

## 5

### **Circuitos: sedução, implicância, convencimento e instrução**

“Poderíamos nós não imaginar esse barulho...  
ele por si só nada mais é senão a soma de uma multitude  
de diferentes sons que são ouvidos simultaneamente?”  
(Rousseau, *Dictionnaire de Musique*)

O entendimento de que o jogo eletrônico pode ser compreendido como um sistema dialógico complexo, abre caminho para uma análise mais objetiva em direção a um estatuto, ou reconhecimento de um conjunto de critérios, notoriamente aplicados na fundamentação de suas amplitudes de uso. No entanto, é também válido perceber que esse mesmo processo dialógico está subentendido dentro de uma esfera maior de relacionamentos midiáticos, nos quais os jogos historicamente se valeram e que agora reciclam como modalidades formais, no âmbito do discurso (que também reconhecemos como temática abordada) e de interesses a serem comunicados através de componentes visuais repletos de referenciais exteriores.

As importações dessa substanciação de outras mídias não são estranhas se considerarmos a consolidação de regras uma decorrência de um inicial estabelecimento. Do ponto de vista da prática do jogo, é necessário, em um primeiro momento, se ter peças sobre um tabuleiro ou cartas com figuras e valores impressos para se poder, em um segundo momento, organizar sistematicamente relacionamentos que visam ao entretenimento imediato ou acumulativo ao longo de uma parcela de tempo. Parto da hipótese que como os jogos eletrônicos foram, são e serão premeditados por indivíduos de satisfações variadas, estarão em sintonia constante com sua época e as estratégias de desempenho que seus idealizadores consideram as mais divertidas possíveis. Ou, de forma mais canhestra, a maneira que o mercado considera a mais promissora. De um modo ou de outro, a atitude midiática envolvida entre o orgânico e o eletrônico perpassa por circuitos que, em nossa perspectiva, podem ser divididos em quatro objetivações distintas e suplementares: a sedução, a implicância, o convencimento e a instrução.

Consideremos, portanto, como metáfora, um bondinho imaginário que decola de uma estação chamada Realidade com o jogador à bordo, sincronicamente ao início da sessão de participação de um jogo eletrônico qualquer de sua preferência.

A primeira estação a ser visitada será a estação da Sedução: parodiando as melhores fantasias e fábulas infantis. Nessa estação, importante notar, será onde nosso bonde ficará estacionado por tempo muito maior que nas estações subseqüentes. O jogador ficará embevecido e excitado não apenas com as dimensões, formas e cores da estação Sedução em si, mas como esta se apresenta em relação à estação anterior. Quanto mais distante a semelhança com a estação Realidade, mais tempo o bonde permanecerá na estação, até que o jogador esqueça por completo os aspectos da sua estação de origem.

Em seguida, na metade do tempo gasto em sua permanência na estação Sedução, o bonde chegará à estação Implicância. Antes mesmo de parar, o bonde irá se comportar de modo estranho, barulhento e agitado sobre o trilho e de seus alto falantes e monitores serão dadas instruções claras e por vezes complicadas de procedimentos de desembarque e reembarque contínuos, além de pedidos de coisas a serem adquiridas nas lojas da estação ou mesmo rejeitadas em grandes latas de lixo.

Com um terço do tempo gasto na estação Implicância, o bondinho desacelera e finalmente pára na estação Convencimento. O mais curioso em relação a essa estação é sua semelhança com a estação Realidade. Tudo lembra a estação de origem do jogador, exceto pelas dimensões dos objetos e estruturas que fazem sua decoração, que por vezes são muito maiores e por vezes são muito menores que seus pares da estação Realidade. O jogador observa da janela copinhos descartáveis de quinze metros e postes de telégrafo de poucos centímetros. Gatos correndo atrás de cães e pássaros gritando como macacos. Apesar da estranheza, a estação Convencimento é a que melhor se apresenta ao jogador como algo normal e objetivo. Mesmo ao som dos alto-falantes insistindo em gritar: “isso não é um jogo...”, todo o tempo. (Na mesma estação há uma grande quantidade de trilhos, cada qual com um bondinho, e embora seja fácil passar de um bondinho para outro, mesmo em trânsito, todos seguem paralelos para a mesma direção...).

A próxima estação é alcançada no mesmo tempo de viagem entre as estações da Sedução e do Convencimento, sendo a estação da Instrução a mais bela de todas. Sobretudo pelo fato de que nessa estação o jogador observa em painéis animados, como os bondinhos realmente funcionam, quais as distâncias e velocidades foram alcançadas, quem foi o responsável pelas obras e o mais importante: como reduzir o tempo da viagem entre as estações com o dobro da distância entre elas. Infelizmente, é a estação de permanência mais ligeira. Tão rápida que o bondinho sequer pára por completo, embora a cada visita ele aparentemente passe cada vez mais lentamente...

A próxima estação, embora a linha seja completamente reta nos trechos entre as estações, é a estação Realidade, onde o bondinho pára por completo e aguarda o próximo jogo ser

iniciado. O mais curioso, é que essa mesma estação pode ser vista de qualquer uma das anteriores, desde que o jogador olhe fixamente para o horizonte, e esqueça sua viagem.

A ilustração acima trata metaforicamente da relação estreita entre a participação do jogo pelo jogador em seus mecanismos de percepção e expectativa das etapas do circuito. Com ela pretendo dimensionar a profundidade simbólica estabelecida pela relação jogo-jogador-jogo.

### 5.1.

#### **O ato de jogar, segundo o jogador: notas para uma avaliação crítica**

Convém observarmos que o jogador médio está ficando velho e experiente, exigindo do multiverso dos jogos eletrônicos não só bons desafios como a suficiente constatação de que há muito a ser mudado na mentalidade de quem produz os jogos, no nível da autoria das definições funcionais do jogo e também no nível da sua implementação. Segundo dados da Entertainment Software Association, o jogador americano médio de 2006 está com 33 anos de idade e já participa de jogos eletrônicos há pelo menos doze anos. (ESA, 2006)

Em primeiro lugar, os jogadores exigem como retórica aos seus adversários nos jogos, que imitem com precaução o embate entre as vontades. A do inimigo de impedir o avanço do herói e a do herói em impedir que o inimigo o atrapalhe no avanço. Se por um lado os ganhos tecnológicos audiovisuais tornaram a experiência dos jogos narrativos mais vívida, por outro, continuam realizando adversários como kamikazes irremediáveis. Não por falta de capacidade em se adequar uma solução para esse problema, do ponto de vista da técnica, mas porque, em longo prazo, qualquer tentativa de se gerar um jogo cujos personagens possuam um protótipo de esperteza artificial esbarra no *trade-off* entre representação externa (como o existente se manifesta) e representação interna (como o existente se comporta). Ainda há uma corrida silenciosa pela qualidade gráfica excelente e inalcançável, enquanto a qualidade psicológica esbarra na falta de pesquisas.

Outro ponto exigido é um equilíbrio entre a exploração de pautas de jogos eletrônicos sobre outras óticas, e a criação de gêneros totalmente novos. Há uma proliferação sufocante de propostas semelhantes e mesmo idênticas, variações sobre temas que não são apenas infantis e rasos como exaustivamente recorridos de outros suportes narrativos. Entretanto, a quantidade de temas abordados ainda não foi suficiente para esgotar ou mesmo explorar a contento assuntos mais próximos de situações de embates psicológicos como observados na literatura e no cinema. Por exemplo, jogos de espionagem apresentam o protagonista que é exatamente o reverso do que se espera de um verdadeiro e suficiente espião: alguém que use

a engenharia social, sedução e o dinheiro mais do que o disparo de uma arma. Isso se dá devido ao fato de os jogos de espionagem terem sido diretamente importados de filmes de ação como *Missão: Impossível* e não dos livros de espionagem de John Le Carré, por exemplo.

Outro ponto importante a ser considerado alvo de reflexão segundo jogadores adultos e experientes reside na questão “censura” a qual os jogos estão irremediavelmente atrelados. Se houvesse uma censura tácita ao acervo cinematográfico como existe para a produção de jogos eletrônicos, muito dificilmente filmes como *O Pianista* e *Coração Valente* chegariam à produção. A questão é: há mesmo necessidade de pensar-se um público consumidor unicamente compreendido por adolescentes? Há diversas realidades a serem exploradas além da estreiteza do pensamento de jogos eletrônicos erigidos sobre pilares hormonais. Séries de TV que apostam em dramas pessoais, mistérios a serem solucionados e em tomadas de câmeras que imitam a presença do espectador, são atualmente grandes sucessos de público e crítica. *Lost* e o remake de *Battlestar Galactica* são dois bons exemplos de uma nova cinematografia seriada que privilegia aspectos narrativos mais adultos.

A questão feminina é também uma decorrência desse pensamento. Segundo especialistas, chegará o dia em que criadores e desenvolvedores de jogos perceberão que metade do mercado é composto por mulheres. Até lá, o público feminino é descartado como um nicho muito específico e desprezível que merece apenas algumas situações “tipicamente femininas” em jogos como a possibilidade de decorar uma casa (*The Sims*) e a personalização do avatar com acessórios (*Barbie Super Model*). Ademais, para seu lazer, apenas jogos infantis que não se preocupam em promover ou discutir nenhum valor que mereça uma reflexão mais aprofundada sobre a questão feminina. A própria presença de mulheres em jogos mais maduros é um tabu unicamente direcionado para uma vertente sexual, com modelos lascivas de seios fartos e ancas largas. Ou então no papel de assistentes estúpidas que se metem em enrascadas ou objeto de desejo de uma busca empreendida contra algum mago, dragão ou outro tipo de vilão assexuado. As mulheres não se sentem interessadas em jogar porque os jogos atuais não lhes fala pouco além de tiros e explosões, quando não sendo participados por personagens musculosos e violentos, é por fêmeas desnudas em couro e metal.

Beatriz Sarlo salienta que a própria construção do caráter feminino não encontra espaço permitido pela sociedade (em especial pela família) para exploração de outras expectativas (SARLO, 1994).

