

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social

Filipe Alves de Freitas

A POÉTICA DO VIDEO GAME
Um estudo do potencial estético dos jogos digitais casuais

Belo Horizonte

2015

Filipe Alves de Freitas

A POÉTICA DO VIDEO GAME

Um estudo do potencial estético dos jogos digitais casuais

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para a obtenção de título de Doutor em Comunicação Social.

Orientadores: Carlos Magno Camargos Mendonça e Carlos Henrique Falci

Belo Horizonte

2015


301.16 Freitas, Filipe Alves de
F866p A poética do vídeo game [manuscrito]: um estudo do potencial estético dos
2015 jogos digitais casuais / Filipe Alves de Freitas. – 2015.

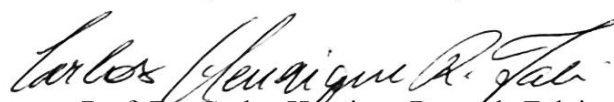
263 f.
Orientador: Carlos Magno Camargos Mendonça.
Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade
de Filosofia e Ciências.


1. Comunicação – Teses. 2. Video games – Teses. 3. Arte – Teses. 4.
Estética – Teses. I. Mendonça, Carlos Magno Camargos. II. Universidade
Federal de Minas Gerais. Faculdade de Filosofia. III. Título.

Filipe Alves de Freitas

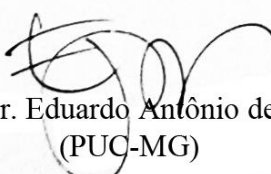
Tese defendida e aprovada pela banca examinadora constituída pelos professores:

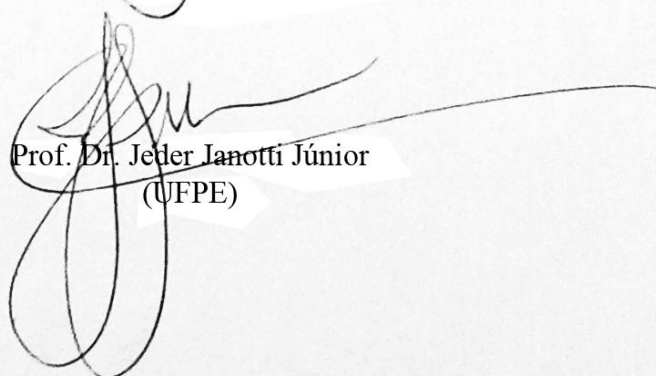

Prof. Dr. Carlos Magno Camargos Mendonça
(orientador - UFMG)


Prof. Dr. Carlos Henrique Rezende Falci
(Co-orientador - UFMG)


Prof. Dr. César Geraldo Guimarães
(UFMG)


Prof.ª Dra. Joana Ziller de Araújo Josephson
(UFMG)


Prof. Dr. Eduardo Antônio de Jesus
(PUC-MG)


Prof. Dr. Jelder Janotti Júnior
(UFPE)

Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social
Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas
Universidade Federal de Minas Gerais
Belo Horizonte, 20 de maio de 2015

AGRADECIMENTOS

Fica, aqui, expressa a minha gratidão àqueles que, das mais variadas maneiras, colaboraram para a realização deste trabalho. Não há como umas poucas palavras fazerem juz a esse apoio. Apesar disso, não posso deixar de mencionar aqueles cujas contribuições foram imprescindíveis.

Agradeço aos colegas, por dividirem suas ânsias e expectativas. Aos professores que, em diferentes etapas, do projeto à defesa, foram interlocutores deste trabalho. À CAPES, pelo apoio financeiro, e ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais, pelo acolhimento acadêmico.

À minha esposa Vanessa, pelo amor, a companhia, a paciência e a disposição de ler e revisar um longo texto sobre “joguinhos”.

Ao Prof. Dr. Carlos Mendonça, pela orientação ao mesmo tempo implacável e bem disposta, sem a qual este trabalho – resultado de sua aposta corajosa – sequer poderia existir. E ao Prof. Dr. Carlos Henrique Falci, pelos diálogos desafiadores que garantiram à pesquisa o caráter interdisciplinar que a fez possível.

Aos meus orientadores, devo, além da gratidão, um pedido de desculpas. Quebrando uma das principais normas da etiqueta da escrita acadêmica, usei neste texto a primeira pessoa do singular, em vez do plural. Minha recusa ao “nós” não deve jamais ser entendida como uma negação das valiosas contribuições desses coautores, e sim como fruto de um irresistível desejo de conversar com o leitor. As perspectivas dos meus tutores, assim como a dos autores com quem dialoguei, devem estar subentendidas no “eu”, reservando à primeira pessoa do plural o papel de convocar o leitor à reflexão e ao debate.

(...) cada arte tem seu veículo, seu meio, e esse veículo se presta especialmente a um dado tipo de comunicação. Cada veículo diz algo que não pode ser enunciado tão bem ou de maneira tão completa em nenhuma outra língua (DEWEY, 2010).

Deixe-me apenas dizer que nenhum jogador de video game agora vivo irá sobreviver tempo o suficiente para experimentar o meio como uma forma de arte (EBERT, 2010).

RESUMO

Há uma polêmica acerca do possível estatuto artístico do video game: de um lado, defende-se que o meio jamais será considerado uma modalidade artística devido a propriedades como a interatividade e a afinidade com os esportes; de outro, afirma-se uma possível artisticidade para o meio sacrificando a sua qualidade de jogo. Instigado por essa desavença mal resolvida, proponho investigar, nesta pesquisa, se video games podem proporcionar experiências estéticas não *apesar de serem jogos*, mas *por serem jogos*. Para tanto, busco desenvolver, a partir da articulação das teorias de John Dewey, Wolfgang Iser e Luigi Pareyson, uma conceituação da experiência estética capaz de dar conta das características particulares do meio e de fornecer critérios para o estudo do recorte empírico – um conjunto de jogos digitais casuais classificado como “arte interativa” pelo site agregador Casual Gameplay – para que, com base nessa análise, possa formular os fundamentos de uma teoria estética do meio: a Poética do Video Game.

Palavras-chave: Video game. Arte. Experiência estética.

ABSTRACT

There is a controversy about the possible artistic status of the video game: one side argues that the medium will never be regarded as an artistic form due to properties such as its interactivity and its affinity with sports; the other affirms a possible artistry to the medium by sacrificing its game quality. Prompted by this unresolved disagreement, I propose to investigate in this research if video games can provide aesthetic experiences not *despite the fact that they are games*, but *because they are games*. Therefore, I seek to develop, by articulating the theories of John Dewey, Wolfgang Iser and Luigi Pareyson, a conceptualization of aesthetic experience that can account for the particular characteristics of the medium and provide criteria for the study of the corpus – a set of casual digital games classified as "interactive art" by the aggregator website Casual Gameplay – so that, based on this analysis, I can formulate the foundations of an aesthetic theory of the medium: the Poetics of Video Game.

Keywords: Video game. Art. Aesthetic Experience.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Small Worlds.....	149
Figura 2 – Small Worlds.....	153
Figura 3 – Silent Conversation	154
Figura 4 – Silent Conversation	156
Figura 5 – Silent Conversation	156
Figura 6 – Silent Conversation	157
Figura 7 – Silent Conversation	158
Figura 8 - Samorost	160
Figura 9 - Samorost	162
Figura 10 – A House in California	164
Figura 11 – A House in California	165
Figura 12 – A House in California	166
Figura 13 – Alone in the Light	171
Figura 14 - Coil.....	173
Figura 15 - Coil.....	174
Figura 16 - ImmorTall	177
Figura 17 - ImmorTall	178
Figura 18 – The Majesty of Colors.....	182
Figura 19 – The Majesty of Colors.....	184
Figura 20 – The Majesty of Colors.....	184
Figura 21 – Mapa hipertextual de The Majesty of Colors.....	187
Figura 22 - ...But That Was [Yesterday]	189
Figura 23 – ...But That Was [Yesterday].....	190
Figura 24 - ...But That Was [Yesterday]	191
Figura 25 - ...But That Was [Yesterday]	192
Figura 26 - Loved	196
Figura 27 - Loved	197
Figura 28 – Every Day the Same Dream	199
Figura 29 – Every Day the Same Dream	201
Figura 30 – Every Day the Same Dream	201
Figura 31 – Every Day the Same Dream	202

Figura 32 – Every Day the Same Dream	203
Figura 33 – Every Day the Same Dream	203
Figura 34 - Perspective	205
Figura 35 - Perspective	206
Figura 36 – Take a Walk	208
Figura 37 – Take a Walk	209
Figura 38 – Take a Walk	210
Figura 39 – Take a Walk	210
Figura 40 – Take a Walk	211
Figura 41 – These Robotic Hearts of Mine	214
Figura 42 – These Robotic Hearts of Mine	215
Figura 43 – These Robotic Hearts of Mine	215
Figura 44 – These Robotic Hearts of Mine	216
Figura 45 - Unmanned	217
Figura 46 - Unmanned	219
Figura 47 - Unmanned	220
Figura 48 - Unmanned	220
Figura 49 – Dys4ia.....	223
Figura 50 – Dys4ia.....	223
Figura 51 – Dys4ia.....	225
Figura 52 – Dys4ia.....	225
Figura 53 – Dys4ia.....	225
Figura 54 - Grey.....	227
Figura 55 - Grey.....	227
Figura 56 - Grey.....	228
Figura 57 - Grey.....	228
Figura 58 - Grey.....	228
Figura 59 - Grey.....	228
Figura 60 - Coma	231
Figura 61 - Coma	232
Figura 62 - Coma	232
Figura 63 – To What End	235
Figura 64 – To What End	236

Figura 65 – To What End	236
Figura 66 – Gray	237
Figura 67 – Gray	238
Figura 68 – Gray	238
Figura 69 – As The Village Turns	240
Figura 70 – As The Village Turns	242
Figura 71 – The Beggar	244
Figura 72 – The Beggar	244
Figura 73 – The Beggar	245
Figura 74 – A matéria do video game	256

SUMÁRIO

Introdução.....	14
1. Uma reivindicação controversa	19
2. Mídia, jogo, ficção, narrativa.....	40
2.1. Video games são uma mídia?	40
2.2. Video games são jogos?.....	49
2.3. Video games são ficções?	55
2.4. Video games são narrativas?.....	75
3. A experiência estética estruturada	86
3.1 A perspectiva pragmática.....	89
3.2 As três dimensões do fenômeno estético	91
3.3 A experiência estética segundo Dewey	94
a) A experiência estética é <i>comunicativa</i>	99
b) A experiência estética é <i>um evento dinâmico</i>	101
c) A experiência estética é <i>performativa</i>	107
d) A experiência estética é <i>sensível</i>	112
4. Um recorte casual	117
4.1 Por quê “Jogos casuais”?	120
a) As três gêneses do video game	120
b) O nascimento do jogador <i>hardcore</i>	124
c) Casual por contraste	129
4.2 Delimitação do <i>Corpus</i>	135
a) Seleção por formato e plataforma de distribuição	136
b) Refinamento através do conceito de video game.....	137
c) Eliminação da redundância	140
d) Delimitação final do <i>corpus</i>	142
4.3 Procedimentos metodológicos	144
5. Poéticas do Video Game.....	148
5.1 Ruptura visual intensificada pela mecânica de jogo	148

5.2 Ruptura com a “compreensão prática” do jogador	158
5.3 Acessório ficcional que frustra a jogabilidade.....	168
5.4 Acessório ficcional que conduz as escolhas do jogador	176
5.5 Aprendizado das regras como fio estruturador da experiência.....	188
5.6 Uso da mecânica do jogo para introduzir a “moral” da narrativa.....	203
5.7 Uso da mecânica do jogo para intensificar o efeito sensível da narrativa	216
5.8 Uso da mecânica do jogo para subverter o sentido da narrativa.....	226
5.9 Uso da mecânica de jogo para dar sentido à narrativa.....	235
5.10 Mecânica de jogo como simulação auto-reflexiva.....	239
Considerações Finais	248
Referências Bibliográficas.....	260

Introdução

Em 1961, como uma simples demonstração de habilidade técnica, um estudante do MIT¹ chamado Steve Russell programou um PDP-1 – um dos novíssimos computadores da instituição, do tamanho aproximado de um automóvel – para exibir em seu *display* eletrônico formas geométricas que respondiam a *inputs* e representavam duas espaçonaves duelando com torpedos. O resultado foi *Spacewar*, tido como um dos marcos inaugurais do video game. Desde então, os *games* cresceram em complexidade, em potencial expressivo e em relevância social. Nos últimos anos, os desenvolvedores do campo reivindicam para ele um lugar entre modalidades artísticas amplamente reconhecidas como a fotografia, o teatro e o cinema. Algumas instituições já sinalizaram em prol desse reconhecimento: em 2009, a Faculdade de Arte e Design de Savannah e o Programa de Mídia Digital do Instituto de Tecnologia da Geórgia organizaram a 1ª Conferência da História da Arte dos Games, e o National Endowment for the Arts, órgão responsável pelo incentivo às artes nos EUA, anunciou que financiará *games*; em 2012, o Museu Smithsonian de Arte Americana sediou a exposição “A Arte dos Video Games”²; e naquele mesmo ano, 14 jogos digitais foram adicionados à coleção permanente do MOMA – o Museum of Modern Art de Nova York³.

Mas como pode o video game pretender ser *arte*, se a sua própria condição de *mídia* – um meio de comunicação e expressão – é contestada? Há quem defenda que *games* sejam, como o próprio nome indica, apenas *jogos* – eventos culturais organizados por meio de regras que conduzem as ações dos jogadores a resultados específicos aos quais são atribuídos valores. Nesse sentido, jogos digitais pouco difeririam dos esportes, por exemplo. Além de regras, resultados e valores, os *games* também apresentam imagens, textos e sons – mas esses elementos expressivos típicos das mídias teriam ali uma função apenas secundária, a de colorir a experiência do jogo.

Há, aparentemente, uma tensão entre esses diferentes aspectos do video game – seu caráter lúdico e seus elementos midiáticos – que permanece mal resolvida e se interpõe no caminho de uma reivindicação estética. Sinal disso é o fato de a curadoria do MOMA abrigar os primeiros jogos digitais da história desse importante museu na exibição “Design Aplicado”. Será que a única via de entrada do Video Game no universo da arte consiste na

¹ Massachusetts Institute of Technology.

² BURDEN, GOUGLAS, 2012, s/p.

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

valorização das atividades artísticas que fazem parte do processo de criação dos jogos, mas não são exclusivas a eles? Até mesmo essa possibilidade é vista com desconfiança, pois ainda que *games* possam, por exemplo, se valer de recursos midiáticos como imagens, textos e sons para narrar histórias, há quem diga que, ao permitir a interação física do jogador, eles ocasionam a modificação da narrativa por parte deste, que se torna um coautor. Como reclamar para o video game o estatuto de um meio de expressão, se os sentidos inseridos na obra pelo autor podem ser deturpados de acordo com os caprichos do receptor?

