenta o elemento do ser que é o outro, “das pessoas que existem além de mim”(1986, p.142).

Contudo, depois disso, a autora passa a estabelecer reflexões do drama como imagem do mundo experimentado e de sua apreensão objetiva e, por isso, fragmentária. É nesse ponto que a “experiência do fragmentário” se junta às reflexões do drama como simulação, como simulacro, pois sublinha que “frente à realidade viva, a experiência do fragmentário é compreendida em sua complementação permanente que pode ser integrada em alto grau, porém nunca absolutamente” (HAMBURGER, 1986, p.142).

E então surge o caráter imaterial, também pertencente ao drama, como algo sem referência direta ao real, um sistema de signos que se constrói e vale na realidade do fictício que se elabora; assim, Hamburger afirma que

(o) enunciado de um sujeito-de-enunciação fictício é um enunciado de realidade fictício. Isso seria uma verificação tautológica se não fosse pela falta de critério que constitui o enunciado de realidade: a polaridade sujeito-objeto. Não podemos dizer que de uma pessoa fictícia, que é “constituída por frases”, que ela esteja externando um enunciado subjetivo ou objetivo, e não podemos verificar seu enunciado. (HAMBURGER,1986, p.142)

Mas mesmo que se caminhe por esta via, que tem a palavra como a única maneira de corporificar as personagens, ainda assim Hamburger observa a relação desse mundo de ilusão, que não se confunde com o real e nem pretende tal façanha, com o faz de conta. Esse é mais um dos pontos de encontro com as considerações de Hamburger e a autora desta pesquisa, pois não é possível afirmar que o jogo baseia-se na palavra para assim construir seu universo, mas num conjunto de linguagens possíveis de serem utilizadas (verbal, visual, audiovisual, corporal etc. ou combinando todas essas linguagens) e de suas formas de expressão (falada, escrita, fotográfica, televisiva, musical, numérica etc. ou, novamente, combinando formas de expressão).

Por mais que o videogame faça uso da palavra em introduções fílmicas, que servem para estabelecer o enredo do jogo, ou ainda telas estáticas, que apresentam tanto a história que precede o início do jogo, bem como os níveis dentro dele e os diálogos entre as personagens,

é na representação gráfica completa desse universo, atrelada à interação do jogador, que se dá de fato a construção da simulação. Ou seja, o sistema significativo se desenvolve pelas diferentes linguagens e formas de expressão que um jogo consegue suportar, tanto em termos técnicos como em termos de jogabilidade e de enredo.

Complementando, Hamburger defende que

(...) a essência da ficção (...) dramática. A expressão “parecer como realidade” a define em todas estas três palavras. Ela significa que a aparência da realidade é obtida, o que significa a aparência da realidade, mesmo quando se trata de drama (...) com ambiente muito irreal. (...) Porque o faz de conta contém o elemento de significação de ilusão e com isso uma relação com a realidade, formulada no conjuntivo irreal; porque a realidade do faz de conta não é a realidade que aparenta ser. A realidade do “como”, porém, é aparência, ilusão de realidade, que significa não-realidade ou ficção. (...) E a ilusão de vida é criada na Arte somente por um “eu” vivo, que pensa, sente, fala. (HAMBURGER,1986, p.41-42)

A partir disso, a autora trabalha com pontos que permitem as relações do drama com o jogo. Outro ponto fulcral apontado por Hamburger e também por Peter Szondi é o afastamento do mundo presente com o mundo fictício e que, apesar de acontecer uma espécie de “contrato” com o espectador, este nunca confunde, nunca passa a considerar o mundo fictício como real. Nesse sentido, Hamburger, refletindo sobre o tempo, atesta que

também vale para o drama encenado, e não apenas para o lido, o mesmo que para a ficção narrada, ou seja, que aquele que o percebe, isto é, o espectador com a sua eu-origo não está presente no mundo fictício, imaginário, que se desenrola à sua frente, quer a seus olhos interiores, fantasiantes, quer a seu olhos sensoriais. (HAMBURGER,1986, p.150)

Já Szondi reflete de forma bem mais ortodoxa, retira mesmo do autor dramático o seu possível poder, pois o drama é posto ao espectador pela encenação, mas mesmo o espectador não tem poder algum sobre isso, é mero paciente do drama:

O drama é absoluto. Para ser relação pura, isto é, dramática, ele deve ser desligado de tudo que é externo. Ele não conhece nada além de si. O dramaturgo está ausente no drama. Ele não fala; ele institui a conversação. O drama não é escrito, mas posto.

[...] O drama pertence ao autor só como um todo, e essa relação não é parte essencial de seu caráter de obra. O mesmo caráter absoluto demonstra o drama em relação ao espectador. Assim como a fala dramática não é expressão do autor, tampouco é uma alocação dirigida ao público. Ao contrário, este assiste à conversão dramática: calado, com os braços cruzados, paralisado pela impressão de um segundo mundo. (SZONDI, 2001, p. 30)

O que Zsondi faz é enfatizar a importância da encenação, mas não parece ter a intenção (aliás, nem se deve ter) de tornar a linguagem secundária ao drama. Esslin não separa um ponto do outro, não separa linguagem/encenação, mas sublinha que é possível que se estude sobre drama em crítica literária e Teoria da Literatura pelo seu elemento linguístico. E Hamburger, apesar de suas colocações sobre a encenação, reforça que o drama se dá na relação dialógica permitida pela linguagem. Já Francis Fergusson afirma que

o drama, como distinto da lírica, não é primariamente uma composição em mídia verbal; as palavras resultam, pode-se dizer, da estrutura subjacente ao episódio e à personagem. Conforme assinala Aristóteles, 'o poeta', ou 'o fazedor', deveria ser o fazedor de enredos ao invés do de versos; já que ele é um poeta porque imita, e o que ele imita são ações.¹⁸ (FERGUSSON, 1953, p.21-22)

No entanto, relacionando diferentes colocações, uma consideração mais ampla do drama como gênero mimético, que se dá pela encenação antes de realizar-se por qualquer outro elemento, passa a consolidar-se. Nesse sentido, pensar no jogo como drama sustenta-se, entre outros pontos, numa das características fundamentais do jogo, a história constrói-se no devir pelo jogador. Mas a reflexão de que o jogo cria uma ilusão que não se pretende como representação do mundo também encontra ponto de contato com as diferentes abordagens do drama apresentadas anteriormente, pois o universo representado graficamente e simulado pelo usuário não se firma na sua referencialidade, mas sim na sua não referencialidade e também imaterialidade.

O jogo cria um mundo que vale por si mesmo, o simulacro, e independe do universo factual, ainda que parta de convenções que servem para sistematizar a dinâmica que ali

¹⁸ Tradução da autora. Original: "a drama, as distinguished from a lyric, is not primarily a composition in the verbal medium; the words result, as one might put it, from the underlying structure of incident and character. As Aristotle remarks, 'the poet, or 'maker' should be the maker of plots rather than of verses; since he is a poet because he imitates, and what he imitates are actions".

ocorre, ou seja, uso de leis da física (com alguma elasticidade), da própria biologia (afinal, no mundo real ninguém consegue continuar combatendo e lutando tendo levado dois ou três tiros, por exemplo), da geografia (pois muitas vezes, muitos jogos, usam cenários reais como ambiente).

Mas, em geral, é no jogo entre ilusão e realidade que as considerações sobre o drama muitas vezes se fundamentam, pois de fato existe um acordo implícito entre atores e encenação e público. O último nunca não se deixa levar totalmente pela magia do palco por mais imerso que se encontre envolvido pela história encenada, da mesma forma que o jogador, apesar da mesma imersão que o desliga do mundo e cria o afastamento, durante o jogo, da percepção de seu ambiente mais imediato, não toma o universo simulado do jogo, o simulacro, como verdadeiro, como representação do real.

Nessa relação ilusão/realidade também firma-se a força do lúdico, do faz de conta para quem “deixa-se” levar por essa ilusão que tem tempo e lugar para ocorrer e necessita de uma série de dispositivos para que se desenrole, a saber, o computador ou console e o jogo propriamente, bem como a aceitação das regras abstratas que controlam esse “faz de conta”; é a construção do “círculo mágico”.

Esse “círculo mágico” funciona como um campo imaginário, delimitando a ocorrência do jogo e servindo como suporte para a realização e manutenção das regras abstratas que regem o universo do jogo. Huizinga define o “círculo mágico” como

Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o "lugar sagrado" não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial. (2000, p.10)

Nesse sentido, o sistema do jogo, a game engine, bem como outros elementos (a EULA – End-user license agreement, licença de software, por exemplo), funciona como uma espécie de “círculo mágico”, ao mesmo tempo possibilitando e controlando a simulação

gerada pelo sistema. Não obstante, essa constituição imaginária de um elemento superior que garante a magia naquele universo suspenso do jogo faz parte do contrato implícito entre jogo e jogador.

Retornando a Esslin, outra aproximação com seus apontamentos o drama e com o videogame encontra-se nesta passagem:

O drama – o teatro – é uma ação mimética, uma imitação do mundo real em termos lúdicos, em termos de faz de conta. O drama que vemos no teatro e igualmente no vídeo da televisão, ou na tela do cinema é uma ilusão elaboradamente manufaturada. Entretanto, se o compararmos com outras artes que igualmente produzem ilusão, o drama (...) contém um percentual muito mais alto de realidade. (ESSLIN, 1978, p.94)

Sumarizando, é a necessidade humana de criar ilusões, situações e mundos de faz de conta, tanto nas épocas primitivas como na contemporaneidade, assim como na infância e na vida adulta, que sustentam a existência, nesse caso, de realizações miméticas que permitem ao ser humano vivenciar experiências diferentes das suas e, na maioria das vezes, experiências que jamais poderiam ser transpostas ao universo físico.

Pode-se afirmar, inclusive, que vivenciar estas experiências que simulam uma outra vida em um ambiente totalmente alienígena (no sentido de estranho, desconhecido) possibilita que os indivíduos coloquem-se numa posição de “enfrentar” o Outro, ou seja, colocar-se no papel do outro, mesmo que este outro seja ele mesmo no ambiente virtual.

Em 1991, Brenda Laurel, de forma radical, defendeu a hipótese de que a interação com computadores e máquinas afins se realiza em termos teatrais. Baseada na Poética de Aristóteles, teorização com mais de 2300 anos de idade, a autora defendeu que os sistemas programados dos computadores podem, de fato, ser analisados por uma perspectiva humanista, utilizando, inclusive, métodos já estabelecidos para a análise de outras de arte.

Assim, suas considerações recaem sobre toda e qualquer interação humano-computador, desde a utilização de um software no computador como a interação com os sistemas abstratos dos videogames. Partindo dos elementos propostos por Aristóteles como os

fundadores daquilo que ele denominou “um todo orgânico” (organic whole), pois esses elementos não devem e não podem representar somente uma soma, mas sim um sistema complexo e dinâmico, demonstrando as relações de um com o outro (LAUREL, 2003).

Assim, a proposta de Laurel vem juntar-se aos conceitos já apresentados de drama e de jogo dramático e, mais adiante, com as considerações do videogame como mídia simulatória, para pensar nesse modo de recepção que une características diversas, tanto do modo diegético como do mimético. Laurel justifica sua hipótese de análise a partir da seguinte reflexão: é através de uma tal racionalização capaz de revelar tanto os elementos construtivos como depuradores, a fim de esmiuçar essas interações: “Because of its fundamental similarities to drama, human-computer activity can be described with a similar model, with equal utility in both design and analysis” (LAUREL, 2003, p.564).

Assim sendo, os seis elementos a serem observados nessa interação são: performance, padrão sonoro, linguagem, pensamento, personagem (ou agente) e ação. Eles devem ser considerados de forma crescente, partindo de performance até que se chegue na ação, levando em conta que cada elemento anterior está conectado diretamente com o anterior, modificando um ao outro.

Laurel define que o primeiro elemento, performance é, nas palavras de Aristóteles (1954), o “espetáculo” – tudo que é visto, mas também outros sentidos que concorrem para a construção desse “cenário” em que a ação se desenvolverá. Assim como as peças teatrais não permitem, em geral, experienciar outros sentidos além da visão e audição (não se pode tocar, cheirar ou provar – paladar), no videogame ou em outra interação com as máquinas isso também não ocorre; não obstante, a imersão dentro do universo do jogo é capaz de gerar tantos estímulos cerebrais que é possível ter a noção de presença de um ambiente completo (com imagens, sons, cheiros, gostos etc).

Em relação especificamente a videogames, Laurel afirma que

(...) jogos de computador podem ser considerados como tendo evoluído a partir do impacto das ideias dramáticas na tecnologia de computação interativa e exibição gráfica. Jogos de computador incorporam noções sobre personagem e ação, suspense

e empatia e outros aspectos da representação dramática.¹⁹ (2003, p.566)

O segundo elemento, padrão sonoro, relaciona-se com a percepção de fenômenos sensoriais auditivos agradáveis ao ouvido humano, tanto que Aristóteles denominava tal elemento de “melodia”: “melodia é o maior dos acessórios de prazer na tragédia”²⁰ (1954, p.17).

De fato, a performance e o padrão sonoro unem-se em uma imersão sensorial, quer dizer, o sujeito não está apenas diante de uma tela, ele encontra-se cercado por uma atmosfera que o transporta do ambiente imediato para o ambiente do jogo. Assim, a apresentação dos sons em um jogo está intrinsecamente relacionada à apresentação das imagens, de forma a construir o ambiente em si. Por mais que o padrão sonoro não seja equivalente ao elemento linguagem na teorização de Aristóteles, ele exerce força significativa sobre a performance, pois inserido no mesmo sistema semiótico.

A linguagem, o terceiro elemento na hipótese de Laurel, também denominado “dicção”, é “a expressão do pensamento delas (personagens) em palavras” (ARISTOTLE, 1954, p.15), ou seja, é a linguagem verbal através de uma expressão falada e/ou escrita. Considerando que a maioria das atividades de interação humano-computador não envolve o uso de palavras, como em simulações gráficas (simuladores de voo, por exemplo), o elemento linguagem pode inserir na análise algumas dificuldades.

Nesse sentido, conforme Laurel propõe, “signos gráficos e símbolos, sons não verbais ou sequências de animação podem ser utilizados no lugar de palavras como meios de comunicação explícita entre computadores e pessoas” (2003, p.567). Pode-se acrescentar a essas possibilidades, os diálogos existentes em alguns jogos, diálogos, inclusive, que permitem a escolha do jogador sobre aquilo que será falado em seguida entre os interlocutores ficcionais.

O elemento seguinte, pensamento, é definido por Laurel como aquilo que “reside

¹⁹ Tradução da autora. Original: “(...) computer games can be seen to have evolved from the impact of dramatic ideas on the technology of interactive computing and graphical displays. Computer games incorporate notions about character and action, suspense and empathy, and other aspects of dramatic representation”.

²⁰ Tradução da autora. Original: “(...) melody is the greatest of the pleasurable accessories of tragedy”.

dentro das personagens, ainda que possa ser descrito e analisado de forma agregada (o elemento pensamento numa determinada peça pode ser descrita como relacionado com certas questões éticas específicas, por exemplo)” (2003, p.567).

Embora, no teatro, o pensamento das personagens é inferido, pela audiência e pelas outras personagens (os agentes), através das escolhas e ações que elas realizam. Em termos formais, não existe pensamento autônomo em computadores, eles geralmente não alteram suas reações ou processamento diante de novas informações ou algo do tipo, de fato eles “precisam fornecer apenas uma representação a partir da qual o pensamento possa ser inferido” (LAUREL, 2003, p.567) pelo usuário.

No videogame, o pensamento, principalmente, é do jogador, enquanto que o sistema “pensa” pelas personagens não jogáveis. É a racionalização do sujeito empírico, representada pelas escolhas e ações simuladas pelo avatar, a forma de pensamento que se tem no jogo. Esse elemento, pensamento, encaminha para considerações muito relevantes em termos de construção de identidade narrativa dentro da simulação, pois as escolhas dos jogadores, representadas pelas ações dos personagens/avatars, vão colaborar na ficcionalização deste jogador.

O quinto elemento dessa abordagem é, então, a personagem. A ideia central na concepção de Laurel é de que as personagens nas atividades de interação computacional são agentes da ação representada pelos sistemas abstratos. Nos jogos, essas personagens, denominadas avatares, são os seres responsáveis por representar o jogador, bem como de realizar na simulação os comandos enviados pelo jogador.

Nessa acepção, assim como na teorização de Aristóteles, as personagens devem ser entidades coerentes e apresentar consistência entre as habilidades que possuem e as ações que realizam. Nesse sentido, pensa-se nas personagens nos jogos de videogame como agentes capazes de iniciar e realizar as tarefas devidas. Acrescenta-se a isso a ideia de que a ação, e apenas a ação, molda as personagens; assim, os avatares dos jogos selecionados são analisados dessa forma, considerando o pensamento, a linguagem e a performance.

Por fim, o último elemento abordado por Laurel é a ação. A autora mantém as considerações de Aristóteles de que a ação para ser agradável ao expectador deve representar

um todo coerente e finito, além de que deve considerar certos traços, como o tempo de duração da ação, a causalidade entre as ações e as características das personagens. Além de propor que deva acontecer um final para que o usuário tenha a sensação de encerramento, de conclusão das emoções suscitadas durante a ação, implicando a noção de catarse.

Para a análise, serão utilizados os conceitos de drama bem como a proposta de Laurel para as atividades de interação humano-computador. Não obstante, a análise nos jogos não se faz somente em considerações sobre drama, mas, também, sobre videogame, de modo a construir uma reflexão híbrida sobre o objeto em questão.

3 LOADING... - O JOGO COMO FENÔMENO CULTURAL

Pela perspectiva abordada neste trabalho, na verdade múltiplas perspectivas, nada pode chatear mais o incansável aluno de Pós-Graduação do que ter que limitar seu trabalho a uma abordagem teórica e possivelmente já limitada que, em sua época de ouro, possa ter funcionado, mas não mais hoje em dia, considerando diferentes correntes teóricas, metateorias e mesmo teorias, como a Teoria do Caos, que clamam por uma reflexão multidisciplinar e rizomática.

Neste sentido, partir de apenas uma única abordagem do jogo, ainda que esta tenha sido aclamada e feliz em suas realizações, não é o que se pretende neste trabalho. Assim, tendo em vista a necessidade de retomar e explorar as conceituações ao longo da história da teoria do jogo para que se possa ampliá-las e pensar em uma conceituação (complicada essa palavra ser, no sentido de que parece ser reducionista) que contemple as diferentes e até conflitantes características do jogo de computador/videogame, essas definições serão retomadas. As definições abordadas a seguir encaminham para o que se poderia denominar uma definição unificadora de jogo, tendo em vista o videogame/jogo de computador.

A partir deste ponto, apenas a expressão “videogame” será usada sem qualquer tipo de variação e seu uso implicará o seguinte entendimento: videogame é todo e qualquer jogo virtual (em oposição aos jogos concretos do tipo baralho, tabuleiro, xadrez, RPG de mesa), para computador ou outro console (Play Station, Wii, X-Box, Nintendo Cube, entre outros), que funcione a partir da estrutura abstrata denominada “game engine” e que tenha sua funcionalidade apoiada na imaterialidade, ou seja, nenhum objeto factível (teclado, joystick, controle wired ou wireless ou, ainda, os controles para o Wii não funcionam como objeto de interação dentro do videogame, eles nada mais são do que parte do hardware que permite a interação humano-computador a partir dos comandos através deles enviados) que desempenhe as tarefas realizadas pelo avatar, como uma espada, um arco, ou uma arma de fogo etc., existe de fato no universo abstrato do jogo. Essa delimitação fez-se necessária, pois genericamente a expressão “videogame” pode referir-se tanto ao hardware através do qual o software é “rodado”, como o próprio software.

Isso pode parecer uma já-definição de jogo, mas é só na aparência. Essas considerações são necessárias para que se possa relatar as conceituações de jogo já elaboradas e encaminhar para a definição de jogo como ele deveria ser considerado nos atuais estudos de jogos virtuais. Para tanto, partes-se das definições de Johan Huizinga, Roger Caillois e Chris Crawford para se chegar à definição constelatória (sem referência a Walter Benjamin) de jogo conforme Jesper Juul.

Dentro das pesquisas de Game Studies, a reflexão sobre este suporte se dá como um elemento desconectado de qualquer outro tipo de mídia, ou, ainda, desconectado de qualquer relação com a literatura (narrativa e drama, especialmente). Fica evidente, após revisão de literatura sobre este suporte, que nem todos os gêneros de videogame são facilmente associados a conceitos literários; dessa forma, generalizações, de fato, não são possíveis, dado que alguns elementos das narrativas e do drama se aplicam ao videogame, enquanto outros não.

Para que, de fato, o trabalho com videogames seja frutífero, seja para aproximações com a Teoria da Literatura, seja para afastamentos que se sustentam na não similaridade, precisam ser consideradas as características intrínsecas do suporte, que não é nem jogo propriamente, nem narrativa, mas está no limiar dos dois e talvez mais além, como um híbrido de drama/narrativa/cinema.

No entanto, a aproximação que se pretende neste trabalho é de que os videogames com características do gênero de RPG (role playing game – jogo de interpretação de personagens), de FPS/TPS (acrônimos para, respectivamente, first person shooter – atirador em primeira pessoa – e third person shooter – atirador em terceira pessoa), de FPAA/TPAA (acrônimos para, respectivamente, first person action-adventure – aventura em primeira pessoa – e third person action-adventure – aventura em terceira pessoa) e de action-adventure trabalham fortemente com elementos da encenação dramática, no sentido da simulação de ações, eventos, episódios (históricos ou não) e da própria vida (mas não vida no sentido referencial de vida cotidiana – se é possível que se pense nisso, mas como simulação do faz de conta do que poderia ou se gostaria que fosse real). O ato de jogar gêneros que contemplam esses traços representaria, então, uma necessidade intrínseca, implícita e talvez inconsciente da vontade do jogo teatral.

Porém, alguém poderia se perguntar: mas o drama não se faz no diálogo entre as personagens? E as essas personagens não se constroem como tal através desse diálogo? A resposta é sim e não ao mesmo tempo. As personagens no drama constroem-se, sim, pelo diálogo, mas nem todo drama encenado tem diálogo (e a referência aqui não é a monólogos, mas a encenações em que simplesmente não há diálogo algum, como nas peças do tipo mime – Act Without Words I and II de Samuel Beckett, por exemplo), de forma que suas personagens têm sua identidade formulada a partir de outros elementos que não o diálogo somente. Neste sentido, observa-se a representação de um real, a imagem que chega até a audiência, ainda que fragmentada, pois suspensa pelo fator *media res* e compartimentada em pedaços de um todo.

Então, a fascínio do drama não se faz somente nos diálogos e na construção das personagens, mas também pelo signo que se constrói a partir do todo que estas representam/simulam no palco. Acrescenta-se a isso a questão de que uma mesma personagem será desta ou daquela maneira de acordo com o ator que a representar; assim, o texto dramático permanece intacto, mas a personagem se construirá mais pelo tom dado pelo ator e pela forma como este desempenha as ações (em dramas em que há ação).