Algumas situações de jogo, embora intoleráveis para muitos, ainda pedem por soluções que tardam. A primeira delas é encontrada na forma de barreiras arbitrárias. Um ponto no qual o jogador não pode mais prosseguir para não escapar da



Figura 52 - Visando atrair o público feminino, a Eidos reduziu o tamanho dos bustos da personagem Lara Croft, no jogo *Tomb Rider: Legends*. Mulheres promovem sensualidade em diversos jogos eletrônicos, desde sempre. Lara Croft tornou-se famosa principalmente entre adolescentes masculinos, sendo posteriormente interpretada no cinema pelas formas voluptuosas de Angelina Jolie. Mas até quando será esse o papel preponderante para as personagens? Experimentou o cinema igual inferiorização do gênero feminino?

trilha prevista por autores que realizam de forma não esperada, portas trancadas, janelas indestrutíveis e muros baixos porém intransponíveis. Do ponto de vista do jogador, se há uma porta, que ela deva abrir, se há uma janela que ela possa ser atravessada e se, algum muro baixo o suficiente para ser transposto surgir, que o jogador o possa escalar, já que ele assume seu papel de poder reprisar no faz-de-conta do jogo o que ele pode executar na vida real. Como a imagem carrega em si a representação, alguns autores desconsideram o fato o que promove nos jogadores mais experientes, enfado de colecionar bombas, mísseis, canhões de raios pulverizantes capazes de obliterar meio milheiro de inimigos e ainda estancarem diante de uma simples porta de madeira rota, trancada com uma chave que se encontra no extremo oposto do cenário. O tipo de raciocínio proposto para um desafio dessa magnitude não é mais divertido, é reconhecido como uma situação patente de jogos antigos que apostavam em lógicas “se A então B” para não serem criticados pela falta de situações exploratórias necessária para se jogar.

A liberdade de navegar por um cenário, ainda que não possa ser infinita para o jogador, pode valer-se das últimas inovações para se apresentarem de forma mais rica. Isso implica substancialmente em se projetar um universo de objetos melhor integrados. A imersão, ou seja, “a capacidade de se estar envolvido com o jogo”, é frágil e pode fragmentar-se. E a inércia que a sucede, pode ser suficiente para espantar o jogador para outra atividade. Somente se isso fizer parte dos planos mais profundos do autor, o jogador precisa ser lembrado que está jogando. Há algumas situações que assim, equivalem a uma redução abrupta de sua recepção.

### **5.1.1.**

#### **Excesso de informação populada na área de cobertura da tela**

Imagine um filme que, a todo momento, informa com grandes legendas o nome do personagem em atuação, o local no qual a ação decorre, qual o seu estado emocional e quão dramática seria sua condição financeira. Agora imagine que a cada situação de tensão entre antagonistas uma imagem iconográfica explodisse diante do expectador em uma multifacetação cromática. Isso não ocorre simplesmente porque filmes e jogos transmitem informações diferentes de maneiras diferentes. O primeiro evoca na atuação de seu elenco um texto que faz desnecessária qualquer informação. O segundo necessita de informação para manter o jogador ciente da condição do seu alter-ego no universo destoado do jogo. Se por um lado, a informação favorece a noção de “controle”, por outro, faz com que o jogador ligeiramente fique distante da completa imersividade. Na vida real, ainda hoje, dados e mais

dados não ficam flutuantes diante dos nossos olhos o tempo inteiro. Excetuando Steve Mann e seus *EyeTap*, monóculos de “realidade aumentada”, muito dificilmente dispomos desse invejado recurso no nosso cotidiano imediato (ASKREN, 2004).

A discussão sobre a necessidade ou extirpação dos HUDs (*Head Up Displays*<sup>41</sup>) é colocada pelo colunista Clive Thompson na revista especializada em tecnologia *Wired*, de março de 2006. Para o colunista, antes de ser uma desgraça para a imersividade dos jogos eletrônicos, a interface informativa presta-se a manter o jogador ciente do que é realmente importante ao jogo. Na realidade, seria uma dádiva a ser importada do mundo virtual para o mundo tangível, nas mais diferentes situações onde o acesso a informações vitais estaria facilitado pela visão periférica. E mesmo que a qualidade de representação gráfica atual já seja fiel ao ponto de mostrar na própria derme de um boxeador ensangüentado os seus últimos resfolegos conscientes, há necessidade das barras de energia irreais e analógicas. Ainda no texto, que refuta um artigo apresentado por Greg Wilson (In: THOMPSON, 2006) no mês anterior, Thompson assegura que a informação populada sobre a tela, quando bem utilizada, é imprescindível para o reconhecimento do jogo como tal. Em seu texto, Wilson sugere que toda informação compreendida como *Persistent Onscreen Elements* deveria ser banida e enfiada no próprio jogo e não ficar flutuando fantasmagoricamente como um adesivo em uma janela<sup>42</sup> (THOMPSON, 2006).

Tanto Thompson como Wilson estão particularmente corretos. Não é a presença ou não de informações na área de cobertura da tela que coloca o jogo eletrônico em descompasso com as expectativas de quem joga e sim, quando essa mesma informação é mal aplicada, e não raro, eclipsa o próprio motivador do jogo: as ações do jogador. O ideal, seria permitir que o próprio jogador configure o nível de informação que deseja receber e processar.

### 5.1.2. Uso indevido de câmeras cinematográficas

Ao nos envolvermos com jogos como a versão tridimensional de Mario e Zelda, personagens-tipo da



Figura 53 - Steve Mann (acima em 1980) é famoso por sua integração homem-máquina. Considerando-se um ciborgue, o engenheiro/artista já sofreu inúmeras represálias em aeroportos e lojas de departamentos, sendo a mais famosa a ocorrência no St. John's International Airport, Canadá, de onde saiu ferido quando guardas de segurança arrancaram à força aparelhos que estavam pregados em sua pele.

<sup>41</sup> Analogia com o sistema ótico/eletrônico importado da aviação militar no qual a imagem do alvo (e em tecnologias mais avançadas, o próprio) é sobreposto por gráficos diversos que informam condições e situações diretamente aos olhos do piloto, sem que ele precise abaixar sua cabeça rumo ao painel. A indústria automobilística pretende desde já desenvolver sistemas de direção com projeção direta no pára-brisa do veículo, assegurando ao motorista um acesso às informações sem que seja necessário retirar sua atenção da estrada.

<sup>42</sup> Elementos Persistentes em Tela, todo sistema visual que se presta a informar através da sobreposição de uma camada textual ou gráfica em uma camada de visualização.

Nintendo, observamos correto o admoestamento de Tim Skelly, um dos gênios por trás da Cinematronics: “Muita gente no mercado hoje parece estar mais interessado em fazer filmes do que em fazer jogos...”. Tamanha é a confusão obtida com o uso excessivamente expressivo do movimento da câmera, que o jogador por vezes se vê obrigado a raciocinar toda uma reinterpretação de onde o personagem está e para onde deve ir. Em alguns jogos que fazem uso desse estilo de deslocamento, uma situação em especial nos evoca reflexão: quando o avatar do jogador corre de encontro à tela, ou seja, contra o cone de visão de quem o controla. Supondo que o jogador, como entidade que se manipula na tela representado por uma construção imagética, seja capaz de sempre “observar” o que o seu personagem consegue perceber dentro de um raio de varredura, não há justificativa lúdica que corrobore esse momento, que em certo grau, se assemelha a quando no cinema o ator olha para a câmera, ou seja, para aquele que observa através dela (WONG, 2006).

Em termos de interação, é importante entender que o avatar em um jogo é o como um fantoche que representa na tela a vontade do jogador, dentro de suas limitações estabelecidas na construção de sua visualidade e funcionalidade.

### 5.1.3. Dublagem e traduções mal produzidas

Pensando em jogos como uma construção cosmopolita, há de se considerar que um mesmo jogo pode atender a públicos distintos. Assim sendo, o projeto do jogo deve admitir a possibilidade de uma exportação que colocará à prova não só informações textuais como sonoras. Aparentemente, os jogos eletrônicos que aí vicejam buscam efetivamente dois grandes mercados: o asiático e o americano. Como boa parte da Europa tem o inglês como segundo idioma, a produção é salva pelo inglês internacional. Com orientais, a maior parcela de quem participa ativamente do mercado de jogos eletrônicos se encontra no Japão, eis o segundo idioma mais falado em uma etnografia particular e cabível.

Ainda que extremamente importantes, narrações e informações sonoras (interpretadas ou não) são aspectos de menor relevância na atitude de quem compra. Sobretudo, saber que tal famoso ou famosa foram convidados para colaborar com empréstimo de suas vozes ao jogo não é considerado um grande diferencial de vendas, que no passado refletiram-se em insucessos como nos jogos “estrelados” por bandas famosas como Journey e mesmo Aerosmith. A verdade é que a invisibilidade da dublagem precisa ser mantida assim: se é notada, é porque foi mal produzida.

Quando situamos essa condição ao projeto, temos dois problemas que precisam ser rebatidos: o primeiro é a



Figura 54 - Mario 64 definiu a câmera cinemática dos jogos de plataforma, quando houve no gênero, a migração para a terceira dimensão.

sincronização de voz sobre o movimento dos lábios dos personagens (*lipsync*). Algumas palavras simplesmente exigem grande esforço de adequação, o que não permite uma mera automação pela simples troca de um arquivo “VozChorosaDoHerói.wav” por “HeroCryingVoice.wav”. O trabalho de dublagem exige interpretação e o preço para conquista de uma qualidade suficiente nem sempre compensa o valor estimado do projeto. Por isso apesar da tecnologia de captura de voz conquistada já há muitos anos, o uso da mesma é muito bem controlado, e não raro, é substituído por informações textuais.