Se cada arte tem sua própria maneira de comunicar sentidos, como declarou John Dewey (2010), qual seria a especificidade expressiva do video game? Talvez seja o caso de deixar de lado uma postura que destaca os elementos que *games* têm em comum com outras mídias, e que defende que podem ser arte *apesar de serem jogos*, para buscar compreender como eles podem ser arte *por serem jogos*. Arrisco-me aqui a formular uma hipótese: a de que jogar um video game possa ser uma atividade de produção de sentido, análoga à leitura de um texto.

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

Para muitos, esse aspecto do video game é uma das características do meio que o afasta de outros tipos de mídia. Os fatos de que jogos possuem regras e condições para a vitória, que despertam a competitividade e requerem um tipo de interação intensamente física, são apontados como indícios de que eles *jamais poderão ser arte*. Quem faz esse tipo de afirmação certamente não usa o termo “arte” no sentido amplo no qual é comum vermos alguém falar de “futebol-arte”, adotando-o no sentido mais restrito daquele campo de atividade humana que envolve museus, curadores e críticos especializados. Não obstante, tentarei demonstrar neste trabalho que, nessa diferença crucial entre jogos digitais e não digitais reside a chave para compreender as possibilidades expressivas e estéticas do video game.

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

Entretanto, isso afasta este trabalho de alguns conceitos importantes do campo de estudos acadêmicos do video game, como o de *interatividade*. Se toda recepção estética é interativa, já não podemos ver nas possibilidades de interação física dos *games* um diferencial expressivo. Além disso, a interatividade do video game não equivale à interação típica da experiência estética, porque esta requer, como nota Dewey, *reflexão* em vez de *reflexos* (DEWEY, 2010, p. 114). Assim, abro mão do conceito de interatividade em prol de uma noção de *performance* capaz de me permitir reconhecer em que circunstâncias uma ação física roteirizada pelas regras do jogo proporciona a aquisição da consciência reflexiva que é requisito para a experiência estética.

A questão “podem video games ser arte?” instigou a realização desta pesquisa, mas não é seu foco de investigação. Respondê-la não seria uma tarefa simples, pois há inúmeras definições do que seria “arte”, e algumas delas destacam o fato de que o fenômeno envolve, sobretudo, um tipo de reconhecimento institucional externo ao meio expressivo em questão. Deixarei, então, que o tempo responda essa pergunta. Meu interesse recai sobre a especificidade estética do meio, sobre os seus aspectos formais, e não sobre um suposto prestígio que pode lhe ser concedido por uma autoridade externa a ele.

A delimitação do fenômeno artístico em três dimensões, feita por Martin Seel (2014), auxilia na definição desse foco. A primeira dimensão é a da *percepção estética*, e diz respeito à atenção em relação à maneira como um objeto estético está presente diante dos nossos sentidos no aqui e agora, na plenitude de seus aspectos e relações. Já a segunda dimensão, a da *experiência estética*, é uma forma de percepção estética intensificada, marcada por uma estrutura e uma separação em relação ao fluxo de experiências comuns. A terceira dimensão diz respeito ao *caráter distintivo da experiência da arte*, que consiste em um tipo de experiência estética propositalmente iniciada por um evento de apresentação. A essa terceira

dimensão, que abrange a experiência estética assim como esta abrange a percepção estética, chamo aqui de “artisticidade”. A partir dessa caracterização, posso dizer que o que interessa aqui não é se os video games serão amplamente reconhecidos como *arte*, mas se eles são capazes de conduzir o jogador ao tipo de experiência estética que Seel descreve nessa terceira dimensão, ou seja, se são dotados de um caráter estético que precede e que poderia vir a servir como requisito para esse reconhecimento. Sendo assim, embora essa noção seja importante na demarcação do foco deste trabalho, é o conceito de experiência estética o principal instrumento de pesquisa, uma vez que nos permite reformular a questão inicial do seguinte modo: “podem video games conduzir o espectador, de maneira intencional e estruturada, a uma experiência estética?”

Se *games* podem fazer isso, talvez seja possível, então, discutir acerca de sua especificidade estética. Minha hipótese inicial aponta um caminho para a investigação: a meu ver, *video games não são como os esportes*, porque enquanto estes requerem o domínio *a priori* das regras do jogo, *games* em geral envolvem o aprendizado dos parâmetros e objetivos *conforme se joga*. Isso quer dizer que eles são mais como modalidades artísticas, como a pintura, o teatro ou o cinema? Não necessariamente, mas o fato de envolverem esse aprendizado os aproxima de algumas concepções da experiência estética, como as de Dewey, Iser e Luigi Pareyson, para quem o fenômeno envolve um tipo de deciframento do código *durante* o próprio processo comunicativo.

A partir dessa possibilidade afirmativa, posso desenvolver a questão central deste trabalho: se *games* são capazes de conduzir a uma experiência estética, podem eles fazê-lo por meio de estratégias próprias do meio, que articulem a sua matéria e meios expressivos típicos, de modo que outro meio não seria capaz de imitar? A adição da Estética da Formatividade de Luigi Pareyson ao aporte teórico visa fornecer um curso possível para essa investigação, pois me permite situar, na estrutura da experiência estética formulada a partir de Dewey e Iser, o papel da *matéria* do meio. Ao aplicar essa estrutura a obras empíricas, espero encontrar diferentes estratégias de uso dessa matéria, com os elementos típicos e não típicos do meio desempenhando funções variadas para conduzir o jogador à consumação estética.

A fim de investigar essas possíveis estratégias, elegi como recorte empírico os jogos agrupados na categoria “interactive art” do site Casual Gameplay, um importante portal agregador de jogos casuais. O termo “casual”, quando aplicado a esse tipo de jogo digital, pode parecer incompatível com o tipo de experiência que busco nesses jogos, mas por ora

basta dizer que ele se refere antes à quantidade de tempo que esses jogos requerem que o jogador comprometa com eles, do que a uma suposta banalidade ou superficialidade da experiência que eles engendram.

O trabalho, então, encontra-se dividido em cinco capítulos. Os três primeiros estabelecem os pressupostos e o embasamento teórico. No primeiro capítulo, apresento a polêmica a respeito da reivindicação de um estatuto artístico para o video game, discutindo alguns dos principais argumentos envolvidos no debate e examinando os caminhos que a discussão aponta para um exame teórico do potencial estético dos jogos digitais. No segundo capítulo, parto de diferentes caracterizações do video game para chegar a uma compreensão própria do tema, que tem a desvantagem de ser incapaz de abranger todas as manifestações que, para o senso comum, são chamadas de video games. Por outro lado, acredito que ela nos permitirá um olhar mais aprofundado sobre as manifestações mais típicas do fenômeno, contribuindo para uma melhor visualização das suas especificidades expressivas. No terceiro capítulo, com base na divisão de Seel do fenômeno estético em três dimensões – a percepção estética, a experiência estética e o caráter dos objetos artísticos, a que chamei aqui de “artisticidade” – procuro chegar a uma concepção operacional do tipo de experiência estética estruturada que caracteriza essa terceira dimensão, formulada a partir das teorias estéticas de Dewey, Pareyson e Iser. O quarto capítulo eu dedico a questões metodológicas, explicando a opção pelos jogos casuais como objeto e situando-os em relação ao video game em geral. Nesse capítulo, estabeleço o recorte empírico e os parâmetros que regem a análise, levada a cabo no quinto e último capítulo.

A análise dos 22 jogos que compõem o *corpus* foi dividida em dez estratégias de “diálogo” com a matéria do meio. Cada um desses programas estéticos, dessas diferentes “poéticas”, traduz uma visão do que seria a especificidade estética do meio e, juntos, eles nos fornecem uma visão de conjunto sobre o que caracteriza o video game enquanto um canal para a experiência estética.

1. Uma reivindicação controversa

Roger Joseph Ebert morreu no dia 4 de abril de 2013, aos 70 anos. Ele amava filmes.

Durante 46 anos, Ebert escreveu sobre cinema para o *Chicago Sun-Times*, jornal diário do estado norte-americano de Illinois. Entre 1975 e 1999, ao lado de Gene Siskel, ele apresentou um famoso programa de televisão – também sobre filmes. A longa e dedicada carreira de Ebert lhe rendeu popularidade e credibilidade. Ele foi o primeiro crítico de cinema a ser agraciado com um Prêmio Pulitzer e a ser homenageado com uma estrela na calçada da fama de Hollywood, tendo conquistado assim tanto a maior honraria que pode ser concedida a um jornalista quanto a maior glória que pode receber um cinéfilo⁴.

À época de sua morte, Ebert já vinha sendo considerado há mais de uma década o mais proeminente e influente crítico de cinema vivo. Porém, durante esse tempo, ele também lutou contra problemas de saúde. Sofrendo de câncer na tireoide e na glândula salivar, ele perdeu parte de sua mandíbula em 2006 e, com ela, a capacidade de falar e de ingerir alimentos sólidos. Ebert deixou então que a internet fosse sua voz. A tecnologia não o assustava, o que se vê demonstrado no fato de ter sido ele um investidor precoce no Google, e logo ele adotou ferramentas como Twitter e Facebook, e viu seu website Rogerebert.com conquistar milhões de leitores. Em 2010, recebeu o prêmio especial de Pessoa do Ano do Webby Awards, como reconhecimento pela excelência na rede⁵.

Em um ambiente de crescente proliferação da crítica amadora, Ebert caiu nas graças do público ao manter alto o nível do debate sobre filmes, mas sem incorrer em um intelectualismo esnobe. Ele descrevia sua abordagem à crítica cinematográfica como “relativa, e não absoluta”, procurando analisar cada filme a partir do ponto de vista de sua audiência pretendida⁶. Ele gostava dos bons filmes, fossem eles obras de elevadas pretensões artísticas ou produções comerciais que visavam um público massivo.

⁴ STEINBERG, Neil. Roger Ebert dead at 70 after battle with cancer. *Chicago Sun-Times*, Chicago, 4 abr. 2013. Disponível em <<http://www.suntimes.com/17320958-761/roger-ebert-dies-at-70-after-battle-with-cancer.html>> Acesso em: 03 jun. 2013.

⁵ MARTIN, Douglas. Roger Ebert Dies at 70; a Critic for the Common Man. *The New York Times*, Nova York, 4 abr. 2013. Disponível em <<http://www.nytimes.com/2013/04/05/movies/roger-ebert-film-critic-dies.html>> Acesso em: 03 jun. 2013.

⁶ BERGAN, Ronald. Roger Ebert Obituary. *The Guardian*, Londres, 5 abr. 2013. Disponível em <<http://www.theguardian.com/film/2013/apr/04/roger-ebert>> Acesso em: 03 jun. 2013.

No entanto, a receptividade de Ebert em relação à tecnologia e a sua tolerância às produções comerciais não se estendiam a outra “mídia”: o video game. Ao que parecia, Ebert não gostava nada de video games.

Após ter afirmado em diversas ocasiões que “video games nunca poderiam ser arte”, ele optou, em 2010, por expandir a sua afirmação em um artigo publicado em seu website⁷, explicando assim sua decisão:

Parecia algo tolo a se fazer, especialmente dado o volume de mensagens que eu recebo me urgindo a jogar este ou aquele jogo e reconhecer o quanto estava errado. No entanto, continuo convencido de que, *em princípio*, video games não podem ser arte. Talvez seja tolo de minha parte dizer “nunca” (...). Deixe-me apenas dizer que nenhum jogador de video game agora vivo irá sobreviver tempo o suficiente para experimentar o meio como uma forma de arte⁸ (EBERT, 2010, s/p, tradução nossa).

A partir de então, Ebert tornou-se o símbolo de uma posição polêmica que nega um possível estatuto artístico para os video games. Em geral, essa postura se baseia em uma concepção de que jogos digitais estimulam e se alimentam de uma sensibilidade vulgar e juvenil. Apesar de preconceituosa, essa concepção não é completamente equivocada, podendo diversos exemplos que a corroborem serem encontrados com facilidade. O que eles não comprovam, entretanto, seria o caráter *em princípio* inartístico conferido por Ebert aos video games. Quando o crítico diz que video games não podem *em princípio* ser arte, ele parece afirmar que o meio é dotado de alguma característica estrutural – ou combinação típica de características – que impossibilitam, por parte do jogador, uma experiência similar àquela originada pelas obras amplamente reconhecidas como artísticas. Apresento a seguir alguns dos principais argumentos utilizados por Ebert para justificar essa afirmação, e que exemplificam bem a posição por ele simbolizada.

Um. O video game ainda não foi capaz de produzir obras de apuro técnico e profundidade dramática dignos de comparação com o trabalho dos grandes poetas, cineastas, novelistas, pintores, compositores, etc. Mesmo os defensores da opinião contrária à de Ebert parecem concordar com ele nesse ponto, embora não o tomem como prova de uma “impotência” artística do meio. A projetista de jogos Kellee Santiago, com quem Ebert dialoga, vê nisso um sintoma do estágio “primitivo” em que se encontraria a linguagem dos jogos digitais, que ela compara, um tanto ingenuamente, com pinturas rupestres. Já o

⁷ EBERT, Roger. Roger Ebert's Journal. Video Games Can Never Be Art. 16 abr. 2010. Disponível em <<http://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>> Acesso em 03 Jun. 2013.

⁸ “That seemed to be a fool's errand, especially given the volume of messages I receive urging me to play this game or that and recant the error of my ways. Nevertheless, I remain convinced that *in principle*, video games cannot be art. Perhaps it is foolish of me to say "never," (...). Let me just say that no video gamer now living will survive long enough to experience the medium as an art form”.

colunista Chuck Klosterman sugere que o maior empecilho ao desenvolvimento estético dos jogos digitais parece ser a falta de críticos, apontando que as resenhas de novos jogos em geral não passam de “recomendação ao consumidor” (KLOSTERMAN, 2006, s/p). Ele consulta Steven Johnson a respeito das causas dessa ausência de uma crítica estética séria, ao que o autor responde:

Jogos não podem ser analisados usando as ferramentas estéticas que desenvolvemos para avaliar formas de arte narrativas como livros e filmes. Video games geralmente têm narrativas e algum tipo de desenvolvimento de personagens, mas – quase sem exceção – essas são as coisas *menos* interessantes ao seu respeito. *Gamers* não jogam porque são atraídos pela trama; eles jogam porque há algo de intoxicante na mistura entre a exploração de um ambiente e a solução de problemas. As histórias são supérfluas⁹ (JOHNSON *apud* KLOSTERMAN, 2006, s/p, tradução nossa).

Dois. No video game, o jogador interage e pode modificar os rumos da narrativa, tornando-se um coautor. “Eu acredito que uma obra de arte é feita por um artista”, diz Ebert. “Se você altera a obra, você se torna o artista”¹⁰ (EBERT, 2010, s/p, tradução nossa). O problema, nota Philip Deen (2011), é que esse critério eliminaria do rol de modalidades artísticas o teatro participativo, o *happening*, a instalação interativa, entre outras. O que Ebert parece dizer é que o tipo específico de *interatividade* do video game seria incompatível com a experiência artística, mas ele não fornece mais explicações.