De certa forma, essas considerações ajudam a sustentar a hipótese assumida neste trabalho, mas que o leitor não se engane, especialmente quando ao drama forem relacionados os conceitos de simulação e de simulacro. É nesta confluência que a argumentação em defesa desta “crença” está sendo testada. E é pela união de diversos elementos (do drama, da filosofia, da antropologia) que a hipótese se sustenta.

Mais além, tomando como princípio fundador a concepção de jogos como “extensões do homem”, faz-se, então, necessário a ampliação dessa reflexão para o estudo do videogame como mídia portadora de mensagens que alterou e continua alterando a interação entre humanos e entre humanos e máquinas.

3.1 Reload – o conceito de jogo e a imersão

Considerando que a repetição deixa, sim, o cérebro feliz, é importante, mais uma vez, enfatizar que os videogames representam “uma das mais importantes contribuições dos computadores à cultura humana. Nós gostamos de jogar jogos, por isso agora nós jogamos jogos de computador” (JUUL, 2003).

Partindo de Johan Huizinga, passando por Roger Caillois e por Chris Crawford (movimento cronológico do mais antigo para o mais contemporâneo), para chegar a Jesper Juul, diferentes acepções de jogo a partir de características algumas vezes em comum, outras vezes nem tanto, serão, a partir deste ponto, retomadas. Esse movimento acompanha, até certo ponto, o mesmo caminho realizado por Juul para chegar a sua “good game definition”, mas ao contrário de Juul, que parte de sete autores, partir-se-á de três definições. Essa escolha se faz a partir das considerações finais de Juul para a formulação de seu conceito, considerando, principalmente, os três autores que aparecem nas características contempladas nesta definição.

Huizinga, em *Homo Ludens* (1938, primeira edição), parte de reflexões sobre o homem primitivo e seus rituais, do homem não tão mais primitivo (seria isso ironia?) e de seus “jogos” de faz de conta, passando pela natureza e significado do jogo como fenômeno cultural. Neste sentido, já no prefácio da obra, Huizinga afirma que

(...) jogo é aqui tomado como fenômeno cultural e não biológico, e é estudado em uma perspectiva histórica, não propriamente científica em sentido restrito. O leitor notará que pouca ou nenhuma interpretação psicológica utilizei, por mais importante que fosse, e que só raras vezes recorri a conceitos e explicações antropológicos, mesmo nos casos em que me refiro a fatos etnológicos. Não se encontrará uma única vez o termo maná e outros semelhantes, magia, só muito pouco. Se eu quisesse resumir meus argumentos sob a forma de teses, uma destas seria que a antropologia e as ciências a ela ligadas têm, até hoje, prestado muito pouca atenção ao conceito de jogo e à importância fundamental do fator lúdico para a civilização. (HUIZINGA, 2000, p.1)

Assim, é a partir do momento de origem, sob o enfoque cultural, que o autor estabelece o tom de seu texto e, por toda a extensão da obra, essa perspectiva será mantida. A

questão da ludicidade está no cerne de suas considerações e é partir dela que suas considerações são construídas. Para o autor, a própria cultura seria uma espécie de jogo e em seu nascimento (isso parece bastante complicado de se recuperar) possuiria “um caráter lúdico”. Ampliando essas considerações, Huizinga expõe que as “formas mais elevadas dos jogos sociais” demonstram-se na relação entre cultura e jogo, acrescentando aqui o caráter coletivo do jogo.

No entanto, suas considerações levam em conta o fato de que “jogamos ou competimos por alguma coisa”, mas completa com um ponto fundamental: “a essência do lúdico está contida na frase 'há alguma coisa em jogo’” (HUIZINGA, 2000). Nesse sentido, valores outros que não prêmios concretos estão em “jogo” nessa relação; nos videogames o valor a ser recebido em troca tem muito mais características simbólicas do que concretas (embora haja os testers²¹, os jogadores que participam de campeonatos e recebem prêmios em dinheiro e equipamentos e os indivíduos contratados por empresas desenvolvedoras de games para jogar por horas a fio e desenvolver avatares para depois vendê-los por preços exorbitantes para jogadores iniciantes que não querem ter este trabalho, por exemplo) e o simples fato de ter sido capaz de ter mastered um jogo torna o indivíduo um jogador de valor.

Passando ao início de sua definição de jogo, Huizinga começa afirmando que “o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido” (HUIZINGA, 2000, p.3). No entanto, definir um significado para o jogo pode ser uma tarefa um tanto complicada. Pode-se até estabelecer um objetivo para determinados jogos (como peteca, bilboquê – concretos – e Tetris, Pac Man – virtuais), mas um sentido seria bastante difícil.

Feito este caminho, Huizinga chega, então, a sua definição de jogo:

(...) 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

²¹ Termo geralmente usado para designar pessoa contratada para testar, provar, examinar um produto em IHC.

relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes. (HUIZINGA, 2000, p.13)

A essa definição ele ainda acrescenta aquilo que ele considera a função do jogo, pelo menos nas formas por ele interessado (jogos de sorte e de apostas não são considerados pelo autor em seu trabalho, até porque alguns desses jogos implicam a obtenção de lucro eventualmente):

A função do jogo, nas formas mais elevadas que aqui nos interessam, pode de maneira geral ser definida pelos dois aspectos fundamentais que nele encontramos: uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa. Estas duas funções podem também por vezes confundir-se, de tal modo que o jogo passe a "representar" uma luta, ou, então, se torne uma luta para melhor representação de alguma coisa. (HUIZINGA, 2000, p.13)

Partindo dessa definição, inúmeras discussões e opiniões contrárias surgem, tendo em vista que o autor determina algumas características do jogo a partir de juízos de valor subjetivos, como no caso de considerar o jogo como atividade “não séria”. Depois surge a questão da materialidade de um lucro obtido a partir desse jogo; isto é, no mínimo, discutível. Mas, ao longo do percurso para chegar a uma definição de jogo, Huizinga volta a observar o jogo em seus elementos cultural e social.

Roger Caillois, em *Les Jeux et les Hommes: le masque et le vertige*, de 1968, parte de considerações a partir da definição de Huizinga, ainda que tomando algumas de suas afirmações como “discutíveis em sua maioria”. Para dar início ao seu trabalho, o autor parte da análise das ideias implícitas na palavra “jogo”: 1 – designa não apenas a atividade específica que nomeia, mas também a totalidade das figuras, dos símbolos e dos instrumentos necessários a essa atividade ou ao funcionamento de um conjunto complexo; 2 – a palavra francesa *jeu* (jogo) designa além do estilo, a maneira como um ator, músico ou comediante desempenha sua atividade, ou seja, as características originais que os distinguem dos demais em sua maneira de tocar um instrumento ou interpretar um papel; 3 – a palavra jogo, então,

combina as ideias de limites, de liberdade e de invenção (CAILLOIS²², 1986, pp. 8-10).

Dando início ao trecho em que pretende apresentar sua definição, Caillois retoma novamente o conceito de jogo de Huizinga e afirma que, ainda que “todas as suas palavras têm grande valor e estão cheias de significado, ela (definição) é ao mesmo tempo demasiada ampla e limitada” (CAILLOIS, 1986, p.29). Ainda seguindo o raciocínio de Huizinga e complementando-o, Caillois acrescenta essas elucubrações:

(t)udo o que é mistério ou simulacro/simulação por natureza está próximo ao jogo: e ainda é necessário que se imponha as partes da ficção e da diversão, ou seja, que o mistério não seja reverenciado e que o simulacro não seja nem princípio nem indício de metamorfose e de posse. (CAILLOIS, 1986, p.29)

Após abordar os elementos utilizados por Huizinga na constituição de sua definição, Caillois afirma que a sua definição tentará, ao contrário da de Huizinga, contemplar jogos de apostas e de azar, os de mímica e de interpretação. Feito isso, Caillois determina que suas análises anteriores permitiram delimitar o jogo essencialmente como uma atividade:

1º Livre: a qual o jogador não poderia estar obrigado sem que o jogo perdesse ao ponto sua natureza de diversão atrativa e alegre;

2º Separada: circunscrita em limites de espaço e tempo precisos e determinados por antecipação;

3º Incerta: cujo desenrolar não poderia estar predeterminado nem o resultado dado de antemão, deixando à iniciativa do jogador certa liberdade na necessidade de inventar;

4º Improdutiva: por não criar nem bens, nem riqueza, nem tampouco novo elemento de qualquer espécie;

5º Regulamentada: submetida a convenções que suspendem as leis ordinárias e instauram momentaneamente uma nova legislação, que é a única que conta;

6º Fictícia: acompanhada de uma consciência específica de realidade secundária ou de livre irrealidade em comparação com a vida cotidiana. (CAILLOIS, 1986, p. 37-38)

²² Todas as citações de Roger Caillois são da obra *Los Ruegos y Los Hombres: la máscara y el vértigo* e as traduções presentes no texto são de responsabilidade do autor desta dissertação.

Delimitada a sua definição, Caillois passa a trabalhar com a classificação dos jogos. A primeira classificação de jogos se faz pelos seus tipos: ludus, aqueles jogos baseados em regras, como o xadrez, e paidia, aqueles jogos de final aberto, jogos espontâneos e improvisados. Dessa divisão decorre a seguinte, que considera os tipos de jogos pela sua estrutura e são em número de quatro: agon (jogo competitivo, de habilidade e de treino), alea (jogo de acaso ou sorte), mimicry (jogos que “fingem”, simulam ou desempenham um papel) e ilinx (jogos com estímulo à tontura e distúrbios).

Por fim, mas não finalmente, a terceira definição de jogo, a de Chris Crawford, reconhecido designer de jogos de computador, escritor e criador de diversos jogos de sucesso dos anos 1980. Assim como Caillois, Crawford define o lugar de onde fala para poder assim explicar o que entende pelo conceito de jogo. Diferentemente dos outros dois autores, este acrescenta ao jogo o valor de arte e sustenta sua afirmação da seguinte forma:

There are many definitions of art, few of which make much sense to the uninitiated. I will present my own pedestrian definition: art is something designed to evoke emotion through fantasy. The artist presents his audience with a set of sensory experiences that stimulates commonly shared fantasies, and so generates emotions. Art is made possible only by the richness of the fantasy world we share. Art is nevertheless difficult, because there are so many practical problems associated with stimulating fantasies deep inside another person's mind. A major problem is getting the attention or participation of the audience. Most art allows very little participation. You sit quietly and listen to music that other people created and performed, or you stroll through a museum and stare at pictures or statues other people made. You sit passively and read a novel, or a poem, or a short story. With all of these art forms, the role of the audience is passive. The artist does all the active work, makes the biggest emotional investment. The audience is expected to absorb quietly the fruits of the artist's exertions. Active participation is severely curtailed. Without participation, attention dwindles and impact crumbles away.²³
(CRAWFORD, 1982, p.1)

²³ Tradução da autora: Há muitas definições de arte, algumas fazem pouco sentido para os não iniciados. Vou apresentar a minha própria definição de pedestre: arte é algo projetado para evocar emoção através da fantasia. O artista apresenta ao seu público um conjunto de experiências sensoriais que estimula fantasias geralmente compartilhadas e assim gera emoções. A arte só é possível apenas pela riqueza do mundo de fantasia que compartilhamos. A arte é, no entanto, difícil, porque há muitos problemas práticos associados com o estímulo de fantasias profundas dentro da mente de outra pessoa. Um grande problema tem recebido a atenção ou a participação do público. A maior parte das formas de arte permite muito pouca participação. Você senta em silêncio e ouve a música que outras pessoas criaram e executaram, ou passeia por um museu e olha para imagens ou estátuas que outras pessoas fizeram. Você se senta passivamente e lê um romance, ou um poema, ou uma história curta. Com todas estas formas de arte, o papel da audiência é passiva. O artista faz todo o trabalho ativo, faz o maior investimento emocional. Espera-se que a audiência absorva tranquilamente os frutos dos esforços do artista. A participação ativa é drasticamente reduzida. Sem participação, a atenção diminui e o impacto desmorona.

Conforme o autor, suas reflexões não pretendem criticar a arte ou os artistas; no entanto, “as tecnologias da arte excluem a participação” e um ponto fulcral são apontados pelo autor, a saber, a questão da atenção. Feito isso, o autor passa a considerar os gêneros de jogos mais essenciais: os jogos de mesa ou de tabuleiro, os jogos de cartas, os jogos atléticos, os jogos de criança e, por último, os jogos de computador.

Assim, é realizada uma sucinta definição desses cinco tipos e, só após isso, Crawford delimita o que ele considera como sendo os quatro elementos fundamentais entre todos estes tipos, iniciando sua definição de jogo: representação (um sistema formal fechado que representa subjetivamente um subconjunto da realidade), interação (interatividade é um índice de jogabilidade), conflito (conflito é o elemento comum a todos os jogos; o jogador tem um objetivo a cumprir e obstáculos são postos a sua frente, podendo ser violentos ou não) e segurança (um jogo é um artifício que oferece experiências psicológicas de conflito e de perigo ao mesmo tempo em que exclui suas realizações físicas; em resumo, um jogo é uma maneira segura de se experimentar uma representação da realidade) (CRAWFORD, 1982, p.7).

Terminada essa caminhada, seguindo em parte a jornada original de Jesper Juul, passe-se, então, às considerações desse autor sobre o seu conceito de jogo. Partindo dessas três definições (e de algumas outras não incluídas aqui, pois não acrescentavam nada de diferencial nem de inovador), Jesper Juul define os seis traços fundamentais do jogo:

1 – Regras: jogos são baseados em regras; 2 – Resultados variáveis e quantificáveis: jogos têm desfechos variáveis e quantificáveis (que redundante, mas apenas seguindo a identificação do autor); 3 – Valor atribuído a possíveis resultados: aos diferentes desfechos potenciais do jogo são atribuídos valores diferentes, alguns positivos, outros negativos; 4 – Esforço do jogador: o jogador investe esforço no intuito de influenciar o resultado (jogos são desafiadores); 5 – Jogador ligado aos resultados: o jogador está ligado aos resultados do jogo no sentido de que o jogador será o vencedor e ficará “feliz” caso um desfecho positivo aconteça e será o perdedor e ficará “infeliz” caso um desfecho negativo aconteça; 6 – Consequências negociáveis: o mesmo jogo (conjunto de regras) pode ser jogado com ou sem consequências da vida real. (JUUL, 2003)

Tendo delimitado esses seis traços, Juul apresenta sua definição:

A game is a rule-based formal 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 attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable.²⁴ (JUUL, 2003)

Mas suas considerações não param por aí: ele ainda trabalha com a questão do jogo como transmídia, ou seja, o jogo não estaria associado diretamente a uma mídia específica ou a um subconjunto especificamente; generalizando, ele afirma

(...)que se o jogo de computador não pode ser racionalizado a uma mídia específica que seja a mídia própria do jogo, ainda assim o jogo existe e de fato detém características reconhecíveis seja de jogos de carta, de tabuleiro, de computador, de esportes ou ainda de raciocínio. (JUUL, 2003)

Mas o que de fato chama atenção para a definição de Juul, são as questões que de certa forma todas as concepções anteriores deixaram de levar em consideração e que pela conexão do autor com os jogos de computador permitem uma abstração que leva à elaboração de um constructo que se aplica não somente aos jogos de computador, como a todos os outros tipos de jogos. Resumidamente, Juul define que

What is common, however, is a specific sort of immaterial support, namely the upholding of the rules, the determination of what moves and actions are permissible and what they will lead to. This can conveniently be described as computation, which is in actuality provided by human beings (in board games or card games), computers, or physical laws (in sports).²⁵

É a concepção de que existe uma estrutura profunda que sustenta o jogo como jogo

²⁴ Tradução da autora: Um jogo é um sistema formal baseado em regras com um resultado variável e quantificável, no qual resultados diferentes são atribuídos valores diferentes, o jogador exerce esforço a fim de influenciar o resultado, o jogador sente-se ligado ao resultado e as conseqüências da atividade são opcionais e negociáveis.

²⁵ Tradução da autora: O que é comum, no entanto, é uma forma específica de suporte imaterial, ou seja, a manutenção das regras, a determinação do que se move, as ações que são permitidas e, ainda, ao que elas vão levar. Isso pode ser descrito convenientemente como computação, que é na realidade fornecida por seres humanos (em jogos de tabuleiro ou jogos de cartas), computadores ou leis físicas (em esportes).

simplesmente, o evento desse suporte imaterial, do próprio simulacro que atribui e determina o significado daquilo que é jogar, seja lá o que isso for. Assim, é essa imaterialidade, que por fim é compartilhada pelos jogos em suas diferentes representações, que de fato estabelece uma ligação entre todos eles.

No entanto, videogames não estão só inseridos nas Teorias de Jogo, mas em diversas outras áreas, incluindo a Teoria da Literatura e suas diferentes empreitadas, e é pela reflexão em rede oferecida por essas abordagens que talvez seja possível vislumbrar, mesmo que fragmentariamente, a entidade própria do jogo.

Pensando nisso, Dovey e Kennedy (2009) propõem, em *Game Cultures: computer games as new media*, uma abordagem metodológica de análise que vá um pouco além da abordagem tradicional e estruturalista dos estudiosos de jogos virtuais – os ludologistas – e abranja o reconhecimento desses jogos como nova mídia e como se dá o processo de sua mediação através das culturas.

Estudos que analisavam os jogos apenas como narrativas virtuais ou como textos, deixavam de perceber o valor fundamental dos jogos – a possibilidade de entrar em uma outra realidade, outro mundo e simular uma aventura. Enquanto estes estudos preocupavam-se basicamente em identificar elementos em comum entre o videogame e as narrativas, os estudos mais atuais percebem no videogame a materialização dos seguintes aspectos: 1) a natureza da sociedade é tecnologicamente determinada; 2) os usuários são interativos; 3) a experiência é o objetivo; 4) imersão ao invés de observação; 5) simulação no lugar de representação; 6) a mídia é onipresente e não centralizada, ou seja, está por todas as partes; 7) o usuário é participante/co-criador e não somente consumidor; e 8) o jogo não a obra.

Como espaço midiático, os jogos têm sido analisados com ênfase no espaço apresentado ao gamer pelos Estudos de Novas Mídias (DOVEY; KENNEDY, 2009). Nesse sentido, a experiência do jogo vai muito além de apenas atingir seu final ou de derrotar inimigos, ela se encontra no ato de exploração dos universos virtuais e na manipulação de um personagem dentro do jogo pelo jogador, externo a ele. Ainda segundo Dovey e Kennedy (2009, p. 94),

the computer game is argued to remediate the kinds of pleasure offered by boys' own adventure stories, as well as offering experiences of mastery of virtual spaces at a time when access to real spaces (particularly in urban societies) is increasingly limited.²⁶

Mas a exploração do espaço virtual do jogo não é a única recompensa obtida pelo usuário. Embora se conteste a complexidade das personagens de videogames pelo fato de que elas dispensam reflexões e ponderações e partem diretamente para a ação, as escolhas do jogador estabelecem a complexidade psicológica dos avatares²⁷, construindo no decorrer da aventura o chamado inner self dessas personagens. Pensando nisso, é fundamental para a pesquisa nas novas mídias o estudo dos videogames, pois, de acordo com Marshall McLuhan (1994, p. 242),

the form of any game is of first importance. Game theory, like information theory, has ignored this aspect of game and information movement. Both theories have dealt with the information content of systems, and have observed the "noise" and "deception" factors that divert data. This is like approaching a painting or a musical composition from the point of view of its content. In other words, it is guaranteed to miss the central structural core of the experience. For as it is the pattern of a game that gives it relevance to our inner lives, and not who is playing nor the outcome of the game, so it is with information movement.²⁸

Nesta passagem, fica patente a relevância de compreender de fato o valor que os videogames têm para os jogadores e interessados. Entender a motivação que os leva a passar horas em frente a um computador ou televisão (usando outros consoles – Playstation, Wii,

²⁶ “A forma de qualquer jogo é de primordial importância. A teoria do jogo, como a teoria da informação, ignorou este aspecto do jogo e do movimento informacional. Ambas as teorias têm tratado do conteúdo informativo dos sistemas, limitando-se a observar os fatores de “ruído” e de “fraude” que distorcem os dados. É como abordar um quadro ou uma composição musical do ponto de vista do conteúdo. Em outras palavras, este é o caminho mais seguro para ignorar o cerne estrutural da experiência. Pois assim como é o padrão de um jogo que lhe confere relevância para a nossa vida interior — e não quem joga ou o resultado do jogo — assim também se dá com o movimento da informação.”

²⁷ As personagens gráficas em jogo que representam o jogador ou as ações deste.

²⁸ Tradução da autora: “a forma de qualquer jogo é de suma importância. A teoria dos jogos, como a teoria da informação, tem ignorado este aspecto do jogo e informações de movimento. Ambas as teorias têm lidado com o conteúdo de informação de sistemas e têm observado os fatores "ruído" e "ilusão" que desviam dados. É como aproximar uma pintura ou uma composição musical do ponto de vista do seu conteúdo. Em outras palavras, está garantida a perda do núcleo estrutural central da experiência. Já que é o padrão de um jogo que lhe dá relevância para nossa vida interior, e não quem está jogando, nem o resultado do jogo, assim é com a movimentação de informação.” (Tradução de Décio Pignatari na edição para a Editora Cultrix.)

Xbox entre outros) e que tipo de experiência é obtida da interação é o que garante a continuidade e a utilização cada vez maior desse tipo de suporte.

A tecnologia permitiu o isolamento do ser humano e, por conseguinte, ofereceu à humanidade outras formas de interação. Os jogos virtuais para múltiplos jogadores (Multiplayer e Massively Multiplayer Online Games) são tão acessados quanto qualquer rede social (Twitter, Facebook, Orkut) e exigem dos jogadores verdadeira dedicação (tempo, dinheiro, raciocínio), pois a criação de avatares e seu aperfeiçoamento garantem o sucesso das personagens no ambiente virtual.

Nessa perspectiva, jogar está no limiar entre ocupar um corpo virtual que se observa em uma tela e assumir este corpo como extensão do indivíduo. A escolha por um ou outro jogo deve ter certa importância, mas necessita de estudo: seria o enredo que chama a atenção dos jogadores (muitos não dão importância para isso)?; ou seria a excelência dos gráficos e capacidades possibilitadas pela tecnologia da engine (de fato, isso faz diferença entre um jogo e outro); ou, ainda, seria o fato de determinado jogo oferecer um maior nível de imersão?