O segundo problema é justamente no uso de informações textuais. Por exemplo, em nível interfacial, supomos dois botões, um com a inscrição “Voltar” e o segundo com a inscrição “Executar”. O primeiro tem seis caracteres e o segundo, oito. Posso fazer um botão grande o suficiente para compreender ambas os textos e evocá-los, não por implicação direta na imagem que os representa, mas sobrepondo-a a partir de uma lista externa com todos os títulos de botões. Assim a tradução de muitos jogos eletrônicos é feita: separando conteúdo de continente. Mas problemas podem acontecer, caso desavisadamente não se revise a quantidade de caracteres: “Voltar” em alemão seria “Rückwärts”, mas “Executar” seria “Führen Sie Durch”, com quase o dobro de caracteres.

#### 5.1.4. Munição escassa

A retórica de muitos jogos está baseada na suposição de que todo indivíduo é uma ilha, contrariando o adágio tão corriqueiro em relação às leis da causalidade. Assim, é de sua inteira e intransferível responsabilidade fazer valer esforço sobre obstáculos, concluindo com muito ou pouco suas tarefas como salvar o mundo ou mesmo uma galáxia inteira. É a chamada *Síndrome de Superman* (WONG, 2006). Para isso, está disponível um armorial que se prendeu historicamente a uma situação no mínimo cômica. Algo como: “Tome, soldado, eis aqui uma pistola com doze balas para sua luta contra o mal. Boa sorte!”. Pode parecer estranho, mas é exatamente isso que acontece na maioria dos jogos de tiro, desde *Wolfenstein 3D* até os lançamentos mais modernos como *FarCry* e *Half-Life 2*. Há uma idéia de progressividade da violência que faz com que armas melhores que as mãos nuas ou uma motosserra apareçam uma a uma até culminar em um reator plasmático como a BFG9000 presente nos jogos da série *Doom*. Se o objetivo do jogo é eliminar os adversários e não colecionar armas, poder-se-ia usar recursos de escolha prévia como o presente em *Counter Strike Source*. Isso evitaria a situação final na qual uma pistola é simplesmente inútil contra inimigos mais ferozes cuja morte só



pode ser conquistada após um disparo de mísseis ou outros instrumentos de igual letalidade.

Não obstante, além da questão colecionista, reside a problemática de se vasculhar por munição em cada canto obscuro, a fim de manter os índices sempre positivos e beirando a completude. Pois muitas vezes, justamente com as munições com as quais operam as armas “médias” (aquelas as quais o jogador usa 80% do jogo) surge escassez, obrigando-o a manter um micro-controle nada divertido do que está sendo consumido. O mesmo vale para implementos como kits médicos (reparadores de saúde), cujas posições pensadas pelos *level designers* muitas vezes gera situações em que sua falta imprime a falência em se superar alguns pontos do jogo incólume, obrigando o jogador a salvar seu progresso sardonicamente a cada porta por se abrir.

Em alguns jogos “munição” e “saúde” foram substituídos por uma fonte inesgotável, que se repleta com o passar do tempo. Ainda que resolva algumas das questões de jogabilidade para quem não está se divertindo com a própria morte por insucesso de investidas contra os inimigos, age diretamente na relação entre desafio x recompensa, sobretudo, na relação entre expectativa de valor de recompensa. Há uma intuição de evolutividade da recompensa com o passar do tempo narrativo do jogo, no qual se entende que a progressão resulta sempre em efeitos visuais e situações inusitadas (JULL, 2005). Se o jogo simplesmente ignora esse critério, ele achata a experiência do jogador a um piso no qual se usa apenas uma única ferramenta versátil para todas as situações. Em uma reflexão funcionalista, cada componente a ser utilizado no jogo pelo jogador deve ter uma atribuição de balanceamento que exige um pensamento tático a partir de uma estratégia. E não uma solução estética sobre uma função lúdica. Nos jogos, armas são metonímias para o progresso narrativo, não arreios para o avanço exploratório, um tipo de convencimento que não é verossímil.

### 5.1.5.

#### Eventos arbitrários para cumprimento de etapas

Quando falamos em sistemas de fins e propósitos, vemos que o enredo empregado em alguns jogos opera como uma chave adentrando uma fechadura: use a chave correta na fechadura adequada e a porta para o próximo momento se escancara e convida. Use a chave incorreta na mesma fechadura e algo acontecerá para que o jogador entenda que não pode haver avanço por algum motivo. Um entendimento consciente de que algo não está certo. Em jogos exploratórios como *Quake*, esse “tapinha na testa” surge na representação de um narrador ou algo que o valha, que se comunica com o jogador através de informações textuais na tela com informações úteis pela metade como: *This door is opened elsewhere...* Cabe ao jogador

descobrir onde, mesmo que a figura do narrador esteja misturada a sua interface.

Se jogos em primeira pessoa possuem um narrador onipresente capaz de saber que algum outro lugar precisa ser atendido para que algo ocorra, ontologicamente, ele não é a consciência do jogador, que só poderia saber disso em duas situações: ou informado por alguma fonte outra no cenário, como por um mapa ou detalhe do cenário, ou através de regresso a situação original com conhecimento de causa (ou *Anti-Budismo*, que explicaremos a seguir no item 5.4.4). Ainda assim, o narrador síncrono opera como um guia que narra o óbvio para quem participa. Se a porta deve ser aberta em outro lugar, isso é o um desafio mecanicista do jogo que ainda persiste após tantos anos. No início dos desafios da computação, estas tarefas aparentemente lógicas eram suficientes para prover ao jogo um ar de desafio intelectual além do motor reflexivo. Mesmo jogos que substituíram a idéia de chaves por informações mais profundas e metafóricas ainda pecam nesse sentido. *Doom3* não abdicou completamente dos *passcards*, apenas ampliou o sentido chave-fechadura com leitura e audição dos PDAs dos funcionários mortos e zumbificados na narrativa.

Mas ainda pior que situações que envolvem cumprimento de atividades lógicas para alcance de outras é o fator movediço que implica a situações condicionais de desenlace. Algo muito comum em CRPGs: um determinado NPC se dirige ao jogador e diz que para ter ingresso ao castelo é preciso antes conversar como um determinado personagem, que surge por intermédio de situações especiais e mesmo inusitadas. E após conversar com todos os NPCs do cenário, vasculhar todos os pixels por pistas e ainda não ser capaz de entrar no castelo, a frustração do jogador admite que é algo que tem relação com sorte e não com técnica, algo que foi abandonado no passado com as máquinas caça-níqueis. A sorte não deve ser jamais um fator célebre ao jogo eletrônico, deve ser apenas um fator presente como uma coincidência de aparecimento de inimigos ou demais obstáculos a serem suplantados. Nunca deve se impor como uma condição para o avanço, mas um critério de apoio em situações que se programadas, pareceriam artificiais em demasia. Regras que mudam drasticamente dentro de um mesmo jogo não são bem vistas. É como tentar conversar com alguém que a cada instante, muda de assunto e de idioma (SALEN & ZIMMERMAN, 2003).

### 5.1.6. Cenários não sinalizados

Vias rodoviárias, supermercados, aeroportos, hospitais, escolas, museus e mesmo bases militares ultra-secretas devem ser muito bem sinalizadas, pelo menos, internamente... A



Figura 55 - *System Shock 2*, da Looking Glass Studios, parece ter servido como inspiração para quase todo o conteúdo de *Doom3*, da id Softwares, embora em uma primeira aparição como *System Shock*, em 1994, não tenha feito muito sucesso dada a sua complexidade de jogo. No entanto, ainda é aclamado nas listas dos melhores jogos eletrônicos já produzidos e conta com uma grande base de fãs em todo o mundo.

menos que o jogo tenha obrigatória partida em algum desses ambientes, convém refletir sobre essa necessidade que surge com a criação do status de metrópole para as cidades e acabou se refletindo micro-escalarmente em suas instalações urbanas. Mesmo que pensando em situações ficcionais, seja qual for o ambiente visitado, ele representa algo além da sua própria arquitetura. Prédios são informações. E desde que se compreenda um cenário de jogo como uma construção arquitetônica suficiente unicamente para o jogo, percebemos a necessidade de dar valor às sinalizações.

Até o século XVIII, quando a população de um grande burgo não ultrapassava poucos milhares de habitantes, o registro da informação de localização no espaço era de pouca utilidade. Todos se reconheciam amistosos num mesmo lugar, e a incapacidade de ler ou mesmo compreender o registro escrito, davam a informação oral um status de credibilidade final. As relações de ambiência eram objetivas, conferindo a noção de totalidade pela situação geográfica (Rio Vermelho, Monte Alto, Lago Negro) ou mesmo social (Rua dos Inválidos, Praça do Comércio, Beco dos Bombeiros). Com o aumento da quantidade de habitantes por metro quadrado, e o novo status de metrópole para as até então vilas e pequenas aldeias, surge a necessidade de implantação de um sistema formal de inscrição e nomenclatura do espaço social. O Estado define e aplica assim um selo de autenticidade para a informação do perímetro urbano, que acaba escorrendo para dentro de estabelecimentos como forma de criteriosamente facilitar a navegação espacial e informativa. O pensamento de organização do espaço por meio de ditar funções e características não só é comum ao século XX como creio que será importante para o século XXI, quando as relações humanas se tornam ainda mais sutis.

Diante da situação de especificação ambiental, os jogos servem como espelho deste critério, refletindo em suas relações a necessidade de auxiliar a navegação ambiental. Jogos de exploração que não colaboram com o jogador, seja fornecendo um mapa literal, seja pontuando o cenário com marcações que sirvam de pista localizadora, estão fadados a serem percebidos como simples e enfadonhos labirintos e não como reproduções de uma determinada experiência ambiental. Ainda que possa ser um dos objetivos confundir o jogador em um ambiente inóspito ou desconhecido, a complexidade atual das relações entre componentes de jogo demandam a demarcação de corredores e salas, entradas e saídas, pontos de combate e descanso... O entendimento de que os cenários nos jogos eletrônicos atuais são cubos reunidos encontrará resistência cada vez maior diante do fato de que a arquitetura de um jogo é, por si, um desafio. Em última instância, um cenário é um palco. E o ator definido pelo palco que o eleva.