Três. *Games* possuem regras, pontos, objetivos e resultados. Pode-se vencer um jogo de video game. Nesse sentido, eles são como os *esportes*, e a argumentação de Ebert é a de que *gamers* e projetistas deveriam fazer como os atletas, que não alimentam pretensões estéticas. Há autores que discordariam dessa qualificação do esporte, como Ulrich Gumbrecht (2007), que defende a legitimidade estética dos eventos esportivos, mas a postura de Ebert parece ser a de que competições de qualquer tipo só poderiam ter como função o entretenimento.

A meu ver, os três argumentos básicos de Ebert falham em fornecer um embasamento sólido para a sua posição. Em primeiro lugar, concordando ou não com a sua afirmação de que não haveria obras-primas do video game, teríamos que ver nessa ausência antes um mero possível sintoma do que uma comprovação definitiva da impotência artística estrutural do meio apontada pelo crítico. Em segundo, a existência de uma série de modalidades interativas

⁹ “Games can't be analyzed using the aesthetic tools we've developed to evaluate narrative art forms like books or films. Video games generally have narratives and some kind of character development, but--almost without exception--these are the *least* interesting things about them. Gamers don't play because they're drawn into the story line; they play because there's something intoxicating about the mix of exploring an environment and solving problems. The stories are an afterthought”.

¹⁰ “If you change it, you become the artist”.

amplamente reconhecidas como artísticas impede que a *interatividade* seja aceita como justificativa para essa deficiência. E por fim, permaneço convencido de que há uma diferença crucial entre video games e esportes, que retomarei em maior detalhe no próximo capítulo e que reside no fato de que *games* permitem que o jogador comece a atuar sem um conhecimento *a priori* das regras do jogo, o que é vedado ao atleta. Essa diferença repercute no tipo de experiência que cada modalidade proporciona e nos significados que as acompanham.

Apesar de não se mostrarem completamente convincentes, ou talvez por isso mesmo, as declarações de Ebert estimularam o debate a respeito do potencial artístico dos video games, motivando jogadores, projetistas de jogos e pesquisadores acadêmicos a tentarem responder à sua crítica. Os argumentos desse grupo podem também ser resumidos em três estratégias principais.

Um. A partir da aceitação do mesmo modelo filosófico esportivo baseado na filosofia kantiana da distância estética emocional e do desengajamento corporal que parece orientar a postura de Ebert, há os que argumentam que *games* “são sérios, belos e podem ser apreciados do ponto de vista contemplativo” (DEEN, 2011, s/p), ou que existem jogos que apresentam narrativas tão dramaticamente engajantes e profundas quanto qualquer filme.

Dois. O advento do video game, como se deu com outras mídias antes dele, originou um novo imaginário e uma nova estética que estariam lenta mas inexoravelmente transformando o gosto e a percepção do público. O cinema, diz Domenico Quaranta (2006), que havia desempenhado um papel decisivo no desenvolvimento da linguagem dos jogos digitais, agora se vê influenciado por eles, enquanto que a arte incorpora em seu repertório de técnicas e temas elementos gráficos e personagens dos *games*:

Como o cinema e a televisão nos dias de Warhol, video games geraram novas lendas coletivas, novos ícones que entraram nos repertórios iconográficos dos artistas. Nesse sentido as pinturas de Milton Manetas são os exemplos mais evidentes de uma nova vertente da Pop Art, com Super Mario no lugar de Elvis Presley, Lara Croft ao invés de Marilyn Monroe e o Sony Playstation no lugar da lata de sopa Campbell. Como os quadros nos dias de Roy Liechtenstein, video games introduziram um novo estilo de representação, onde polígonos substituem as retículas de impressão e a perspectiva isométrica toma o lugar da visão “olho de pássaro” do Superman¹¹ (QUARANTA, 2006, p. 300, tradução nossa).

¹¹ “Like film and television in the days of Warhol, videogames have generated new collective legends, new icons which have entered the iconographic repertoires of artists. In this sense the paintings of Milton Manetas are the most evident examples of a new breed of Pop Art, with Super Mario instead of Elvis Presley, Lara Croft instead of Marilyn Monroe and the Sony Playstation in place of the tin of Campbell’s soup. Like comics in the days of

Três. O video game tem sido usado como matéria-prima para a criação de obras de arte, através da adulteração do hardware ou do código. “Super Mario Bros Movie”, de Cory Arcangel, é um bom exemplo: o trabalho consiste em um cartucho reprogramado no qual o personagem atravessa um mundo que se degrada aos poucos. Segundo Quaranta, a artista Anne-Marie Schleiner, uma das responsáveis por *Velvet-Strike* (2002), uma modificação que insere uma coleção de *graffiti* pacifistas nas paredes do cenário do violento jogo de tiro *Counter Strike*, observa que “video games são construtos culturais que podem ser manipulados para que façam coisas que não foram originalmente projetados para fazer”¹² (QUARANTA, 2006, p. 303, tradução nossa).

Quer jogos de video game possam ou não ser considerados arte, é preciso admitir que muitos deles certamente são artísticos, no sentido em que integram o trabalho de ilustradores, escultores, arquitetos, escritores, compositores, etc. Mas se um *game* inclui ou é incluído em atividades artísticas não faz do próprio meio uma modalidade artística em si, e argumentos dos tipos citados acima não respondem satisfatoriamente aos empecilhos colocados por Ebert. Além disso, Deen considera essas estratégias argumentativas insuficientes para responder às objeções de Ebert porque afirmam o estatuto estético dos *games* quase sempre sob o pretexto de fazer com que percam seu estatuto de jogos. Ao invés de tentar explicar que video games poderiam ser artísticos *apesar* de serem jogos, seria o caso de demonstrar que eles podem ser artísticos *por serem* jogos. “A tarefa é então”, diz o autor, “a de desenvolver uma estética dos video games que preste a devida atenção às qualidades do meio”¹³ (DEEN, 2011, s/p, tradução nossa).

Curiosamente, como notaram autores como Deen, esse debate deixou de lado algumas questões importantes. Pressupondo a arte como um campo que poderia ser subdividido em modalidades, cada uma dotada de recursos, materiais ou linguagens próprios, capazes de expressar, comunicar ou representar o mundo de um modo típico, não seria então mais pertinente, do ponto de vista acadêmico, investigar essas particularidades, ao invés de persistir na preocupação mais ampla com o status cultural do meio? Ao invés de questionar se “pode o video game ser considerado uma modalidade artística”, formularíamos então outras indagações, voltadas a possíveis tipos de expressividade próprios dos *games*. Como o meio

Roy Liechtenstein, videogames have introduced a new style of representation, where polygons replace printing gridlines and an isometric perspective takes over from Superman’s bird’s eye view”.

¹² “videogames are cultural constructions which can be manipulated to make them do things they were never originally designed to do”.

¹³ “The task is then to develop an aesthetic of video games that pays due attention to the qualities of the medium”.

digital dos video games afeta o uso que eles fazem desse suposto material artístico nele integrado, e que diferença isso causa na experiência que proporcionam? Qual o lócus da artisticidade nos *games* e em que ele difere de modalidades artísticas mais amplamente reconhecidas? Se essas questões pudessem ser respondidas, ainda que em parte, teríamos uma noção mais consolidada a respeito de se video games podem ou não ser arte.

De certa forma, são essas as principais questões que movem a investigação que tentarei delinear e levar a cabo neste trabalho, ainda que elas devam ser refinadas antes que eu possa tentar respondê-las, o que tentarei fazer ao final deste capítulo. Por ora, direi apenas que o objetivo primário aqui é o de dar prosseguimento ao debate estimulado por Ebert *em termos teóricos*. Apesar de Ebert descrever a sua posição como “teórica”, a sua avaliação do valor artístico dos video games era antes de tudo “uma questão de gosto”, como ele mesmo admitia – algo perfeitamente alinhado à sua condição de crítico, ou seja, de alguém dotado de um gosto apurado por um amplo repertório. O problema, é claro, era que o repertório de Ebert era *filmico*. Ele dizia assistir a mais de 500 filmes por ano, mas se recusava a jogar os video games sugeridos pelos seus interlocutores. O próprio Ebert reconheceu isso em outro artigo, no qual retratava em parte a sua posição e se retirava da discussão.¹⁴

Eu fui um tolo por ter mencionado video games em primeiro lugar. Eu nunca expressaria uma opinião sobre um filme que não tivesse assistido. E ainda assim eu declarei como um axioma que video games nunca poderiam ser Arte. Eu ainda acredito nisso, mas nunca deveria tê-lo dito (...). Eu não deveria ter escrito aquele texto sem estar mais familiarizado com a experiência real dos video games. Isso é indiscutível¹⁵ (EBERT, 2010, s/p, tradução nossa).

Pode parecer despropositado e até covarde de minha parte entrar tardiamente em uma discussão com um interlocutor que não pode me responder – não apenas porque está morto, como também por já ter expressado o desejo de dar o assunto por encerrado – mas o fato é que as questões nascidas da polêmica gerada por Ebert permanecem mal resolvidas. Também pareceria pretensioso de minha parte esperar resolvê-las aqui. O que espero, na melhor das hipóteses, é contribuir para aprofundar o debate e iluminar novos caminhos para a discussão.

Uma maneira de levar o debate para novos rumos é partir de pressupostos diferentes daqueles de outros autores que trataram do tema. É o que tentarei fazer aqui, e, para isso é vantajoso um exame da controvérsia, o que é a razão de ser deste capítulo. Já examinei alguns

¹⁴ EBERT, Roger. Roger Ebert's Journal. Okay, Kids, Play on my Lawn. 01 jul. 2010. Disponível em <<http://www.rogerebert.com/rogers-journal/okay-kids-play-on-my-lawn>> Acesso em 03 jun. 2013.

¹⁵ “I was a fool for mentioning video games in the first place. I would never express an opinion on a movie I hadn't seen. Yet I declared as an axiom that video games can never be Art. I still believe this, but I should never have said so (...). I should not have written that entry without being more familiar with the actual experience of video games. This is inarguable”.

dos argumentos básicos de ambos os lados da contenda, notando as suas principais limitações, mas é válido atentar para o fato de que se trata de uma discussão informal entre jogadores, críticos, entusiastas e desenvolvedores de jogos que manejam os conceitos envolvidos em graus variados de desenvoltura.

Talvez uma das figuras mais sensatas a dar o passo seguinte, transportando essa discussão para o campo da reflexão acadêmica, seja o autor Grant Tavinor (2009), que em *The Art of Videogames* construiu com cuidado um argumento em favor do reconhecimento dos video games como uma modalidade artística. O caminho escolhido por ele foi o de verificar como alguns dos jogos mais populares dos últimos anos se encaixam nos critérios propostos por teóricos da arte. A tarefa a que Tavinor se propõe é verificar, em termos teóricos, se Ebert estaria equivocado em sua assunção de que video games nunca poderão ser arte.

Uma das principais qualidades da reflexão de Tavinor é a lista de ressalvas que ele redige, antes de apresentar suas conclusões, visando evitar incorrer nas falhas dos argumentos mais comuns em favor do caráter artístico dos *games*, algumas das quais enumerei há pouco. Segundo Tavinor, o primeiro cuidado que se deve ter ao tratar os video games como arte é o de diferenciar a qualidade artística dos *games* do caráter artístico de seus componentes.

Podemos distinguir entre as várias artes que encontramos sendo praticadas na criação de video games, e a ideia de que *games* são eles próprios arte. Direção de arte é um aspecto comum dos *games*, e grande parte das pessoas envolvidas na criação de *games* são descritas como artistas. Essas pessoas envolvidas na concepção artística e estética de mundos, culturas, criaturas, níveis, personagens e itens encontrados dentro dos video games praticam um ofício similar ao daqueles envolvidos em produzir tais aspectos nos filmes e em outras obras de arte. Além disso, também podemos nos referir ao que essas pessoas produzem como sendo a arte de um dado video game¹⁶ (TAVINOR, 2009, s/p, tradução nossa).

Em segundo lugar, ele aponta que é preciso separar a possibilidade de o video game como arte das práticas artísticas relacionadas ao video game. Ele nota que a chamada “videogame art” é na verdade um gênero artístico que adota os meios técnicos e o léxico visual do video game, mas que produz obras de arte que não são jogáveis, e que não são, portanto, jogos. Embora influenciadas pelo imaginário cultural dos *games*, as obras produzidas nesse gênero engajam seu público através dos comportamentos apreciativos e interpretativos associados às artes visuais tradicionais. É o caso, por exemplo, da prática

¹⁶ “we can distinguish the various arts to be found practised within the making of videogames, and the idea that games are art in themselves. Art direction is a common aspect of games, and a great number of the people involved in designing games are described as artists. Those people involved in the artistic and aesthetic design of worlds, cultures, creatures, levels, characters, and items found within videogames practise a craft similar to those involved in producing such aspects in film and other works of art. Furthermore, we can also refer to what these people produce as being the art of a given videogame”.

popularmente conhecida como Machinima, que envolve a produção de filmes através de ferramentas e recursos disponíveis em video games. Para Tavinor, um filme assim produzido é “um artefato claramente relacionado aos video games, e um que pode ser considerado arte em seus próprios termos; mas essas coisas não são mesmo jogos”¹⁷ (TAVINOR, 2009, s/p, tradução nossa).

Além disso, é preciso entender “arte” em um sentido mais restrito, evitando a defesa dos *games* a partir da concepção ampla de arte encontrada muitas vezes no uso comum da palavra:

Há claramente um uso honorífico da classificação “arte”, onde a designação existe como pouco mais que uma palavra de elogio, ou talvez uma comparação espúria. O uso do termo “arte” em tempos recentes tem se expandido claramente em sua extensão aparente, com quase qualquer coisa defendida como arte, ou qualquer profissão descrita como a de um artista – em geral, suspeita-se, para lisonjear os envolvidos¹⁸ (TAVINOR, 2009, s/p, tradução nossa).

Para Tavinor, então, é preciso conceber a possibilidade de que um caráter artístico seja identificado nos próprios jogos – e não em seus componentes, ou mesmo em obras externas a eles criadas a partir desses componentes. Ele defende que, assim como muitas formas de arte, jogos são *artefatos representacionais* e que, apesar de certas diferenças em relação a modalidades mais tradicionais, possuem estruturas formais e perceptuais capazes de conduzir a um tipo de engajamento estético e interpretativo similar ao dessas modalidades (TAVINOR, 2009, s/p).

Por outro lado, as diferenças não podem ser simplesmente colocadas de lado. Para muitos o *gameplay* ou a experiência ocasionada pelas regras e parâmetros do jogo é mais importante do que qualquer tipo de beleza representacional proporcionada por um *game*, e o fato de esses parâmetros em muitos casos envolverem a perseguição ativa de objetivos, criando a possibilidade de vitória ou derrota e induzindo à competição com outros jogadores, pode parecer em tensão com um possível caráter artístico. Nem todo video game envolve a competição entre jogadores, no entanto, e em muitos casos, a vitória pode ser vista antes como o término ou a completude da experiência do jogo do que como a superação em relação a um adversário.

