

# 1 Introdução

“Não é a vida uma série de imagens  
que mudam enquanto se repetem?”  
(Andy Warhol)

Minha definição particular de jogo eletrônico passa pela esfera da interatividade eletrônica como um novo meio de comunicação, de certa forma posicionado num patamar de aceitação pública ligeiramente acima da passividade da televisão, e em outro patamar, ligeiramente abaixo da interatividade da computação pura e aplicada. Na verdade, poderíamos dizer que é a confluência participativa de muitas mídias onde também encontramos o jogo e o computador, cuja fundamentação consiste em mais do que elementos audiovisuais animados sob o controle do espectador. O jogo eletrônico já extrapolou suas grades originais de apresentação e agora integra ativamente uma sociedade voltada para o culto à tecnologia e a comunicação. Diríamos, inclusive, que o jogo eletrônico é atualmente pilar de uma estrutura cultural e simbólica maior, que envolve não apenas especialistas em sua conceituação e construção, mas toda sorte de indivíduos prontos a participar da disseminação de um potente modelo tecnológico, como autores e atores.

Cabe nesta introdução enfatizar que, ao falarmos de jogo eletrônico, nos referimos não apenas ao jogo em si, como atividade fugaz de momentos de ociosidade, mas principalmente, do conjunto de circuitos e atividades responsáveis pela existência dos processos eletrônicos aos quais o jogo está atrelado e nos quais se estabelece como discurso.

Imagética eletrolúdica, tem portanto, o objetivo de estudar o acervo do que é representado interativa e interfacialmente por meio de sistemas lúdicos providenciados pela eletrônica. É esse o principal diferencial da presente dissertação: apesar de plenamente vinculado ao conjunto dos códigos e algoritmos da informática, pouco ainda foi dito sob o viés de uma fenomenologia cultural. Aqui há a lacuna primordial, sobre a qual procuramos arremessar, nesta dissertação, alguns conceitos em busca de diminuir-lhe a profundidade do vão.

Eis porque não é suficiente neste documento referirmo-nos aos jogos eletrônicos pela sua alcunha mais comum: videogames. O termo não expressa de forma precisa o que de fato é um jogo eletrônico na acepção de totalidade defendida. Na verdade, se aplica apenas para descrever que o processo de atividade do jogo se passa em uma tela de vídeo (que diante das

novidades eletrônicas do século XXI pode inclusive desaparecer, sendo substituída por projeção holográfica ou outra forma de representação visual não-bidimensional). A superestrutura do divertimento eletrônico reside além de uma simples definição funcionalista, que por ser a mais comum, é a mais aplicada. Doravante, reconheceremos que os jogos eletrônicos se apresentam através do videogame. Portanto, não são sinônimos, mas distintos e consecutivos.

Ampliando um pouco mais nossa definição inicial, tomemos os jogos eletrônicos diferenciados por sua apresentação manipulativa. Ela está erigida, assim, sob quatro pilares distintos: primeiro, para divertimento cobrado por fichas ou moedas em bares ou casas especializadas; segundo, como aparelho doméstico acoplado ao televisor; terceiro, como dispositivo manipulado ambulante; e quarto, como um diferente tipo de software a ser utilizado no microcomputador. Independentemente de sua presença, o jogo eletrônico tem como mote permitir que a estrutura lúdica nele manifestada seja alterada pela retroalimentação configurativa de um ou mais indivíduos operadores, que doravante, chamaremos de jogadores.

Partimos da hipótese de que diferenciar os jogos eletrônicos em suas temáticas pode servir como um ensaio inicial para compreender as diferentes construções empregadas em suas estruturas particulares, mas em certo ponto, pode promover preciosismo que inexistente nos lançamentos mais atuais. Pensemos em jogos como áreas de interseção entre temas diversos, ao invés de tipologias estanques de única forma de representação. Um fenômeno típico dos jogos na atualidade é a incapacidade de estabelecer uma parametrização singular e resumida das suas diferentes amostras.

Outra maneira um pouco mais simples de considerar o jogo eletrônico, é como uma nova etapa evolutiva do entretenimento humano. Um novo ramo no campo do divertimento social, entre os jogos de tabuleiro, os jogos de cartas, os jogos infantis e os jogos físicos e mentais.

Os principais diferenciadores entre os jogos ditos convencionais e os jogos eletrônicos se estabelecem nas relações de virtualidade e atualidade, nos formalismos percebidos pelas considerações visuais dos elementos constitutivos e pelo posicionamento de leitura dos seus participantes. Podemos pendurar os jogos eletrônicos na galeria de objetos e atividades de entretenimento humano, como uma extensão tecnológica de outros modelos lúdicos. O jogo eletrônico partilha assim de algumas das mesmas características presentes nos últimos, como: a formalidade, a representação subjetiva e simbólica, a desvinculação medida da realidade, o embate, o resgate, a provocação e a delicada sensação da segurança. O jogo eletrônico é mais atraente na mimese do mundo porque extrapola as sensações recebidas durante a interação, e permite ao jogador, o controle da fantasia. Ainda

que não seja um fator exclusivo, podemos dizer que a catarse, não como processo de negação do real, mas como aceitação de novas sensações, é um ponto importante a ser levado em consideração pelos próprios jogadores. Assim, podemos afirmar que configura-se o enlevo no ato de jogar, como um mecanismo complexo de códigos e mensagens e como um novo patamar para o amadurecimento de diversas áreas ligadas à comunicação e distribuição da informação. Podemos afirmar que outros modelos dialógicos já são por eles influenciados e de forma irreversível.