### 5.1.7. Dificuldade excessiva ou Eterno Regresso ao Último Vídeo-de-Clímax

Quem julga que o jogo tem seu valor de acordo com o tempo necessário para ser concluído, no caso dos jogos eletrônicos considerados a partir da segunda metade dos anos de 1980, acredita que um bom livro é aquele que pode ficar em pé sem maiores problemas, ou seja, que um *Best Seller* de mais de quinhentas páginas é mais profundo que um romance com a metade disso.

Há algo de semelhante com jogos eletrônicos, em função da sua rejogabilidade. Um jogo notoriamente difícil inexistente para quem bem o manipula. A dificuldade de um jogo deveria estar intimamente ligada à experiência do jogador diante dele e não ser um valor newtoniano, universal. Há necessidade desse relativismo, e por isso durante muito tempo jogos tinham três modalidades: *fácil*, *médio* ou *normal* e *difícil*. Teoricamente o jogador terminaria o jogo dentro das três conformidades nessa ordem, mas verifica-se que isso não acontece. Em geral, a dificuldade de um jogo está intrinsecamente controlada pela quantidade e qualidade de seus opositores e não a uma pauta completamente distinta de solicitações ao jogador. O jogo em si, dependendo do nível de dificuldade, não muda.

Quem experimenta um jogo no modo *difícil*, muito dificilmente retorna ao jogo no modo *fácil*, e todo planejamento que o suporta fica desativado, o que é perdulário. Há outros critérios, como modos *super-difícil* e mesmo *impossível*, como se o *hardcore gamer* tomasse o desafio como algo pessoal para sua sobrevivência social. O que torna mais claro que há um mecanismo mais passional do que científico de definir o que é um maior obstáculo e o que é um menor obstáculo. O veredicto final é dado por quem do jogo participa. Em um modelo mais atual, a dificuldade do jogo é definida pela experiência dele. O jogo “colabora” com jogadores novatos e “exige” de jogadores mais experientes. Isso se dá porque jogos excessivamente difíceis frustram mais do que jogos excessivamente fáceis, e a competição pela atenção do jogador a uma determinada chancela de jogos (sejam esses organizados em gêneros ou mesmo séries de uma mesma empresa). Uma saída reside em investigar o jogador durante o jogo e não trabalhar com amostragens que nem sempre correspondem a realidade individual. O jogo é uma experiência particular e são bem quistas quaisquer situações onde essa particularidade floresce em emoção, diversão ou instrução de quem joga.

O lado problemático da dificuldade é bem observado no que tange ao “Eterno Regresso ao Vídeo-do-Clímax”. Ele ocorre porque, em geral, o nível de dificuldade é uma curva em ascensão ao longo da experiência do jogo e, porque o clímax é antecedido por um vídeo ou outro recurso animático. Isso dramatiza toda a tensão conflituosa do bem contra o mal,



Figura 56 - XIII é um jogo original por contar com um estilo narrativo importado da estética fragmentada das HQs. No entanto, os diversos sobressaltos de *flashback* do protagonista não podem ser ignorados, mesmo depois de vistos uma dezena de vezes. Sempre que o jogador falha, retorna ao ponto de checagem e salvamento anterior, para o desespero de assistir mais uma vez, ao mesmo *flashback*...

desencadeada ao longo de inúmeras partidas. É, portanto, o momento tão aguardado, o embate final pelo salvamento da princesa virgem, do mundo ou da galáxia. O inimigo mortal do herói (reverenciado por aqui como “Chefão Final”, já que o jogador já deve ter eliminado todos os “Chefões de Fase”, seus asseclas subalternos), não perderá a oportunidade do discurso apolíneo que precede a luta, o que no caso dos jogos japoneses, pode levar minutos incontáveis. Como o “Chefão Final” é responsável em seu cargo, é bem comum que o jogador seja eliminado logo no primeiro golpe, do qual duas coisas podem acontecer: voltar ao último estado de salvamento, no caso dos jogos de computador que permitem essa facilidade, ou também pior, voltar ao momento imediatamente após o encontro emblemático, antes do vídeo-do-clímax e ser obrigado a assistir todo ele novamente. No final das contas, isso só faz aumentar no jogador um sentimento de raiva que se não refletido contra o “Chefão Final”, vai ser refletido no joypad, mobiliário ou irmão menor.

Enfim, os aspectos críticos cobertos servem como direcionadores de pensamento para a percepção de soluções outras que não as tradicionais, pois serão vistas por um público de grande respaldo crítico, dotados de um repertório conquistado por muitos jogos.

## 5.2.

### **Participação incontestada ou a ditadura da solicitação**

A Carência, possivelmente, é o único sentimento humano facilmente reconhecido na máquina. Máquinas são carentes desde tempos imemoriais, desde sua definição ontológica de parceira humana de atividades fabris e mantenedoras. A relação humano-máquina, atualmente estabelecida, promove cada vez mais essa carência, embora alguns afirmem que a parte da equação correspondente ao orgânico esteja em desvantagem diante de máquinas inteligentes. Na velocidade tecnológica, muitos critérios de importância foram desconsiderados pelos autores que são responsáveis pela confecção das máquinas. No campo do Design, a ergonomia surgiu exatamente da necessidade de dar ordem ao caos estabelecido, fazendo com que a parte de menor poder evolutivo – no caso nós seres humanos - não fosse ultrapassada pelo acúmulo de demandas e fossemos obrigados a sair de cena para dar lugar a assistentes automáticos. Até porque, se assim fosse, seriam necessárias cada vez mais máquinas automáticas como as facilmente encontráveis nos filmes e livros de ficção científica. O paradoxo é o que ainda permite que estejamos no controle da situação.

O conceito de inteligência artificial é um tanto quanto obtuso, portanto. Se por um lado, nós dependemos de máquinas para fazer novas máquinas, por outro, elas dependem muito mais de nós do que nós delas. Há muito se tenta permitir

a máquina pensar livremente, abstratamente, como nós, embora na prática o teste de Lovelace (que validaria o poder de uma inteligência artificial ser realmente criativa, como nós humanos) ainda não é exequível com a tecnologia atual. Por isso, observamos que a Máquina nos exige para permanecer existente. E enquanto ainda forem feitas por humanos, estes procurarão inconscientemente realizar sua construção de modo a objetivar sua participação incontestada, uma disputa poderosa de medição de utilidade que se apresenta como um processo ditatorial de solicitação.

Cada máquina promete facilidades e felicidades que vão além da capacidade do humano de consegui-las por conta própria. Por isso, a disputa por atenção permitiu a invenção e a descoberta de processos cognitivos que convertem essa solicitação em convite despropositado. No entanto, no âmago da missão de um autor de sistemas de manipulação, está bem definido que o importante é que o usuário não se sinta só. Na pior das hipóteses, a ilusão de controle sobrevoa sempre sua percepção da tarefa sendo executada. Ao longo de sua vida, o ser humano é bombardeado por sistemas complexos de manipulação e controle de máquinas. As máquinas envolvem, vestem e fazem pensar os participantes de uma civilização global e se transformam em suas extensões simbólicas e pragmáticas. Em especial, na atualidade do século XXI, aparelhos celulares, tocadores de arquivo mp3 e PDAs ampliam exponencialmente nossos sentidos de aprendizagem e leitura do mundo. Máquinas nos acompanham como parte de nosso corpo material, penduradas em nossas roupas e espíritos não só como acessórios da moda, mas como nossas próprias vísceras de processamentos cognitivos.

Em parte, acostumamo-nos a pensar através das materialidades, criando um mundo significativo com elas e suas relações e agora também, através das imaterialidades. A informação que antes era contida no interior mecânico giratório das máquinas, agora transborda entre elas, já que elas conseguem domar os átomos e as ondas eletromagnéticas. As máquinas agora conversam remotamente, se comunicam, não apenas conosco, mas entre si. O entendimento de um código próprio e particular a elas antecipa delírios de apocalipse. Afinal de contas, para quem serviríamos quando a harmonia entre elas estivesse fatalmente completa? Seríamos nós apenas vetores de informação para a viabilização das máquinas, seus escravos?

Recentemente na caminhada da humanidade, algumas máquinas tomaram a dianteira pela disputa por nossa atenção. Em especial, sua mais notória característica não foi o fato de elevar engradados pesados a alturas celestes como seria de se esperar de uma boa máquina grega, nem mesmo acelerar a produção de bordados e têxteis como seria de se esperar de uma boa máquina inglesa... O fato foi que a máquina não ajudaria a fazer e sim ajudaria a pensar. Sua responsabilidade não seria física, mas mental. Não seria usada para lavrar o

campo ou disparar mil e um projéteis por segundo em uma guerra. Seria usada para calcular. Seria usada para organizar, ordenar... Dotado de um código de manipulação flexível, não tardou para que o mesmo código permitisse a proliferação de novos códigos e com eles a reconstrução de modelos cognitivos humanos. Pulsos elétricos em válvulas tornaram-se números e números tornaram-se letras, que se tornaram comandos que ordenados permitiriam a imitação de pares semânticos da vida real. Esses pares foram rapidamente aprimorados ao longo de cinco décadas para que sua manipulação demandasse unicamente a curiosidade de quem manipula. A morte da norma pela tentativa. O surgimento da heurística como forma de cognição...

A ditadura da solicitação dos jogos eletrônicos se resumiria a situação de controle que o jogo demanda por definição particular: Tudo que nele ocorre, é para deleite e satisfação de quem manipula. Como máquinas cognitivas, os jogos eletrônicos são construídos de modo a amplificar os conceitos de sedução e implicância, comuns a muitas outras máquinas.

A sedução pode ser caracterizada como um ato de inclinação artificial para o mal ou para o erro, segundo o dicionário. Esse pensamento, conclui a perniciosidade de sua definição como a ação de embuste ardiloso ou como a ação de valer-se de promessas para desonrar ou mesmo subordinar para fins maliciosos. A parte incólume define “sedução” como atração, encanto e fascínio. Tanto uma quanto outra leitura esta embebida em um sentimento lascivo e erótico, comum à própria vida e seu estabelecimento sobre a Terra. Ou seja, a sedução é por si um jogo que a natureza legitimou para que as espécies entrassem em *loop* infinito.