McLuhan (1994), em *Understanding Media*, dedica um capítulo (os outros são dedicados, por exemplo, ao telégrafo e ao telefone) aos jogos como mídia de extensão do homem. No capítulo em questão, assim como em toda a obra, o autor realça a importância de se perceber as mensagens transmitidas através das mídias e que implicação elas têm de fato. Em relação aos jogos, embora se refira mais claramente a jogos concretos, como pôquer, basquete e futebol (o americano), McLuhan faz fundamentais afirmações sobre o seu papel e o que representam para a humanidade:

Games are popular art, collective, social reactions to the main drive or action of any culture. Games, like institutions, are extensions of social man and of the body politic, as technologies are extensions of the animal organism. (...) As extensions of the popular response to the workaday stress, games become faithful models of a culture.²⁹ (McLUHAN, 1994, p. 235)

Games are dramatic models of our psychological lives providing release of particular tensions. They are collective and popular art forms with strict conventions.³⁰ (McLUHAN, 1994, p. 237)

²⁹ “Os jogos são artes populares, reações coletivas e sociais às principais tendências e ações de qualquer cultura. Como as instituições, os jogos são extensões do homem social e do corpo político, como as tecnologias são extensões do organismo animal. (...) Como extensões da resposta popular às tensões do trabalho, os jogos são modelos fiéis de uma cultura.” (Tradução de Décio Pignatari na edição para a Editora Cultrix.)

³⁰ “Os jogos são modelos dramáticos de nossas vidas psicológicas, e servem para liberar tensões particulares.

Like our vernacular tongues, all games are media of interpersonal communication, and they could have neither existence nor meaning except as extensions of our immediate inner lives.³¹ (McLUHAN, 1994, p. 238)

The games of a people reveal a great deal about them. Games are a sort of artificial paradise like Disneyland, or some Utopian vision by which we interpret and complete the meaning of our daily lives. In games we devise means of nonspecialized participation in the larger drama of our time.³² (McLUHAN, 1994, p. 239)

Ainda que estas afirmações não se refiram necessariamente aos videogames, elas são aplicáveis e atualizáveis, quando for o caso, para que se perceba a relação delas com essa mídia. Não obstante, McLuhan publicou seu livro em 1964, quando os primeiros jogos de videogame tinham poucos anos de vida, mas, de forma genérica, o autor não tem dúvidas de que os jogos são uma nova forma de arte, assim como o cinema foi no início do século XX, e de que representam modelos dramáticos, tanto da parte psicológica do ser humano como da comunicação interpessoal.

Mais além, os jogos de videogame vão além da simples representação, eles são a simulação da experiência na qual o jogador se vê imerso; nesse sentido, a experiência do videogame é construída, de fato, pela interação do usuário, conforme afirma Aarseth (2001):

Simulation is the hermeneutic Other of narratives; the alternative mode of discourse, bottom up and emergent where stories are top-down and preplanned. In simulations, knowledge and experience is created by the players' actions and strategies, rather than recreated by a writer or moviemaker.³³

São formas artísticas populares e coletivas, que obedecem a regras estritas.” (Tradução de Décio Pignatari na edição para a Editora Cultrix.)

³¹ “Como nossos idiomas vernáculos, todos os jogos são meios de comunicação interpessoal e podiam não possuir existência nem significado a não ser como extensões de nossas vidas interiores imediatas.” (Tradução de Décio Pignatari na edição para a Editora Cultrix.)

³² “Os jogos que uma pessoa joga revelam muito sobre ela. O jogo é uma espécie de paraíso artificial, como a Disneylândia, ou uma visão utópica pela qual completamos e interpretamos o significado de nossa vida diária. Nos jogos, divisamos meios de participação não especializada no drama mais amplo de nosso tempo.” (Tradução de Décio Pignatari na edição para a Editora Cultrix.)

³³ Tradução da autora: “A simulação é o Outro hermenêutico das narrativas; o modo alternativo do discurso, de baixo para cima e emergente, no qual as histórias são de cima para baixo e pré-planejadas. Nas simulações, o conhecimento ea experiência são criados por ações e estratégias dos jogadores, ao invés de recriados por um escritor ou cineasta.”

Dessa forma, assim como a epopeia e o drama representaram na época de Homero a disseminação de ideais e de costumes de uma sociedade e a mimese de dramas universais como a guerra, os jogos representam hoje a participação do indivíduo no drama do mundo moderno, ao mesmo tempo hiperconectado (internet, redes sociais, servidores de Massively Multiplayer Online Games) e isolado (pelos mesmos motivos: internet, redes sociais, etc).

Nesse sentido, jogos que propõem role playing chamam atenção dos estudiosos interessados justamente pelos enredos extremamente desenvolvidos (especialmente os RPG virtuais japoneses, como Final Fantasy®) e com personagens que passam por diversas provas e desafios para atingir a complexidade necessária para chegar ao final do jogo. Pensando em todas essas considerações, é que se chega a um dos pontos fortemente discutidos entre os teóricos de jogos, a imersão (enter the matrix).

Antes de chegar a este tópico específico é conveniente repassar alguns elementos envolvidos na criação da imersão na relação “objeto que cria a imersão” e “indivíduo que ‘mergulha’ no suporte”.

Ao longo dos séculos, filósofos, teóricos e cientistas preocuparam-se em teorizar sobre como a realidade é percebida pelos humanos e em que base este conhecimento se assenta. As obras de arte “jogam” com este problema filosófico, ou melhor, epistemológico, tratando a realidade a partir daquilo que com ela se assemelha ou compartilha características análogas como as pessoas as vêem nesse mundo “real”. No entanto, embora as representações da arte possam ser similares ao que se vê no real, a percepção humana desse real baseia-se em estímulos elétricos enviados ao cérebro. Assim, a noção de realidade criada pelos humanos são representações daquilo que eles acreditam estar vendo, ouvindo, cheirando, provando (paladar) e tocando; representações criadas a partir, também, de constructos anteriores modelares.

Como consequência disso, de que a realidade é criada sobre sensações físicas processadas pelo cérebro humano como input do corpo externo do indivíduo, surge a questão: o que é real?; o que é irreal ou ilusão?; como alguém pode diferenciar o real do não real?. Resumindo, não há possibilidade de os seres humanos de fato conceberem o real ou mesmo a verdade. Estritamente falando, a verdade sobre todas as coisas no mundo (dos seres vivos aos vegetais e minerais) seria a consciência de que todas essas entidades são um amontoado de

moléculas mais ou menos agitadas pelo calor.

Mas é pela recepção dos impulsos elétricos e pelo processamento desses dados pelo cérebro que também a imersão ocorre. De acordo com a definição presente (suficiente, mas limitada) no glossário de *Game Cultures: computer games as new media*, de Dovey e Kennedy (2009), imersão significa:

a experiência de perda da sensação de corporificação no tempo presente enquanto em concentração em um ambiente mediado. Este uso foi originalmente utilizado para descrever a assim chamada realidade virtual imersiva, quando o usuário parecer estar “dentro” de um ambiente imagético construído. Contudo, atualmente é também usada para descrever uma variedade de experiências de áudio e em tela nas quais o sujeito “perde o controle” do ambiente físico imediato.³⁴

De fato, essa definição de imersão está mais que acertada e descreve exatamente como o jogador de videogame se sente quando inserido no universo do jogo; basta alguns minutos, inclusive, para que essa “perda de controle” ocorra – o que tem causado muita discussão, inclusive relacionando a imersão com a alienação do sujeito.

A questão da imersão está no cerne (infelizmente arborescente) das considerações sobre jogos de computador e videogames. De fato, existem diferenças na experiência do indivíduo que lê um livro, assiste a um filme ou a uma peça e o que joga videogame; novamente, não há um jogador sequer que discordaria da seguinte reflexão: após determinados jogos ou de níveis de um jogo, é muito comum sentir-se exausto como de um dia inteiro de trabalho, uma sensação de estar realmente exaurido de energias e, inclusive, muitas vezes faminto.

Por outro lado, que leitor ou espectador de cinema/teatro poderia afirmar sentir estas reações ao final da leitura ou da exibição assistida? Dificilmente isso ocorre pela estrutura das mídias em questão, ainda que se possa sentir uma série de emoções relacionadas a essas representação ou mimeses, como ansiedade, medo, angústia, tristeza, compaixão etc. No caso do livro, dependendo do texto, do gênero e de diversas outras variáveis, uma leitura em geral não se realiza de uma só vez (considerando romances, por exemplo) e, mesmo que se realize,

³⁴ Tradução da autora.

não é a atividade de leitura e nem o que foi lido no texto que causou cansaço ou fome e o mesmo vale para o cinema e o teatro.

Em um jogo, um shooter ou action-adventure, por exemplo, não há a possibilidade de não ser “capturado” pela ação do jogo, até a postura corporal muda em sequências que vão exigir reações “físicas” do avatar; porém, quando entram as cut scenes (sequências de animações gráficas em movimento que iniciam e finalizam muitos videogames, mas também são usados para dar seguimento ao enredo do jogo e para o próximo nível), a diferença de imersão se demonstra de forma mais definida – enquanto que no momento anterior ao cut scene, o jogador estava envolvido em ação e por isso imerso, no momento seguinte, durante o cut scene, há uma mudança de atitude, é a saída da imersão.

Talvez, seja essa sensação de “perda de controle”, dessa ideia de noção de tempo distorcida (seis horas de jogo são como cinco minutos na fila do ônibus) ou ainda de ação sem esforço real que cause certo desconforto em diferentes autores, associando, por isso, a imersão à alienação. Nesse sentido e no intuito de distanciar a noção de alienação da de imersão, é importante que se diga que existem no implicações diferentes dessa palavra e que podem ser observadas como interligadas.

Moses Hess, Ludwig Feuerbach e Karl Marx popularizaram o pressuposto de que

“alienação é um processo pelo qual os produtos do trabalho humano e seu 'ganha-pão' ganham uma existência praticamente autônoma e dominam (e oprimem) as pessoas como forças estrangeiras; as pessoas perdem o controle de suas próprias criações. A palavra 'alienação' é comumente utilizada num senso vago de ser injuriosamente separado da sociedade ou de seu próprio meio”¹

A partir dessa sumária colocação, o elemento alienação parece estar distante da imersão, pois ela é experiência própria, é dominar seu “produto” (as ações desenvolvidas pelo avatar dentro do virtual), é ter o controle de sua criação. Em relação à segunda parte da definição, a de estar separado da sociedade etc., parece uma consideração que de forma alguma aplica-se ao jogador, pois, primeiramente, haveria a necessidade de se definir que

¹ Nota editorial para a entrada “alienation” do Professor Leszek Kołakowski no The New Penguin English Dictionary, 2000, p.31.

“próprio meio” é este (afinal, todas as pessoas estão um pouco num entre-lugar) e depois o que significa “estar separado da sociedade”, em que termos isso se coloca; quer dizer, videogames são produtos culturais e tecnológicos que demandam, por parte do usuário, investimentos de ordens diversas e, para que esses investimentos possam ser realizados, o usuário precisa estar inserido na sociedade, ou seja, ter um emprego que sustente seu interesse. Então, e mais uma vez, que a alienação fique fora do universo do jogo, ela não é parte das características intrínsecas do jogo (it is not in the core of gameness).

Assim, pensar em imersão como alienação parece não ter sentido (ou pelo menos um sentido tão objetivo) diante das formas hiperconectadas de informação da sociedade contemporânea; quer dizer, não é o meio em si que torna um indivíduo alienado, mas um conjunto ideológico, cultural e histórico. O fato de as pessoas jogarem e mergulharem na história apresentada, seja num romance, numa peça ou no videogame, não torna esta pessoa menos ou mais reflexiva sobre a vida ou sobre as relações de poder.

Dito isso, retoma-se o conceito da imersão por si só. Na área da Psicologia, pesquisas sobre imersão em mídias já são realidades por algumas décadas, inclusive videogame. A partir dessas pesquisas, surgiu a conceituação da ideia de “presença” ao invés de “imersão” (termo usado por jogadores e por teóricos de videogame); e seriam vários os níveis de “presença” de acordo como cada mídia é percebida. Dessas formas de “presença”, a que mais se aproxima da ideia de imersão em videogames é a “presença espacial” (MADIGAN, 2010).

Pesquisadores como Bartholomäus Wissmath, David Weibel e Rudolf Groner têm se dedicado ao estudo dessa outra forma de percepção (e de recepção) espacial e também temporal. De acordo com os autores, uma definição possível de “presença espacial” é: “media contents are perceived as ‘real’ in the sense that media users experience a sensation of being spatially located in the mediated environment.”³⁵

A ideia de “presença espacial” se refere ao modo de percepção de uma situação mediada em que acontece a sensação de “estar lá” no mundo simulado pelo jogo. De acordo com Wirth et al. (2007), o processo de sentir-se imerso dá-se a partir de dois pontos: 1. formar-se uma representação no cérebro dos jogadores do espaço ou mundo que o jogo os está

³⁵ Tradução da autora: “os conteúdos de mídia são percebidos como 'reais' no sentido de que os usuários de mídia experimentam uma sensação de estarem localizados espacialmente no ambiente mediado.”

apresentando; e 2. os jogadores passam a dar preferência ao espaço mediado (o mundo do jogo, do original game world) como seu ponto de referência para onde eles “estão”.

Em outras palavras, o que acontece é a construção de um modelo mental daquele universo de faz de conta que se apresenta no jogo e, para tanto, são processados elementos de sons, de imagens, de background, de física, de movimento etc. Assim que essa construção se consolida no cérebro do jogador (o que, por relatos de jogadores, acontece em alguns minutos apenas em jogos considerados bastante imersivos), pode acontecer uma escolha, consciente ou inconsciente, do jogador sobre como ele ou ela se sente em relação a essa simulação; ou seja, o jogador de certa forma decide se está naquele mundo ou neste mundo.

De acordo com Madigan, existem características in game que favorecem a imersão e a sustentam e essas características podem ser divididas em dois grandes grupos: 1. riqueza (modelo mental rico em detalhes do ambiente do jogo) ; e 2. consistência (características que criam a consistência entre os elementos in game).

O conceito de riqueza constrói-se a partir e na relação entre quatro elementos que são determinados pelas representações (visuais, sonoras, corporais, musicais etc.) oferecidas pelo jogo. Para Madigan, um dos elementos que criam a riqueza em jogos são os canais múltiplos de informações sensoriais: “Multiple channels of sensory information means simply that the more senses you assault and the more those senses work in tandem, the better. A bird flying overhead is good. Hearing it screech as it does so is better.” (MADIGAN, 2010)

Os três elementos seguintes seriam: integralidade de informações sensoriais; ambientes cognitivamente exigentes; e narrativa (enredo ou história) forte e interessante. Madigan, então, define cada um destes pontos como apresentados a seguir:

Completeness of sensory information means that the fewer blanks about the mental model of the game world that the player has to fill in, the better. (...) Dealing in a familiar environment also allows the player to comfortably make assumptions about those blank spaces without being pulled out of the world to think about it.

Cognitively demanding environments where players have to focus on what's going on and getting by in the game will tie up mental resources. This is good for immersion, because if brain power is allocated to understanding or navigating the world, it's not free to notice all its problems or shortcomings that would otherwise remind them that they're playing a game.

Finally, a strong and interesting narrative, plot, or story will suck you in every time. In fact, it's pretty much the only thing in a book's toolbox for creating immersion, and it works in games too. Good stories attract attention to the game and make the world seem more believable. They also tie up those mental resources. (MADIGAN, 2010)

Já o segundo grupo de características que vão colaborar na produção de imersão, o grupo da consistência, vai ser produzido pelos traços do jogo propriamente, sendo as seguintes: ausência de pistas visuais incongruentes; comportamento consistentes das “coisas”; apresentação ininterrupta do mundo do jogo; e interatividade com os itens no mundo do jogo. Madigan define estes quatro pontos da seguinte forma:

Lack of incongruous visual cues in the game world is one of the more interesting precursors to spatial presence. If we were discussing the same concept in movies, I'd cite the example of seeing a boom mic drop into an otherwise believable scene. Examples might include heads up displays, tutorial messages, damage numbers appearing over enemies' heads, achievement notifications, friends list notifications, and the like. It's also the reason why in-game advertising wrecks immersion so much.

Believable behavior from things in the game world means that characters, objects, and other creatures in the game world behave like you'd expect them to. It's also worth noting that the cues need to make sense and be constant throughout the experience.

An unbroken presentation of the game world means that the spatial cues about the imaginary world your game has created should not just up and vanish. Which is exactly what happens every time you get a loading screen, a tutorial, or a game menu. When that happens, the game world literally disappears for a few minutes, and we can't feel immersed in something that isn't there.

Interactivity with items in the game world could probably fit under the “richness” list above, but I include it with consistency because it's another way of giving the player feedback on actions and a sense of consistency between various parts of the environment. Operating machines, talking to NPCs, and fiddling with physics makes it seem like the various pieces of the world fit together consistently.

Essa proposição de se pensar imersão a partir das considerações pensadas inicialmente pela Psicologia vem ajudando os pesquisadores de videogames a postularem reflexões sobre este conceito não só baseadas em percepções retiradas de gameplays mas com base em considerações teóricas sobre cérebro e construção de modelos mentais. Acrescenta-se também a ideia de que esse modelo mental é construído com base em uma simulação, o que não impede ou dificulta a imersão, por sua vez. Ademais, tem-se também o elemento “jogador” nessa ideia de imersão.

As considerações sobre este lado da imersão, o lado do jogador, têm algumas ramificações. Segundo Madigan (2010), algumas perspectivas afirmam que certas pessoas apresentam algo denominado “traço de absorção”, o que permitiria que elas fossem cooptadas mais facilmente em alguma forma de faz de conta.

Em 1975, Mihaly Csikszentmihalyi define o conceito de estado de fluxo ou, do original, flow. Para o autor, este é um estado que se caracteriza por representar uma situação em que uma pessoa está completamente imersa no que está fazendo. Weibel e Wissmath (2011) defendem que estudos preliminares sobre estado de fluxo em videogames são consistentes com o conceito proposto por Csikszentmihalyi. O autor ainda acrescenta algumas características deste estado:

The concept suggests that the psychological experiences of various leisure activities such as rock climbing, dancing, or chess playing have several common dimensions. The characteristics of such intrinsically rewarding flow experiences are intense involvement, clarity of goals and feedback, concentrating and focusing, lack of self-consciousness, distorted sense of time, balance between the challenge and the skills required to meet it, and finally the feeling of full control over the activity. (CSIKSZENTMIHALYI, 1988)

Já outras abordagens consideram que os jogadores têm um papel mais ativo na imersão, ou seja, estão cientes da simulação e querem fazer parte dela. Seria como um pacto ficcional, ou mesmo, conforme Madigan compara, uma “suspensão de descrença”. Processo que também ocorre na leitura de textos ficcionais, quer dizer, é o processo pelo qual o leitor não julga ou desacredita o que ocorre no universo ficcional, mas considera o que ocorre lá conforme a lógica do próprio universo e não nos termos de mundo real, mas sim mundo possível.

3.2 Jogos de computador e videogames – sistema dinâmico e game engine

Qualquer sistema conhecido pelo homem, seja ele parte da natureza ou da cultura, baseia-se em elementos que, aparentemente, mas só aparentemente, parecem aleatórios. Para a

moderna Teoria do Caos, especialmente para Edward N. Lorenz (1995), as condições iniciais estão no centro de investigação de experimentos dos mais diversos que exploram os sistemas que compõem o planeta, tanto os lineares como os não lineares. No entanto, as condições iniciais de um sistema, dada sua natureza contínua e flutuante, podem representar, de fato, em um estudo as condições iniciais de um evento, mas, ao mesmo tempo, essas mesmas e exatas condições podem representar os elementos do decurso de outro evento bem como os elementos finais de um terceiro.

Nesse trabalho, pensa-se nos videogames como sistemas dinâmicos, uma subdivisão dos sistemas que contempla a relação dos elementos dentro do próprio sistema e entre eles no decorrer de um evento. Genericamente, um sistema é qualquer entidade que pode sofrer variações de algum tipo conforme o tempo passa (LORENZ, 1995, p. 212); assim, a língua é um sistema, a história é um sistema, a cultura é um sistema e, conseqüentemente, a literatura também é um sistema, pois todos sofreram, sofrem e sofrerão modificações em sua estrutura de acordo com o devir do tempo e das mudanças na sociedade – quem ou o que é o modificador ou o modificado é praticamente incognoscível.

Nesse sentido e considerando que a perspectiva assumida é dos videogames como produtos culturais, os jogos eletrônicos também inserem-se nesses fenômenos sistemáticos, tanto em sua constituição (primeiros modelos e softwares e as implementações que se seguiram sucessivamente) como em sua manipulação pelo usuário. O jogo, assim como a maioria das obras de arte, não é “entregue” à audiência já finalizado, pelos motivos anteriormente elencados. No entanto, a jogabilidade (do inglês *gameplay*; tradução nem um pouco satisfatória, mas é a utilizada na área de jogos), o jogo sendo manipulado e realizado pelo usuário, constrói-se no devir do tempo. É através da interação do jogador com toda a estrutura do jogo (regras, relação entre usuário e sistema, os objetivos a serem atingidos, o enredo oferecido, o tempo de realização dos objetivos, os valores simbólicos em questão) que o sistema de fato se cria, na interação humano/máquina (software também).

Partindo dessas considerações, é que se torna possível a afirmação de que jogos de computador e videogames são sistemas dinâmicos que modificam outros sistemas (o tecnológico, pois contínuos avanços são requeridos, e o cultural no mínimo) e são também conseqüentemente modificados. E a dinamicidade jaz no elemento mais significativo desse tipo de jogo, na interação do usuário com a interface (tanto hardware como software).

No entanto, jogos de computador ou videogames não são apenas produtos culturais, mas também tecnológicos e, assim pensados, é importante dizer que o desenvolvimento dos primeiros jogos de videogame do tipo role playing (o jogador cria ou faz uso de um personagem no jogo para realizar as tarefas solicitadas e, assim, desenvolver o enredo) – RPG – datam da década de 1980 (BARTON, 2007), teve três fases principais (o estudo de Barton cobre o desenvolvimento de jogos de role playing até o ano de 2004): os primeiros anos, que vão de 1980 até 1983; a era de ouro, que vai de 1985 até 1993; e as eras de platina e moderna, que vão de 1994 até 2004.

Um pouco mais novos são os videogames do gênero FPS/TPS, o jogo DOOM (Figura 1: HUD do DOOM), lançado em 1993, está entre os primeiros títulos do gênero com notório reconhecimento entre jogadores e fazia uso de uma interface bastante simples (a interface disponibilizada ao jogador, conhecida como HUD – heads-up display –, representando os seguintes elementos: vida (aparecendo muitas vezes como life ou health), magia (por vezes representado por mana ou MP – Mana Points), munição (aparecendo como ammo) e outros objetos de manipulação do avatar, como armas, trajes, kits médicos, mapas etc.; essa consideração deve ser tomada genericamente, pois cada jogo pode dispor desses elementos através de outra nomenclatura e de valores também diferenciados, o que confere ao jogo em questão uma identidade própria.