Por serem fruto de uma produção tecnológica comercial, é importante relacionar seu amadurecimento com a idéia de mercado. O mercado, apesar de vasto, é altamente centralizado, um convite para que experiências múltiplas possam ser desenvolvidas a partir de análises projetuais, artísticas, científicas, comerciais, antropológicas e psicológicas.

Consideramos ainda como hipótese o fato de o designer como profissional, ter espaço garantido nos projetos que envolvem jogos eletrônicos, seja gerindo, construindo, documentando, divulgando ou pesquisando o assunto. Sua formação cultural permite a responsabilidade sobre projetos de cunho lúdico e busca por resultados de excelência (BATTAIOLA et al., 2004).

O entretenimento eletrônico digital já se caracteriza como uma mídia amadurecida pelos investimentos comerciais realizados ao longo de décadas, embora ainda persista certo desdém por parte das instituições de ensino e pesquisa. A solução para esse problema surge sob a forma de experiências de criação e desenvolvimento realizadas no intuito de estabelecer os alicerces de uma nova aproximação sobre o jogo, como área de atuação científica e impulsionadora de novos processos tecnológicos.

O discurso principal, doravante, não será apenas de como os jogos eletrônicos influenciam a sociedade atual, mas como esta deverá influenciá-los nos próximos anos. A idéia de criação de jogos eletrônicos é dinamizadora de novos recursos, evidenciando ainda mais sua importância como geratriz de novas técnicas, equipamentos e relacionamentos. Os jogos eletrônicos servem de foco para outros desdobramentos operacionais, muitos deles, inclusive, além do divertimento. São construções de múltiplas facetas, nos quais conteúdos narrativos, sistemas de interatividade, desafios e recompensas, socialização, difusão tecnológica, conflitos, simbolismo e relações perceptivas se apresentam como fundamentadores de sua leitura. Conteúdo e continente, ao mesmo tempo, das virtualidades nele empregadas, não são unicamente a relação interfacial entre operador-operado, mas sim uma manifestação experimental maior.

Apesar desses aspectos lúdicos facilmente reconhecíveis, consideramos relevante o fato de que somente a partir do início deste século há um murmulho para a sistematização de estudos

relacionados ao jogo eletrônico. No ano de 2008, a história oficial do entretenimento eletrônico humano completará seu quinquagésimo aniversário. Cinco décadas de uma história ainda mais antiga, cujo início se dá nas primeiras experiências com os equipamentos eletromecânicos das máquinas de *pinball* e curiosidades diversas em feiras de novidades.

Aprimorar ainda mais os estudos sobre o assunto, permite-nos observar que, ao longo dos anos, os jogos sempre tangenciaram e influenciaram a materialidade tecnológica da sociedade contemporânea. No entanto, somente depois de todo esse tempo, as academias parecem preocupadas com o assunto que foi durante muitos anos encarado como tolice infantil. Somente agora o assunto tornou-se importante e seus entusiastas estão sendo ouvidos.

O percurso desta dissertação consiste, portanto, em primeiramente apresentar o designer envolvido com a produção de entretenimento eletrônico, atentando para o fato da novidade que isso representa em termos históricos para a área. Faremos uma primeira introdução ao assunto, cobrindo conceitos básicos para, em seguida, relacioná-los com as novas expectativas da esfera das relações profissionais. Veremos o designer produzindo para o ambiente eletrônico, as peculiaridades desse espaço de produção de conhecimento e como é complexa sua relação com outros profissionais nos meandros tecnológicos.

Em seguida, iremos observar o jogo eletrônico com potencialidade dualística, percebido como objeto e também como processo. Veremos as particularidades de cada interpretação, bem como a verificação do jogo intrínseco a sua representação eletrônica, situação conceitual para qual as relações sociais migram em marcha acelerada.

Para melhor compreender o multiverso dos jogos eletrônicos, faremos o percurso das primeiras experiências as últimas tendências, em cada um dos vetores de manipulação: arcades, consoles, portáteis e microcomputadores. A historiografia dos jogos eletrônicos é um momento crucial para o entendimento de uma malha sógnica que se estabeleceu potente ao longo dos últimos anos.

Após a apresentação cosmológica, passaremos a discutir os circuitos de funcionamento dialógico entre o que é participado e seus participantes, com especial atenção para uma crítica situacionista dos jogos eletrônicos e o surgimento da ludologia como uma área de conhecimento, investigação e pesquisa em jogos.

Também, veremos os jogos como sistemas simbólicos e de representação baseados na interatividade de seus componentes visuais e interfaciais.

Por fim, lançaremos as primeiras tentativas de sistematização da visualidade em uma imagética eletrolúdica, a base de uma gramática visual de avaliação e construção de interfaces visuais para jogos eletrônicos.