¹⁷“an artifact clearly related to videogames, and one that may be considered art in its own terms; but these things are not really games”.

¹⁸“there is clearly an honorific use of the classification art, where the designation exists as little more than a term of praise, or perhaps a spurious comparison. The usage of the term art over recent times has clearly expanded in its apparent extension, with almost anything enfranchised as an art, or any profession described as that of an artist - mostly, one suspects, to flatter those involved”.

A última ressalva de Tavinor diz respeito à comparação entre *games* e modalidades artísticas tradicionais. Muitos dos partidários da posição de Ebert – e ele próprio – justificam-se pelo argumento de que *games* são invariavelmente inferiores em expressividade às obras-primas clássicas. Tavinor aponta que defender a possibilidade de um status de arte para o meio video game não significa fazê-lo para todos os *games* – ou seja, nem todos os *games* são artísticos, e mesmo aqueles que são, admite o autor, exibem um padrão baixo quando comparados com formas mais tradicionais de arte.

Alguns irão acreditar que, na comparação de video games com as obras de arte incontestadas mencionadas, os video games se saem de fato muito mal. A arte envolve algo mais do que o mero entretenimento ou diversão, e alguns podem pensar que é esse algo extra que falta aos video games. Também podem argumentar que video games são imaturos, derivativos, produzidos em massa, de mau gosto, e não sustentam os tipos de prazeres perceptuais e cognitivos que obras de arte de verdade proporcionam. É claro, no passado tais argumentos foram dirigidos a outras formas de arte popular, como o cinema, a ficção e a música¹⁹ (TAVINOR, 2009, s/p, tradução nossa).

Graças às precauções tomadas, Tavinor se esquivava dos equívocos mais comuns ao mergulhar na discussão sobre o status artístico dos *games*, avançando para além de Ebert e seus principais interlocutores. Ainda assim, o debate não se encerra em *The Art of Videogame*. Apesar de todo o cuidado do autor, há problemas com as conclusões a que ele chega, e que decorrem principalmente da definição de arte que ele utiliza.

Tavinor chega ao entendimento de que “video games contam como arte quando vistos sob um número de teorias de grupo da arte recentes em virtude de apresentarem um núcleo de propriedades características”²⁰ (TAVINOR, 2009, s/p, tradução nossa). Uma teoria de grupo (*cluster theory*) da arte, explica ele, é uma teoria que define um conceito a partir da especificação de um conjunto frouxo de critérios ou condições que um objeto pode atender de diferentes maneiras. Em outras palavras, é um tipo de definição diferente da “definição essencial”, que opera por condições necessárias e suficientes, ou seja, que apresenta propriedades que, necessariamente, todos os objetos descritos por ela possuem e que apenas eles possuem. Tavinor fornece como exemplo a água, explicando que podemos defini-la como H₂O, porque *é preciso* que ela seja composta pela combinação de elementos descrita nessa

¹⁹“Some will believe that on the comparison of videogames with the uncontested artworks just mentioned, videogames come off very poorly indeed. Art involves something more than mere entertainment or amusement, and some might think that it is that extra something that videogames lack. It may also be argued that videogames are immature, derivative, mass produced, distasteful, and do not afford the sorts of perceptual and cognitive pleasures that proper artworks do. Of course, in the past such arguments have been leveled at other forms of popular art, such as film, fiction, and music”.

²⁰ “videogames count as art when viewed under a number of recent cluster theories of art in virtue of their display of a core of characteristic properties”.

formula química para que seja considerada água, mas *basta* que seja assim composta para que possa ser nomeada como tal e, portanto, a água é água *se e apenas se* for composta por H₂O (TAVINOR, 2009, s/p). Por outro lado, tanto video games quanto arte são artefatos culturais: ao contrário da água, a sua existência depende de uma atividade humana que pode ser influenciada pela concepção que esses humanos têm do que essas atividades são ou deveriam ser, ou seja, onde o conceito influencia o fenômeno que conceitua. No campo das invenções culturais pode até acontecer de artefatos serem produzidos intencionalmente para expandir ou desafiar uma definição. O papel do artista, por exemplo, é frequentemente visto como o de atravessar os limites do campo da arte, que mais tarde se amplia para abranger os novos territórios explorados, e disso resulta que a arte é um campo em constante transformação.

Por isso, Tavinor deixa de lado a procura por definições essenciais e opta por analisar os seus exemplos à luz de duas dessas teorias de grupo da arte, segundo as quais, se um objeto tem a maioria das características apontadas em uma lista de qualidades artísticas, muito provavelmente poderá ser considerado como objeto de arte. A primeira teoria usada por ele é o chamado “paradigma de Gaut”, formulado por Berys Gaut. As qualidades enumeradas por esse paradigma são:

(1) possuir propriedades estéticas positivas, como ser belo, gracioso ou elegante (propriedades que fundamentam a capacidade de dar prazer sensual); (2) ser expressivo de emoção; (3) ser intelectualmente desafiador (ou seja, questionar visões e modos de pensamento recebidos); (4) ser formalmente complexo e coerente; (5) ter a capacidade de transmitir sentidos complexos; (6) exibir um ponto de vista individual; (7) ser um exercício de imaginação criativa (ser original); (8) ser um artefato ou performance que é o produto de um alto grau de habilidade; (9) pertencer a uma forma artística estabelecida (música, pintura, cinema, etc.); e (10) ser o produto de uma intenção de fazer uma obra de arte²¹ (GAUT *apud* TAVINOR, 2009, s/p, tradução nossa).

A segunda definição é extraída do livro *The Art Instinct*, e inclui um conjunto de propriedades que, de acordo com o autor Denis Dutton (*apud* TAVINOR, 2009), são propensões universais de cunho psicológico, comportamental e cultural compartilhadas, ainda que sob diferentes formas, por todas as culturas humanas. A lista de Dutton inclui: (1) capacidade de proporcionar prazer direto; (2) apresentação de virtuosidade ou habilidade; (3) novidade e criatividade estilística; (4) presença de crítica especializada; (5) caráter

²¹“(1) possessing positive aesthetic properties, such as being beautiful, graceful, or elegant (properties which ground a capacity to give sensuous pleasure); (2) being expressive of emotion; (3) being intellectually challenging (i.e., questioning received views and modes of thought); (4) being formally complex and coherent; (5) having a capacity to convey complex meanings; (6) exhibiting an individual point of view; (7) being an exercise of creative imagination (being original); (8) being an artifact or performance which is the product of a high degree of skill; (9) belonging to an established artistic form (music, painting, film, etc.); and (10) being the product of an intention to make a work of art”.

representacional; (6) capacidade de atrair foco “especial” de seu espectador; (7) demonstração de individualidade expressiva; (8) saturação emocional; (9) desafio intelectual; (10) presença de tradições e instituições; (11) capacidade de proporcionar uma experiência imaginativa.

Segundo Tavinor, o video game atende à maioria dessas condições, e poderia ser considerado uma modalidade artística sob essas definições. Algumas dessas propriedades são facilmente relacionáveis com *games*: ser fruto de um alto grau de habilidade, possuir caráter representacional, ter a capacidade de transmitir emoção e de ser intelectualmente desafiador. A ideia de “foco especial” de Dutton é relacionada por Tavinor a uma propriedade do conceito de jogo, a ser discutida no próximo capítulo, segundo a qual um jogo é um evento “à parte” em relação à vida corrente, e também se relaciona ao tipo de absorção psicológica frequentemente identificada como uma sensação de “imersão”. Até mesmo a crítica comum segundo a qual a grande maioria dos video games são pouco originais e seguem fórmulas padronizadas é vista por ele como sinal de que a novidade, o estilo e a criatividade são qualidades genuinamente valorizadas e esperadas pelos jogadores, do que ele conclui:

Talvez nem todos os tipos de *games* sejam realmente arte, ou muitos *games* são simplesmente arte ruim, com apenas uns poucos aspirantes à verdadeira importância artística. Mas isso é igualmente verdadeiro quando olhamos para a grande maioria das formas de arte. O Código DaVinci, e não Ulisses, é a norma na ficção escrita; a maioria dos filmes se inspira não em Cidadão Kane, mas em Star Wars²² (TAVINOR, 2009, s/p, tradução nossa).

Há duas outras condições, entre as listas de Gaut e Dutton, que o video game tem maiores dificuldades em atender. Uma delas é “pertencer a uma forma artística estabelecida”, mas essa é uma condição que não pode ser atendida por nenhum meio que se pretenda uma *nova* modalidade artística. A outra é a questão da crítica especializada que, embora presente no campo dos *games*, deixa algo a desejar em sua atuação. Tavinor aponta para problemas como a falta de conhecimento teórico sobre arte dos críticos do meio, e a subsequente dificuldade em estabelecer relações entre os *games* e outras formas de arte.

A mudança mais necessária na crítica de *games* é que a sua forma se distancie da resenha de jogos em direção a um nível de discussão capaz de situar video games dentro de um entendimento mais amplo da cultura e das artes. Uma compreensão

²² “Perhaps not all game types really are art, or that a great many games are simply bad art, with only a few aspiring to real artistic significance. But this is equally true when we look at the great majority of art forms. The Da Vinci Code rather than Ulysses is the norm in written fiction; most films do not take their cue from Citizen Kane, but rather from Star Wars”.

teórica do lugar dos *games* entre as artes parece ser necessária aqui²³ (TAVINOR, 2009, s/p, tradução nossa).

Ao invés de desmentir a definição dessa teoria de grupo da arte, no entanto, a situação problemática da crítica de *games* acaba servindo como uma justificativa para o esforço de Tavinor, que promete esse embasamento acadêmico que falta aos críticos. Mas a própria opção teórica de Tavinor tende a dificultar a realização desse projeto: o uso das teorias de grupo da arte, apesar de fornecer uma fórmula para a fácil identificação das probabilidades de um *game* ser ou não arte, pouco oferece além disso. Enquanto que em sua definição formal de video game o autor provê um arcabouço teórico valioso para a compreensão do meio, que discutirei no segundo capítulo, a definição de arte que ele adota não consegue responder às questões que ele próprio havia formulado. A insuficiência das conclusões de Tavinor demonstra que a controvérsia não permanece mal resolvida apenas devido à falta de aprofundamento teórico sobre o assunto – ao contrário, a imersão na teoria tende a multiplicar os pontos em disputa, uma vez que põe em jogo uma das contendas mais antigas do pensamento filosófico: a questão da definição de arte.

Um dos motivos para tamanha dificuldade em definir um conceito de arte decorre do fato de que se trata de um fenômeno histórico. Durante boa parte de sua existência, a noção se referia a algo muito diferente do que o que entendemos por ela hoje. Os gregos compreendiam a arte como *techné*, conhecimento prático para manufaturar objetos (uma casa, estátua ou navio), ou mesmo para comandar exércitos ou persuadir uma audiência (TATARKIEWICZ, 1997, p. 39). Na Idade Média, o termo *ars* dá continuidade à concepção grega, equivalendo mais ao que hoje chamamos técnica ou ciência do que à concepção contemporânea de arte. As “artes liberais” ensinadas nas universidades incluíam geralmente a gramática, a lógica, a aritmética, a geometria, a astronomia e a música. Já as “artes vulgares”, de caráter mecânico, em geral incluíam a agricultura, a armadura (que incluía a arquitetura), a navegação, a medicina, a faculdade de vestir e alimentar, e a capacidade de entreter (TATARKIEWICZ, 1997, p. 42).

As artes são separadas das ciências e das atividades mecânicas com o surgimento das *belas-artes*, no Século XVIII, termo que passa a ser aceito para designar as artes da pintura, escultura, música, poesia e dança. Em 1747, na obra de Charles Batteaux, as belas-artes eram separadas das artes mecânicas de acordo com divisões entre o prazer e a utilidade, ou entre a

²³“The biggest development needed in gaming criticism is for the form to move beyond the game review and into a level of discussion that is capable of situating videogames within a wider understanding of culture and the arts. A theoretical understanding of the place of games within the arts seems to be necessary here”.

capacidade de imitação e a ausência dessa capacidade. O Iluminismo busca inspiração em Aristóteles para reorganizar as áreas do conhecimento a partir de sua antiga divisão entre teoria, prática e poética, separando assim as ciências dos ofícios mecânicos e das artes (KIRCHOF, 2003, p. 64). Assim, Tatarkiewicz recorta dois grandes períodos na história da arte: no primeiro, que vai da antiguidade ao Renascimento, preponderou a concepção que via a arte como qualquer tipo de produção sujeita a regras; no segundo, que se inicia em meados do Século XVIII após um período de transição, a arte era tida predominantemente como a produção da beleza (TATARKIEWICZ, 1997, p. 51).

Mas mesmo a noção de beleza, que havia deixado de pertencer apenas ao âmbito da teologia e da metafísica, não era um conceito facilmente delimitável, como nota Kirchof:

Ogden e Richards, partindo de algumas das mais influentes teorias filosóficas do Ocidente, encontram nada menos do que 16 significados distintos e, segundo os autores, inconciliáveis para o conceito “belo”: aquilo que possui a simples qualidade da beleza; o que possui uma forma especificada; aquilo que imita a natureza; o que resulta da exploração bem-sucedida de um meio; a obra do gênio; aquilo que revela a Verdade, o Espírito da Natureza, o Ideal, o Universal, o Típico; o que produz ilusão; aquilo que conduz a efeitos sociais desejáveis; a expressão; aquilo que causa prazer; aquilo que excita as emoções; aquilo que promove uma emoção específica; tudo o que envolve o processo da empatia; o que aumenta a vitalidade; tudo o que nos põe em contato com personalidades excepcionais; tudo o que nos induz a sinestésias (KIRCHOF, 2003, p. 23).

E mesmo que esse conceito, apesar das discordâncias em relação ao seu significado, fosse unanimemente associado à atividade artística, ainda assim havia um número de áreas polêmicas em que a definição de arte era disputada no Século XIX. A fotografia, por exemplo, ao ser produto tanto da máquina quanto do homem, desafiava a concepção de que a arte seria uma atividade exclusivamente humana. Já a produção de mobiliário, o design de interiores e a arquitetura industrial contestavam a noção de que a arte devia ter como única função a beleza, não sendo utilitária (TATARKIEWICZ, 1997, p. 56).

Para Tatarkiewicz, há acordo a respeito da categoria genérica ao qual a arte pertence: à *atividade humana consciente*. O problema é definir o que a diferencia de outras atividades humanas conscientes. Nossa época herdou, segundo ele, seis concepções gerais de arte que visam essa distinção: arte como aquilo que produz o belo; como a representação ou reprodução da realidade; como a criação de formas; como a expressão; como a produção da experiência estética; e como a produção de choque ou escândalo (TATARKIEWICZ, 1997, p. 56-60).