Por estar inserido nas regras do jogo, o ser humano é sedutor por estabelecimento inicial. Ao nascer, nu, banguela e calvo, seduz os pais para que estes não o abandone à sorte. Para isso a natureza deu a pequena criança, além do reconhecimento em nível genético por seus pais (DAWKINS, 1990), subsídios como formas geométricas caricaturais, sons sediciosos e em último caso, um belo par de pulmões para uso pleno de seu choro, que seduz a interrupção, seja pelo fim do estímulo (fome, em maior parte das vezes), seja pela presença do calor humano e sua fascinação ante o mistério da vida.

Os primeiros personagens dos desenhos animados se adaptaram em torno da constituição morfológica infantil (pedomorfismo). E pelo mesmo motivo, personagens de jogos eletrônicos como Sonic e Crash Bandicoot importaram formas semelhantes: cabeças grandes, olhos grandes em forma de pires, membros finos e flexíveis. O ápice desse desenvolvimento formal pode ser percebido em Lara Croft, cujas proporções entre tronco e membros inferiores recorrem de fórmulas Disney e Warner Bros. de construção de personagens (POOLE, 2001).

Entre humanos, a sedução tem a característica do mistério a solver. Seduzir é, sobretudo, esvaziar do outro o mistério com o próprio, num ciclo de conhecimento e reconhecimento que envolve sistemas públicos como a representação social e performática do ente e em maior grau, íntimos, como sensações táteis, odoríferas, sonoras e principalmente cognitivas. Seduzir é aprender e prosseguir. É compreender as necessidades do ser desejado e satisfazê-las.

Dividido entre aspectos positivos e negativos da sedução, o jogador está diante de um arsenal que busca a sua atração em direção ao jogo e sua jogabilidade, primeiro como produto, e segundo, como experiência de vida. Como produto o jogo é um audiovisual que está inserido nas esferas de domínio do mercado. Como experiência o jogo é uma situação ritualística que admite um desprendimento parcial ou completo do ser que dele participa e nele atua ativamente. O arsenal em questão é promovido pelos autores do jogo em diversas instâncias, na busca pelo aprisionamento do jogador como participante. Em um dia de vinte e quatro horas úteis ao jogo, a quantidade de atividades comuns ao jogador médio demanda que sua atenção seja disputada por um número maior e maior de produções. O que difere uma ou outra, muitas vezes não é apenas o nível do discurso ou o nível da representação, é o nível da apresentação de possibilidade que o jogo alimenta. Conhecer o ser desejado é isso: é facilitar o enlace.

### **5.3. Premeditando a ilusão participada**

Acredito que a definição mais crua da importância da imagem como significativo de representação de uma realidade chega-nos como o mito de Zeuxis e Parrasius, pintores gregos envolvidos em concurso de pintura. Enquanto um enganava um pássaro representando na tela frutas, o outro enganava o primeiro, fazendo-o crer que seu quadro estava oculto por uma cortina que na verdade era apenas a pintura de uma cortina. Ou seja, é de longa data um pensamento sobre a utilização lúdica de imagens virtuais, mesmo que isso implique na falsidade da imagem como registro para a objetividade planejada por seu autor.

Atualmente, temos outras frutas e outras cortinas, feitas de bits em pixels, que do mesmo modo, servem ora para ampliar o sentido significativo de uma imagem, ora para ocultar a real condição do estado da arte de determinada representação. Ainda que muito dificilmente seja possível iludir olhos mais treinados quanto a referência ordinária de uma imagem eletrônica, seja ela estática ou em movimento, caminhamos para a reconstrução íntegra de um universo visual embasado nas facilidades de construção oferecidas pelo uso de computadores.



Parto do princípio que no presente trabalho, compreendemos Imagem como tudo que se relaciona com a observação dos fenômenos através de representações subjetivas de entidades objetivas. Como nossos sentidos não podem atuar sem suas ferramentas apropriadas, é como se nossa participação no mundo se equiparasse à de um titereteiro que manipula o seu boneco vendo-o através da vidraça de uma janela fechada. Nossa eventual manipulação da realidade é permitida devido a nossa capacidade maior de perceber o mundo a partir de seus pares reconstruídos em nossas mentes adestradas. No entanto, retornando ao nosso titereteiro, convém salientar que um simples embaçamento invernal ou mesmo outras intervenções mais drásticas como rachaduras e impurezas em sua vidraça, pode distorcer seu entendimento visual e provocar alterações substanciais na manipulação de seu boneco. Para o bem ou para o mal.

Criar imagens serve como equivalente a tais intervenções, ou seja, promove novas formas de alteração da percepção do mundo a nossa volta, principalmente a partir da reorganização de um universo finito de significantes e infinito de significados. Criar imagens eletrônicas é valer-se de recursos apurados obtidos da tecnologia digital para essa mesma finalidade, embora nesse modo um outro vetor entre para agregar sentido: o poder do controle.

Não que seja impossível ao leitor de um livro impresso ou ao observador de um quadro pintado participar da obra, alterando em estrutura, cor e forma sua aparência aos seus olhos. No entanto, a imagem eletrônica, devido ao seu aspecto de constituição automatizada, apresenta-se como um convite à reconfiguração imediata. Surge à nossa vista como uma urgência participativa, que embora esteja atada à possibilidade interativa de sua codificação específica, não é necessariamente obrigada ao congelamento estrutural, cromático e formal dos objetos analógicos de representação.

O poder do controle é praticamente invisível a quem dele participa, e quem o usa, o faz pelo culto do que podemos chamar de *tinkering*, ou seja, *paidea*, brincadeira. Há no ser humano uma tendência a percorrer os estágios do entendimento seguindo de bonde por trilhos e estações bem definidas. Os trilhos seriam a lógica, o bonde a linguagem e as estações seriam as possíveis condições de recepção do mais simples dos fenômenos aos mais complexos raciocínios.

Existe, portanto, uma prática cultural da leitura convencional que pode ser reconhecida também em outros suportes que não o livro impresso. Teóricos da recepção se debruçam principalmente sobre a construção histórica do hábito da leitura, por vezes intransigente com as novas tecnologias da comunicação, mas que precisa ser adequado a atual situação de mundo. Não que o livro seja esgotado de sua autoridade conquistada, mas que haja o reconhecimento de que

ele não é mais o único suporte capaz de registrar e propagar conhecimentos.

Assim como o livro recebe essa patente sacralizada pelo uso, sobretudo, litúrgico (sendo um livro a palavra ditada por Deus), em breve, outros modelos podem ser apropriados como dignatários de um valor transcendental. Falamos aqui de uma hierofania, ou seja, um sagrado manifesto (ELIADE, 1988). Colabora com isso a possibilidade da manipulação direta do conteúdo, que de palavra impressa e oral é traduzida em código como forma de ganhar a flexibilidade de percorrer meandros até então de exclusividade científica. A Internet é um exemplo notório dessa necessidade de flexibilização, da quebra de um sentido linear e cristalizado para um modelo fragmentado e líquido da geração de conteúdo.

“O texto precisou ser recodificado numericamente para ser percebido como texto”, nas palavras do filósofo da imagem Vilém Flusser (1999). Com esse entendimento, percebemos que a palavra não mais é o que significa, mas carrega embutidas as possibilidades de sua aplicação, que pode variar de um estabelecimento literário, formal, sacro; como também funcional e acessório de outras formas de ilusões premeditadas como nas entrelinhas das representações visuais dos jogos eletrônicos. Nenhum sentido é único. Apenas a direção é: sempre em frente.

A cultura do clicar sobrepuja a cultura do escrever (FLUSSER, 1999). Migramos das ordens impressas aos ícones coloridos rapidamente. Porque a primeira é baseada em uma ação simples, direta e automática. A imagem atinge os olhos, dos olhos atingem a mente e evocam reações baseadas em processos tanto fisiológicos como emotivos. Já os textos, esses atingem os olhos, dos olhos atingem a alma e evocam reações baseadas em processos tanto filosóficos como reflexivos. Dois mecanismos separados pela interface, pelo design que se aplica ao mundo.<sup>43</sup>

Não prontamente aceito por um público já há muito acostumado com situações explicáveis por início, meio e fim, os jogos eletrônicos abusaram de construções narrativas para serem participados em caráter de similitude com as ficções da literatura e do cinema. Ademais, ainda que edificados por estrutura semelhantes, não é correto afirmar que todo jogo eletrônico é uma narrativa, seja reconhecido como uma narrativa ou necessite de uma narrativa para ser glorioso, reconhecido como algo importante de ser analisado. Vivenciando a breve evolução dos meios de comunicação interativos para os participados por muitos, os jogos eletrônicos em geral, como ferramenta de diálogo exógena ao seu discurso, por vezes é esgotado pelos participantes presos dentro de suas próprias necessidades mínimas de participação. Não é de se estranhar a profusão de elementos que se auto-elogiam e se replicam em termos de pauta ou assunto. Cópias e mais cópias

---

<sup>43</sup> Como diria Jean-Claude Carrière, a imagem é o verbo no presente.

de situações ótimas, inversões de expectativas clássicas, buscas heróicas célebres... A crítica que cabe aos jogos eletrônicos no seu amadurecimento publicamente reconhecido é justamente essa: não há esforço para o aproveitamento do que é inovador. Mesmo com descompromisso presente, as experimentações aquém-mercado estão saturadas de mesmice (WONG, 2006). Essa mesmice, é sedimentada pelo enquadramento feito pelos que participam ativamente do universo dos jogos eletrônicos no nível da autoria.

Estripando o jogo eletrônico como “especificações funcionais acrescidas de especificações técnicas”, percebemos que a necessidade de se atribuir um determinismo narrativo ao processo, polui a possibilidade de se perceber o jogo como evento lúdico, não simplesmente uma desculpa para observação reativa do desenrolar de um enredo. Em nome da aceitação pública, há um império da narratividade sobre o abstracionismo da experiência. Antes de ser um pecado, é uma conveniência da nossa cultura factual.