Figura 1: HUD do DOOM



Fonte: <<http://idsoftware.com/ss-pop-up.php?title=doom-final&navGroup=doom&screenshot=1>>

Esses jogos têm por princípio a relação de colaboração entre jogadores, ainda que se possa jogá-los nas versões singleplayer – jogo para um jogador – em alguns títulos, são as partidas por times que os tornaram conhecidos e amados entre jogadores de todo o mundo. Nessa linha, encontra-se o famoso e aclamado Counter-Strike (Figura 2), jogo online em rodadas em que times de terroristas e contra-terroristas se contra-atacam (por isso counter-strike). Nele, times de até cinco jogadores se enfrentam com objetivos variados de acordo com diferentes mapas disponíveis, como resgatar reféns, assassinar – se você for um terrorista – ou proteger – se você for um contra-terrorista – o VIP (um dos personagens do time de contra-terroristas). Além dessas questões mais estruturais do jogo, o CS ficou também conhecido por ser utilizado como simulador de guerrilha urbana pelos batalhões especiais das polícias de todo o mundo e por ter formado ligas de jogadores profissionais do game. Ademais, e para aumentar a fama do jogo, ele teve sua venda, incluindo qualquer tipo de material sobre o jogo, no Brasil, proibida de 2008 a 2009.

Figura 2: Cena de Counter-Strike com HUD e radar (topo esquerdo)



Fonte: <<http://store.steampowered.com/screenshot/view/240/2?size=800>>

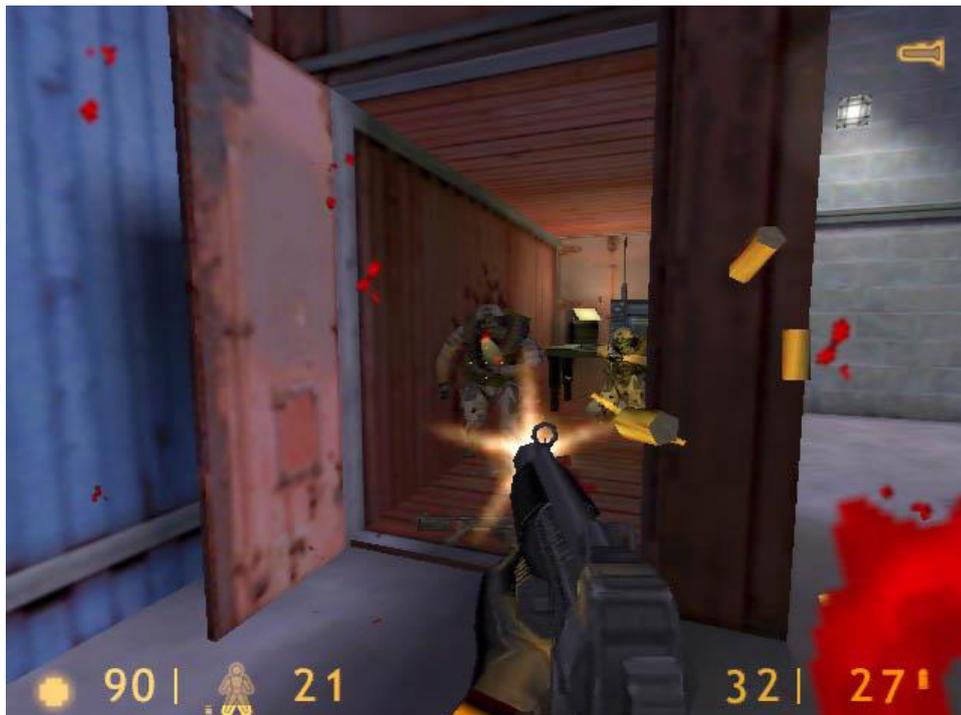
Já os FPAA/TPAA representam o hibridismo entre os jogos de aventura, como o clássico de FPA (first-person adventure) *Myst* (Figura 3), e os de ação (com diversos subgêneros como shooter games, fighting games, maze games e platform games, tanto em 2D como em 3D). Ao mesmo tempo que o jogador pode interagir com o ambiente virtual, assim como em *Myst*, ele pode, também, desempenhar ações como em combates (tanto corpo a corpo como a distância, ou seja, tiros), como em *Half Life* (Figura 4), trabalhando com gráficos em 3D e tendo na maioria dos casos a possibilidade de ponto de vista tanto em primeira pessoa como em terceira pessoa, esse jogos possivelmente são os mais populares justamente por juntarem elementos que fizeram dos gêneros anteriormente citados franchises de sucesso.

Figura 3: Primeira cena na Ilha de Myst e o cursor (representado pela mão)



Fonte: <http://2.bp.blogspot.com/_cb4_saJAboo/ShldJo-MfGI/AAAAAAAACoo/6fw9aQUOL1E/s400/myst-1.jpg>

Figura 4: Cena de Half Life Source com HUD



Fonte: <http://mountanalogue.files.wordpress.com/2010/08/game25_half-life1.jpg>

Nessa linha, e como um dos objetos observáveis escolhidos pela autora é o gênero de action-adventure, estão jogos como Lara Croft: Tomb Raider, da Eidos e Crystal Dynamics, The Legend of Zelda, da Nintendo/Capcom, Onimusha, da Capcom, e God of War, da Sony/Capcom. Todos compartilham basicamente a mesma estrutura: um protagonista (no Onimusha 3, há dois protagonistas que se revezam na realização das tarefas), uma série de puzzles a serem resolvidos, mapas a serem explorados, inimigos a serem derrotados com objetivos finais que variam de jogo para jogo, sem mencionar os jogos que exploram os sistemas open-ended em que o jogo, aparentemente, não tem fim e os objetivos não são claros.

Historicamente, os primeiros videogames datam do final da década de 1950 e em sessenta anos sofreram muitas modificações. Os avanços tecnológicos permitiram o aprimoramento da inteligência artificial, possibilitando a inserção de personagens não-jogáveis – conhecidos por NPCs, do inglês non-playable characters – (e, depois, também mais complexos), e a utilização de programação em 3D, garantindo, assim, imagens gráficas de cenários, de batalhas e dos próprios personagens do ângulo que se desejar e com excelente resolução, bem como o desenvolvimento da engine (BARTON, 2010).

Ted Friedman em ensaio seminal sobre jogos de computador e simulação faz várias considerações que levam em conta as múltiplas características dos jogos virtuais. Em certo ponto, ele afirma:

Computer games, by contrast, are a new medium, still in flux. While game genres have begun to form, they remain fluid, open-ended. The rules and expectations for computer games are not yet set in stone. Each new game must rethink how it should engage the player, and the best games succeed by discovering new structures of interaction, inventing new genres. What would be avant-garde in film or literature - breaking with familiar forms of representation, developing new modes of address - is standard operating procedure in the world of computer games. Every software developer is always looking for the next "killer application" - the newest paradigm-buster.³⁶ (FRIEDMAN, 1999)

³⁶ Tradução da autora: “Os jogos de computador, ao contrário, são uma nova mídia, ainda em fluxo. Enquanto gêneros de jogos começaram a se formar, eles permanecem líquidos, em aberto. As regras e as expectativas para os jogos de computador ainda não estão gravadas em pedra. Cada jogo novo deve repensar como envolver o jogador e os melhores jogos tiveram sucesso descobrindo novas estruturas de interação, inventando novos gêneros. O que seria de vanguarda no cinema ou na literatura - rompendo com formas familiares de representação, o desenvolvimento de novos modos de discurso - é o procedimento padrão no mundo dos jogos de computador. Cada desenvolvedor de software está sempre olhando para o próximo "aplicativo matador" - o

É esse fluxo constante, essa contínua e irrevogável mudança, um objeto sempre no devir, essa é a essência dos jogos de computador e videogames. Não há posições que possam contrariar a afirmação de que “pessoas jogam videogames”, isso é um fato. Não se pode voltar a um tempo em que essa tecnologia não exista, mas sim uma constante busca pelo tempo a frente e o que esse tempo vai trazer. Com as modificações feitas ao longo dessas gerações, surgiu também a game engine por volta de 1980. E o que vem a ser isso? Inicialmente, game engine em português significa “motor de jogo” e isso basta para tecer algumas reflexões sobre a sua função, ou seja, que ela tem por função primordial “rodar” o videogame. No entanto, quais seriam seus papéis secundários, considerando isso?

Em linhas gerais, a game engine é a linguagem de programação responsável por renderizar (de forma abstrata, pois ela não é visível ao usuário) essa linguagem em imagens gráficas, incluindo nisso a geometria necessária para a representação 3D, a iluminação, a textura, entre outros, bem como os papéis de controlar os personagens não jogáveis - NPCs, a interface gráfica de controle do usuário, o carregamento do próprio jogo. É ela também a responsável por determinar toda a física por trás do jogo, ou seja, aquilo que é possível para o avatar realizar considerando as limitações de movimentação dentro do virtual (no jogo online Second Life, por exemplo, é permitida aos avatares a habilidade de voar; nas diferentes sequels³⁷ de God of War, embora a personagem possa cair de penhascos e de pontes, o ambiente tem limitações quando determinados movimentos não podem ser realizados – assim, ela não pode saltar de alguns lugares para outros, nem se jogar de cima de um prédio caso isto não esteja previsto pela game engine).

Pode-se pensar nesse sistema como a estrutura profunda do videogame. Ela subjaz àquilo que é representado virtualmente ao usuário e determina, já de saída, todas as funcionalidades de IHC (interação humano-computador). Até mesmo as trapaças realizadas pelos usuários são previstas pela game engine, ou seja, existem as regras pré-estabelecidas, mas a própria construção da engine deixa brechas para que essas regras sejam burladas. Esse é um dos desafios mais adorados pelos jogadores, embora alguns abominem o uso de trapaças

mais novo destruidor de paradigma.”

³⁷ Como são denominadas as sequências ou expansões dos jogos a partir da primeira ocorrência de um título. Um game sequel pode dar continuidade à história anterior ou acrescentar um novo conflito a ser solucionado, pode manter as mesmas personagens, acrescentar novas ou substituí-las por outras.

para se “virar”³⁸ um nível ou “zerar”³⁹ um jogo, mas o fato é que elas existem porque a engine as permite.

Considerando essas transformações, não se pode deixar de observar nessa mudança um reflexo da evolução tecnológica vivida pela humanidade nos últimos trinta anos: telefones celulares e smartphones, computadores portáteis e extremamente leves, tablets, tecnologia bluetooth, entre outros. Como essa tecnologia é, de fato, uma extensão do homem, não se pode negar o entrelaçamento de tudo o que ela permitiu que se produzisse a partir dela.

3.3 Jogo como experiência de simulacro e simulação

Jogar videogame significa basicamente experimentar outra realidade, ainda que ela seja virtual e coordenada por um sistema abstrato de milhares de linhas de código. Mas simulação, aqui, não se refere ao gênero de jogo conhecido por esse nome, mas sim ao ato de mimese que se realiza quando se está imerso no universo do jogo, independentemente do gênero que se tome por exemplo.

Nos videogames, o elemento “simulação” caminha lado a lado com a imersão e com os tópicos bem anteriores de imediatidade e hipermediatidade e é na confluência desses e de outros tantos traços específicos de cada jogo que a experiência “ganha vida”.

De acordo com Dovey e Kennedy (2009, p.10-11), o mundo no qual o jogo acontece é disponibilizado ao gamer através da representação, do uso de imagens gráficas e de áudio, que permite ao usuário entrar numa “simulação de mundo governada por regras”. Outro teórico de jogos, Ted Friedman (1999), afirma que

representar o fluxo e a mudança é exatamente o que a simulação faz, pela substituição da estagnação de dois ou três modelos espaciais dimensionais por mapas que se modificam com o passar do tempo para refletir a mudança. E esta mudança não é simplesmente uma comunicação de uma só via de uma série de imagens estáticas, mas

³⁸ Significa passar para o próximo nível do jogo.

³⁹ Significa terminar o jogo.

um processo continuamente interativo.⁴⁰

Por essa perspectiva, a ideia que se tem é de que essa simulação representa sistemas complexos em contato com as regras do próprio sistema e com os usuários que o modificam, numa relação que poderia ser vista como elementos de macro e de micro estrutura em ação; um movimento que se cria no constante e contínuo diálogo entre os procedimentos realizados externamente pelo jogador e a representação desses procedimentos nas ações desempenhadas pelo avatar.

Mas essa não é nem a mais adequada (e nem se pretende apontar tal definição) nem a última (última com o mesmo sentido de “*final definition*” ou “*the ultimate definition*”), e, sim, uma das muitas perspectivas que se tem sobre simulação.

Nos estudos e pesquisas de meteorologia, por exemplo, faz-se largo uso dessa tecnologia, através da seleção de variáveis bem mais numerosas para que se obtenham previsões de tempo bem mais precisas; e esse tem sido um dos fortes exemplos de avaliação de um sistema dinâmico em simulação com um número infinito de variáveis.

Em geral, simulação computacional serve para que se possa estudar certos comportamentos que por algum motivo nem sempre são possíveis observar diretamente, como é o caso da previsão do tempo. Assim, a simulação tem sido utilizada para que se façam análises financeiras e de planejamento militar (DOVEY; KENNEDY, 2009, p.11), sejam estas situações postas depois em prática ou não. No livro *Simulating Societies: the computer simulation of social life*, Nigel Gilbert e Jim Doram (DOVEY; KENNEDY, 2009, p.12 apud GILBERT; DORAM, 1994, p.4) defendem que simulação é um processo de modelagem (de criar modelos):

We wish to acquire knowledge about a target entity T. But T is not easy to study directly. So we proceed indirectly. Which is sufficiently similar to T that we are confident that some of what we learn about M will also be true of T.

No entanto, essas são considerações sobre simulação considerando principalmente

⁴⁰ Tradução do autora.

fenômenos físicos e até sociais (no caso da citação de Gilbert e Doram), mas simulação também foi pensada pela filosofia, especialmente por Jean Baudrillard. Antes que se passe às suas reflexões, é conveniente que se retome o que foi exposto até aqui sobre o tema e que se amplie para a abordagem de Baudrillard. Assim, em linhas gerais, simulação é

“um sistema de representação que não tem nenhum referente real no mundo. Deriva da ciência da computação e da teoria crítica através do legado de Baudrillard. Em ciência da computação, simulação é capaz de prever o comportamento de sistemas complexos que não poderiam ser diretamente observados e é amplamente utilizada, junto com a teoria e a experimentação, como método para a reprodução de conhecimento. Baudrillard defendeu que 'signos' já não representam a realidade no mundo mas eles mesmos constituem o mundo. Jogos de computador unem estas duas vertentes de significado na medida em que eles graficamente representam ambientes que usualmente não existem no mundo e que são gerados pelos sistemas dinâmicos complexos da game engine.”(DOVEY; KENNEDY, 2009)

Em um de seus mais conhecidos textos, *Simulacros e Simulação*, Jean Baudrillard retoma as questões envolvendo as ordens do simulacro, já trabalhado anteriormente em *Symbolic Exchange and Death*, e “estilhaça” ainda mais qualquer possibilidade de real na sociedade contemporânea tecnológica. Partindo da alegoria do mapa que representava tão bem o país em questão que acabou por ter as mesmas dimensões do plano concreto, Baudrillard destrói inclusive esta alegoria de busca pelo real, pois só há hoje a impossibilidade dela, é o simulacro (e não mais a representação) que tem espaço no hoje e é ele que precede o próprio real.

Mas é quase no final do texto, no capítulo “Simulacros e Ficção Científica”, que o autor retoma as três categorias (ou três ordens) de simulacros da seguinte forma:

Três categorias de simulacros:

- simulacros naturais, naturalistas, baseados na imagem, na imitação e no fingimento, harmoniosos, otimistas e que visam a restituição ou a instituição ideal de uma natureza à imagem de Deus,
- simulacros produtivos, produtivistas, baseados na energia, na força, na sua materialização pela máquina e em todo o sistema de produção – objectivo prometiano de uma mundialização e de uma expansão contínua, de uma liberdade de energia indefinida (o desejo faz parte das utopias relativas a esta categoria de simulacros),

- simulacros de simulação, baseados na informação, no modelo, no jogo cibernético – operacionalidade total, hiperrealidade, objectivo de controle total.

À primeira categoria corresponde o imaginário da utopia. À segunda a ficção científica propriamente dita. À terceira corresponde – haverá ainda um imaginário que responde a esta categoria? A resposta provável é que o bom velho imaginário da ficção científica morreu e que alguma outra coisa está a surgir (e não só no romanesco, também na teoria). (BAUDRILLARD, 1991, p.151)

É nessa terceira categoria que se inserem as tecnologias do universo dos computadores, neste caso o jogo de computador e o videogame; são essas formas híbridas (e-Book, jogos virtuais etc) que deslocam o modo de significar das coisas e segundo Baudrillard não há nesta perspectiva espaço para o imaginário de um real, o imaginário é o próprio real.

Partindo disso, pode-se teorizar que os videogames, considerando sua não referencialidade direta com a realidade, trabalham com um nível conceitual de real, uma espécie de constructo, sem referente imediato. O universo elaborado pelo jogo se torna o modelo de universo para o jogador e é este mundo que cria seus próprios signos, quebrando toda e qualquer fronteira; a simulação passa a ser uma forma de processar a realidade, criando, assim, um mundo hiperreal em que os termos real e irreal perdem o sentido, já que a arbitrariedade essencial da imagem criada, novamente, não se refere nem a um significado, nem a um significante conhecido.

Nesse sentido, o jogo permite a seus usuários a criação de ambientes, de personagens, de universos que iriam contra qualquer lei física ou biológica, assim como permite que o gamer realize, através de seu avatar, proezas impossíveis no mundo que se tem como referente do real (voar, lutar todas as artes marciais conhecidas, produzir encantamentos, entre outras habilidades). Ademais, esse mesmo universo, ainda que produzido sobre leis regidas pela engine, consente aos usuários a quebra dessas mesmas leis (as trapaças). Dessa forma, as mesmas leis que regem o universo do jogo, regem as quebras dessas leis, pois a sua construção “deixa” brechas, dando ao jogador todo o poder de manipular o mundo a sua volta (mas com um certo limite de possibilidades). A partir da simulação, Baudrillard afirma que surge o simulacro, que seriam os signos produzidos por essa simulação, com o papel de transformar os leitores/plateia/jogadores em consumidores de valores simbólicos defendidos nesta simulação. Aqui, essa perspectiva não se aplica, pois a consideração defendida jaz na simulação como alternativa de representação considerando essa nova mídia, os jogos virtuais.

Assim, a simulação, não como caminho para o simulacro que leva para a alienação, mas como caminho para se tornar autor e ator de sua história enquanto ela ocorre, permite ao usuário colocar-se no papel do outro, vivenciar situações não referenciáveis em parte alguma do mundo físico que se conhece. Simular está para o jogador como o faz de conta está para a criança; o sentido lúdico, do jogar simulando o que quer que seja, de se ver representado graficamente por um avatar virtual dão ao usuário a liberdade que só a própria simulação, sua essência sem referencial, permite. O jogador, assim, escapa a sua realidade imediata para uma hiperrealidade auto-construída no ato do próprio jogo, tendo em suas mãos as ações das personagens sobre a sua tutela e que, virtualmente, o representam.

Baudrillard ainda defende que “dissimular é fingir não ter o que se tem. Simular é fingir ter o que não se tem. O primeiro refere-se a uma presença, enquanto que o segundo a uma ausência” (1991, p.9). Essa segunda colocação aplica-se diretamente aos videogames, pois parece referir-se tanto ao elemento imaterial que tanto marca esses jogos e os diferencia de seus parentes concretos e amplia para o fato de que jogar é criar uma realidade inexistente a partir de impulsos sensoriais fora do real, fundada na ausência citada. Acrescenta ainda que a tecnologia geradora do simulacro é um “prolongamento do corpo” (bem próximo da expressão “extensões do homem” de McLuhan) e mais

(é) a sofisticação funcional de um organismo humano, que lhe permite igualar-se a natureza e investir contra ela triunfalmente. De Marx a McLuhan, a mesma visão instrumentalista das máquinas e da linguagem: são intermediários, prolongamentos, media-mediadores de uma natureza idealmente destinada a torna-se corpo orgânico (seria o cyborg⁴¹? – acréscimo do autor) do homem. Nesta perspectiva “racional”, o próprio corpo é apenas um medium. (1991, p.139)

Resumidamente, é na contínua combinação e modificação dos elementos estáticos e dinâmicos de um jogo (imagens gráficas, cenários, NPCs, objetos, ferramentas e avatar) e através de uma construção que se faz no devir e sem relação direta com a realidade ou com qualquer outra forma midiática de representação que o simulacro se constrói e, ao mesmo

⁴¹ Conforme Dovey e Kennedy (2009, p.145), cyborg são os seres existindo em uma condição de interface máquina/consciência. Isto pode ocorrer em uma série de maneiras, de marca-passos no mundo factual a androides no mundo ficcional. Contudo, o discurso do cyborg, após Donna Haraway, firma-se como uma nova oportunidade radical de reformulação da identidade na qual hierarquias como inato/adquirido, corpo/mente, ser/Outro tem o potencial de serem reconstituídas.

tempo, o sistema dinâmico que o possibilitou. Conforme afirmam Dovey e Kennedy (2009, p.13), a simulação através dos videogames e, conseqüentemente, o simulacro são respostas às necessidades humanas de participação na esfera midiática e, como defendem os Estudos de Jogo, os humanos têm uma necessidade de jogar em diferentes áreas do ambiente. A isso pode-se somar a seguinte reflexão de Baudrillard:

O imaginário era o álibi do real, num mundo dominado pelo princípio de realidade. Hoje em dia, é o real que se torna álibi do modelo, num universo regido pelo princípio de simulação. E é paradoxalmente o real que se tornou a nossa verdadeira utopia – mas uma utopia que já não é da ordem do possível, aquela com que já não pode senão sonhar-se, como um objecto perdido.

Assim, a passagem da representação para a simulação acrescenta ao humano a possibilidade de interação e manipulação de outros ambientes e “realidades” fora do contexto factual que o cercam, mas está além do imaginário que tornou-se o próprio real. O jogo encontra-se no limiar de um mundo que não se presta mais a representação, mas que possivelmente tenta localizar em algum ponto o eixo para a racionalidade, para o logos; no entanto, o universo midiático, constrói-se, hoje, pela reatualização da mitologia, ou seja, a busca pela racionalidade faz-se justamente em um terreno que se opõe a isso sumariamente.

4 DOIS JOGOS, DUAS CRIAÇÕES DE PERSONAGENS, DOIS SIMULACROS

4.1 Lara Croft: Tomb Raider – a pós-mulher como avatar

Por muito do seu impacto e alcance, Lara Croft é a personagem protagonista de videogames com força central para se tornar uma identidade per se, muito além das fronteiras abstratas dos polígonos formadores das representações na tela. Lara representa o poder do simulacro em tornar-se formador de novos sistemas de signos e de commodidentity.

Lançado pela primeira vez em 1996 com o título *Tomb Raider: The Last Revelation*© (Eidos Interactive Inc.), Lara Croft desconstruiu o usual horizonte de expectativas de milhares de jogadores por todo o mundo. A heroína foi responsável por representar nos videogames a crescente relevância que as vozes marginais passam a ter na contemporaneidade; Lara, então, transforma a ideia costumeira que se tem de personagens femininas em videogames como secundárias ou servindo de motivação de alguma espécie ao herói principal para o núcleo da aventura, sendo ela a responsável por encaminhar o curso da história.