Vanguardas artísticas do Século XX, como o Dadaísmo e a Pop Art, trouxeram ainda outra dificuldade. Arthur Danto (in DUARTE, 2012) cita as caixas de Brillo de Andy Warhol, cuidadosamente pintadas à mão para reproduzir as embalagens industriais de sabão:

O que, afinal de contas, faz a diferença entre uma caixa de Brillo e uma obra de arte consistente de uma caixa de Brillo é uma certa teoria da arte. É a teoria que a recebe no mundo da arte e a impede de recair na condição do objeto real que ela é. (...) O mundo tem que estar pronto para certas coisas – o mundo da arte não menos que o real. É o papel das teorias artísticas, hoje como sempre, tornar o mundo da arte e a própria arte possíveis. Nunca ocorreria, devo pensar, aos pintores de Lascaux que eles estavam produzindo arte naquelas paredes. Assim como não havia estetas no Neolítico (DANTO, in DUARTE, 2012, p. 331).

Nesse trecho, Danto apresenta outra forma de separar a arte das outras atividades humanas conscientes. Trata-se da chamada “teoria institucional” da arte, e é justamente o tipo de definição que Tavinor abertamente recusa-se a adotar, preterindo-a em favor das suas teorias de grupo. Segundo Davies (1991), de acordo com a teoria institucional, da qual a versão de George Dickie seria a mais bem articulada, “algo é uma obra de arte como resultado de ser nomeado, batizado ou homenageado como uma obra de arte por alguém que está autorizado a assim tornar algo uma obra de arte por sua posição dentro da instituição do mundo da arte”²⁴ (DAVIES, 1991, p. 78). Para Tavinor, é o tipo de definição que complica o debate ao tentar abranger casos atípicos como o da célebre “Fonte”, de Marcel Duchamp, quando o artista francês submeteu um urinol como obra de arte na exibição da Sociedade dos Artistas Independentes de 1917. O resultado, diz Tavinor, é uma espécie de chauvinismo institucional:

A institucionalização da arte, particularmente em termos de exposições artísticas, museus e teoria da arte – o mundo da arte – permite que artistas produzam obras completamente inéditas, movendo-se em direções que só podem ser compreendidas nos termos desses fatores institucionais²⁵ (TAVINOR, 2009, s/p, tradução nossa).

Apesar das acusações de elitismo, diz Davies, a teoria institucional, tal como formulada por Dickie com base nas ideias de Danto, pode ser vista como democrática. A noção de “mundo da arte” foi primeiro apresentada por Danto em 1964. Defendia a ideia de que as obras de arte são cercadas por uma “atmosfera de teoria” que o olho apenas não pode descortinar, e que para reconhecer e compreender uma obra é preciso localizá-la em um contexto histórico e social. Esse contexto ou atmosfera seria produzido pelas práticas e convenções da arte e pela atividade de artistas e críticos que, somados, constituem um

²⁴ “something is a work of art as a result of being dubbed, baptized, or honored as a work of art by someone Who is authorized thereby to make it na artwork by her position within the institution of the Artworld”.

²⁵ “The institutionalization of art, particularly in terms of art shows, museums, and art theory - the Artworld - allows artists to produce quite unprecedented works, and to move in directions only understood in terms of those institutional factors”.

“mundo da arte” (DANTO in DUARTE, 2012, p. 328). A definição de Danto, no entanto, não sugere que o mundo da arte seja estruturado a ponto de se tornar uma instituição, mesmo que informal, e ele chega a explicitamente rejeitar a formulação de Dickie (DAVIES, 1991, p. 81). Por outro lado, diz Davies, na tentativa de evitar uma concepção elitista de arte, Dickie incorre no erro de desconsiderar o papel crucial que a autoridade desempenha na teoria institucional. Assim, Davies propõe o seguinte aprofundamento da teoria de Dickie:

O mundo da arte é uma instituição informal. Ou seja, os procedimentos pelos quais papéis são ocupados dentro da instituição são informais, e os limites da autoridade que define esses papéis não são estritamente codificados, embora existam tais limites. Como instituição o mundo da arte é estruturado em termos de seus diversos papéis – artista, *impressario*, público, intérprete, curador, crítico, e assim em diante – e das relações entre eles. Dentro da instituição maior encontram-se alguns elementos formalmente estruturados – teatros, galerias de arte, ministérios das artes, e assim em diante. Um artista é alguém que adquiriu (de algum modo apropriado, mas informal) a autoridade para conferir o status de arte. Por “autoridade” eu não quero dizer “um direito à obediência do outro”; quero dizer um “direito de empregar com sucesso as convenções pelas quais o status de arte é conferido a objetos/eventos”. Essa autoridade é adquirida através da participação do artista nas atividades do mundo da arte. Ela não é (em geral) concedida formalmente ao artista por outros membros do mundo da arte, e nem depende diretamente do consentimento deles. Ao exercer essa autoridade o artista age “em nome do” mundo da arte no sentido em que emprega os poderes atribuídos ao papel de artista e não no sentido de “falar pelos” outros membros do mundo da arte²⁶ (DAVIES, 1991, p. 87, tradução nossa).

Abordar a questão a partir de uma definição institucional, porém, desvia o foco de interesse do meio em questão – no caso, o video game – para as instituições do mundo da arte que podem conceder a ele o status artístico. O próprio Tavinor critica a presença recente de exposições sobre video games em museus como o MOMA – o Museum of Modern Art de Nova York – como “um ato de apropriação por parte dos museus, ao invés de algo que emergiu naturalmente da cultura dos *games*”²⁷ (TAVINOR, 2009, s/p, tradução nossa).

No entanto, nem toda a teoria institucional se volta apenas para a mecânica do contexto no qual a arte é criada. Segundo Davies, essa é uma crítica feita à obra de Dickie por

²⁶ “The Artworld is an informal institution. That is to say, the procedures by which roles within the institution come to be occupied are informal, and the limits of the authority which define those roles are not strictly codified, although there are such limits. As an institution the Artworld is structured in terms of its various roles – artist, *impressario*, public, performer, curator, critic, and so on – and the relationships among them. Within the wider institution are to be found some formally structured elements – theaters, art galleries, ministries of the arts, and so forth. An artist is someone who has acquired (in some appropriate but informal fashion) the authority to confer art status. By ‘authority’ I do not mean ‘a right to other’s obedience’; I mean an ‘entitlement successfully to employ the conventions by which art status is conferred to objects/events.’ This authority is acquired through the artist’s participation in the activities of the Artworld. It is not (usually) formally bestowed upon the artist by other members of the Artworld, and neither does it rely directly on their consent. In exercising this authority the artist acts ‘on behalf of’ the Artworld in the sense that she employs the powers vested in the role of the artist and not in the further sense of ‘speaking for’ other members of the Artworld”.

²⁷ “an act of appropriation on the part of museums, rather than something that has arisen naturally out of gaming culture”.

Danto, que se interessa primariamente por duas questões: (1) como uma obra pode merecer receber o status de arte – e nesse sentido a abordagem de Danto é anti-institucional, porque essa questão parece implicar que conferir o status é uma mera formalidade, e que o que realmente torna algo uma obra de arte são as qualidades estéticas que o objeto possui antes de receber o aval do mundo da arte; e (2) Como uma obra com esse status pode receber uma apreciação de um modo que suas “contrapartes não transfiguradas” não podem, ou seja, trata-se menos de um interesse sobre como o status é conferido e mais sobre como ele altera a percepção estética da obra (DAVIES, 1991, p. 82).

Apesar disso, Tavinor opta por desconsiderar a teoria institucional, que ele julga presa a tentativas de produzir definições que incluam justamente aquelas obras que desafiam definições anteriormente aceitas.

O debate sobre a definição da arte é obcecado por anomalias, e em detrimento das teorias que produziu (...). Uma teoria de grupo, baseada em princípios naturalistas e trans-culturais – e assim focada nas regularidades através das culturas humanas, ao invés de em objetos idiossincráticos encontrados dentro de uma cultura – pode nos permitir uma melhor compreensão da arte em geral²⁸ (TAVINOR, 2009, s/p, tradução nossa).

O autor crê então que a adoção das teorias de grupo da arte lhe permitem um olhar “menos chauvinista que teorias anteriores que creditavam a arte como nascida de uma cultura, instituição ou história real, permitindo que vejamos os produtos culturais de outras sociedades como arte, muitas vezes em pé de igualdade com a nossa tradição”²⁹ (TAVINOR, 2009, s/p, tradução nossa) – e isso é importante, porque ele crê que video games são uma cultura intersticial que boa parte da nossa sociedade desconhece a fundo. Mas a recusa à teoria institucional acaba por se mostrar um tiro no pé da sua argumentação, pois com ela ele recusa também qualquer dimensão histórica e contextual em seu conceito. Tavinor havia escolhido trabalhar com definições de grupo porque não havia como operar a partir de uma definição por condições necessárias e suficientes: nenhuma definição de arte é capaz de abarcar tudo o que é considerado como arte e excluir tudo o que não o é, devido justamente à diversidade de manifestações do fenômeno artístico, e à consequente variedade de definições muitas vezes contraditórias. Essa multiplicidade, entretanto, decorre justamente do fato de que a arte é um

²⁸“The definition of art debate is anomaly fixated, and to the detriment of the theories it has produced (...). A cluster theory, based on naturalist and cross-cultural principles - thus focused on the regularities across human cultures, rather than idiosyncratic objects found within one culture - may allow us a better understanding of art in general”.

²⁹“less chauvinistic than previous theories that credit art with arising out of an actual culture, institution, or history, allowing us to see the cultural products of other societies as art, often on a par with that of our own tradition”.

fenômeno humano que é sempre dotado de um contexto e de uma historicidade – algo que as teorias de grupo de Tavinor deixam quase inteiramente de lado, porque são aspectos que ele associa ao “chauvinismo” institucional. E assim, desligadas de qualquer contexto, suas teorias de grupo falham justamente em fornecer a “melhor compreensão da arte em geral” que ele havia prometido, uma vez que não nos permitem entender *porque* a obra de arte ou a experiência artística tem as características que elas próprias enumeram.

Graças aos esforços de Tavinor, no entanto, posso talvez desenhar um outro caminho para abordar o problema de um possível estatuto artístico dos jogos digitais. Ao enumerar conjuntos de condições que um objeto deve em grande parte atender, ele tende a ver a obra de arte como uma *coisa* dotada de várias qualidades, ao invés de um *evento* dotado de unidade. Resultado disso é que muitas das condições colocadas por ele tendem a ser atendidas não pelo jogo como obra de arte, mas sim por suas partes componentes: um *game* pode ser belo por seus gráficos, emocionalmente engajante por sua narrativa, intelectualmente desafiador por suas regras, exibir alto grau de habilidade na criação de seu mundo virtual, e assim em diante. Ao invés disso, é preciso conceber a arte como uma *experiência* pela qual passa o jogador para conciliar todos esses elementos em um todo unificado, e entender a obra como um *evento*, e não um objeto, para abrir a possibilidade de que a participação do jogador se torne parte dela, e não algo que distorce uma suposta intenção original do autor, como argumentara Ebert. Desse modo, o conceito principal do trabalho passa a ser o de *experiência estética*, e não o de *obra de arte*, como ocorria nas teorias de grupo de Tavinor.

Aprendendo ainda com outro erro desse autor, devo reconhecer a importância do *contexto* para a experiência artística, o que não implica necessariamente na adoção da teoria institucional. A opção por uma definição como a de Dickie ou Davies afastaria o foco desta pesquisa das questões que me interessam, que dizem respeito às características estéticas do video game como um *a priori* de um possível reconhecimento artístico, mas a admissão da pertinência dessa definição me leva a buscar uma reformulação da questão que move este trabalho. Em vez de indagar se “video games podem ou não ser arte”, devo investigar se os *games* são dotados da qualidade que lhes faria merecer um possível status de arte – quer esse status venha ou não a ser reconhecido por um suposto “mundo da arte”. O caminho que se desenha a partir dessa questão passa a ser o de estabelecer em termos teóricos o que é essa qualidade, que poderia ser chamada de “artisticidade”, e desenvolver métodos que permitam a sua identificação em um corpus empírico.

Devo, entretanto, precisar melhor a relação entre essas duas noções, a de experiência estética e de artisticidade. Martin Seel (2014) delimita três dimensões do fenômeno artístico. A primeira delas é a da *percepção estética*, e diz respeito à atenção em relação à maneira como um objeto estético está presente diante dos nossos sentidos no aqui e agora, na plenitude de seus aspectos e relações. São atos de percepção que podem acontecer a qualquer hora e em qualquer lugar, e que não pressupõem nenhuma reflexão ou habilidade adquirida. Já a segunda dimensão, a da *experiência estética*, é uma forma de percepção estética intensificada, marcada por uma estrutura e uma separação em relação ao fluxo de experiências comuns – é o que se dá quando a percepção estética adquire um caráter de evento. A terceira dimensão, que corresponde ao que chamo aqui de “artisticidade”, diz respeito ao caráter distintivo da experiência da arte, e consiste em um tipo de experiência estética propositalmente iniciada por um evento de apresentação.

Seel entende que cada uma dessas três dimensões abrange as precedentes. Por isso, não podemos entender a experiência estética sem compreender como se dá o processo de intensificação pelo qual se passa da percepção estética a um evento que chama a atenção para si mesmo e leva a consciência a recortá-lo do fluxo da experiência e reconhecê-lo como “um evento”. E, do mesmo modo, não podemos compreender o caráter próprio da arte sem entender esse primeiro processo, e também como ele pode ser organizado sob a forma de um “evento de apresentação”. É por esse motivo que devo trabalhar com os dois conceitos – experiência estética e artisticidade, embora isso implique em alguma cautela.

Em primeiro lugar, devo adiantar que muitos dos estudiosos do tema da experiência estética, dos quais me servirei para desenhar o conceito que será aqui aplicado, não fazem essa mesma segmentação do processo estético, agrupando a maior parte da reflexão teórica sobre esse processo sob o epíteto da experiência estética. Entretanto, muitos desses teóricos concordariam com a tese de Seel a respeito do alcance do conceito que leva o autor a destrinchar seu raciocínio nessas etapas: a de que se trata de uma experiência que “não está restrita às artes, nem a qualquer um dos outros domínios tradicionais da experiência estética” (SEEL, 2014, p. 25). Para vários deles, a noção de experiência estética abrange eventos que podem ganhar sua estrutura de uma confluência fortuita de circunstâncias, e não apenas aqueles estruturados intencionalmente por um agente que visa conscientemente esse efeito e que em geral almeja para seu trabalho o status de arte.