Dividimos assim os jogos eletrônicos em dois grandes grupos: de um lado, os jogos narrativos que se baseiam no mecanismo aristotélico do “narrar” um evento com personagens sobre um cenário em certo tempo; e do outro, jogos abstratos, que existem unicamente da aceitação de que elementos visuais não precisam estar impregnados de relações teóricas/ontológicas entre si para que o jogo aconteça e entretenha seu jogador. Se buscássemos um cerne para a orientação da atenção do jogador, como se essa atenção fosse vetorial e apontasse para um aspecto comum aos circuitos, teríamos os jogos narrativos centrados no convencimento e os jogos abstratos centrados na instrução.

Como os jogos narrativos se valem de pressupostos do drama, eles precisam fazer crível uma série de episódios encadeados. Ao sucesso dessa façanha, advém a sensação de “faz-de-conta” na qual os jogos estabelecem suas metáforas para o controle dos personagens sobre um cenário em determinado tempo. Integralmente, do momento do início do jogo ao seu final (por conclusão ou interrupção da partida), os jogos narrativos tentam convencer o leitor participante de que seu conteúdo se expressa como uma virtualidade, porém forte o suficiente para tê-lo na crença de uma possibilidade atávica que dá sentido ao universo participado. O mecanismo do convencimento, baseia-se em manter o jogador ciente e consciente de que há um sistema de regras que trança e dá volume ao que é manipulado no suporte.

Como os jogos abstratos se valem de pressupostos de relacionamento direto (forma, dimensão, direção, velocidade, tempo e conseqüência) entre seus constituintes, precisam simplesmente manter claras as regras de manipulação, levando o jogador cada vez mais profundamente na sistemática do jogo enquanto procedimento configurativo. Não é necessário ao jogador estimar uma expectativa oculta por um pré-

estabelecimento de valores para os constituintes do jogo, sequer atender ao jogo como um observador onipresente de situações psicológicas. O mecanismo de instrução, baseia-se em manter o jogador ciente e consciente de que há um sistema de regras que é lógico, conseqüente, direto e equilibrado, na maior parte das vezes configurado e exigente de uma habilidade evolutiva. Jogos abstratos são orientados a instrução porque ao colocar o jogador no nível do funcional, permitem que ele participe de forma mais livre e atento as suas ações, podendo inclusive aplicar seus raciocínios na construção de relações mais interessantes no grupo dos jogos narrativos.

#### **5.4. Ludologia: construindo um novo discurso**

Entende-se por ludologia (latinismo para uma “teoria dos jogos eletrônicos”), uma abordagem científica dos sistemas lúdicos, em especial os eletrônicos, que não passa única e exclusivamente no viés da tecnologia. Por anos, as ciências da computação se lançam sobre os jogos eletrônicos como mecânicos se debruçam sobre um motor à jato. Na presente pesquisa, busco compreender os jogos em sua relação com o indivíduo jogador e mais acertadamente, vice-versa.

Ainda que em certa infância, a ludologia se apresenta como uma proposta salutar para tentar responder algumas questões de âmbito cultural e social, perguntamo-nos: o que é realmente um jogo? Quais os benefícios que podem ser alcançados com eles? O que impulsiona-nos a participar de uma atividade cujo resultado mais oportuno é o próprio prosseguimento da mesma?

Em realidade, o termo surgiu em um contexto não eletrônico na análise de jogos de tabuleiros em particular, por volta do início dos anos de 1980, como aponta o pesquisador Jasper Jull (2005), mas ganhou notoriedade em um artigo de Gonzalo Frasca, de 1999. Em *Ludology Meets Narratology: Similitudes and Differences Between (Video) Games and Narrative*, o autor expressa a questão maior do problema em se buscar uma epistemologia da cognição do jogo: o fato de sua constituição, além de lúdica e orientada por regras, depender em muito da narratividade e da simulação, ou seja, de aspectos complexos e perseguidos por outras instâncias, uma vez que o jogo pode se apresentar com ambos, um desses ou mesmo nenhum (FRASCA, 1990).

Na esfera de pensamentos sobre o jogo eletrônico, o autor arrebanhou alguns críticos mordazes a sua busca por um enquadramento voltado para observação do jogo como autonomia e não como suporte ao conteúdo narrativo. A crítica do autor, leva em conta a sua predisposição em considerar o jogo existente além de uma estrutura importada de outras formas de leitura (em especial a literatura e o cinema). Frasca

conspira contra os modos de subjugar os ludólogos sob um manto de necessidade absoluta do ato de narrar. Desde então está colocado artificialmente um dualismo entre jogos e narrativas que, se por um lado, conta com autores de renome no assunto como Janet Murray (1997), Lev Manovich (2001), Jay David Bolter (2000) e Richard Grusin (2000), por outro, conta com teóricos das novas mídias como Espen Aarseth (1997), Markku Eskelinen (2001) e Stuart Moulthrop (1992) que por sua vez, juntamente com Jesper Jull (2005) busca o meio termo da dependência mútua. A idéia de uma mídia emergente, simbiótica, entre a narratologia e a ludologia pode ser percebida no trabalho de Matt Hanson, em seu livro *End of Celluloid*, (2004) onde aponta a possibilidade de um futuro com trabalhos como Documentários em Primeira Pessoa (*First Person Documentaries*, como *First Person Shooter* como gênero inaugurados no início da década de 1990), uso recorrente de Sintespianos<sup>44</sup>, Avatares e de Machinima, ou seja, uso não previsto de jogos tridimensionais como ferramenta de criação artística cinematográfica.

Em outro artigo, *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place* (2003), apresentada na conferência *Level Up*, da DIGRA2003, Gonzalo Frasca rebate as acusações indevidas dos narratologistas, em especial orientando quais seriam as diferenças e similitudes nas definições acadêmicas de uma e outra abordagem, o que buscou encerrar um mal entendido que ainda persiste de certa maneira, sobretudo na ocorrência de propostas de estudo do assunto através de outras áreas de conhecimento (que não raro desconsideram os jogos eletrônicos como uma oportunidade rica em possibilidades de desdobramento e aplicação).

Com uma primeira apresentação realizada, já nos é possível identificar a participação maior do designer na forma de abordagem ludológica aos jogos eletrônicos. Usualmente considerado no contexto das artes plásticas aplicadas, arquitetura, engenharia e mais recentemente comunicação e demais formas de envolvimento criativo, o termo “design” pode variar como nome e como verbo, no inglês. Como verbo, se refere ao processo de originar e desenvolver planejamentos para novos produtos. Como nome, o termo se aplica como finalização ou proposta e mesmo resultado da mesma. Como a abordagem narratológica por vezes percebe o jogo como um suporte, assim se aproximando dos programadores, cabe ao designer abraçar o termo como verbo em particular, prezando para que o processo inicialmente erigido alcance o melhor dos percursos, numa série de testes e iteratividades que exigem não só conhecimentos específicos de sua área, mas um pensamento

<sup>44</sup> Synthspians, no original. Termo cunhado por Jeff Kleiser e Diana Walczak da Kleiser-Walczak Construction Company, para referir-se a atores sintéticos e virtuais como os observados em filmes como Jurassic Park, Matrix Reloaded, Senhor dos Anéis e todas as animações tridimensionais por computação gráfica dos Studios Pixar e Fox.

flexível e multidisciplinar que é característica da ação pragmática dos novos tempos.

Durante anos, o designer foi contido em generalismos e especificismos. Segundo a ICSID (International Council of Societies of Industrial Design), em sua definição da área: “O Design é uma atividade cujo objetivo é estabelecer qualidades multi-facetadas de objetos, serviços e seus sistemas em ciclos de vida completos. Portanto, design é o fator central da humanização inovadora das tecnologias e um fator crucial de intercâmbio cultural e econômico.” E para a definição do atuador, completa: “Portanto, o termo *designer* refere-se a um indivíduo que pratica uma profissão intelectual, e não apenas um serviço executado para empresas.” (ICSID, 2007).

Designer é um termo amplo para a pessoa que projeta uma variedade de coisas. Isso usualmente implica em tarefas de criação ou de ser criativo em uma área particular de expertise. Inicialmente envolvido com a indomável produção material da Revolução Industrial, aos poucos é absorvido para outras áreas, para coordenar a complexidade evolutiva das relações humanas.

Tendo na flexibilidade dos meios de produção sua característica laboral mais notória, o termo sofre constantes alterações, a culminar com a possibilidade de lidar com uma área de subjetividade que envolve produto e fruidor, uma relação emocional que nos jogos eletrônicos é não só uma conquista, mas uma nova dimensão cultural, ou seja, o que Erving Goffman em seu *Fun in Games* (1972) aponta como sendo um “encontro”: uma situação codificada de interação entre indivíduos, determinando simultaneamente as circunstâncias da interação, a definição que cada indivíduo tem dessa situação e os seus possíveis rumos.

Pensando nos imediatos responsáveis pela virtualidade do “encontro”, temos nos designers, também os construtores de verdadeiros horizontes significativos. Tais construções são edificadas no intuito de privilegiar metodologias e processos. Não há uma regra prioritária, um mapa efetivo e irrefutável de ordenação capaz de colocar qualquer projeto acima do fracasso. Mas cinco estigmas precisam estar sempre presentes no esquema construtor, respirando em conjunto com a ideologia da criação de uma obra eletrolúdica. Há cinco estigmas que precisam ser anunciados como notórios. Tanto jogos narrativos como jogos abstratos partilham entre si de características particulares que direcionam a experiência de jogo para o reconhecimento da atividade como tal. Cada um desses fatores é de suma importância para que o jogo exista através do diálogo entre manipulador e processo...