Pode-se sustentar, entretanto, que a passagem de uma voz da margem para o centro estabelece apenas a troca desse centro, mantendo assim, um discurso nuclear que deva se sobressair aos outros, pois com os movimentos civis da década de 1960 percebe-se uma luta “para que essa cultura exclusivista começasse a fazer parte de uma cultura comum, onde os significados e valores fossem construídos por todos e não por uns poucos privilegiados” (CEVASCO, 2003, p. 139); o que se tem, de fato, são significantes flutuantes, vozes diversas, considerando que, ademais, “o centro não é o centro” e a “totalidade tem seu centro em outro lugar” (DERRIDA, 1995).

Nesse sentido, Lara representa, ao mesmo tempo, uma resignificação das personagens femininas em videogames e a descentralização de vários elementos anteriormente basilares; tem-se, então, “uma pluralidade de centros de poder” (HALL, 2001, p. 16). Mas no caso de Lara, ela se coloca ao lado de tantas outras personagens significativas contemporâneas suas,

como Dr. Gordon Freeman, de *Half-Life* (Valve Corporation, 1998), ou Chris Redfield e Jill Valentine, ambos de *Resident Evil* (Capcom, 1996), passando a representar não apenas uma nova possibilidade de simulação do mundo ficcional como também uma alternativa de demonstração de que personagens femininas, assim como Jill Valentine, podem tornar-se, também, um instrumento midiático, pois passam a significar uma série de elementos a partir da citação de seu nome apenas.

Depois dessas palavras sobre a personagem, os jogos. Em linhas gerais, os videogames sob o título *Tomb Raider* incidem sobre *framestories* no estilo exploração, ou seja, as histórias desenvolvem-se em torno de algum artefato mítico, de valor arqueológico, e, portanto cultural, em que sua descoberta implica, conseqüentemente, em uma possível destruição da humanidade como é conhecida, bem como a manipulação temporal e outras alterações significativas na constituição mundial, de modo que a localização dos artefatos em questão tenha entrelaçamentos com o objetivo máximo da personagem, que é salvar o mundo em última instância.

Tal sumarização se fez necessária, pois não é a fábula de cada jogo em si que se encontra no centro da análise da autora, mas sim os elementos possibilitadores da identificação entre personagem e jogador de modo a gerar essa nova forma de recepção do fenômeno da arte. Assim, as reflexões que virão a seguir são baseadas em *gameplays* da autora a partir de diferentes títulos da série *Lara Croft: Tomb Raider* ®.

O ponto central que permitiu à autora unir a ideia do videogame como um novo modelo possível de recepção da obra de arte coloca-se sobre as reflexões que defendem a época atual (primeira década do segundo milênio) como adepta às mídias simulacionais de forma muito mais significativa. O que precisa ser mantido em mente é a inserção de um novo paradigma de recepção da representação no mundo contemporâneo, pois, como afirmou Gonzalo Frasca (2003, p.223), “mídias tradicionais são representativas, não simulacionais”; e, partindo disso, percebe-se a necessidade de estudo sobre as mídias simulacionais, como o videogame.

Dessa forma, é, na verdade, a essência simulacional que tanto fascina os jogadores. A necessidade de uma personagem que represente o jogador, ou seja, um avatar, é, por vezes, questionável, considerando que jogos como *Tetris* (vários) ou *DOOM* (Id Software, 1996) não

possuem uma personagem que represente o jogador, ainda assim mantendo o agenciamento e a imersão.

Entretanto, considerando a hipótese defendida pela autora, para que o videogame seja uma alternativa do modo mimético para o modo simulacional de recepção da obra de arte, coloca-se na personagem do jogo, o avatar, a função de mediar, em nível final, a interação entre jogador e sistema abstrato. Assim, os jogos que intermediam o universo representado na simulação através de um avatar criam a identificação entre jogador e personagem, transformando os conflitos desse ser virtual nos conflitos do jogador, que passa a perceber o avatar como persona.

Em *From The Green Berets to America's Army*, Aaron Delwiche (2007, p.97) afirma que: “In many of the most popular video games, we identify ourselves bodily with our character in the game world, and psychologically with the broader narrative arc defined by our character’s choices.”

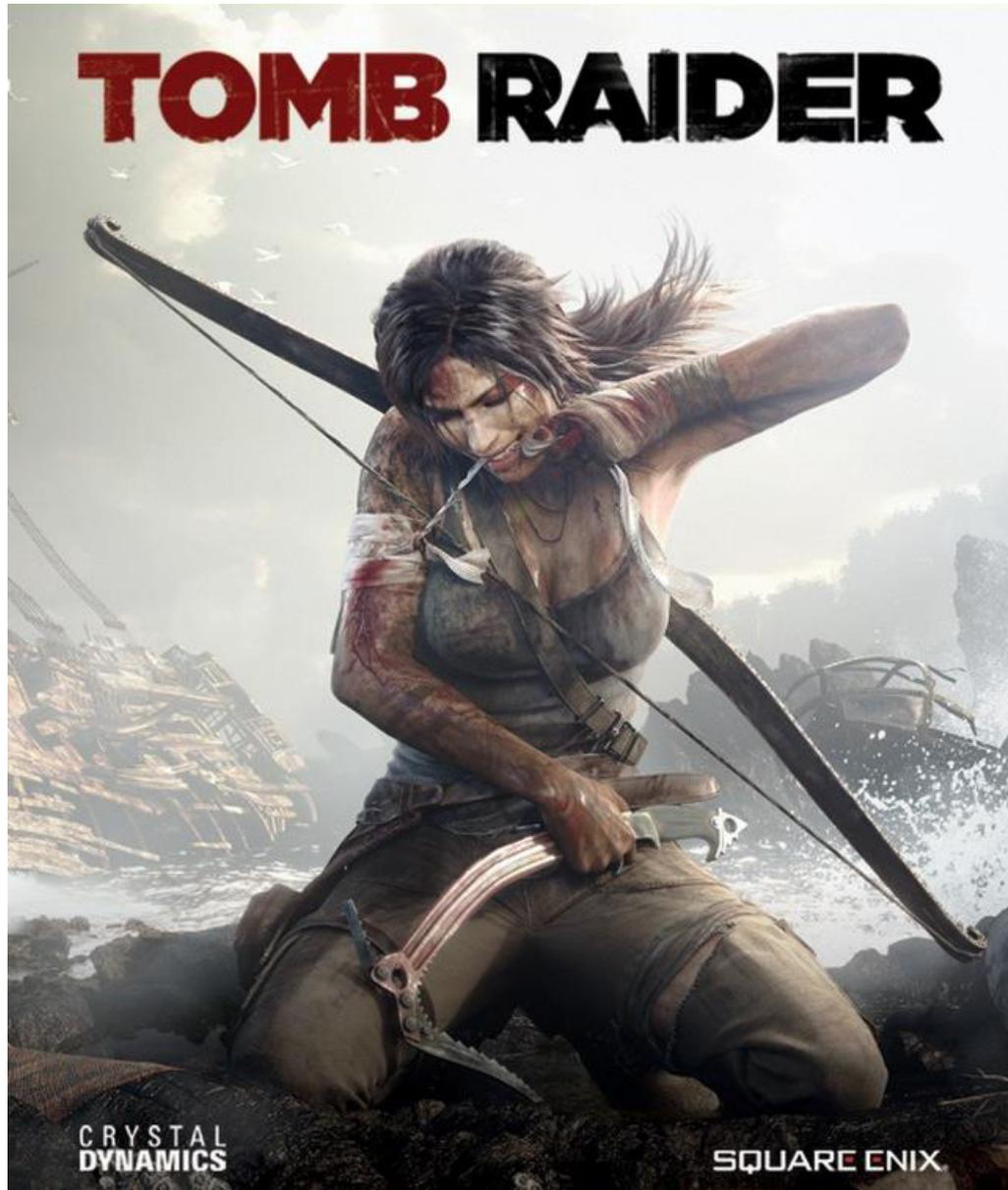
A partir disso, é possível apoiar-se em análises de videogames que buscam demonstrar a relação entre indivíduo (sujeito), videogame e personagem (avatar) como um processo de agenciamento que concorre no sentido de garantir, entre outras coisas, a continuidade da atividade de jogar, bem como criar uma fidelização do jogador com o gênero ou o título em questão. Isso acontece na literatura de forma bem mais significativa do que no cinema, por exemplo, considerando que no ato de transformar as metáforas escritas em imagens mentais, ou seja, imaginar, o leitor estabelece com a personagem pontos de contato, seja por associação de eventuais acontecimentos ou fatos semelhantes, seja pelo desejo de vivenciar o que a personagem vivencia na ficção, entre outros.

O mesmo tipo de agenciamento ocorre no jogo, em decorrência da simples customização da personagem (do avatar) ou pela construção do seu inner self, que se dá pelos caminhos e pelas escolhas definidas, sendo um dos elementos que permitem criar um maior ou menor afastamento entre jogador e personagem, bem como através dos cut scenes que estabelecem o contexto em que a história do jogo se insere ao mesmo tempo em que apresenta a personagem principal, ou seja o avatar do jogador.

No jogo *Tomb Raider* (Square Enix, Crystal Dynamics), com lançamento para o

outono de 2012, o trailer (Anexo 1: Video 1 – Trailer Tomb Raider⁴²) tem como função mostrar a origem de Lara Croft como arqueóloga, realizando um reboot do jogo de forma a reiniciar a história da heroína de maneira independente da exibida nos jogos anteriores, mas também mostrar o nascimento de uma sobrevivente, uma guerreira (Figura 5: Capa de Tomb Raider).

Figura 5: Capa de Tomb Raider



Seguindo o tópico avatares e seus papéis, pode-se colocar Mirjam Eladhari (2007, p. 172) definindo esses seres como:

⁴² Fonte: < <http://youtu.be/nFBrgcSjj-0>>

avatars não são apenas veículos de movimentação ou de auto-caracterização, eles são os núcleos funcionais de cada experiência individual de jogo. Eles são ao mesmo tempo o foco e o ponto de focalização, ou seja, o ponto a partir do qual focalizar. Como jogador você vê o jogo através dos olhos do seu avatar – seu ponto de focalização.

De certa forma, a maneira como o jogador entra no mundo simulado tem pontos de contato com a forma como o leitor entra no mundo narrado, ou seja, pela perspectiva, pelo ponto de vista de um narrador que narra, como descrito por Käte Hamburger (1986), sendo este o elemento fundamental que diferencia o real do narrado (a linguagem é a mesma, a sintaxe é a mesma; entretanto, há uma voz narrando os eventos).

Que o leitor não conhecedor de jogos não caia na falácia de pensar que Lara Croft: Tomb Raider é um jogo para meninas ou ainda que seja a escolha primeira para jogadoras femininas, muito pelo contrário. Lara Croft tornou-se alternativa de experimentar a simulação não somente como o Outro, mas também como um Outro de sexo diferente para os jogadores masculinos. A identificação é um dos pilares do videogame que se constrói pela união tanto das características imersivas como pelas características do agenciamento, que une a história, os conflitos e o resultado (ou resultados) ao jogador.

Em Lara Croft: Tomb Raider, o jogador é convidado a colocar-se no lugar de uma personagem feminina com diversas habilidades de luta e de tiro, além da necessidade de resolução de puzzles e do objetivo final, a saber, capturar a relíquia, e, indiretamente, salvar o mundo. Entretanto e apesar dessas características que são comuns às personagens femininas, o agenciamento se dá também pelo fato de que jogar com uma personagem feminina como extensão do indivíduo trabalha com a questão de imersão e experiência de ser um outro além de si.

Em seus quinze anos de vida, Lara Croft saiu das telas de computador, para as telas de cinema – sendo encarnada por Angelina Jolie (Lara Croft: Tomb Raider, 2001, e Lara Croft: Tomb Raider: The Cradle of Life, 2003), virou história em quadrinhos, romances, seu “rosto” estampa barras de chocolate e de doces, sem mencionar sua aparição em capas de revista. Nesse sentido, Burril afirma que

Lara é a commodidentity final, ela tem sido destaque em barras de chocolate, como figura de ação, em inúmeras sequências de jogos, em entrevistas, em aparições promocionais, na capa de revistas e em comerciais de televisão e em dois longas-metragens. Independentemente do fascínio da mídia por Lara, o jogo é um exemplo proveitoso do gênero de action-adventure em terceira pessoa, na medida em que apresenta uma personagem central digital, ou avatar, que (ou quem) é manipulada pelo jogador. (2005, p.498)

Não obstante, o pesquisador Chris Csikszentmihalyi⁴³ define Lara como “a prole monstruosa da ciência: um autômato feminino, eternamente jovem, idealizado, além de uma boneca tecnológica bem treinada e maleável criada por e para a contemplação masculina”, distando de concepções apaixonantes pela heroína.

Em *Tomb Raider: The Lost Artifact* (Core Design, Eidos Interactive, 2000), Lara é colocada na busca de relíquias construídas a partir de um meteorito, passando por cenários como as selvas indianas, castelos escoceses, as catacumbas de Paris e a mítica Área 51; o jogo ainda seria uma sequência para *Tomb Raider III* ou um minijogo. Mas, novamente, não é a história em si que mobiliza o jogador, mas a interação como possibilitação dessa nova forma de recepção; aqui o jogador não é expectador, mas participante e a fábula por trás do jogo constrói-se de forma implícita durante o gameplay.

Nos diferentes níveis do jogo, Lara é apresentada como sempre em busca de respostas, maximamente, sobre sua vida e o passado de sua família, criando no jogador um envolvimento que o move do início ao fim. Lara sofre e com ela também o jogador, ainda que esse jogador seja um homem. Aqui, “durante o curso de um jogo, a construção da identidade feminina do jogador surge de uma conectividade refletida da identificação do jogador com os movimentos do avatar no espaço do jogo (um tipo de ‘espelho’ de uma realidade alternativa)” (SCHLEINER, 2001, p.223).

Assim, o que engendra a relação personagem/jogador é menos a identificação pura com a personagem do que o fato de que essa personagem é a representação simulacional do indivíduo que joga. Nesse sentido, o agenciamento entre jogador e avatar se dá de forma espontânea, pois todo o observável no mundo simulado se dá pela perspectiva da personagem inserida na simulação; sendo assim, o envolvimento entre os dois se dá pela forma como a

⁴³ Comentário apresentado em palestra na Universidade Estadual de San Jose, em abril de 1998.

abstração do mundo do jogo é representada e simulada, pois é a forma como essa perspectiva se apresenta ao jogador que garante a identificação pela focalização. Sem mencionar a construção da imersão a partir do mundo apresentado pelo jogo, baseado nos conceitos de riqueza e consistência especialmente.

Nas palavras de Forster (2004, p.101), a forma de mostrar esse mundo está menos para fórmulas de narrar do que para “a capacidade do autor de mexer com o leitor”; ou seja, um envolvimento além do formal se dá entre jogador/leitor e avatar/personagem.

De acordo com a proposta de Brenda Laurel (2003) exposta anteriormente, existem seis elementos dramáticos presentes em jogos de videogame (nas atividades de interação humano-computador de uma forma geral), abordando o jogo, assim, pela perspectiva de uma interação com os computadores em termos teatrais. Dessa forma, pode-se pensar nesses seis elementos inseridos em Tomb Raider.

Retomando, os seis elementos são os seguintes em ordem ascendente: performance, padrão sonoro, linguagem, pensamento, personagem e ação. Considerando esses elementos que vão de encontro a algumas reflexões da autora dessa dissertação, a análise incidirá, a partir desse ponto, nessas características mais especificamente.

Nesse sentido, a imersão do jogador se realiza dentro desse sistema, com uma diferença: enquanto na encenação dramática o efeito desse sistema dá-se, sobretudo, sobre a audiência, no jogo o efeito incide no jogador, que é agenciado pelos conflitos apresentados, ao mesmo tempo em que se vê imerso e se identifica com a personagem.

O primeiro ponto, então, performance, relaciona-se, em Lara Croft, concomitantemente com o input enviado pelos controles externos ao sistema abstrato do jogo pelo jogador e com os procedimentos simulatórios desses inputs realizados pela personagem (avatar). Dessa forma, a construção de todo o espaço imaginário que se torna simulacro e cenário dá vida à personagem realizadora das tarefas no lugar do jogador, gerando assim um terceiro espaço, como os anunciantes do Playstation® gostam de enfatizar.

Em Lara Croft, nos seus quase 10 títulos⁴⁴, o jogador é agenciado no sentido de

⁴⁴ Tomb Raider (1996), Tomb Raider II (1997), Tomb Raider III (1998), Tomb Raider: The Last Revelation (1999), Tomb Raider Chronicles (2000), Tomb Raider: Legend (2006), Tomb Raider: Anniversary (2007), Tomb

racionalizar as estratégias necessárias para realizar as tarefas solicitadas, sempre com um objetivo máximo. Assim, o jogador explora espaços de certa forma bastante extensos, localiza artefatos escondidos e perdidos, soluciona problemas, enigmas e quebra-cabeças, além de aniquilar inimigos dos mais diversos tipos, inclusive não humanos.

A performance (encenação) como pensada por Aristóteles (e como abordada por Laurel) é “tudo que é visto”, ou seja, é o sentido da visão, especialmente o responsável pela recepção dos impulsos elétricos enviados ao cérebro que constroem a imagem do que se vê. De maneira racionalista e até reducionista, a interpretação do real jaz sobre a interpretação que o cérebro faz desses impulsos, transformando-os em imagens, sons, odores, sensações táteis e gustativas (estas últimas duas, especialmente a última, são ainda complicações que a imersão e a simulação não foram capazes de reproduzir de forma adequada).

Os níveis trabalham de forma a criar o horizonte que se estabelecerá por todo o jogo; assim, desde o princípio dos jogos, o jogador é apresentado à interface de manejo, no sentido de estabelecer o sistema visível ao jogador. Em analogia ao texto literário, a leitura funciona de forma a estabelecer quais serão as “regras do jogo”, indicando, pode-se afirmar, estratégias procedurais para que o texto seja processado pelo leitor.

Assim, pistas linguísticas e contextuais emergem do texto e o leitor elabora uma espécie de mapa conceitual de como deve se mover dentro daquele texto, considerando essas pistas. É o desenvolvimento do modelo mental de um mundo em que suas próprias regras vão surgindo no devir, no decorrer do jogo em si.

Jogadores experientes costumam prescindir de determinadas orientações anteriores ao jogo, pois já compartilham uma série de elementos necessários para a movimentação em todos os níveis no gameplay; dessa forma, é comum um jogador realizar os procedimentos dentro do jogo de forma adequada mesmo que nunca o tenha jogado antes, bem como o retorno de um mesmo jogador a um jogo da mesma série significa o reconhecimento de estruturas profundas presentes no encontro anterior do jogador com o título específico.

A imersão, nesse sentido, captura o jogador que chega ao ponto de responder externamente aos movimentos reproduzidos pela personagem, como por um salto ou um

Raider: Underworld (2008), Lara Croft and The Guardian of Light (2010), todos para consoles ou computador (outros títulos foram lançados para dispositivos portáteis).

movimento para segurar-se em algum objeto. Lara Croft salta, corre, atira e luta (este último nos títulos mais recentes), o jogador, por ser o indivíduo que de fato realiza o processo lógico para solucionar dada tarefa, mergulha na simulação de exploração desse espaço repleto de objetos a serem dominados para, assim, atingir o final do nível.

Em Tomb Raider II: The Dagger of Xian (Anexo 1: Video 2 - The Dagger of Xian⁴⁵), o primeiro nível tem início em uma caverna na China, na Grande Muralha, com alguns obstáculos a serem transpostos para que se chegue no topo da caverna e alguns inimigos (animais) a serem combatidos. Já aqui o agenciamento tem início, pois Lara exige do jogador alguma expertise para controlá-la no ambiente, bem como salvá-la dos perigos que vão aparecendo no nível inicial, até que se chegue à primeira porta que dá continuidade para o jogo.

O espaço aqui tem algumas delimitações e não pode ser livremente explorado; as regiões ao lado da muralha não podem ser atingidas, somente os pontos em que a personagem deve de fato realizar alguma tarefa ou usar como elemento de alcance para atingir tal tarefa – primeiro contato do jogador com as “paredes invisíveis” (jogos que não se classificam como open world apresentam limitações aos usuários; essas limitações são invisíveis, mas circunscrevem o espaço de ação do jogador).

Entretanto, em Tomb Raider há limitação física, de forma que o jogador vê-se restrito pelo espaço do jogo, assim como o ator no palco – ou mesmo a audiência que pode ter sua perspectiva reduzida, ou pelo palco e sua posição relativa ao mesmo ou pela imagem da tela do cinema ou televisão, geralmente em 2D.

Nesse sentido, essa analogia de Laurel entre o drama e as atividades de interação humano-computador podem se mostrar bastante importantes se se tomar como ponto de partida as limitações espaciais existentes, especialmente no modo mimético. Não obstante, o videogame é uma forma contemporânea de arte que, ao invés de representativa ou simplesmente mimética, é simulatória, de modo que as limitações anteriormente observadas nas artes representativas são reduzidas, pois ainda há considerável liberdade de exploração e se se pensar em videogames open world essa liberdade cresce exponencialmente.

⁴⁵ Fonte: <<http://youtu.be/E1JQcCxXQPY>>

Esse momento introdutório serve, entre outras coisas, para estabelecer a identificação com a personagem (avatar); o jogador vê-se compelido a “lutar” pela vida de Lara, criando assim uma espécie de expectativa pelo desenrolar do nível narrativo do jogo, da mesma forma como o leitor cria expectativas sobre a sorte da personagem da história que está acompanhando (tanto no modo diegético como no mimético). No momento em que o jogador percebe que surge uma simbiose entre a personagem e o que ela realiza no jogo e os comandos realizados por ele/ela externamente, o agenciamento tem início, seguindo então para os pontos narrativos que criam, também, essa espécie de comprometimento entre jogador e personagem de que esse jogo não pode ser abandonado apenas.

Mas a construção visual não é suficiente para que a simulação se realize totalmente. No universo simulado do videogame, a representação que se coloca no papel de construtora da realidade apresentada na tela é um conjunto de elementos, não apenas visuais. Com a representação imagética, o cenário, em termos de paisagens, ambientes etc., instaura uma instância daquilo que compõe a performance no drama, ao lado e ao mesmo tempo tem-se os elementos auditivos, formando assim um todo verossímil para a simulação. Nesse sentido, a performance dentro do jogo se realiza a partir da imersão, pois tanto os elementos estruturais do jogo (funcionamento) como os elementos que agem no jogador vão dialogar no sentido de garantir a construção da simulação.

Embora os elementos considerados dentro da performance sejam basicamente aqueles que os olhos podem ver, tudo que é audível participa, também, da construção dessa representação, de modo que esse é o ponto seguinte para análise nos jogos Tomb Raider.

Lara Croft tem respiração audível e exclama “NO” quando o jogador solicita que ela desempenhe uma função inadequada (como jogar-se de um precipício, por exemplo) ou que o sistema não seja capaz de realizar (como escalar uma parede que não seja própria para isso), bem como geme quando se machuca ou é ferida; os ambientes apresentam efeitos sonoros de acordo com cada cenário (de selva, de neve, de pedra, entre outros), assim como sons específicos para cada veículo ou arma. O arranjo adequado e agradável desses elementos constitui a massa de inputs sensíveis à audição e a eles juntam-se os elementos visuais de modo a construir a base da simulação, gerando, conseqüentemente a imersão. É importante, sempre, realçar o fato de que a recepção do videogame constrói-se a posteriori, durante o gameplay; de forma semelhante, pode-se pensar na recepção do fenômeno ou da experiência

pelo sujeito.