Portanto, se opero exclusivamente a partir da noção de experiência estética, me vejo diante da possibilidade de concluir que o video game pode, sim, ser arte – mas a partir de situações em que jogos criados para entreter são fortuitamente capazes de conduzir a uma experiência estética estruturada, e acabam por ser transportados para o universo da arte por um gesto de reconhecimento de alguma autoridade informal do “mundo da arte”. Nesse sentido, seriam pouco diferentes das caixas de sabão Brillo de Warhol ou do urinol de Duchamp, e em nada eu teria avançado no projeto, proposto por Deen, de “desenvolver uma estética dos video games que preste a devida atenção às qualidades do meio”³⁰ (DEEN, 2011, s/p, tradução nossa).

Por esse motivo, ainda que a experiência estética seja a noção central do trabalho, é preciso atentar para essa terceira dimensão do fenômeno, a da “artisticidade”. Esse caráter distintivo da experiência artística, para Seel, é um conceito mais restrito que caracteriza a experiência estética que ocorre no campo da arte, marcado pelas seguintes características: a experiência já não é mais causada por um evento arbitrário, e sim por um evento de apresentação (o modo de posta em presença dos elementos da obra diante de nós); essa apresentação é sempre uma variação sobre modos de apresentações, visando desafiar a nossa capacidade de percepção (e assim marcada por um entrelaçamento entre as artes, gêneros e obras, pelo qual os procedimentos e convenções de apresentação se intercomunicam³¹); e essa variação, ao romper com o convencional, nos leva a um questionamento auto-reflexivo não-trivial sobre que tipo de apresentação é aquela ou “que tipo de textos são esses?” (SEEL, 2014, p. 30).

Quando emprego aqui o termo “artisticidade”, então, refiro-me a uma variação um pouco mais restrita da noção de experiência estética, que por sua vez será o principal fundamento teórico deste trabalho. Esse uso não implica em um interesse na abordagem da teoria institucional da arte. O que está sendo aqui proposto *não é* investigar se video games podem ou não vir a ser arte, porque isso sugere, entre outras coisas, a ideia de um reconhecimento institucional. Desde a publicação do artigo de Ebert em 2010, já tivemos indícios de uma tendência no sentido de o video game receber esse reconhecimento. A 1ª Conferência da História da Arte dos Games, organizada pela Faculdade de Arte e Design de Savannah e o Programa de Mídia Digital do Instituto de Tecnologia da Geórgia em fevereiro

³⁰ “develop an aesthetic of video games that pays due attention to the qualities of the medium”.

³¹ Intercomunicação que, conforme Seel faz questão de destacar, não se limita ao campo da arte, mas se estende também a experiências de fora desse campo: “a experiência da arte vive da experiência fora da arte” (SEEL, 2014, p. 36).

daquele ano³² foi um dos indícios dessa tendência, que foi reforçada nos anos seguintes por três fatores: o arrefecimento de alguns dos principais opositores, como o próprio Ebert; o anúncio do National Endowment for the Arts, órgão responsável pelo incentivo às artes nos EUA, de que financiará *games*; e a exposição “A Arte dos Video Games” do Museu Smithsonian de Arte Americana, em 2012 (BURDEN, GOUGLAS, 2012, s/p).

Quer os video games venham a ser amplamente reconhecidos como arte ou não, essa é uma questão que diz respeito também a fatores *externos* aos próprios jogos, enquanto que o foco deste trabalho recai sobre as possibilidades estruturais dos *games*, suas características *em princípio*, se usarmos os termos de Ebert. Assim, opto aqui por buscar observar se video games podem provocar um tipo de experiência próxima à da arte – ainda que não venha a ser reconhecida como artística –, e o esforço de definição de um conceito de arte deve dar lugar à descrição desse tipo de experiência, a partir do estudo da noção de experiência estética. Portanto, a pergunta que interessa a esta pesquisa já não é “podem video games ser arte?”

Do mesmo modo, não posso simplesmente formular a questão como “podem video games conduzir o jogador a uma experiência estética?” porque a experiência estética pode resultar de uma confluência fortuita de circunstâncias e “pode ser vivida em qualquer lugar e a qualquer momento” (SEEL, 2014, p. 28). Desse modo, eu teria forçosamente que encerrar esta pesquisa neste parágrafo, antes mesmo de qualquer exame empírico, satisfazendo-me com uma mera resposta afirmativa à pergunta: se a experiência estética pode acontecer em qualquer lugar, deve também acontecer nos jogos digitais.

Em vez disso, talvez seja melhor formular a questão como: “podem video games conduzir o jogador, de maneira intencional e estruturada, a uma experiência estética?” É aqui que a classificação de Seel se torna valiosa, pois a mesma pergunta pode ser aprimorada para: “podem video games conduzir o jogador a uma experiência estética do tipo distintivo que ocorre normalmente no campo da arte?” A partir desse conceito que chamo de “artisticidade”, então, posso partir dessa questão para elaborar outras, que nos permitirão um estudo mais aprofundado do potencial estético do meio: “Que tipo de eventos de apresentação constituem os jogos digitais?”; “Como os *games* se ligam a outras formas de arte e se apropriam dos processos e materiais dessas formas?”; “O que esse entrelaçamento nos diz a respeito da especificidade do video game?”

³² SCAD. Georgia Tech and SCAD announce the Art History of Games conference. 18 dez. 2009. Disponível em: <<http://www.scad.edu/news/2009/art-history-of-games-120409.cfm>> Acesso em: 16 fev. 2013.

Definida a direção a seguir, é preciso delinear o caminho. Antes que essas questões possam ser confrontadas com objetos empíricos, é preciso descrever com maior precisão dois termos chave que figuram nas perguntas: o video game e a experiência estética. A proposta não é estabelecer uma demarcação territorial desses dois conceitos. Antes, o interesse aqui repousa sobre a *compreensão* desses fenômenos. Precisamos de uma concepção de video game que nos permita visualizar aquilo que é específico a esse tipo de objeto, ainda que uma série de outras manifestações menos particulares a esse meio sejam também conhecidas comumente pelo mesmo nome. E precisamos de uma concepção do tipo de experiência que se dá na arte que nos forneça critérios para analisar a experiência dos video games, ainda que a questão do reconhecimento efetivo do meio como modalidade artística não possa ser respondida plenamente em termos teóricos.

2. Mídia, jogo, ficção, narrativa

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

Tavinor acrescenta a essas duas abordagens principais uma terceira, que ele chama de teoria da *ficção interativa*, que privilegia a qualidade ficcional dos ambientes gerados pelos *games* (TAVINOR, 2009, s/p). Entretanto, o autor nota que, ainda que essas perspectivas defendam a existência de um caráter típico do video game, elas não fornecem definições precisas.

Meu esforço de definição será marcado antes por uma tentativa de estabelecer com precisão o que é esse caráter típico do video game do que por um empenho em delimitar um conceito abrangente do meio, de modo que é válido examinar o que dizem essas perspectivas. Por meio desse exame, tentarei responder a quatro questões básicas: se video games são uma *mídia*; se essa *mídia* é *narrativa*; se video games são *jogos*; e se são *ficções*.

2.1. Video games são uma mídia?

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

Essa é, pelo menos, a ideia que nos vem à cabeça quando falamos de cinema. Não é, porém, a única maneira de se ver um filme. Podemos ver um filme na nossa casa, a partir de um suporte VHS, DVD ou *Blu Ray*. Podemos ver um filme transmitido por uma emissora de televisão, provavelmente editado para incluir intervalos comerciais. Vemos um filme em um aparelho de última geração, com um sistema *home theater* que imita, ou tenta imitar, no

ambiente doméstico, a experiência da sala de cinema. Ou vemos o mesmo filme em um aparelho analógico de 14 polegadas. Hoje se vê filmes em computadores *desktop* ou portáteis, em *tablets* e até mesmo em telefones celulares.

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

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

Essa variedade de manifestações introduz no estudo do tema diversas complicações, sendo a primeira delas – e não a mais trivial – a questão da nomeação, como bem coloca Tavinor:

Jogo de computador, jogo eletrônico, jogo de console, jogo de PC e jogo portátil foram todos usados para referir-se a video games, ou a alguma classe deles, e não são estritamente sinônimos. De fato, o uso desses termos está longe de ser unívoco: jogo de computador é às vezes tido como se referindo a jogos em um computador pessoal, mas também é usado como o termo genérico; jogo eletrônico pode também se referir a brinquedos assim como a video games; enquanto que video game, além de ser um termo genérico, é às vezes usado para se referir exclusivamente a jogos de console como aos do X-Box 360 e do Playstation 3³³ (TAVINOR, 2009, s/p, tradução nossa).

³³“Computer game, electronic game, console game, PC game, and handheld game have all been used to refer to videogames, or some class of them, and they are not strict synonyms. Indeed, the usage of these terms is far from univocal: computer game is sometimes taken to refer to games on a personal computer, but it is also used as the generic term; electronic game might also refer to toys as well as videogames; while videogame, as well as being

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

O projetista de jogos Frank Lantz³⁴ acredita que não. A sua argumentação, entretanto, não é um esforço teórico de definição e sim uma provocação feita a partir das associações mais comuns que a palavra “mídia” tende a conjurar. Ele defende que, em geral, tende-se a assumir quatro pressupostos errôneos que levam a concluir que video games seriam uma mídia. O primeiro desses pressupostos, segundo ele, seria o de que *games* são um fenômeno recente.

A palavra mídia sugere fortemente as tecnologias eletrônicas de telecomunicações do século XX. Isso reforça o abismo conceitual entre os jogos digitais e a longa história dos jogos que os precede. Quando dizemos que “jogos ainda estão na sua infância”, estamos expressando essa visão de jogos como mídia. Mas consideremos video games dentro do contexto mais amplo dos jogos como um todo. Desde que existimos enquanto espécie os jogos têm sido um aspecto significativo e valioso da vida das pessoas³⁵ (LANTZ, 2009, s/p, tradução nossa).

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

O estudioso da literatura John Guillory (2010), que investiga as origens da noção de mídia, nota que os termos *media* e *medium* eram raramente ligados ao tema da comunicação antes do Século XIX. Segundo ele, o surgimento do conceito ao final desse século foi uma resposta à proliferação de novos meios técnicos de comunicação – como o telégrafo e o fonógrafo – que não podiam ser assimilados pelo antigo sistema das artes (GUILLORY,

a generic term, is sometimes used to refer exclusively to console games such as those on the X-Box 360 or Playstation 3”.

³⁴ LANTZ, Frank. Game Design Advance. Games Are Not Media. 30 ago. 2009. Disponível em: <<http://gamedesignadvance.com/?p=1567>> Acesso em 03 Jun. 2013.

³⁵ “The word media strongly suggests the electronic telecommunications technologies of the 20th century. This reinforces the conceptual gap between digital games and the long history of games that predate them. When we say ‘games are still in their infancy’ we are expressing this vision of games as media. But let’s consider video games within the larger context of games as a whole. For as long as we have existed as a species games have been a meaningful and valuable aspect of people’s lives”.

2010, p. 321). A base tecnológica dessas novas mídias permitiu que obras antigas pudessem ser transpostas para elas, numa operação que mais recentemente passou a ser chamada de *remediação*. Para Guillory, a abertura dessa nova possibilidade foi crucial para o desenvolvimento do novo conceito. “É muito mais fácil ver o que um meio faz – as possibilidades inerentes à forma material de uma arte – quando os mesmos conteúdos expressivos ou comunicativos são transpostos de um meio para outro. A *remediação* torna o meio como tal mais visível”³⁶ (GUILLORY, 2010, p. 324, tradução nossa). Mas ainda que o surgimento dos meios tecnológicos de comunicação no final do Século XIX tenha sido o agente provocador do nascimento de um conceito de mídia, não quer dizer que, como sugere Lantz, esse conceito deva se restringir a esses meios. A própria noção de *remediação* implica, na ideia de uma transposição de uma mídia a outra, o reconhecimento também das artes pré-modernas como tipos de mídias.

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

quer um jogo de damas seja jogado com tampinhas de garrafa em um pedaço de linóleo quadriculado, com figuras de ouro em mármore entalhado, ou com homens uniformizados de pé sobre azulejos coloridos em uma praça especialmente preparada, o par de jogadores pode começar com as “mesmas” posições, empregar a mesma sequência de jogadas e contra-jogadas estratégicas, e gerar o mesmo tipo de excitação³⁷ (GOFFMAN apud JUUL, 2005, p.12, tradução nossa).

Assim, o suporte ou meio através do qual os parâmetros do jogo seriam colocados em prática poderia ser considerado trivial. Mesmo que computadores, celulares ou consoles

³⁶ “It is much easier to see what a medium does—the possibilities inherent in the material form of an art—when the same expressive or communicative contents are transposed from one medium into another. Remediation makes the medium as such visible”.

³⁷ “whether checkers are played with bottle tops on a piece of squared linoleum, with gold figurines on inlaid marble, or with uniformed men standing on colored flagstones in a specially arranged court square, the pairs of players can start with the ‘same’ positions, employ the same sequence of strategic moves and countermoves, and generate the same contour of excitement”.

domésticos conectados a aparelhos de televisão fossem definidos como mídias, o video game consistiria antes nos parâmetros programados nesses aparelhos do que nos aparelhos em si.

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

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

Nós pensamos em video games como mídia porque eles são algo que você joga em um computador. Eles se encaixam em um computador ou console do modo como um DVD se encaixa em um reprodutor de DVDs ou do modo como um programa de TV se encaixa em um aparelho de televisão. Eles são “mídia de computador” no sentido literal de um CD-ROM brilhante. Mas eu acho que essa visão reflete muito intensamente as nossas circunstâncias históricas particulares, a nossa posição arbitrária na vasta linha do tempo dos jogos. Computadores são aparelhos grandes, complicados e interessantes. Mas eventualmente a nossa fascinação com computadores enquanto objetos irá acabar, porque o que é realmente interessante é a computação – os processos e relações complexos tornados possíveis e amplificados pelo software em rede. Computação ubíqua, pervasiva, sempre conectada começará a mudar o nosso foco dos computadores e consoles de jogos enquanto aparelhos e eventualmente deixaremos de pensar em jogos como algo que colocamos em computadores e passaremos a pensar em computadores como algo que colocamos em jogos³⁸ (LANTZ, 2009, s/p, tradução nossa).

De acordo com Guillory, antes que o surgimento das mídias tecnológicas e do conceito de mídia elevasse o conceito de comunicação a uma posição central no tratamento das

³⁸ “We think of video games as media because they’re something you play on a computer. They fit into a computer or a console the way a DVD fits into a DVD player or the way a TV show fits into a Television set. They are “computer media” in the literal sense of a shiny CD-ROM. But I think this view too strongly reflects our particular historical circumstances, our arbitrary position in the vast timeline of games. Computers are big, complicated, interesting devices. But eventually our fascination with computers as objects goes away, because what’s really interesting is *computation* – the complex processes and relationships made possible and amplified by networked software. Ubiquitous, pervasive, always-connected computation will start to shift our focus away from computers and game consoles as devices and eventually we stop thinking about games as something we put into computers and start thinking about computers as something we put into games”.

questões midiáticas, modalidades como poesia, pintura, música e outras identificadas com as “belas-artes” eram tratadas pelo viés da imitação ou da mimese. Em sua Poética, Aristóteles já adianta uma noção precursora à de mídia, ao sugerir que imitações diferem entre si não apenas por serem imitações de diferentes coisas, mas por serem imitações *em diferentes coisas*, afirmação que ele elucida oferecendo uma lista de exemplos: cores e figuras (pintura), harmonia e ritmo (música), ritmo de movimento (dança), e discurso verbal métrico ou não (poesia) (GUILLORY, 2010, p. 322).