### 5.4.1. A Jogabilidade

“Nós havíamos nos acostumado a gastar muito do nosso tempo na jogabilidade e hoje em dia os jogos são enfatizados em seus gráficos e sons. É a jogabilidade que faz um jogo ser divertido, algumas vezes eles [os criadores] se esquecem disso”, afirma Larry Kaplan (HAHN, 2007), famoso designer de jogos eletrônicos nos períodos áureos da Atari. Kaplan está certo. A atitude dos projetistas de jogos eletrônicos terminou por desconsiderar o jogo e aprendeu a celebrar em demasia o eletrônico. São eles os indivíduos que Larry Kaplan aponta como esquecidos, embora sejam os principais responsáveis pela percepção do jogo como uma atividade divertida e não meramente participada como um momento entre atividades sérias.

A jogabilidade, é portanto, uma decorrência natural do lidar com o jogo, como o termo usabilidade o é para produtos e processos de manipulação. Jogabilidade como característica intrínseca ao conjunto de ações que são esperadas do jogador para com todos os seus componentes, sejam eles audiovisuais, sejam eles emocionais ou mesmo puramente cognitivos. O termo pode ser encarado ainda como habilidade *ad hoc* do jogador para com os mecanismos do jogo.

A participação do jogador no jogo, como apontado, dá-se em dois níveis de fruição. Se, por um lado, ela ocorre por meio de narrativas de suporte ou requisição de completude de alguma lacuna particular ao ambiente do jogo, por outro, ela ocorre dentro de fusos afinados previstos por meio de uma programação que lembra o trabalho de um relojoeiro. Antecipar situações que emocionem e que evoquem uma sensação de unicidade entre jogador e jogo é o objetivo principal dentro da jogabilidade. Esse é um dos principais motivos que separam os jogos dos brinquedos: certo senso de propósito direto, que lida diretamente com um funcionalismo de causas e efeitos que tem no jogador o catalisador final. A jogabilidade é o percurso a ser traçado para que os objetivos esperados sejam atingidos da melhor maneira possível, embora a melhor maneira realmente exista ou se configure como um modelo epistemológico. Dada a enorme quantidade de jogos realizados e ainda a realizar, antes de uma certeza absoluta, a jogabilidade é uma experiência por definição e sob esta alcunha deveria permear o jogo como algo viscoso e necessário.

### 5.4.2. Aleatoriedade para Rejogo

Uma prova de que processos lúdicos amplificados pela consideração eletrônica possuem energia para sobrepujar a passividade está na capacidade destes poderem, a cada reinício



Figura 57 - Jogabilidade é o principal recurso explorado pelo jogo *fIOW*, de Jenova Chen e Nicholas Clark, uma experiência em Flash sobre os estudos de Mihaly Csikszentmihalyi, com mais de 600.000 downloads até novembro de 2006. A beleza e intuitividade do jogo, no qual o jogador controla uma criatura marinha que evolui alimentando-se de outras menores, despertou o interesse da Sony, que pretende lançar o produto em seu novo console, o PS3.

de sua interação, dispor todos os seus componentes em situação de espera, automática e amnesicamente. O jogo eletrônico possui uma comitiva de situações que são estabelecidas criteriosamente no momento em que são convidados ao diálogo com o jogador. E tão logo a partida finda, tem início uma reconfiguração de todos os componentes, que sobem ao palco para mais uma encenação, em parte provida pelo *game designer*, em momento anterior; em parte providenciada pelo jogador, durante a partida. A esse regresso ao início para renovação do fluxo damos o nome de rejogo, e a recorrência, nomeamos rejogabilidade.

No entanto, qualquer estabelecimento que fixa os componentes, evoca um sortilégio por vezes não desejado: o fato do jogador saber, *a priori*, quais as posições iniciais, táticas eventuais e deslocamento finais de seus adversários, o que colabora para uma facilitação mnemônica do jogo. Nas palavras de Joe Santulli, fundador do famoso fanzine Digital Press: “Estou muito enjoado e cansado de todos esses padrões necessários para ganhar nos video-games. Eu quero um desafio, não um exercício de memória. Eu já tive o suficiente disso nas aulas de história na escola.” (HAHN, 2007). No entanto, a técnica surge da identificação de um padrão e atitude sobre ele, em contrapartida ao exercício de memória para reagir diante de um determinado obstáculo. Padrões em jogos eletrônicos sempre estarão presentes, sejam pré-estabelecidos, sejam criados ao acaso. Tomando por exemplo os números necessários para decomposição básica da programação espectral de qualquer jogo, esses podem ser aleatórios quando necessários ao cálculo numérico, quando é imprescindível que não exista correlações entre eventos independentes.

A aleatoriedade fundamentadora, ou a capacidade da programação do jogo de extrair seu frescor de uma semente imprevisível, enriquece um convite a decifrar seus circuitos mais sutis. Como iniciador de decorrências abertas, processos aleatórios garantem que cada panorama do “durante o jogo” será único sob determinado enfoque, já que colaboram com uma relação causal baseada em um fator não definido previamente. A partir daqui, estocasticidade seria um termo mais apropriado ao falarmos de padrões. Estocásticos são os padrões e eventos decorrentes de métodos aleatórios, embora nem toda aleatoriedade em um jogo seja estocástica.

De qualquer modo, um excesso de sementes de aleatoriedade em um jogo pode provocar um efeito tão nocivo quanto à inexistência das mesmas. Podem se transformar em uma quantidade demasiada de variáveis que darão ao sistema características caóticas e incapazes de serem mediadas pelo jogador no entendimento das regras. Aleatoriedade para o jogo não deve ser encarada unicamente por seu radical latino *alea* (sorte), ou seja, algo cuja decorrência é atribuída a deuses e oráculos. Na verdade, é um recurso suficiente para evitar que o “eterno regresso à condição inicial” sacrifique a rejogabilidade e



Figura 58 - Aleatoriedade permite que dados sejam usados como instrumento promotor de causalidade. Nos jogos eletrônicos, foram substituídos por cálculos matemáticos que privilegiam ou não determinados momentos e ações dos existentes controlados pela lógica computacional.



a originalidade que dela se espera. Ao falarmos de sorte, tomamos como exemplo os jogos de tabuleiro e seus dados, mecanismos isentos de juízo e partido, usados como forma de obter valores para os mais variados usos, sendo o mais notório, o de deslocamento dos componentes que simbolizam os jogadores. Jogos eletrônicos abdicaram de dados para fins de manipulação dos mesmos componentes, pelo menos, em um nível visual. Algoritmos tomaram posse dessa responsabilidade já nos primórdios, contando com a colaboração do jogador diante dos controles.

### 5.4.3. Síndrome da Mesmice

O designer de jogos eletrônicos David Lubar (HAHN, 2007) resume em uma frase seu descontentamento com a situação atual da área: “Jogos não ficaram melhores, eles apenas ganharam mais pixels.” Pensando que a capacidade técnica de visualização dos jogos eletrônicos avançou décadas sobre outros avanços em participação e fruição, eis aqui um ponto importante.

Não era de se esperar outra situação, uma vez que o mercado evoluiu para uma posição paradoxal de busca incessante por novidades e manutenção constante de formalidades. Na medida em que os jogos foram ficando cada vez mais complexos e os investimentos financeiros em sua produção cada vez maiores, o medo de um provável fracasso não admite participantes otimistas. Assim, a partir do momento que o multiverso dos jogos eletrônicos tornou-se um circo bilionário, a mesmice pousou e fez seu ninho.

Observando a produção audiovisual do ocidente temos os jogos eletrônicos em uma posição delicada. Como a maior parte dos jogos está atrelada ao conhecimento prévio de algum outro jogo semelhante no qual está inspirado em regras e operação, fica difícil romper os grilhões e reivindicar uma autonomia que faça jus a originalidade absoluta. Não que todas as possibilidades de jogos já tenham sido concebidas, muito pelo contrário, mas há certo modismo capaz de perpassar qualquer estilo ou gênero, definindo o que o jogador médio está desejando consumir. O jogador só consegue consumir o que está sendo vendido – salvo raras expedições à produção alternativa de jogos menores e descompromissados com o mercado – e toda opinião será em função do que está em distribuição. Isso tornou o mercado um autoritário conservador, tentando encontrar a cura para a síndrome da mesmice que o abateu e que aflige seus domínios faz algum tempo.

Tal qual faca de dois gumes, a mesmice também reavalia sobre novos projetos, aspectos de projetos antigos de sucesso com algumas modificações. Isso, em longa trajetória, pode se



Figura 59 - Algumas soluções são cristalizadas pelo mercado, como modo de priorizar recursos, lançando diversos jogos na condição de “réplicas de si mesmos”. Acima, *Duke Nukem 3D*, de 1996.



Figura 60 - *Duke Nukem Forever*, continuação das aventuras do personagem loiro e brigão, está em desenvolvimento desde 1997 e até dezembro de 2006 não foi concluído. Mesmo que o jogo seja lançado no próximo ano, não será diferente em estrutura lúdica do jogo antecessor de dez anos atrás: “atire em tudo que se mover ouvindo as tiradas impagáveis e metalingüísticas do herói”.

caracterizar como um padrão cognoscível e acabar por inaugurar um novo gênero ou categoria. O que se observa, no entanto, é uma justaposição de amostras que competem por uma mesma sombra, mínima, já que na disputa pelo jogador não está em jogo apenas o fato do mesmo ter recursos financeiros finitos e restritos, mas o fato de que a fidelização precisa suportar, no mínimo, algumas horas de participação. Tomemos isso como principal diferença entre jogos eletrônicos e outras formas de entretenimento baseado em participação: de forma bem simples, sob o viés do mercado, uma produção cinematográfica precisa que o espectador esteja presente unicamente no momento da compra do ingresso, ou seja, no momento em que os custos serão rateados entre aqueles que assistirão ao filme. Se o leitor assiste ou não ao filme após a compra do ingresso, é uma situação suposta. Já o jogo eletrônico, muito dificilmente poderá contar com uma situação de tamanha desconsideração posterior a compra, pois ontologicamente, demanda alguém para utilizá-lo como jogo, e não raro esse uso ultrapassa duas horas ininterruptas.<sup>45</sup> Obras cinematográficas podem ser fruídas introspectivamente, enquanto jogos serão fruídos extrospectivamente. Combater a síndrome da mesmice é colocar em um gráfico duas curvas e apontar seu cruzamento: a curva da inovação, algo como uma rampa e a curva da tradição, algo como uma reta em ligeiro declive. As gerações posteriores tendem a julgar a tradição como uma parede a desmontar, embora sua criação nessa mesma tradição implique no vacilo em se usar as marretas e picaretas da ousadia. No final, há um meio termo em se criar na tal parede portas e janelas.