Nesse sentido, a experiência da simulação como novo modo possível de recepção fenomenológica de uma obra de arte, no caso o videogame, só pode ser avaliada consistentemente com a experiência em si. Em outras palavras, a ideia de “estar” em uma simulação criada pelo videogame só pode ser compreendida por aqueles que jogaram ou jogam algum tipo de jogo virtual; sem o conhecimento de causa não é possível o entendimento dessa mídia como esse modo possível.

Laurel afirma que “é nas áreas em que a dramaticidade e a interação humano-computador convergem que a representação pan-sensorial está sendo mais explorada” (p. 566); nesse sentido, é pelo conjunto de elementos de diversa ordem, não somente os audiovisuais, que o videogame, como constructo midiático, se realiza como simulação e simulacro. Lara deixa de ser um amontoado de pixels e polígonos (assim como os seres humanos são um amontoado de moléculas) e passa a ser a persona com a qual o jogador se identifica (não, necessariamente, com o corpo físico). Essa persona representa uma escolha social simbólica daquilo que o jogador quer mostrar no ambiente virtual, seja pela construção da personagem seja pelo agenciamento que se dá independente da personagem.

Isso decorre do fato de que no jogo, ao contrário do que se vê na literatura ou no teatro, o contínuo da história, bem como o conjunto de atividades que ainda serão realizadas para que se atinja o ponto final dessa trajetória, só é vislumbrado pelo jogador durante o jogar; não é possível ao jogador “saltar” fases ou tarefas para assim visualizar o que acontecerá nos vinte minutos futuros. O jogo tem o tempo presente, sempre; é o por vir sem fim, ainda que certas partes desse sistema contem com estruturas pré-programadas.

Dessa forma, os elementos de performance e de padrão sonoro unem-se formando as estruturas secundárias, mas não menos importantes, do jogo, pois os dois servirão como fundadores do cenário, do ambiente do jogo, e concorrem para a instauração da verossimilhança no universo simulado, ponto de contato, inclusive, para a imersão e para o agenciamento do jogador.

O terceiro elemento conforme a ordem crescente de Laurel, linguagem, tem como função expressar o pensamento da personagem. É a fala, ou ainda dicção, a habilidade

humana necessária e imprescindível ao humano para que este possa expressar o que está pensando, seja em forma verbal ou não verbal. Não obstante, é preciso que se sublinhe o fato de que a linguagem como um sistema de signos propriamente não pode ser associada diretamente com qualquer outro sistema de signos possíveis de criação a partir do sistema do jogo; em outras palavras, o terceiro elemento deveria se referir somente às palavras proferidas e suas associações tanto no plano sintagmático como no paradigmático.

Entretanto, é preciso que se pense de que forma o elemento “linguagem” se realiza ou pode ser concebido dentro do sistema do videogame. No jogo, sistemas semióticos de significação são os grandes pontos de apoio para a criação do universo simulado, mas a linguagem é a principal mídia para transmissão do pensamento. Dessa forma, pensa-se que associar a expressão efetiva (bem como a realização) dos comandos enviados externamente pelo jogador ao sistema, e conseqüentemente ao avatar, à linguagem de comandos efetuados para que o pensamento do jogador seja realizado dentro do sistema abstrato é uma forma de ilustrar a existência de uma linguagem, menos explícita do que subjacente.

Laurel (2003) enfatiza que a maioria das atividades de interação humano-computador não envolve palavra alguma, especialmente jogos de computador de habilidade e ação e de aventura e simulação gráfica. Dessa forma, outros elementos que não expressamente a palavra concorrem para criar a “linguagem” no vídeo game.

Assim, o elemento cut scene, mesmo com sua função final de tanto iniciar quanto de dar seqüência e ligar o nível anterior ao seguinte, é uma das estratégias, pode-se afirmar, que trabalha no sentido de contextualizar verbal e visualmente que é a personagem que será o sujeito da busca que se seguirá e, ainda, estabelecer o *mise-en-scène*. Este último, por sua vez, encontra-se de forma intrínseca relacionado a dois elementos elencados por Laurel, a saber, a performance e o padrão sonoro, especialmente, isso porque fazem parte desse *mise-en-scène*:

- o design de cenário (aspecto que funciona de modo a realçar pontos como a emoção das personagens e o estado de espírito de uma história);
- a iluminação (com funções que vão além de simplesmente deixar a cena iluminada ou sombria - a iluminação constrói, também, essa disposição emocional da história, bem

como ajudam a enfatizar a perspectiva, o ponto de vista, considerando que é pela iluminação que determinados pontos fulcrais nunca são chamados à atenção dos olhos humanos);

- o espaço (traço que influencia de forma significativa a recepção de um texto/jogo, pois os elementos inseridos nesse espaço estarão em maior ou menos ênfase pela manipulação da perspectiva panorâmica da cena, gerando ligações entre as partes de uma história);
- o vestuário (são simplesmente as roupas; entretanto, elas servem não somente para marcar classe social, mas também revelar características da personalidade da personagem, criando significação pela construção de um novo signo, um simulacro dentro do universo simulado);
- e a performance (é a encenação propriamente ou atuação da ação pela personagem dentro da história; no jogo a performance se realiza pelo avatar, mas é o jogador quem controla, não o narrador ou diretor) (BORDWELL; THOMPSON, 2003).

Em *Lara Croft and The Guardian of Light* (SQUARE ENIX; EIDOS; CRYSTAL DYNAMICS; 2010), a simulação tem início com Lara Croft narrando o mito de Xolotl perpetuada pelos astecas sobre a luta pelo artefato mágico “The Mirror of Smoke” (O espelho da fumaça), acrescentando em certo ponto desse cut scene a seguinte frase “It’s nothing that is lost forever”, passando, em seguida, para narrar os dias anteriores em que esteve na busca do artefato e finalmente o encontrara (Anexo 1: Vídeo 3 - Lara Croft and The Guardian of Light⁴⁶). Nesse ponto, existe uma ponte ainda bastante identificável entre uma história que está fora de quem está jogando e a história sendo jogada pelo jogador; não obstante, o estabelecimento desse conflito a ser solucionado pela heroína Lara Croft coloca nas mãos do jogador o papel de sujeito que controlará essa busca até seu final máximo.

Mantendo o princípio elementar dos títulos anteriores, *Lara Croft and The Guardian of Light* insere algumas modificações ao horizonte de expectativa dos jogadores usuais de *Tomb Raider*. Primeiramente, a opção dos desenvolvedores de não usar o nome *Tomb Raider* no título como para quebrar a ideia dessa entidade além da mulher construída sob um significante

⁴⁶ Fonte: < <http://youtu.be/5qBokhNuprM>>

eurocêntrico de dominação, ainda mais considerando a origem aristocrática de Lady Croft.

Controlar o simulacro Lara Croft significa simular a vida de uma aristocrata inglesa, dona de uma mansão magnífica (que serve para treinamento da personagem, inclusive), com recursos financeiros ilimitados, bem como recursos logísticos, habilidades e conhecimento para empreender as buscas dos mais raros e míticos artefatos.

Já o quarto elemento elencado por Laurel, pensamento, qualifica-se como o aspecto presente no drama responsável pelo processo de escolhas e ações da personagem. Assim, no drama (ou na performance), é através das atitudes, das ações e escolhas representadas no palco que é possível sumarizar e transformar num conjunto coerente aquela personagem que se constrói pela fala (com algumas exceções de peças teatrais em que não há diálogo) e pela representação de um pensamento que não está no linguístico e visível do texto literário, ou seja, o pensamento da personagem é inferido pelo público.

O pensamento de Lara é, na verdade, representação daquilo que é pensado pelo jogador, sendo o papel do avatar simular os procedimentos enviados pelos comandos processados a partir da estratégia pensada pelo jogador. Lara não pensa por si só, ela não é uma entidade controlada por inteligência artificial, as personagens não jogáveis são, sim, controladas, mas não apresentam raciocínio ou pensamento adaptativo de forma a modificarem suas ações considerando as características de cada jogador que vier a jogar determinado jogo.

Embora Laurel faça considerações que recaem sobre as atividades de interação humano-computador de forma mais ampla e especialmente em termos de sistema e de softwares de trabalho, é necessário pensar em como o pensamento ocorre nos jogos. A inserção de ações realizadas a partir de ideias surgidas out of the blue seria uma demonstração de pensamento do computador ou sistema, mas em termos de jogos o funcionamento disso é um tanto diferente.

Lara não pensa outra coisa a não ser aquilo que é pensado pelo jogador. Quando ela opta por escalar uma parede ao invés de continuar explorando a caverna em que se encontra, não se tem uma ilustração de seu raciocínio e a conclusão disso em ações, mas, sim, a simulação que representa o raciocínio empreendido pelo game. Dos elementos descritos por

Brenda Laurel, esse é o mais difícil de ser demonstrado visualmente em termos de avaliação externa de terceiros, pois ainda não é possível registrar o percurso ou sequer mapear o pensamento no cérebro.

Assim, toma-se como patente a observação da simulação do jogo como o conjunto de pensamento do jogador de forma a realizar as tarefas e objetivos delimitados pelo sistema. Dessa forma, pode-se afirmar que dentro do elemento performance é que está a ilustração do quarto elemento de análise, o pensamento.

No terceiro nível de Tomb Raider Underworld (Anexo 1: Vídeo 4 – Underworld⁴⁷), Lara encontra-se num templo subterrâneo e na entrada do lugar o jogador é retirado da ação direta para a exibição de um cut scene. Nesse filme, Lara faz um reconhecimento panorâmico do lugar, observa o polvo gigante que terá que derrotar e localiza o objeto que deverá ser utilizado em tal tarefa. Ela fala consigo mesma: “Oh, que adorável (enquanto avista o polvo gigante). Espero que seja mesmo cego como parece ser.”. Durante essa fala, a personagem mostra ao jogador o que ele precisa fazer para passar por essa fase, ou seja, chegar até uma espécie de pêndulo gigante que se encontra acima do polvo e então derrubá-lo sobre o animal, mas para isso o jogador terá que percorrer a extensão do ambiente para assim poder alcançar o pêndulo.

De certa forma, o sistema, através da performance de Lara no cut scene, determinou ao jogador qual o raciocínio que este deve realizar para atingir seu objetivo, mas as ações propriamente serão empreendidas pelo pensamento que se seguirá a essas indicações iniciais. Do filme com Lara como protagonista para a simulação, o jogo abre espaço ao jogador para que este se empenhe na realização do objetivo. Ao mesmo tempo em que a cena como um todo se coloca como algo a ser vislumbrado (pois é difícil não parar um pouco a sequência de ações para não observar o ambiente ao redor da personagem), o jogo deve continuar, mas o agenciamento do jogador por Lara e seus conflitos afirma-se ao se ter em mente que o jogador encontra-se imerso naquele ambiente simulado; ele está dentro da história, ele é a própria história se fazendo enquanto está no jogo (como o protagonista, Bastian, de A História sem Fim, de Michael Ende).

Não obstante, o conjunto dos elementos em drama deve, pela concepção aristotélica,

⁴⁷ Fonte: < <http://youtu.be/N8F8EKGrySo> >

formar um todo coeso e completo. Assim, é a simulação do videogame esse novo modo possível de recepção da obra de arte, especialmente considerando as mídias simulatórias tão importantes na contemporaneidade. Assim, os jogos de Tomb Raider não devem ser apenas analisados pelos elementos dramáticos presentes, mas pela conjunção desses elementos de forma a criar essa simulação como forma contemporânea de recepção.

Acrescentando os dois elementos restantes, personagem e agenciamento, aos quatro anteriores, tem-se a somatória desse todo que o drama aristotélico exige. É sabido que para Aristóteles o objeto do drama é a ação e não a personagem, entretanto são as personagens, os agentes, que desenvolvam a ação, mas ainda assim é possível uma peça sem personagens. Assim, Lara é uma entidade coerente, com “várias características, predisposições e escolhas” (LAUREL, 2003, p.568). Mas nos jogos, também, a ênfase está menos nas personagens do que na ação; a simulação em si deve ser de fato satisfatória, sendo a personagem responsável pelo contato do jogador com o universo simulado, um elo para a recepção daquilo que o sistema produz em resposta aos inputs do jogador.

O agenciamento, então, não necessita expressamente de uma personagem que sirva como ponto de identificação para com o jogador. Laurel fala de um agenciamento em relação a um agente que realiza algo que não está sendo realizado pelo usuário, mas para o caso dos videogames a ideia de agenciamento é outra (já debatida anteriormente). Assim, a relação que se estabelece, aqui, é de que personagens no sentido aristotélico são agentes da ação que se desenvolve dentro do sistema de interação humano-computador; conseqüentemente, Lara Croft é a agente que representa as ações feitas pela personagem.

Tendo em vista a colocação de Laurel de que personagem é um conjunto de “várias características, predisposições e escolhas”, pode-se pensá-las nesse sentido. Assim, Lara Croft é desenvolvida de modo a apresentar características necessárias e fundamentais para sua atuação otimizada como agente das ações que realizará como avatar do jogador. Como a autora definiu, existem dois tipos de características: as internas (determinam como um agente pode agir) e as externas (representam as predisposições internas).

Lara é construída com certos elementos probabilísticos, especialmente no que se refere ao fato de que ela apresenta habilidades recorrentes e imprescindíveis para a realização do jogo, ela também compartilha elementos de probabilidade dramática (como elemento

participante da história).

Entretanto, Lara é um avatar e serve de veículo (dependendo do nível de agenciamento e imersão do jogador) para que o jogador possa interagir com a simulação do videogame; dessa forma, sua construção como personagem dá-se de maneira mais distante da forma como se tem no modo diegético e mais próximo do modo mimético, pois é através do que é representado através dos cut scenes dos diferentes jogos sob o título Tomb Raider, bem como dá-se a criação de um inner self dela em contato com cada jogador: a Lara Croft de cada indivíduo, por mais que compartilhe as características não modificáveis do avatar, recebe, pelo modo como o jogador direciona os caminhos e as escolhas possíveis (dentro de um limite permitido, considerando um sistema pré-programado dos jogos com final fechado, como é o caso dos jogos de Tomb Raider), traços de atuação únicos – assim como acontece no teatro, pois cada ator representa uma personagem a seu modo, ainda que essa personagem permaneça a mesma fundamentalmente.

Pensando nos quatro critérios de Aristóteles para as personagens dramáticas e aplicando-os como fez Laurel (2003), pode-se considerar a construção de Lara Croft nesse sentido e transpor tais colocações para dentro do sistema do jogo; assim, tem-se Lara Croft racionalizada como agente computadorizada.

Nesse sentido, Lara segue os quatro critérios aristotélicos: 1 – ela é bondosa, virtuosa; 2 – as suas ações estão de acordo com seus traços (para efeitos de análise, pensa-se em nessa “concordância” ou “adequação” tanto no sentido formal – Lara como parte do sistema computadorizado, sendo, então, um algoritmo – como no sentido material – a somatória daquilo que é exibido na simulação acrescido dos traços particulares imputados por cada jogador); 3 – Lara é um ser semelhante aos seres humanos reais – mas apresenta características que podem ser observadas como masculinas em um corpo feminino (mas isso é ponto de discussão para um outro trabalho) –, pois existe uma dinâmica coerente entre “seu” pensamento, características e ações; 4 – Lara é coerente do início ao fim de todos os jogos; sua personalidade não se altera, nem seus objetivos são alterados por alguma virada do destino dentro do jogo.

Não obstante, esses critérios podem parecer um tanto insatisfatórios para que se possa associar mais diretamente as personagens dramáticas aos agentes computadorizados (no caso

dos jogos, os avatares). Mas é nesse sentido, pelo menos em um deles (sentidos), que parece a autora dessa dissertação tomar o videogame como forma de arte simulatória e, por isso, modo contemporâneo de recepção da experiência, do fenômeno artístico em si.

A ação, como todo orgânico, realiza-se plenamente nos jogos de Tomb Raider, pois os títulos trabalham com storylines com começo, meio e fim, além de delimitarem os objetivos do jogo. Assim, todas as realizações do jogador dentro do sistema são guiadas por esses objetivos máximos. Além de oferecer ao jogador um fechamento de fato, pois não há escolha durante o gameplay de fazer um caminho diverso ou retardar o nível final do jogo, esses jogos satisfazem a necessidade de simulação de outra vida de forma fechada, o “círculo mágico” se encerra de fato, dando ao jogador a possibilidade de seguir para outra simulação, ao contrário dos jogos open-ended ou ainda com elementos semelhantes, como no caso de Fallout 3.

Ser Lara Croft é, antes de mais nada, ser alguém que não se é na vida real, real entendida, aqui, como cotidiana. Através dela como avatar, como simulacro, dentro do universo simulado (não narrado, não mimetizado), o jogador realiza a passagem de ser acompanhante do herói, ou anti-herói, na história que lê ou assiste para o de herói que narra, mesmo que de forma silenciosa, sua própria narrativa pela simulação; no corpo de Lara Croft o jogador vive a aventura pela força da imersão e agenciamento, sendo que a consciência da mídia que se apresenta entre jogador e mundo simulado passa despercebida, tanta é a força potencial que os videogames trazem à tona (é preciso que se leve em conta o fato de que para as gerações de jogadores de videogame, essa mídia é, sim, imersiva e agenciadora).

4.2 Fallout 3 – o sujeito depois do fim do mundo

Dos diferentes títulos de jogos com temática pós-apocalíptica, Fallout 3 (Bethesda Softworks, 2008) (Figura 6: Capa Frontal do Jogo para PS3) é, considerando os números de vendas para console ou PC e também as premiações que o jogo recebeu desde seu lançamento em 2009, o jogo com explorações que vão além da ideia comumente partilhada por não jogadores de que não existe espaço para reflexões morais com extensões na resolução do conflito central do jogo.

Figura 6: Capa Frontal do Jogo para PS3



Fonte: < <http://www.mobygames.com/game/ps3/fallout-3/cover-art/gameCoverId,137678/>>

A história do terceiro jogo da série Fallout insere-se na mesma linha dos dois jogos anteriores. Assim, a história desenrola-se no século 24, trinta e seis anos depois de Fallout 2 e duzentos anos de Fallout, e tem como cenário um simulacro da cidade de Washington D.C., do nordeste da Virgínia e de partes de Maryland, nos Estados Unidos. No primeiro jogo, o planeta encontra-se devastado pela guerra nuclear ocorrida na metade do século 21, em 2077, entre Estados Unidos e China; após os ataques, os sobreviventes recolheram-se em abrigos, denominados “vaults”, e lá desenvolveram um novo estilo de vida, pode-se afirmar, de forma

a reconstruir a humanidade assim que a superfície da Terra estiver adequada para a vida novamente.

Pelo menos é essa a “historinha” contada aos nascidos em uma Vault. A vida na superfície da Terra continuou após os ataques e alguns sobreviventes recusaram-se a viver no subterrâneo, mas essa escolha não foi livre de consequências, pois a radiação é parte integrante da ecologia global em 2277 e as formas de vida foram atingidas pelos seus efeitos. Nesse sentido, a vida no mundo pós-apocalíptico de Fallout muito se assemelha ao mundo retratado na livro *The Road*, de Cormac MaCarthy, ou na trilogia cinematográfica *Mad Max*, com Mel Gibson, porém, com uma diferença fundamental: as normas culturais colocam-se num paradigma de valores dos anos 1950. De acordo com a descrição presente no *Vault Dweller's Survival Guide*, o mundo de Fallout 3 pode ser descrito da seguinte forma:

Fallout 3 apresenta uma realidade muito mais sombria. Imagine se, após a Segunda Guerra Mundial, a linha do tempo se separou. Nosso mundo num ramo da bifurcação, o universo Fallout noutra. Nesse ramo, a tecnologia avançou a um ritmo impressionante, enquanto a sociedade americana continuava presa às normas culturais da década de 1950. Era um "mundo de amanhã" idílico, cheio de robôs escravos, penteados de no estilo beehive e carros movidos a fusão. E então o ano de 2077, no clímax de uma longa guerra com a China, tudo foi para o inferno em uma guerra mundial nuclear devastadora. (BETHESDA SOFTWARE, 2008, p.5)⁴⁸

É onde você veio parar. Fallout 3 desenrola-se 200 anos depois, no ano de 2277, em uma Washington D.C. pós-apocalíptica e seus arredores. A "Capital Devastada", como veio a ser conhecida, é uma paisagem de pesadelo recheada de gangues de assaltantes vagabundos, super mutantes bizarros, vampiros selvagens putrefatos e robôs militares em mau funcionamento. É uma coisa boa você ter vivido no subsolo durante os últimos 19 anos, seguro e protegido em uma instalação Vault-Tec oficial, conhecida como Vault 101. Tudo é fino e elegante, até que seu pai - que tem sido uma constante em sua vida - decide deixar o abrigo inesperadamente, obrigando-o a seguir em sua busca. Tudo pela segurança. (BETHESDA SOFTWARE, 2008, p.5)⁴⁹

⁴⁸ Tradução da autora. Original: Fallout 3 presents a much grimmer reality. Imagine if, after World War II, the time line had split. Our world forked into one branch, the Fallout universe the other. In that one branch, technology progressed at a much more impressive rate, while American society remained locked in the cultural norms of the 1950's. It was an idyllic "world of tomorrow", filled with servant robots, beehive hairdos, and fusion-powered cars. And then the year 2077, at the climax of a long-run war with China, it all went to hell in a globe-shattering nuclear war.

⁴⁹ Tradução da autora. Original: That's where you came in. Fallout 3 takes place two hundred years later, in the year 2277, in a post-apocalyptic Washington D.C. and its environs. The "Capital Wasteland", as it has come to be known, is a nightmare landscape of roving Raider gangs, freakish Super mutants, rotting Feral Ghouls, and malfunctioning military robots. It's a good thing you've been living underground for the past nineteen years, safe and secure in an official Vault-Tec facility known as Vault 101. Everything is fine and dandy, until your father - who has been the one constant in your life - decides to leave the vault unexpectedly, forcing you to follow in

Assim, *Fallout 3* insere-se dentro dessa atmosfera e coloca o jogador na posição de ser um desses sobreviventes, *The Lonerunner* – (como denominado genericamente no jogo) – nascido dentro de uma das vaults, a Vault 101, tendo como tarefa original encontrar o seu pai (sua mãe, Catherine, morreu em seu nascimento) no espaço de *Fallout*, na cidade que outrora fora Washington D.C., denominada Capital Wasteland (Figura 7: Capital Wasteland).