Essa noção se aproxima do sentido comum de mídia que Lantz critica aqui, e se relaciona também a um dos três novos usos que o termo latino *medium* ganha no final do Século XIX: “qualquer das variedades da pintura ou desenho conforme determinada pelo material ou técnica usada”³⁹ (GUILLORY, 2010, p. 347, tradução nossa), em que a palavra é usada para produzir uma discriminação mais precisa entre as propriedades particulares de cada arte. Nesse sentido, “meio” é o termo usado para se referir ao suporte material da obra, o que não está distante da noção, mais própria da era eletrônico/digital, de um suporte físico no qual a informação é armazenada. Mas já na aurora do conceito o termo dividia essa função com outros dois significados, o de “um canal de comunicação em massa, como jornais, rádio, televisão, etc.” e “uma pessoa que se crê estar em contato com os espíritos dos mortos e comunicar entre os vivos e os mortos”⁴⁰ (GUILLORY, 2010, p. 347, tradução nossa). Este último foi a única versão do conceito para a qual a língua portuguesa, tal como fez com *media*, tomou emprestada a pronúncia inglesa da palavra latina, transformando *medium* em *médium*; apesar disso, é o segundo uso que nos é mais relevante. Reconhecer o “meio” não apenas como o suporte material de armazenamento, mas também como o canal de transmissão da informação, significa atribuir ao conceito um papel mais amplo, que inclui as noções de suporte, canal e linguagem.

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

³⁹ “Any of the varieties of painting or drawing as determined by the material or technique used”.

⁴⁰ “A channel of mass communication, as newspapers, radio, television etc. (...) a person believed to be in contact with the spirits of the dead and to communicate between the living and the dead”.

Sabendo disso, estudiosos das mídias digitais não se concentram nos objetos físicos, mas sim nas práticas e processos envolvidos no funcionamento desses objetos.

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

A ideia de que jogos são mídia reforça a ideia de jogos como uma forma de conteúdo que o usuário consome. Eu compro um retângulo que contém conteúdo de entretenimento. Eu coloco esse retângulo na minha máquina e o consumo. Eu não o consumo passivamente, é uma forma ativa de consumo. De todo modo, eu o consumo e volto para a loja para outro retângulo cheio de conteúdo. Certo, obviamente muitos video games *de fato* funcionam assim, mas é também óbvio que muitos deles *não o fazem*. Muitos jogos são menos como conteúdo que jogadores consomem e mais como passatempos que eles adquirem, linguagens que aprendem, disciplinas que estudam e comunidades a que se juntam⁴¹ (LANTZ, 2009, s/p, tradução nossa).

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

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

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

⁴¹ “The idea that games are media reinforces the idea of games as a form of content that the user consumes. I buy a rectangle that contains entertainment content. I put that rectangle into my machine and I consume it. I don’t consume it passively, it’s an active form of consumption. None the less I consume it up and then go back to the store for another rectangle full of content. Ok, obviously a lot of video games *do* work like this, but it’s also obvious that a lot of them *don’t*. Many games are less like content that players consume and more like hobbies they acquire, languages they learn, disciplines they study, and communities they join”.

sistema é como um participante, trazendo a sua própria realidade material para o processo⁴² (LANTZ, 2009, s/p, tradução nossa).

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

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

Essa visão se assemelha de modo surpreendente à descrição do “modelo mensagem de significado” de Lantz, mas trata-se, para Iser, de uma concepção de literatura do Século XIX

⁴² “Assumption #4 – The message model of meaning. A medium is something that carries information from a source to a destination. As such, it strongly implies a certain model for how something is meaningful that I call *the message model of meaning*.

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

segundo a qual o sentido é algo que pode ser extraído do texto⁴³ e existe por si mesmo. No conto de James, um segundo personagem, chamado Corvick, representa uma visão alternativa do fenômeno literário, segundo a qual “as aparências não são mais o véu que oculta a substância de um significado; agora elas são os meios para trazer ao mundo algo que nunca existiu antes em outro tempo ou lugar”⁴⁴ (ISER, 1994, p. 6, tradução nossa). Em certo ponto Corvick descreve o significado como o próprio cordão no qual se prendem as pérolas em um colar: ou seja, ao invés de ser uma coisa, o sentido seria um espaço vazio, que não poderia ser preenchido por um único significado referencial. Corvick entende o texto como um padrão, uma estrutura capaz de guiar a imaginação do leitor e levar à produção do sentido.

Tal sentido deve claramente ser o produto de uma interação entre os sinais textuais e os atos de compreensão do leitor. (...) Quando texto e leitor se fundem assim em uma única situação, a divisão entre sujeito e objeto não mais se aplica, e portanto segue-se que o sentido não é mais um objeto a ser definido, mas um efeito a ser experimentado.⁴⁵ (ISER, 1994, p. 9-10).

Noções como a do “modelo mensagem de significado” ou a da teoria matemática da comunicação acusam um parentesco distante com a concepção da comunicação capitaneada pelo filósofo inglês John Locke, segundo a qual as palavras eram o “meio” do pensamento, o lugar onde as ideias ganham concretude, mas também onde ocorrem falhas e equívocos. No Século XVII, era a base filosófica de um novo cânone do uso da linguagem: a norma estilística da *clareza*, sob a qual a fala ou a escrita deviam sempre almejar a transparência (GUILLORY, 2010, p. 339), preocupação com a *eficácia* do processo comunicativo similar àquela que mais tarde motivaria os estudos de Shannon e Weaver.

Entretanto, desde o Século XIX poetas como Stéphane Mallarmé já assumiam a hipótese de que a arte visaria, na verdade, o efeito oposto: ao invés da clareza e da transparência, a opacidade e a visibilidade do próprio meio. Mas é Roman Jakobson quem irá sistematizar essa ideia, ao reservar um lugar para a função poética em sua classificação das

⁴³ Ao convocar a teoria de Iser que trata do texto literário, entendo que o video game não é apenas uma mídia, mas também um texto. Uso “texto” aqui entendendo que os games apresentam a maioria das qualidades de um texto – unidade sociocomunicativa, semântica e formal (VAL, 1991) – embora não possam ser considerados literalmente uma ocorrência verbal. Esse uso do termo “texto” é mais frouxo do que o seu uso nos estudos sobre o *hipertexto* ou o *cibertexto* – termo cunhado por Espen Aarseth (1997) – que, em geral, entendem “texto” como um veículo material que transmite verbalmente informações ou sentidos, e tratam o game como um tipo especial de texto, privilegiando as particularidades que os distinguem de outras formas textuais. Porém, caracterizações como a de Aarseth se ocupam em descrever da organização mecânica do texto como um *veículo para o sentido*, abordagem do processo de significação do texto que Iser recusa.

⁴⁴ “appearances are no longer the veil concealing the substance of a meaning; now they are the means to bring into the world something which has never existed at any other time or place before”.

⁴⁵ “Such a meaning must clearly be the product of an interaction between the textual signals and the reader’s acts of comprehension. (...) As text and reader thus merge into a single situation, the division between subject and object no longer applies, and it therefore follows that meaning is no longer an object to be defined, but it is an effect to be experienced”.

aplicações da linguagem: em seu uso poético, a linguagem chama atenção para o próprio meio, em vez do significado; ela “introduz uma espécie de ruído melodioso no canal de comunicação, amplificando a consciência do canal como tal e assim distanciando a mensagem de seu objeto ou referente”⁴⁶ (GUILLORY, 2010, p. 352, tradução nossa).

Isso é importante para mostrar que as razões enumeradas por Lantz que justificariam um distanciamento entre o video game e os meios de comunicação a que chamamos de “mídias” são similares aos argumentos empregados para estabelecer uma distinção entre processos comunicativos de caráter artístico e a mera transmissão de informação. Se os meios envolvidos nesses processos podem ser chamados de “mídias”, não há porque recusar o epíteto aos *games*.

Ao argumentar que video games não são mídia, então, Lantz acaba por nos levar a perceber que eles são, de fato, mais semelhantes ao que chamamos de mídia do que aparentava inicialmente. A posição de Lantz, assim como a da perspectiva teórica conhecida como “ludologia”, é a de privilegiar o caráter de jogo do video game em detrimento de outros aspectos, mas aqui prefiro caracterizar o video game como sendo, ao mesmo tempo, mídia e jogo, o que explica muitas das diferenças entre esse meio e outras mídias. Resta, no entanto, estabelecer o que é um jogo e de que maneira o caráter midiático do video game o separa dos demais jogos.

2.2. Video games são jogos?

As principais referências adotadas pelos “ludólogos”, para quem um conceito de *jogo* é o ponto de partida para o estudo do video game, são os trabalhos seminais de Johan Huizinga e Roger Caillois. Em *Homo Ludens*, Huizinga concentra-se no jogo como um componente central de todas as culturas, enquanto que em *Os jogos e os homens*, Caillois categoriza os jogos como *agôn* (competição), *alea* (chance), *mimicry* (simulação ou “faz-de-conta”), e *ilinx* (vertigem). Ambos oferecem concepções de jogos que podem ser consideradas por demais amplas, mas servem como fundamentos para um refinamento em direção à sua manifestação particular como video games.

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

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

⁴⁶ “... introduces a kind of melodious noise into the channel of communication, heightening consciousness of the channel as such and so distancing the message from the object or referent”.

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

Podemos, com a ajuda de Caillois, expandir a caracterização de Huizinga, a fim de aprofundá-la. Para ele,

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

O conceito de jogo teria então oito características, das quais a primeira seria talvez a mais importante. São elas:

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

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

3) O jogo é desinteressado. Situa-se fora do mecanismo de satisfação imediata dos desejos, tem uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização – ou seja, é autotélico. Caillois nota que a definição de Huizinga se esquece dos jogos de azar em que há apostas, mas aponta que é fácil a correção, propondo que no jogo “há deslocação de propriedade, mas não produção de bens” (CAILLOIS, 1990, p. 25). A soma dos ganhos em jogos de azar nunca é maior que a das perdas, de modo que não há produção, não há trabalho:

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

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

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

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

7) O jogo tem regras, e a desobediência a elas implica a derrocada do mundo do jogo. Caillois oferece uma caracterização mais detalhada da relação entre a existência do jogo e a lealdade às suas regras:

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

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

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

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

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

2) O jogo é delimitado. Ele é circunscrito a limites de espaço e de tempo, rigorosa e previamente estabelecidos.

3) O jogo é incerto. Seu desenrolar não pode ser determinado, e seu resultado não pode ser conhecido de antemão. Aqui Caillois opta por conferir uma maior relevância para a liberdade criativa conferida ao jogador, entendendo que:

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

4) O jogo é improdutivo. Ele não gera novos bens, nem riqueza de nenhum tipo. Salvo a transferência de propriedades entre os jogadores, ele conduz a uma situação idêntica à do início da partida.

5) O jogo é regulamentado. Ele está sujeito a convenções que suspendem as leis normais e instauram uma nova legislação que, no mundo do jogo, é a única que conta.

6) O jogo é fictício. Ele é acompanhado de uma consciência específica de uma separação ou de franca irrealidade em relação à vida normal.

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

Juul tenta então formular o que ele chama de “modelo de jogo clássico”, unindo as conceituações de Huizinga e Caillois às noções formuladas por Bernard Suits (em *The Grasshopper*, 1978), E. M. Avedon e Brian Sutton-Smith (*The Study of Games*, 1971), Chris Crawford (*The Art of Computer Game Design*, 1982), David Kelley (*The Art of Reasoning*, 1988), Katie Salen e Eric Zimmerman (*Rules of Play*, 2004). Ao contrário de Caillois e Huizinga, Juul já tem em mente que a sua definição deve abranger também o video game. Ele então chega a uma definição de jogo composta de seis aspectos, e que pode ser resumida da seguinte maneira:

Um jogo é um sistema regulamentado com um resultado variável e quantificável, onde diferentes valores são atribuídos a diferentes resultados, o jogador exerce esforço a fim de influenciar o resultado, o jogador se sente emocionalmente apegado

ao resultado, e as consequências da atividade são negociáveis⁴⁷ (JUUL, 2005, p. 36, tradução nossa).

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

Num sentido literal, um jogo é uma máquina de estados. Um jogo é uma máquina que pode estar em diferentes estados, que responde de modo diferente ao mesmo input em diferentes momentos, que contém funções de input e output e definições de qual estado e qual input levarão a qual estado subsequente⁴⁸ (JUUL, 2005, p. 60, tradução nossa).

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

Juul entende video game como qualquer jogo que siga o modelo clássico e seja jogado em um suporte digital, tendo o vídeo como principal *output*. Mas o próprio autor não deixa de observar que há consequências importantes na transposição do seu modelo clássico de jogo para o suporte digital. Em primeiro lugar, ele nota que, como é o computador que mantém as regras, video games são mais flexíveis no sentido em que podem possuir conjuntos de regras mais complexas do que o cérebro humano daria conta (JUUL, 2005, p. 54). Além disso, ele aponta que, no video game, o jogador nem sempre conhece as regras desde o início do jogo, ao que completariamos dizendo que, na maioria dos casos, o jogador jamais terá pleno conhecimento de todas as regras processadas pelo computador. Isso quer dizer que video games são em geral jogos de “informação imperfeita”, ou seja, que os jogadores não têm

⁴⁷ “A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable”.

⁴⁸ “In a literal sense, a game is a state machine: A game is a machine that can be in different states, it responds differently to the same input at different times, it contains input and output functions and definitions of what state and what input will lead to what following state”.

conhecimento completo do estado do jogo em todos os momentos (JUUL, 2005, p. 59). Também vale notar outra diferença no fato de que jogos de video game são em geral autotélicos, ou seja, que são jogados pelo próprio prazer de jogar, sendo menos comuns os casos em que outros tipos de consequências são negociadas.

Mas enquanto Juul irá pensar nessas particularidades como frutos ocasionais da adoção do suporte digital, prefiro assumi-las aqui como características inerentes à nossa definição de video game. Enquanto que Juul visa resgatar a continuidade entre os jogos digitais e tipos mais tradicionais de jogos, é do interesse desta pesquisa realçar as diferenças, a fim de nos permitir visualizar o que é particular ao meio. Isso quer dizer, é claro, que uma aplicação de nosso conceito ao *corpus* empírico de jogos irá resultar em um número muito maior de casos limítrofes, casos que desafiam ou escapam à caracterização adotada aqui, do que haveria aplicando a definição de Juul, mas trata-se de uma opção por sacrificar abrangência em prol de um mais nítido realce das qualidades únicas do meio. Esses casos limítrofes serão tratados aqui como casos em que há uma hibridização entre o video game e outros tipos de jogos e suportes. Isso vale para os exemplos de “implementação” e “adaptação” citados acima: jogos digitais que representam apenas transposições de jogos de tabuleiro ou esportes para o suporte digital são, para este trabalho, cruzamentos entre video game e jogos não digitais, contendo tanto aspectos que considero típicos do suporte video game quanto aspectos desses tipos de jogos tradicionais.