#### 5.4.4. Morra e se Lembre, ou o Anti-Budismo

Um ponto curioso que é observado e por vezes indevidamente criticado nos jogos eletrônicos é o seu descaso com o fatalismo da chance única. Desde sua fundação social, os jogos são categóricos em servir de estoque para experiências fantasiosas a partir da premissa de que qualquer fracasso poderá ser convertido em sucesso tendo um número plural de chances, ou muitas moedas no bolso. E assim é, salvo raras exceções, um padrão repercutido em diversos gêneros. Vejamos... O jogador inicia sua saga vingadora com três naves, sendo uma em uso corrente e outras duas em estoque.<sup>46</sup> Há cenários semelhantes

<sup>45</sup> Talvez aqui a semelhança que muitos jogos eletrônicos narrativos guardam com os livros: o fato de deverem ser interrompidos para serem prosseguidos em outro momento oportuno caso haja interrupção de sua fruição.

<sup>46</sup> Estatisticamente, há uma predileção por números ímpares, em especial, 3 e 5. Teorizo uma referência a quantidade de esferas disponíveis nas máquinas de *pinball*, o que estreita ainda mais um parentesco remoto.

em diversos gêneros, ou seja, muito dificilmente se participa de um jogo que um único erro signifique o fim da partida. Na opção pela não utilização de um plural para o que se manipula, temos similaridades analógicas como barras coloridas decrementais de energia/vitalidade, marcadores de combustível e indicadores de especialidades restantes (bombas inteligentes que varrem todos os inimigos e disparos inimigos da tela, por exemplo).

Enfim, o que temos é um processo de participação que aponta na direção oposta da penalização final, mas algo como um mecanismo de aprendizagem. O jogador que aprende a perceber os padrões do inimigo pode inclusive, sacrificar uma de suas “vidas” para alcançar um conhecimento que residiria no futuro. Quando confrontado com o desafio novamente, em sua segunda manifestação rediviva, saberá exatamente como proceder, numa espécie de gambito ético de proporções restritas. *Morra e se Lembre*, diríamos: onde se errou? Como se movimentar com mais segurança na próxima vez? Como ampliar uma situação de contra-ataque na próxima vez? Onde encontrar elementos de aprimoramento de características normalmente básicas na próxima vez? O budismo acredita na transcendência da alma (controle-mater) e sua reencarnação constante em etapas que em algum momento, farão do indivíduo um ser iluminado cuja reencarnação seja desnecessária. A vida é uma etapa de sofrimento provador que em algum momento deixa de ser participada, pois, a evolução foi alcançada. Quanto menor o número de “reencarnações”, melhor. No jogo, a idéia de morte colabora com um entendimento de aprendizado posterior que entre outros benefícios apresenta a possibilidade de se obter novas “vidas” para o estoque (mediante uma determinada pontuação). Vidas essas que serão ceifadas para que novas “vidas” e conhecimentos tácitos do jogo possam ser adquiridos. Portanto, quanto mais se “reencarna”, melhor! Eis o Anti-Budismo, nas minhas palavras, parafraseando Steven Poole (2001).

Vida e morte são metáforas para continuação e interrupção. O cerne da compreensão da fruição como processo de satisfação é percebido como uma relação entre continuar e parar, sendo que o primeiro está diretamente entrelaçado com o conceito de “sucesso sobre os obstáculos” e o segundo com o conceito de “erro”. O perigo está justamente na recorrência do erro, ou seja, no reinício constante por interveniências diretas, em especial, incapacidade do jogador de atender a uma situação limite ou crítica para sua sobrevivência no ambiente do jogo. Existem muitas alternativas para o reinício constante. “Quanto mais o jogador joga sem uma pausa, mais ele constrói seu senso de realidade do mundo. Sempre que ele morre ou precisa recomeçar de um jogo salvo, o encanto é quebrado. Caminhos alternativos, erros recuperáveis, múltiplas soluções para um mesmo problema, oportunidades perdidas que aparecem novamente, são todas boas coisas...”



Figura 61 - *R-Type*, da Irem, é um clássico exemplo de Anti-Budismo: basta saber de antemão onde os inimigos atacarão para evitar seus disparos. Caso a nave seja destruída na tentativa, com a próxima do estoque é possível ir mais longe. Como em praticamente todos os jogos, conhecimento evolutivo é diretamente proporcional à quantidade de reencarnações.

salienta Jordan Mechner (HAHN, 2007), criador do clássico *Prince of Persia*.

### 5.4.5. Simplicidade

Simplicidade é o que se espera de qualquer relação de uso. Complexidade é o que se espera de qualquer situação de retorno para o uso. Saber medir uma condição ótima entre uso e retorno é uma forma de arte do diálogo eletrônico, como os *zen koans*, que dentro de sua aparente simplicidade filosófica carregam sementes de desdobramento de sentido muito mais profundo do que o observado<sup>47</sup>. Um exemplo de koan: dois monges discutiam sobre o tremular de uma bandeira. O primeiro aponta que a bandeira se move. O segundo rebate que o vento se move. Um terceiro monge, Huineng, mais sábio de todos, finaliza que nem a bandeira nem o vento se movem, mas a mente se move. Acredito, na presente dissertação, que o jogo eletrônico deveria, portanto, se aproximar do raciocínio profundo do oriente e se distanciar um pouco do pragmatismo do ocidente. O mesmo pragmatismo que se traduz em retomadas constantes das mesmas condições iniciais de retórica para convite ao jogo baseando o mesmo no drama do pessoal contra o coletivo e não no drama psicológico do pessoal contra o pessoal e do coletivo contra o coletivo.

Charles Mingus, famoso compositor americano de jazz, apontou certa vez que qualquer um pode fazer o fácil complicado... Criatividade seria fazer o complicado simples. Em termos de jogo, o reducionismo se reflete em benefícios para quem joga e para quem faz o jogo. As regras podem ser restritas a poucas instruções básicas que se desmontam em instruções mais complicadas, sem que isso afaste o jogador de um sentido de pré-consideração de uma evolução intrínseca ao jogo. Simplicidade não deve ser tomada por uma acepção de trivialidade e poucas possibilidades, mas de potência condensada, nuclear. “Eu gosto de jogos que são simples. Não de jogos que são triviais, nem também de jogos que demandam de você um investimento de uma semana ou mais para reaprender alguma coisa. Eu gosto de jogos que você simplesmente pega, senta diante dele e vai seguindo”, nas palavras de Sid Meier (HAHN, 2007), um dos mais conhecidos *game designers* americanos, criador das séries *Civilization* e *Pirates!*, além de fundador da MicroProse. Meier reflete no pensamento uma questão que embota a recepção de vários títulos, que calcados na complexidade excessiva de sua participação, perdem um grande poder de rejogo. Aproximam-se assim de obras cinematográficas, que muito raramente são revisitados

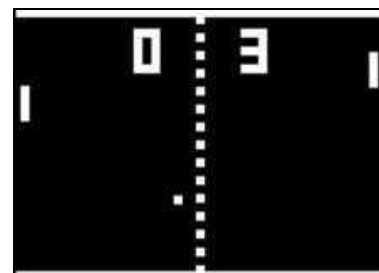


Figura 62 - Simplicidade é um atributo nem sempre perseguido como um padrão de interação, mas que pode, nos jogos eletrônicos, garantir o sucesso de uma idéia. PONG é o mais virtuoso exemplo de simplificação de regras para a conquista de um público de jogadores: “rebata a bola para ganhar pontos”. Em uma época na qual inexistia qualquer cultura de jogos eletrônicos, apenas os jogos mais simples valeriam o investimento financeiro de 25 centavos para uma partida.

<sup>47</sup> Koans são formas fragmentadas de ensinamento, parábolas, anedotas ou metáforas que fazem parte da tradição budista, tendo um sentido de completude muito mais intuído do que explicado racionalmente.

uma segunda vez de imediato ou uma terceira vez, mesmo após muitos anos. Principalmente porque o tempo passa e com ele, novos jogos surgem. Os jogos ditos clássicos permanecem eternos justamente porque são simples. Os simples não fazem o jogador esperar por uma participação com telas de carregamento, longas introduções cinematográficas e uma perspectiva de tempo de duração de partida que pode levar muitas horas para que algumas poucas coisas interessantes comecem a aparecer. São os jogos de domínio popular, sendo reconhecidos como jogos eletrônicos por excelência, capazes de transitar entre suportes distintos sem perder sua cognitividade.

Em termos de construção, a simplicidade também se transforma em norte. O *game designer* deve ter a capacidade de síntese comum a outras mídias e deve poder aplicar essa capacidade de síntese também para um projeto de jogo eletrônico, tanto em sua fundamentação lúdica como em sua sistemática interativa. No pensamento pragmático de Nolan Bushnell: *easy to play, hard to master*<sup>48</sup> (MOBY GAMES, 2007). O jogo deve tentar aproximar-se do auto-explicativo.

Neste capítulo buscamos discutir os circuitos de funcionamento dialógico entre o que é participado e seus participantes. Detemos nossa atenção no surgimento da ludologia como área de conhecimento, investigação e pesquisa em jogos eletrônicos.

Veremos, no capítulo seguinte, os jogos eletrônicos como sistemas simbólicos, cujos componentes visuais caracterizam-se em processos de simulação e emulação; como base da interfacialidade e sua disposição referencial e a ampliação de sua complexidade formal.

---

<sup>48</sup> Do conhecido Teorema de Nolan: "All the best games are easy to learn and difficult to master. They should reward the first quarter and the hundredth." E Mike Albaugh, por Joe Decuir, completa: "The best games can be played with one hand, so you can have your beer or your girlfriend in the other."