Figura 7: Capital Wasteland



Fonte: < http://www.gameinformer.com/cfs-filesystemfile.ashx/___key/CommunityServer-Components-UserFiles/00-00-42-39-06-Attached+Files/3835.fallout_2D00_3_2D00_ruins.jpg>

Entretanto, e como é realçado na introdução do *Vault Dweller's Survival Guide*, o jogo é do jogador, que deve jogá-lo como assim desejar, ou seja, caso não queria sair em busca de seu pai isso não é obrigatório; é, ainda, frisado que não existe uma maneira correta para se jogar *Fallout 3* e que existem múltiplas maneiras de se resolver as tarefas e missões propostas, inclusive enganar o proponente da missão está entre as opções de como solucionar os problemas. Mais adiante, ainda é afirmado que “o jogo eventualmente ‘termina’. Mas como ele termina depende de você (do jogador) e da personagem com que você joga” (BETHESDA pursuit. So much for safety.

SOFTWORKS, 2008, p.5).

Um dos pontos marcantes de Fallout é sua capacidade de representar realidades pós-apocalípticas de maneiras significativamente verossímeis. Ponto que talvez tenha alguma influência localizável no fato de que os jogos de Fallout, além de inserirem-se no gênero RPG de tiro, colocam-se num paradigma dos jogos conhecidos como sandbox games, em analogia às brincadeiras infantis sem objetivos delimitados. Esses jogos, também conhecidos como open world, trabalham com espaços que, diferentemente de outros jogos, encerram o jogador e seu avatar dentro de uma redoma com paredes invisíveis; nos jogos open world o avatar pode explorar os mapas sem as costumeiras telas de “carregando”, mostrando a passagem de um mapa para outro. É esse tipo de espaço que Fallout apresenta ao seu jogador.

Ainda que a construção das personagens, ou avatares, dentro do sistema abstrato do jogo se dê a partir de uma série limitada, mesmo que bastante múltipla de possibilidades, de características, tanto físicas, quanto cognitivas e de personalidade, a criação do avatar em Fallout 3 parte do nascimento dessa personagem; a cena inicial do jogo parte do parto efetivo do indivíduo que está vindo ao mundo e é pela perspectiva em primeira pessoa, inicialmente, que o jogador observa o mundo a sua volta.

Bastante diferente do que se tem nos jogos sob o título Tomb Raider, em Fallout 3, o jogador começa por construir a personagem protagonista na história que se seguirá ao escolher o sexo dela, seu nome, suas características físicas e, mais adiante (já em idade mais avançada), traços relacionados a habilidades e a valores morais, que concorrerão na resolução das missões ao longo do jogo. É aqui que ocorre o entrelaçamento entre jogador e personagem virtual, ainda que muito jogadores não se dediquem muito a customizar seu avatar, essas escolhas são, sempre, significativas. Em termos imersivos, este recurso pode atrapalhar um pouco essa construção de mundo, já que sai da cena do nascimento e passa para um menu de customização; o processo de customização pode ser mais curto ou mais longo, isso depende de cada jogador, retardando o retorno ao jogo propriamente.

A vida do jogador (Anexo 2: Vídeo 1 – Baby Steps⁵⁰), em Fallout 3, começa com as batidas de um coração no escuro e então uma luz vai surgindo pouco a pouco até que se torna de fato forte e há um espirro de sangue na tela. É nesse momento em definitivo que o jogador

⁵⁰ Fonte: < <http://youtu.be/k2r4sMzJB-k> >

ganha vida dentro da simulação desse mundo arrasado pela guerra nuclear.

Ao ganhar vida no jogo, o jogador ganha vida dentro da simulação e passa a interagir com o sistema já desde um nível bastante inicial, considerando os seis elementos propostos por Laurel para que se pense no jogo, como interação humano-computador de plano complexo, como uma forma contemporânea de interação dramática. A primeira perspectiva que o jogador tem seria o interior da barriga da mãe e, num segundo momento, o rosto de seu pai e um ambiente de laboratório. A construção da cena é contagiante e traz o jogador para dentro do jogo ao oferecer uma experiência que nenhum ser humano é capaz de relembrar, ou seja, o próprio nascimento. O que se tem em termos de vida real é a reconstrução desse momento único, um evento (no sentido derridiano) por excelência – ao lado da morte – pelas palavras de terceiros, familiares, mas ainda terceiros, já em *Fallout 3* o jogador experiencia tal evento em primeira pessoa e consciente disso (ainda que seja uma simulação).

No início de *Fallout 3*, depois de nascer, é chegado o momento de escolher seu próprio sexo; nessa parte, observam-se apenas duas possibilidades de escolha, mas essa escolha determinará muito dos resultados obtidos pelo jogador, bem como insere no jogo o questionamento sobre o gênero, sobre ser um outro diferente de si mesmo. É possível escolher jogar com um avatar feminino sendo um homem na vida real e vice-versa? Sim, essa escolha é possível e acarreta pensar em jogos que oferecem tal escolha como uma prova de que o video game serve, sim, como forma de simulação do outro, de outra vida.

Na sequência da escolha do sexo do avatar do jogador, é chegado o momento de definir qual será o seu nome. Aqui, o jogador depara-se com um evento sem recorrência na literatura, no teatro ou no cinema, ou seja, a escolha do nome da personagem. Esse é um dos elementos presentes em *Fallout 3* que o garante como simulação de vida em um mundo pós-apocalíptico e, se acrescido a isso o fato de que o jogador precisa inserir-se no todo orgânico do jogo para perceber como o universo simulado apresentado funciona, o elemento personagem, o quinto elemento proposto por Laurel (2003), coloca-se como peça central na recepção da experiência no caso específico desse jogo.

Partindo novamente da ordem crescente apresentada por Brenda Laurel, pode-se pensar na performance como o conjunto formado por tudo aquilo que pode ser visto pelo observador (jogador ou audiência) na montagem da cena, mas em *Fallout 3* a reflexão sobre a

performance nessa acepção pode não ser tão simples assim. Ao mesmo tempo em que Fallout 3 é uma apoteose espacial para os olhos dos jogadores e a imensidão do horizonte no mundo pós-apocalíptico do jogo é impressionante, a performance se faz não somente nisso que pode ser visto e ouvido, ela vai para além daquilo que os olhos podem ver. Em Fallout 3, os jogadores podem interagir com tudo o que existe dentro do jogo, desde portas (comum) a animais, chegando ao conserto de objetos. Ou seja, a imersão não é garantida apenas por uma construção extremamente detalhada daquele mundo, mas também pela interação direta com esse mundo.

O primeiro elemento se desenvolve juntamente com a construção da personagem, que quando adentra no universo simulado é um ser elaborado seguindo as predisposições oferecidas pelo sistema, mas selecionadas pelo jogador; dessa forma, o usuário passa a participar da construção do universo ficcional do jogo a partir do momento em que suas escolhas podem modificar o devir da história pelo engendramento de traços específicos selecionados.

Assim, esse nível inicial, que segue desde o nascimento da personagem até sua saída do abrigo, funciona como um teste para o universo de Fallout, ou seja, um tutorial do jogo, em que são “ensinados” os controles básicos, bem como as habilidades do avatar, além de mostrar como se dá a evolução da personagem (level up). Esse primeiro momento mantém a ideia de ambiente fechado e restrito de jogos que não são open world, entretanto, quando ocorre a saída da personagem da Vault 101, o jogador tem sua visão inundada pela imensidão do horizonte de Fallout. É confrontado com a cena maravilhosamente assustadora de uma cidade em ruínas, com pontes destroçadas, rios poluídos e um céu que parece estar sempre nublado e carregado de uma podridão.

Ao entrar nesse espaço, nesse open world, o jogador tem que enfrentar a simulação de Fallout como um mundo similar ao real, em que nem sempre há determinação do caminho seguinte; esse enfrentamento com a imensidão de Fallout gera, até, um certo medo por parte do jogador, colocado em um mundo inóspito em que a liberdade de exploração está na agenda do dia. Explorar os mapas de Capital Wasteland é uma experiência deveras imersiva, emocional e estética.

Com isso, chega-se à consideração abordada por Grant Tavinor, em *The Art of Video*

Games, de que existe uma mudança de paradigma na recepção da obra de arte e as novas mídias ajudam a corroborar tal pensamento, mostrando a necessidade crescente de explorar o potencial artístico dessa nova mídia, de fato relevante, pois tem atingido resultados tão ou mais significativos do que as artes representativas, como o cinema, por exemplo. Segundo o autor, “isto parece ser algo novo na arte: a representação do jogador, sua interação e sua experiência estética dentro de um mundo ficcional - videogames parecem fornecer uma estética ativa exploratória.”⁵¹ (2009, p.3).

Considerando *Fallout 3* numa perspectiva reducionista, do jogo como um sistema computadorizado assim como qualquer outro software (ou seja, em referência ao programado do jogo), reflexões sobre como a interação humano-computador se modifica em relação aos jogos virtuais e, ademais, como essa interação aproximada do modo mimético de recepção da experiência se dá, vão levar as considerações sobre este jogo a outro patamar.

É preciso que se compreenda que para o jogador usual de video game, aquele que de fato se dedica a um *gameplay* de horas seguidas e vai até os limites suportados pelo jogo, utilizando ao máximo as capacidades e habilidades daquilo que o sistema oferece e nem sempre são utilizadas, a experiência é o que importa no final das contas. Assim, as palavras de Tavinor servem adequadamente nesse sentido: “não existe substituição para a experiência de jogar em primeira mão”⁵² (2009, p. 2).

Nos jogos de *Lara Croft* a interação do usuário com o sistema gerou resultados que vão além do universo abstrato do jogo, além do círculo mágico de Huizinga; Lara passou de amontoado de polígonos para uma *commodidentity*, criando, assim, um sistema semiótico que gira em torno de uma personagem não apenas ficcional, mas, e principalmente, um simulacro.

Em *Fallout 3*, o jogador é lançado em um mundo hostil em que bestas selvagens e humanos de índole duvidosa (há os que são bondosos, no sentido de que só reagem a algum tipo de ataque) estão a espreita de um novato no mundo, ou seja, uma presa fácil representando lucros e ganho de ferramentas, armas, utensílios, medicamentos, alimentos etc. – todos artigos de luxo no ambiente imediato.

⁵¹ Tradução da autora. Original: This seems to be something new in art: the representation of the player, their agency, and their aesthetic experience, within a fictional world – videogames seem to provide an active exploratory aesthetics.

⁵² Tradução da autora. Original: (...)there is no substitute for experiencing the games first-hand.

O modo visual primário em *Fallout 3*, ou seja, o ponto de vista, é de primeira pessoa; nesse sentido, o jogador coloca-se em uma posição em que observa ele mesmo, pelos seus olhos simulados na perspectiva do avatar, o mundo que o cerca, tão convincente que é possível, inclusive, observar jogadores que movem a cabeça no espaço empírico no sentido de visualizar algum ponto da cena que seja de interesse particular. Não obstante este recurso incrível da perspectiva em primeira pessoa, o jogo também oferece a possibilidade de jogar a partir de uma visão um pouco mais distanciada, a perspectiva em terceira pessoa.

Essa é a demonstração da possibilidade de interação e imersão que uma mídia simulatória como o videogame permite ao usuário: uma exploração não encontrada nas mídias representativas como o cinema, a literatura, a pintura e a fotografia. Não obstante, essas mídias representativas geravam e geram imersão, bem como produzem no receptor uma necessidade de apreensão daquilo que está sendo apresentado, ou seja, existe uma tentativa de interpretar a experiência e, então, vivenciar as sensações e emoções criadas a partir dessa experiência.

No modo de simulação, a experiência é no tempo presente e a interpretação da mensagem (o video game é a mensagem em si, a saber, de que o mundo contemporâneo é simulatório) jaz no ato mesmo de jogar. Em *Fallout 3*, a simulação é, assim como nos jogos de Lara Croft, encenada, pois existe a construção da performance, incluindo nesse conjunto o espetáculo visual e sonoro, pelo sistema do jogo, pela game engine, além de engendrar uma ilusão de real, de tempo contínuo (há passagem de tempo e isso é observável pela mudança de luz nos ambientes – passagem de noite para dia e vice-versa) e, por isso, verossímil, imersivo e agenciador.

O cut scene de abertura de *Fallout 3* insere o tom do jogo, colocando como trilha sonora uma música com estilo da época de 1950, com imagens figurativas do período (como uma dançarina havaiana sobre o painel do ônibus), seguindo para uma imagem de desolação da cidade em ruínas; ao mesmo tempo em que faz isso, relaciona (implicitamente) esses elementos com os ataques atômicos em solo japonês pelas forças americanas – a inferência é inevitável – e como o resultado de tal ataque pode ser percebido. Ainda nessa parte, a animação salta de uma imagem nostálgica com uma música associada para uma visão de destruição completa, de uma cidade desolada.

A história do jogo (isso não pode ser desconsiderado) segue uma estrutura dramática bastante próxima da tradicional, no sentido em que apresenta uma exposição (contextualização da história, feita através de cut scene, e quem é o jogador nesse mundo, realçando o fato de que o jogador morrerá no abrigo Vault 101, assim como nasceu), passando para a ação propriamente (após o nascimento da personagem e de algumas incursões pelas etapas de vida até os dezenove anos de idade, um conflito é inserido na vida do avatar – localizar seu pai desaparecido – de modo a modificar o status quo em que vivia) e encaminhando para a crise (ter que deixar o abrigo para procurar o seu pai e ter que enfrentar as vicissitudes da vida na Capital Wasteland).

A isso, segue o clímax (ao localizar o pai – objetivo principal inicial, mas que se dissipa conforme as escolhas do jogador e dá início a outra jornada por Fallout), passando por uma momentânea redução na ação (momentos que se seguem ao encontro do pai e ainda representam muitas horas de jogo), encaminhando para a conclusão (tendo seu pai se sacrificado para evitar que seu projeto secreto caísse nas mãos do governo, o jogador acaba eventualmente por chegar a um final definitivo no jogo, a partir do qual não há nenhuma possibilidade de continuação; aqui, a soma das suas ações ao longo do jogo servirão para orientar para um dos múltiplos finais, em qualquer um deles o jogador morrerá, mas poderá se de forma honrosa ou desonrosa).

Em Fallout 3, o padrão sonoro, o segundo elemento da lista de Laurel, funciona não somente em termos de sons do ambiente e sons reflexos da personagem, mas especialmente pelos diálogos que se dão entre as personagens jogáveis e as não jogáveis (NPCs). Nos momentos de diálogo, a jogador é colocado numa situação de escolha em relação aos eventos que se seguirão à conversa; os diálogos têm por função tanto oferecer ao jogador algum tipo de conhecimento em relação ao universo de Fallout, assim como outro tipo de conhecimento (técnico, especialmente, mas, também, em relação às tarefas a serem realizadas pelo avatar).

Em comparação com os jogos de Tomb Raider, tanto pelo elemento “performance” quanto pelo elemento “padrão sonoro”, Fallout 3 realiza uma simulação mais convincente em termos de reconstrução de uma realidade verossímil, pois existe a aproximação com elementos do mundo físico, biológico (a personagem quando ferida demonstra isso no seu andar, por exemplo) e geográfico. A questão temporal também recebe uma simulação digna de consideração, pois a passagem de tempo no jogo se realiza de forma gradual, dando a ideia de

passagem real do tempo – é preciso que uma série de tarefas sejam realizadas (tendo, assim, dispêndio de tempo natural) para que a personagem se canse (sim, ela se cansa) e precise repousar por algumas horas; bem como a representação de noite e de dia, com o clarear ou escurecer do céu.

Fallout 3, pode-se afirmar, é uma obra pan-sensorial, com configurações que perpassam os níveis representativos da experiência de recepção somente. Ela reclama do jogador um agenciamento que só pode ser pensado em termos de personagem se se considerar que para o jogador de fato imerso a sua ocorrência dentro do mundo simulado é de persona e não mais avatar (seja como personagem ou como veículo de movimentação somente).

Assim, o constructo abstrato do sistema do jogo reconstrói-se para, pela simulação, mostrar-se como mídia ubíqua, geradora de um sistema de signos singular, baseado nos elementos poéticos presentes tanto no modo diegético como mimético. A performance como um dos pontos de criação desse sistema, então, aproxima o video game da estrutura dramática, especialmente da estrutura aristotélica, até no sentido de que o destino (desfecho) da personagem está, de certa forma, determinado desde o princípio, pois realizado dentro da ideia de causalidade gerada por um poder maior, além das forças dessa personagem.

Dentro do padrão sonoro, como elemento estruturante do cenário do jogo, une-se ao terceiro elemento, o da linguagem, pois, diferentemente dos jogos de Tomb Raider, existe fala, diálogo em Fallout 3 e a linguagem não é meramente um acessório, é essencial, dado que as missões, as tarefas e a interação do avatar com o mundo de Fallout se dá pela sua relação com os NPCs e, desse forma, tem seu inner self construído, a linguagem, nesse jogo, é determinante.

Os diálogos em Fallout correspondem às escolhas feitas pelo jogador e simuladas pelo avatar, sendo que essas escolhas, por sua vez, representam os caminhos que as tarefas seguirão, de que modo essas tarefas serão realizadas, bem como servem para definir os pontos positivos e negativos da personalidade do avatar, que se constrói nessas situações, encaminhando, maximamente, para o final honrado ou indigno da personagem (a formação desse inner self retornará quando o elemento “personagem” for analisado).

Nessas situações dialógicas, são oferecidas no mínimo três opções de falas para cada

turno da conversa e cada uma dessas opções apresenta níveis de bondade e maldade, pode-se assim pensar, de modo que a escolha de uma ou outra fala determinará que tipo de personalidade subjaz ao avatar. Na segunda parte de uma tarefa paralela do jogo (Fallout 3 Side Quests – Help Bryan Wilks), a personagem encontra um menino chamado Bryan Wilks e esse pede ajuda ao jogador, que pode aceitar ou não ajudar o garoto. Em certo momento da tarefa (Anexo 2 – Vídeo 2 – Help Bryan Wilks⁵³), o avatar reencontra o menino e acontece uma conversa, pelas opções que são oferecidas ao jogador é possível perceber esse nivelamento: opção 1: “I’m just glad you’re safe”; opção 2: “Yep, it was all me”; opção 3: “All the ants are dead so I’m done here. Go home”.

A escolha exemplificada no vídeo, opção número 1, engendra também uma resposta e, considerando a escolha feita pelo jogador, esta será equivalente (educada, grosseira etc); aqui, a escolha faz com que o NCP responda educadamente (eventualmente, o jogador é recompensado com algum produto, ou mesmo com dinheiro) e dê encaminhamento para a sequência em que o avatar percebe a necessidade de resolver o impasse de ter uma criança abandonada diante de si.

Dois pontos recaem sobre a ilustração anterior, um deles relaciona-se a “construção do inner self” e o segundo com o quarto elemento de Laurel, o pensamento. Ao mesmo tempo em que o diálogo abre espaço para o jogador interagir de forma mais efetiva nas escolhas feitas dentro do jogo, moldando quem é esse sujeito, ele serve para expressar de forma significativa qual o tom de personalidade que o jogador assumiu para seu avatar, para sua ficcionalização na simulação.

É a partir da demonstração dessas escolhas, que podem ser observadas durante a exibição do vídeo, que é possível, ao contrário do que se tem nos jogos de Tomb Raider, perceber a relação entre pensamento e ação, pois em Fallout 3 há a existência de uma reflexão que parte do jogador, passa pelo avatar e é simulada pelo jogo, de forma que as ações que se seguem são coerentes com as escolhas feitas nesses momentos de diálogo e reflexão. Nesse sentido, fica patente a mudança de paradigma entre atuante no drama e atuante na simulação (jogo): no drama o pensamento se reflete nas ações do ator, na simulação de Fallout 3 o pensamento aparece refletido nas escolhas observáveis do jogador, encaminhando para a ação.

⁵³ Fonte: <<http://youtu.be/rQ37Frjz0Sk>>

Assim, o ato de reflexão que leva à ação no jogo passa de um processo interno inferido para ilustrado pelas telas de escolha de falas da personagem, demonstrando qual atitude foi selecionada entre todas as outras opções, ainda que esse processo em sua totalidade seja uma mescla de processos de origem humana e de origem computadorizada. Entretanto, parte do pensamento (que é do jogador maximamente) é inferida, pois nem todos os eventos (não no sentido derridiano) do jogo são precedidos por diálogos de forma direta (diálogo e, em seguida, ação), mas inserem-se numa sequência maior em que o diálogo que determinou o conjunto de ações que se seguem está lá atrás no tempo do jogo, de forma que estas ações futuras trabalham no nível do inferido para alguém que for assistir ao gameplay.

Considerando que o videogame trabalha fundamentalmente com sistemas de signos semióticos não verbais acima de quaisquer outros, pois se baseia em representações imagéticas e sons não verbais muitas vezes, é fato que diálogos e pensamento são elementos que cada vez mais se mostram presentes em video games. Não obstante, a chave interpretativa da grande massa de ações representada na simulação exige um processo inferencial, engendrando as escolhas do jogador do nível mais simples para o mais complexo (como demonstrado no vídeo, pois elas representam pontos importantes da sequência do jogo).

Entretanto, não há demonstração de nenhum tipo de material gerado inteiramente pela máquina e inserido no gameplay, como uma ação a partir de um pensamento autônomo do avatar. O que pode ser observado são as mudanças dos NPCs em decorrência das ações da personagem, mas essas se tornam previsíveis para as mesmas personagens. Assim, e mais uma vez, o pensamento fulcral no jogo é o do jogador, do sujeito empírico que manipula a simulação, sendo o avatar a figura que carrega e representa esse pensamento, sem deixar de ser ele mesmo atuante nos eventos.

Tudo o que pode ser visto, ouvido, falado e pensado já foi exposto até esse ponto. É chegado, então, o momento de inserir nesse mundo a criatura que movimenta toda ação que aí se desenvolve, a personagem central, o avatar do jogador. O jogo é, pode-se afirmar, a imitação de uma ação, pois o que se tem é a imitação de uma guerra, a imitação de uma luta, de uma partida de futebol e por aí afora. Todavia, todas as imitações possíveis dentro de jogos que exploram o elemento de representação de papéis (ou seja, o role playing), como pode ser observado tanto em Tomb Raider como em Fallout, necessitam de uma personagem central (geralmente) em torno da qual os eventos do jogos giram, bem como o resultado final.

A personagem de Fallout 3 não existe, como objeto formal, anteriormente ao jogador ou ao início do jogo de fato. Ela nasce junto com o início do jogo e nasce de fato, como observado no Anexo 1. Nesse nascimento, é construída a identidade física, principalmente, desse sujeito ficcional, sendo que seu inner self será desenvolvido ao longo do gameplay do jogador, somando aos eventos do jogo, as escolhas do jogador, formalizando, assim, a construção de uma identidade virtual ficcional verossímil e coerente, como pensava Aristóteles em relação a esses agentes da ação.

Diferentemente do que se tem nos jogos de Tomb Raider, nos jogos de Fallout existe a otimização da personagem pelo que se denomina “level up”, sistema de desenvolvimento ou melhora das habilidades do avatar pela realização de tarefas diversas que acabam por aumentar suas capacidades gerais. Em Fallout 3, o jogador começa o jogo definindo as características físicas de seu avatar: raça, sexo, cor do cabelo e dos olhos, formato do rosto, da boca, dos olhos e das orelhas, altura, peso e massa muscular.

Ao desenvolver-se, a personagem do jogo segue o sistema denominado “S.P.E.C.I.A.L.” que representa os sete atributos primários do avatar: S – strength (força física), P – perception (percepção dos cinco sentidos), E – endurance (resistência física), C – charisma (carisma), I – intelligence (inteligência), A – agility (agilidade) e L – luck (sorte). Esses atributos vão sendo melhorados ao longo do jogo e sua otimização interfere diretamente no desenvolvimento de habilidades necessárias no mundo de Fallout. Cada vez que um dos S.P.E.C.I.A.L.s aumenta, aumentam também as habilidades específicas oferecidas pelo jogo, como, por exemplo, de negociar, de usar explosivos, de discursar, de ser furtivo, de médico (ser capaz de curar, medicar), de compreensão, de estudar, entre outras conforme os níveis do avatar vão aumentando.

Em termos formais, é a partir desses pontos, essencialmente, que se dá a construção, em termos de performance (tudo que pode ser visto), da personagem, que tanto passa por processos de formação estruturais de uma identidade, como por processos mais amplos e complexos, desenvolvendo, assim, o inner self do avatar.

É nesse processo mais complexo, envolvendo os elementos de pensamento e linguagem da personagem, que de fato se dá a construção de uma personagem redonda, nos

termos de E.M. Forster⁵⁴ (1985, p.75), pois é “mais complexamente organizada” (1985, p.75) e “capaz de surpreender de uma maneira diferente” (1985, p.78), mas ainda mais tridimensional do que se poderia pensar, de forma a representar, conforme afirmado por Shlomith Rimmon-Kenan⁵⁵, uma “complexidade, um desenvolvimento e uma penetração na ‘vida interior’” (2002, p.41); essa é a personagem que se tem em Fallout, esse é o avatar do jogador.

Nesse sentido, é preciso que se entenda o avatar como uma entidade inserida em um mundo ficcional que se constrói no devir do gameplay, no tempo presente e contínuo, sendo essa figura parte das estruturas significativas que determinam a simulação como um todo, a mídia como a mensagem desse modo simulatório.

Pensando nessa mesma personagem como agente aplicada à interação humano-computador, é possível refletir sobre ela como entidade que inicia e realiza a ação do jogo, isso ocorre de forma semelhante tanto nos jogos de Tomb Raider como em Fallout 3, sendo que as características do avatar são responsáveis pelas ações que ele será capaz de desempenhar, determinando o potencial de cada figura, mesmo para o mesmo jogo, no caso de Fallout 3 (como não há sistema de “level up” em Tomb Raider, nem mudança por melhora em suas habilidades, o potencial de ação de Lara Croft é o mesmo, independentemente do jogador e do nível do jogo).

Em Fallout 3, os quatro critérios para personagens dramáticos de Aristóteles aplicam-se de forma indireta, pois não necessariamente o entendimento de cada critério está presente no jogo. Assim, a ideia de que a personagem precisa ser boa (virtuosa), no sentido ortodoxo do termo, pode não ser o ideal dentro do universo do jogo, não obstante, pode-se assumir que essa característica seja entendida como “ela foi capaz de cumprir sua função” (LAUREL, 2003, p.569), sendo essa característica aceita em Fallout 3.

Já os critérios seguintes, adequação, relação com a realidade e consistência, aparecem de forma patente, de forma que a construção da personagem (do avatar) se dá de tal forma que a sua constituição demonstra, para cada avatar singular: a adequação das ações com as características desenvolvidas durante o gameplay; a relação com a realidade jaz no fato de que

⁵⁴ A data de publicação original de *Aspects of the Novel* é de 1927.

⁵⁵ A data de publicação original de *Narrative Fiction: contemporary poetics* é de 1986.

essas mesmas características desenvolvidas durante o jogo com um todo encaminham para relações de fato causais entre traços individuais, pensamento e ação; e o elemento consistência, também pensado como coerência, se dá na conjunção de todos os elementos que concorreram para a formação dessa identidade virtual, desse sujeito que se ficcionalizou dentro da simulação, sendo essa personagem a extensão abstrata do sujeito empírico.

Passando da estruturação proposta por Brenda Laurel, da interação humano-computador como interação dramática (pois carregada de elementos miméticos no sentido aristotélico), pode-se, então, pensar na ação como um conjunto orgânico, “the whole action” (2003, p.570), formado pela amálgama dos cinco elementos anteriores (performance, padrão sonoro, linguagem, pensamento, personagem). Nesse sentido, para que a ação no video game, dentro da concepção assumida nesse trabalho, possa ser observada como interação dramática e, conseqüentemente, simulação, é preciso que se entenda o jogo de Fallout 3 como conjunto orgânico, apesar de seus elementos de jogo open-ended, constituído de início, meio e fim.

Diferentemente de jogos de MMO, em que o final é apenas temporário (o final está em cada tarefa ou missão realizada, mas, depois de finalizada, o jogo tem sequência, pois é, pode-se afirmar, sem fim – a neverending story), em Fallout 3 é possível se chegar a um final, a um ponto em que não há continuidade alguma. Nesse sentido, a ação, em Fallout 3, é um todo, em que suas partes e incidentes fazem parte de um todo maior (Anexo 2: Vídeo 3 – The Ending⁵⁶).

Fallout 3 não é a história de um sobrevivente no século 24, mas a história de uma personagem tentando encontrar seu pai desaparecido e os resultados dessa busca, bem como a sua função nesse mundo destruído e assolado pela guerra nuclear. E o sujeito empírico, o jogador, coloca-se, assim, no papel dessa personagem, assumindo para si o que sobreviver a ela; é a construção do simulacro pela ficcionalização do sujeito na simulação.

É preciso realçar o potencial de sistema significativo a partir do mundo ficcional de Fallout 3, pois como tal o sistema abstrato do jogo acaba por realizar o que se denominava, na terminologia de Aristóteles, catarse. Nesse sentido, o fechamento do jogo representa não apenas o encerramento da jornada, mas a reunião dos elementos participantes dessa mesma jornada de forma a revelar um encerramento emocional, um fechamento em que os

⁵⁶ Fonte: <<http://youtu.be/zlplq62AMGw>>

sentimentos, emoções e reações em relação aos incidentes do jogo, implicando, assim, uma noção de catarse.

Assim, pode-se pensar em Fallout 3 como uma simulação completa, no sentido de que abrange a construção da história do jogo de forma alinhavada à da personagem, produzindo, de certa forma, também uma noção de magnitude:

To be beautiful, a living creature and every whole made up of parts must not only present a certain order in its arrangement of parts, but also be of a certain definite magnitude. Beauty is a matter of size and order . . . Just is the same way, then, as a beautiful whole made up of parts, or a beautiful living creature, must be of some size, but a size to be taken in by the eye, so a story or Plot must be of some length, but a length to be taken in by the memory. (ARISTOTLE, 1954, p.34-40)

Por fim, o jogador, em Fallout 3, atinge um encerramento derradeiro, fechando essa tal magnitude com um endgame de fato, seja qual for o final atribuído ao jogador (essa atribuição considera o desenvolvimento total do avatar no jogo, principalmente suas escolhas como indivíduo), engendrando a ideia de que Fallout 3 se constitui de diversas partes, inclusive de partes independentes (Side Quests), de forma a representar uma ação completa e coerente pela união de partes ajustadas e conectadas umas as outras.

5 CONCLUSÃO

Aqui a história se acabou.
Aqui, a história acabada.
Aqui a história acaba.
Guimarães Rosa

Concluir nem sempre é fácil, muito menos agradável. Não obstante, toda vereda tem seu fim em algum lugar, por mais distante que esse seja. Manoel de Barros escreveu uma vez que “as coisas que não existem são mais bonitas” e foi pensando nesse mundo dos sonhos, do imaginado, que essa dissertação sustentou-se durante a jornada.

Simular não é alienar-se, tampouco escapar da vida cotidiana, mas, sim, experimentar colocar-se no lugar do outro de forma a considerar estar em outro eixo que não o seu usual. Pensar nessa alteridade é refletir, especialmente, sobre a percepção de que o sujeito é múltiplo em suas diversas identidades. Assim como a mídia é ubíqua, o sujeito também o é, além de ser uma construção histórica e cultural, marcadamente representativa de um paradigma contemporâneo de recepção da experiência fenomenológica.

O videogame, então, como mídia simulatória, concentra, entre outros, os elementos fulcrais capazes de engendrar uma recepção do fenômeno de acordo com esse novo paradigma, pois se coloca no limiar entre narrativa, drama, interação e simulação. O sujeito, em relação às novas mídias, é uma entidade que percebe o poder dessa interatividade e imersão, que correspondem a um desejo de maior participação na obra de arte em geral.

Enquanto as mídias clássicas eram representativas, as contemporâneas são simulatórias e oferecem ao receptor uma nova forma de experienciar o sistema de signos apresentado. É na simulação que o sujeito dá sentido a esse sistema, construindo, assim, o simulacro de si mesmo e de um mundo ficcional virtual.

Pensando na construção da simulação em relação ao drama interativo como proposto nas considerações teóricas desse trabalho, a realização dessa simulação como desejo de representação de papéis, do desejo de fazer de conta, pode ser analisada partindo dos jogos selecionados, levando em conta o fato de que os títulos selecionados possibilitam ao usuário tanto colocar-se no lugar do Outro, como simular/experienciar realidades críveis em mundos

possíveis, não factuais.

Dessa forma, foi possível demonstrar como a questão da simulação e o agenciamento do jogador ocorre nos jogos selecionados, bem como ilustrar as relações entre jogo como mídia simulatória e drama, considerando os elementos aristotélicos e reatualizados por Brenda Laurel.

Nas simulações de Lara Croft, dá-se a construção de uma identidade que escapa às teorizações simplistas, pois a personagem passou de avatar como veículo de movimentação para elemento de commodidentity, representando, assim, a produção de um signo sem referencial direto no mundo factual. Lara tem uma identidade por si só e tê-la como avatar, exige do jogador uma atitude frente a essas questões. Lara pode morrer, ser ferida e derrotada e o agenciamento entre avatar e jogador funciona como pedra de toque para que a sobrevivência desse ser virtual seja garantida.

Não obstante, Lara é um ser construído anteriormente ao gameplay, à simulação propriamente. Ela não é construída pelo jogador, mas serve como elo entre o mundo simulado em seus jogos e o mundo empírico do jogador. Apesar disso, a simulação é imersiva e realizadora de agenciamento, até mesmo no nível de persona, de forma a criar um entrelaçamento entre jogador e personagem.

Em Fallout 3, o evento simulado em seu conjunto permite alcances mais longos em relação ao evento simulado nos jogos de Tomb Raider, pois o ato de simular um Outro ser, em Fallout 3, parte do nascimento desse indivíduo como sujeito participante em um sistema maior no mundo devastado de Capital Wasteland. A jornada da personagem – The Lonerunner –, e conseqüentemente do jogador, insere-se num mundo que parte de um sistema dado como open world, em que não há fronteiras aparentes e os mapas podem ser livremente visitados. Além disso, o fim do jogo pode ser postergado, pois existe a possibilidade de realização de tarefas paralelas, pode-se afirmar, à história central do jogo.

Os objetivos em Fallout 3 não são tão delimitados quanto são nos jogos de Tomb Raider e isso significa afirmar que o sujeito encontra-se, muitas vezes, em situações em que não tem ideia do que deve ser realizado, de forma que a simulação, nesse sentido, aproxima-se do evento como acontecimento único e não previsto anteriormente, pois sua característica é

a do tempo presente e sem precedente de fato.

Enquanto que em Tomb Raider o caminho do jogador se faz de modo a atingir os objetivos finais, em Fallout 3 esses objetivos podem ser evitados e retardados, ou ainda, não atingidos, caso assim deseje o jogador, de forma a levar a simulação a tempos de realização indefinidos. Tomb Raider fecha-se em um círculo completo, com início, meio e fim, e os objetivos do jogo são os objetivos do jogador, não há espaço de fato para algum modo de subjetivação do usuário diante do mundo simulado, só há, assim, um caminho a seguir e esse sempre encaminha para o fechamento, para o fim de tudo.

Fallout 3, no entanto, sustenta por mais tempo o “círculo mágico” que rege a simulação no jogo, sem aprisionar o jogador no mundo virtual, colocando as escolhas do usuário acima das regras do sistema que a controla. A simulação, aqui, realiza-se estabelecendo a vida em Capital Wasteland como um grande campo de exploração, ao contrário do que se tem em Tomb Raider.

No entanto, esses jogos possibilitaram sustentar a hipótese defendida nessa dissertação de Mestrado, retomando: a de que os jogos de action-adventure e shooter com elementos de RPG possibilitam, ao jogador, experienciar o modo simulatório do videogame como forma contemporânea de recepção da obra de arte, sendo o próprio jogo uma arte, uma forma de drama interativo, em que pela imersão e interação com o ambiente ficcional virtual dá-se a criação de sistemas semióticos complexos.

O modelo de interação dramática nas atividades entre homens e máquinas tinha por objetivo, então, demonstrar a utilização de um modelo humanístico de análise para a arte dos videogames, sem deixar de levar em conta os elementos basilares do jogo como sistema abstrato de regras gerador de simulação.

O ponto que resta como fulcral nas análises feitas é de que a simulação desses universos ficcionais criados pelo sistema do jogo, acrescenta, tanto em termos de estética quanto em termos de recepção, uma nova forma, forma essa representativa de que como os indivíduos de atualmente processam e ressignificam o mundo a sua volta, buscando na simulação esse Outro (que, de fato, está dentro deles mesmos).

Nessas considerações, o que emerge é a reflexão de que o sujeito está no cerne desta

transformação e que tomar como produto dessa mudança aquilo que esse sujeito tem desenvolvido, em todos os níveis culturais, inclusive e especialmente as novas mídias, é de suma importância nos estudos que se inserem no campo das Humanidades.

Para que lugar essas novas mídias estão levando o sujeito ainda não é sabido, no entanto elas encaminham para reflexões que aceitem esse novo paradigma.

Simular, através do jogo, coloca o sujeito no limiar do corpo físico com seu simulacro, realizando a ficcionalização do sujeito empírico, do leitor, do expectador, no mundo ficcional do videogame. Através dos veículos de movimentação nesses mundos, ou seja, através do avatar, o sujeito ganha vida no universo simulado; é pelos pés, braços, mãos e olhos de um ser formado por polígonos numa tela que o sujeito vê o mundo diante de seus olhos. É a simbiose entre homem, máquina e sistema abstrato num mundo que só passa a existir no momento em que o jogador dá início a jornada, seja no computador seja no console.

“Viver nem não é muito perigoso?”, escreveu Guimarães Rosa em Grande Sertão: Veredas. De fato, viver é muito perigoso e dificultoso, mas é a jornada em si o que move a humanidade como um todo, é a travessia, mesmo que ela guie para um caminho muito diferente do pensado originalmente.

Dar um final às coisas (coisa, signo flutuante) é sempre dificultoso, pois representa uma etapa encerrada da travessia, da jornada. Contudo, é somente através da jornada pelas veredas que o sujeito pode dar significado ao seu existir. A vida é um gameplay sem fim, até que o evento máximo ocorra, o jogo continua.

Aqui a dissertação se acabou.

Aqui, a dissertação acabada.

Aqui, a dissertação acaba.



REFERÊNCIAS

ARISTOTLE. The Poetics. In: SOLMSEN, Friedrich (ed.). Rethoric and Poetics of Aristotle. New York: Modern Libray, 1954.

AARSETH, Esper. Computer Game Studies, Year One. In: Game Studies, v. 1, n. 1, jul. 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org>>. Acessado em: 30 de maio.

ALEXANDER, Jeffrey C.; JACOBS, Ronald. Mass Communication, Ritual and Civil Society. In: LIEBES, Tamar; CURRAN, James (ed.). Media, Ritual and Identity, London: Routledge, 1998. p. 23-41.

ARANHA, Maria Lúcia de Arruda; MARTINS, Maria Helena Pires. Filosofando: introdução à filosofia. São Paulo: Moderna, 1986. p. 31-41.

BARTON, Matt. The History of Computer Role-Playing Games Part 1: the early years (1980-1983). 2007. Disponível em: <http://gamasutra.com/features/20070223a/barton_pfv.htm>. Acessado em: 26 de maio de 2010.

BARTON, Matt. The History of Computer Role-Playing Games Part 2: the golden age (1985-1993). 2007. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/features/20070223b/barton_01.shtml>. Acessado em: 26 de maio de 2010.

BARTON, Matt. The History of Computer Role-Playing Games Part 3: the platinum and modern ages (1994-2004). Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/feature/1571/the_history_of_computer_.php>. Acessado em: 26 de maio de 2010.

BAUDRILLARD, Jean. Simulacros e Simulação. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

BETHESDA Softworks. *Vault Dweller's Survival Guide*. Rockville: 2008.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. Remediation: understanding media. Massachusetts: MIT, 1999.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. Film Art: An Introduction. 7 ed.. New York: McGraw-Hill: 2003.

BURRIL, Derek Alexander. Out of the Box: Performance, Drama, and Interactive Software. In: Modern Drama. vol.48, n.3, 2005, p.492-512.

CAILLOIS, Roger. Los Juegos y Los Hombres: la máscara y el vértigo. México: Fondo de Cultura Económica, 1986.

CEVASCO, Maria Elisa. Estudos Literários vs Estudos Culturais. In: CEVASCO, Maria Elisa. Dez Lições sobre os Estudos Culturais. São Paulo: Boitempo Editorial, 2003. p. 138-154.

CHATEAU, Jean. O Jogo e a Criança. São Paulo: Summus, 1987.

CLARK, Andy. Natural-Born Cyborgs: minds, technologies, and the future of human Intelligence. New York: Oxford University, 2003.

CRAWFORD, Chris. The Art of Computer Game Desing. 1982. Disponível em: <<http://users.wpi.edu/~bmoriarty/imgd202x/docs/ACGD.pdf>>.

CUNHA, José Auri. Filosofia: iniciação à investigação filosófica. São Paulo: Atual, 1992.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play. San Francisco: Jossey-Bass, 1975.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. The flow experience and its significance for human psychology. In: CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. , CSIKSZENTMIHALYI, I. (eds.). Optimal Experience: Psychological Studies of Flow in Consciousness. UK: Cambridge University, pp. 15–35, 1988.

DELWICHE, Aaron. From The Green Berets to America's Army: Video Game as Vehicle for Political Propaganda. In: WILLIAMS, J. Patrick; SMITH, Jonas Heide. Studies in Culture of Video Games and Gaming. North Carolina: McFarland, 2007. p. 91-109.

DERRIDA, Jacques. A Estrutura, o Signo e o Jogo no Discurso das Ciências Humanas. In: DERRIDA, Jacques. A Escritura e a Diferença. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1995. p. 227-249.

DOVEY, Jon; KENNEDY, Helen W.. Game Cultures: computer games as new media. Berkshire: Open University, 2009.

ELADHARI, Mirjam. The Player's Journey. In: WILLIAMS, J. Patrick; SMITH, Jonas Heide. Studies in Culture of Video Games and Gaming. North Carolina: McFarland, 2007. p. 171-187.

ELIADE, Mircea. Mito e Realidade. São Paulo: Perspectiva, 2006. p.7-23.

ESSLIN, Martin. Uma Anatomia do Drama. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

FERGUSSON, Francis. The Idea of a Theater. Garden City: Doubleday, 1953.

FORSTER, Edward M. Aspects of the Novel. San Diego: Harcourt, 1985.

FRASCA, Gonzalo. Simulation versus Narrative. In: WOLF, Marc J. P.; PERRON, Bernard. The Video Game Theory Reader. New York: Routledge, 2003. p. 221-235.

FRIEDMAN, Ted. Civilization ans Its Discontents: simulation, subjectivity, and space. In: SMITH, Greg (ed). On a Silver Platter: CD-ROMs and the promisses of a new technology. New York: New York University, 1999.

HALL, Stuart. A Identidade em Questão. In: HALL, Stuart. A Identidade Cultural na Pós-Modernidade. 6. Ed. 2001. p. 7-22.

HAMBURGER, Käte. A Ficção Épica. In: HAMBURGER, Käte. A Lógica da Criação Ficcional. 2ª ed.. SãoPaulo: Perspectiva, 1986. p. 135-155.

HAMBURGER, Käte. A Ficção Dramática. In: HAMBURGER, Käte. A Lógica da Criação Ficcional. 2ª ed.. SãoPaulo: Perspectiva, 1986. p. 135-155.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. 4ª ed.. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JUUL, Jesper. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. In: COPIER, Marinka and RAESSENS, Joost (ed). Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings 30-45. Utrecht: Utrecht University, 2003. Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>>.

LAUREL, Brenda. The Six Elements and The Casual Relations Among Them. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; MONTFORT, Nick (eds.). The New Media Reader. Cambridge: MIT, 2003. p.564-571.

LORENZ, Edward N.. The Essence of Chaos. Seattle: University of Washington, 1995.

MADIGAN, Jamie. The Psychology of Immersion in Video Games. 2010. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/news/29910/Analysis_The_Psychology_of_Immersion_in_Video_Games.php>. Acessado em: 27 de maio de 2010.

MAMET, David. Três usos da faca – sobre a natureza e a finalidade do drama. Tradução de Paulo Reis. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

MCLUHAN, Marshall. Games: The Extensions of Man. In: Understanding Media: the extensions of man. Massachusetts: The MIT Press, 1994.

PALAHNIUK, Chuck. Fight Club. UK: Vintage Books, 2006.

PRADO, Décio de Almeida Prado. A Personagem de Teatro. In: CÂNDIDO, Antonio (org.). A Personagem de Ficção. 2 ed.. São Paulo: Perspectiva, 1981. p. 81-102.

REIS, Carlos. Texto Literário e Arquitextualidade. In: REIS, Carlos. O Conhecimento da Literatura: introdução aos estudos literários. 2ª ed.. Porto Alegre:EDIPUCRS, 2003. p.227-301.

RIMMON-KENAN, Shlomith. Narrative Fiction: Contemporary Poetics. London: Routledge, 2002.

SCHLEINER, Anne-Marie. Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and gender-role subversion in computer adventure games. In: Leonardo, vol.34, n.3, 2001, p.221-226.

SILVA, Aline Conceição Job da; SOUZA, Karine Rodrigues de; PEREIRA, Vera Wannmacher. Pesquisas psicolinguísticas sobre leitura. *Letrônica*, Porto Alegre, v. 2, n. 1, p. 78-90, Jul. 2009. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/letronica>>.

SZONDI, Peter. *Teoria do Drama Moderno*. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

TAVINOR, Grant. *The New Art of Videogames*. In: TAVINOR, Grant. *The Art of Videogames*. United Kingdom: Wiley-Blackwell, 2009. p.1-14.

WEIBEL, D., WISSMATH, B. Immersion in computer games – the role of spatial presence and flow. In: *International Journal of Computer Games Technology*. Article ID 282345, pp. 1–14. Disponível em: <<http://www.hindawi.com/journals/ijcgt/2011/282345/>>. Acessado em: 30 de julho de 2011.