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

Sendo assim, ao invés de buscar, como Juul, analisar isoladamente cada aspecto constituinte de seu conceito de jogo, interessa-me observar esses aspectos em relação entre si e com o jogador. Desse modo, entendo que um elemento crucial para entender o meio video game é a noção de *gameplay*, que é descrita por Richard Rouse como “o grau e natureza da interatividade que o jogo inclui, isto é, como o jogador é capaz de interagir com o mundo do

jogo e como o mundo do jogo reage às escolhas que o jogador faz”⁴⁹ (ROUSE, *apud* JUUL, 2005, p. 87, tradução nossa). Juul define essa noção como o resultado da interação entre três fatores: as regras do jogo; a busca do jogador por estratégias que lhe permitam atingir os objetivos propostos dentro das propriedades emergentes do jogo; e a competência e o repertório de estratégias do jogador.

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

2.3. Video games são ficções?

Juul aponta que video games em geral produzem mundos ficcionais, que são apresentados pelo jogo – graças a imagens, sons, textos e regras – e imaginados pelo jogador. Aqui o autor adota, para se esquivar da polêmica a respeito do papel da narrativa no video game, uma diferenciação entre *ficção* (qualquer tipo de mundo imaginado) e *narrativa*, no sentido de estória (uma sequência fixa de eventos narrada para alguém). É comum a confusão entre esses dois termos, uma vez que muitas narrativas são ficcionais e muitas ficções são narrativas, mas ainda que por vezes eles se sobreponham, tratam-se de conceitos independentes.

Tavinor, apesar de reconhecer que essa confusão resulta do fato de esses conceitos serem definidos apenas de modo grosseiro na literatura sobre *games*, também enfrenta problemas em suas tentativas de problematizar a relação entre ficção, narrativa e video games, de modo que procurarei resgatar mais adiante uma conceituação teórica mais aprofundada sobre o assunto. Por ora, no entanto, examinemos a abordagem desse autor.

Para ele, ficções são “artefatos representacionais que retratam situações que têm apenas uma existência imaginada”⁵⁰ (TAVINOR, 2009, s/p, tradução nossa), e não são caracterizadas pelo meio ou modo de representação, e sim pela função que desempenham.

Imagine dois textos, um escrito para recontar a vida de uma pessoa real, o outro uma obra sobre a vida de uma pessoa imaginária, mas que por uma coincidência

⁴⁹ “the degree and nature of the interactivity that the game includes, i.e., how the player is able to interact with the game-world and how that game-world reacts to the choices the player makes”.

⁵⁰ “representational artifacts that depict situations with an imagined existence only”.

extraordinária acontece de replicar o primeiro texto palavra por palavra. Não é a mídia ou forma representacional – em ambos os casos, a biografia escrita – que faz de uma ficção e da outra não-ficção, porque eles compartilham uma mesma forma representacional; mas sim, é um fato sobre sua função pretendida que os distingue, um fato que certamente tem a ver com o que o autor tinha em mente ao escrever o texto: a obra ficcional é escrita para ser usada como um suporte para a imaginação⁵¹ (TAVINOR, 2009, s/p, tradução nossa).

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

A imaginação dá origem a ficções sofisticadas como romances e filmes quando artistas criam acessórios para retratar situações hipotéticas de um modo duradouro, robusto e detalhado (...). Elas nos dão, através do talento de seus criadores, acesso a imaginações mais complexas, inventivas e coloridas do que poderíamos esperar construir por nós mesmos⁵² (TAVINOR, 2009, s/p, tradução nossa).

Tavinor tende a conceber o video game como uma ficção interativa e aponta que há uma crítica comum a essa concepção, segundo a qual os aspectos ficcionais dos *games* tendem a ser não-interativos. Isso é fruto, segundo ele, da confusão entre ficção e narrativa, que aponta como elemento ficcional do jogo apenas a história de fundo e não os cenários, personagens e ações possíveis no jogo. Para Aarseth (*apud* Tavinor, 2009), esses elementos seriam *virtuais*, e não ficcionais, e ele aponta a diferença entre o dragão de um romance fantástico, constituído apenas por signos, e a simulação de um dragão de um video game, constituído por signos e um modelo dinâmico com o qual o jogador pode interagir: “Simulações nos permitem testar seus limites, compreender causalidades, estabelecer

⁵¹ “Imagine two texts, one written to recount the life of an actual person, the other a work on the life of an imaginary person, but that happens by extraordinary coincidence to replicate the former text word for word. It is not the media or representational form - in both cases, written biography - that makes one fiction and the other non-fiction, because they share a representational form; rather, it is a fact about their intended function that distinguishes them, a fact which surely has to do with what the author had in mind when writing the text: the fictional work is written to be used as a prop for the imagination”.

⁵² “The imagination gives rise to sophisticated fictions like novels and films when artists create props to depict hypothetical situations in an enduring, robust, and detailed way. (...) they give us, through the talents of their makers, access to imaginings more complex, inventive and colourful than we could hope to construct for ourselves”.

estratégias, e efetuar mudanças, de modos que claramente são negados pelas ficções, mas muito semelhantes à realidade”⁵³ (AARSETH, *apud* TAVINOR, 2009, p. 2, tradução nossa).

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

Uma representação virtual é aquela que, em virtude de suas características estruturais, está apta a ser tratada como seu alvo para algum dado propósito. Um sentimento robusto de ficção se refere à localização pragmática de uma representação, e determina se é reivindicado que o que é representado realmente existe ou que tem apenas uma existência imaginada (...). Video games são então frequentemente ficções virtuais. Característica de tais ficções é sua mídia representacional ricamente contingente, sua natureza responsiva, e suas consequentes oportunidades interativas. Em video games, essa virtualidade permite que os jogadores se movam através, explorem e interajam ficcionalmente com um ambiente”⁵⁴ (TAVINOR, 2009, s/p, tradução nossa).

Para Marie-Laure Ryan (2001), o significado do termo “virtual” costuma se estender entre dois pólos: de um lado o sentido óptico, extraído do campo da física, no qual carrega a conotação negativa de “falso” ou “duplo”; do outro o sentido acadêmico mais usado, favorecido no campo da informática, onde se refere a um caráter potencial. No primeiro sentido há então uma afinidade entre o virtual e o conceito de ficção, que poderia ser descrito como “um relato virtual de [um] fato”⁵⁵ (RYAN, 2001, p. 41, tradução nossa), ou seja, como um relato processado como factual, mas entendido como referente a um mundo imaginário. Por outro lado, a noção de virtual como “potencial” também está no cerne de teorias desenvolvidas por Roman Ingarden e Wolfgang Iser, que concebem o texto como um objeto incompleto que precisa ser atualizado pelo leitor, a fim de se converter em objeto estético. “Como um gerador de mundos potenciais, interpretações, usos e experiências, o texto é desse modo sempre já um objeto virtual”⁵⁶ (RYAN, 2001, p. 45, tradução nossa). Desse modo, Ryan concebe os mundos ficcionais como mundos virtuais não a partir de uma confusão entre os termos, mas como uma opção metodológica embasada nos significados do conceito. Isso

⁵³ “Simulations allow us to test their limits, comprehend causalities, establish strategies, and effect changes, in ways clearly denied by fictions, but quite like reality”.

⁵⁴ “a virtual representation is one that, because of its structural features, is apt to be treated as its target for some given purpose. A robust sense of fiction refers to the pragmatic location of a representation, and determines whether what is represented is claimed to really exist, or to have an imagined existence only (...). Videogames are thus often virtual fictions. Characteristic of such virtual fictions is their richly contingent representational media, their responsive nature, and their consequent interactive opportunities. In videogames, this virtuality allows the player to fictionally move through, explore, and interact with an environment”.

⁵⁵ “a virtual account of fact”.

⁵⁶ “As a generator of potential worlds, interpretations, uses, and experiences, the text is thus always already a virtual object”.

quer dizer, no entanto, que para ela não há como distinguir um dos dragões de Aarseth como ficcional e o outro como virtual; ambos são as duas coisas.

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

O filósofo John R. Searle (1979) tenta definir a ficção a partir da noção de “ato de fala”: o uso pragmático do signo em um contexto através do qual ele adquire sentido. Trata-se de um conceito desenvolvido primeiramente por John Austin em 1955, em uma série de palestras onde propunha a existência de três tipos de atos de fala, níveis que podem estar presentes em um mesmo enunciado: o ato “locucionário”, que é a expressão com um significado, no sentido tradicional; o ato “ilocucionário”, que é uma ordem ou uma fala com certa “força” convencional, e o ato “perlocucionário”, que é a fala visando um determinado efeito no ouvinte como persuadir, convencer, surpreender ou confundir. Para Austin, a literatura seria um caso especial de ato ilocucionário no qual o que se diz não é “levado a sério”, pois se trata de ficção sem força real (CARLSON, 2010, p. 74).

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

coisa no interior de uma obra de ficção e outra fora, e teríamos de efetivamente dominar toda uma linguagem alternativa (SEARLE, 1979, p. 324).

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

Searle propõe que pensemos nas afirmações como atos governados por regras verticais que estabelecem uma correlação entre o que é dito e a realidade. No caso da ficção, haveria então um conjunto horizontal de convenções extra-linguísticas, não-semânticas, que romperia essa conexão. Essas regras horizontais não mudariam o sentido do que é dito; apenas permitiriam o uso de expressões em seus sentidos literais (por exemplo: “havia chovido em Londres” significa exatamente isso, e não tem um sentido metafórico), sem implicar nos compromissos que esses sentidos normalmente exigem (no caso, o de que teria *realmente* chovido em Londres). Desse modo, a ficção é distinta e mais sofisticada do que a mentira: mentir significa quebrar as regras do contrato comunicativo, enquanto que a ficção convoca um novo conjunto de regras para governar esse contrato (SEARLE, 1979, p. 324).

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

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

Conversas sobre faz-de-conta tendem a ser frouxas e não-sistemáticas, mas algumas generalizações comumente reconhecidas são discerníveis: que o faz-de-conta nos permite atingir na imaginação o que nos é negado na realidade, que ganhamos experiências vicárias através do faz-de-conta, que desastre pode suceder se confundirmos o que fazemos de conta com o que acreditamos. Reconhecemos, entre outras palavras, um corpo de complexas conexões entre crença, desejo, experiência, sensação e faz-de-conta⁵⁷ (CURRIE, 1990, p. 19-20, tradução nossa).

A noção de faz-de-conta como aspecto central do processo de comunicação ficcional foi primeiro desenvolvida pelo já citado Kendall L. Walton (1990), e é o fundamento da sua teoria da representação. Walton se preocupa principalmente com as emoções que sentimos diante das obras ficcionais, que para ele são “emoções ficcionais” – porém, essa ideia não sugere a existência de tipos especiais de emoção: o medo que um espectador sente diante de um filme de terror como, por exemplo, *A Bolha Assassina* (1958), pode não ser qualitativamente diferente daquele que ele sentiria em uma situação real; o que o conceito demonstra é apenas que a emoção não requer um estímulo real e pode emergir de estímulos imaginados. Para Walton, portanto, a intensidade dessas emoções ficcionais é explicada pela atitude que adotamos diante da ficção, o faz-de-conta.

O que nos traz de volta à reflexão sobre o jogo: a noção de faz-de-conta evoca as atividades que supõem “uma livre improvisação e cujo principal atrativo advém do gozo de desempenharmos um papel, de nos comportarmos *como se* fôssemos determinada pessoa ou determinada coisa” (Caillois, 1990, p. 28). Porém, se retomarmos a lista de aspectos dos jogos redigida por Caillois, notaremos que ela deixa mal resolvida uma questão colocada pelo autor na sua tentativa de incluir na sua definição esse aspecto do “faz-de-conta”, que ele denomina *Mimicry*. O autor descreve brincadeiras de bonecas, polícia e ladrão, etc. como jogos que *não envolvem regras*, pelo menos não em termos fixos e rígidos:

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

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

⁵⁷ “Talk about make-believe tends to be loose and unsystematic, but some commonly acknowledged generalizations are discernible: that make-believe allows us to achieve in imagination what we are denied in reality, that we gain vicarious experience through make-believe, that disaster can follow if we confuse what we make believe with what we believe. We acknowledge, in other words, a body of complex connections between belief, desire, experience, sensation, and make-believe”.

(...) video games são duas coisas diferentes ao mesmo tempo: video games são reais no sentido em que consistem em regras reais com as quais jogadores interagem de fato, e no sentido em que vencer ou perder um jogo é um evento real. No entanto, quando se vence um jogo matando um dragão, o dragão não é um dragão real, mas ficcional⁵⁸ (JUUL, 2005, p. 1, tradução nossa).

A confusão decorre, talvez, de um embaralhamento entre dois modos pelos quais um jogo pode ser ficção. De um lado temos os jogos classificados como *mimicry*, como atividades de faz-de-conta, aos quais o conceito pode ser aplicado conforme discutido por Walton ou Currie. De outro, temos a caracterização feita por Caillois segundo a qual todo jogo é ficcional, porque se dá em uma situação de nítida separação em relação à vida normal e acompanhado da consciência dessa separação, dessa “irrealidade”.

Enquanto Caillois descreve essa separação como uma ficção, seu predecessor Huizinga utiliza apenas o termo “não-sério” para descrever o fato de o jogo ser uma evasão da vida “real” para uma esfera de atividade temporária. Talvez essa seja a origem da confusão, pois Searle usa justamente esse termo para descrever as afirmações ficcionais. Ele visava, com uma oposição entre o discurso sério (não-ficção) e o discurso não-sério (ficção), evitar dicotomias que colocariam o discurso ficcional junto da metáfora em lado oposto ao discurso literal – afinal, um texto ficcional pode muito bem conter tanto metáforas quanto afirmações literais, assim como um texto de não-ficção (SEARLE, 1979, p. 320-321). Isso quer dizer que tanto o jogo quanto a ficção são atividades não-sérias, o que sugere uma forte afinidade entre elas, mas não quer dizer que todo jogo seja uma ficção por esse motivo.

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

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

O que essa afinidade significa para o video game? Nem todo jogo é um jogo de *mimicry*, mas os jogos digitais quase sempre o são. Na verdade, arrisco-me a dizer que esta seja talvez uma das características distintivas do meio, que o separa de outros tipos de jogos,

⁵⁸ “...video games are two different things at the same time: video games are *real* in that they consist of real rules with which players actually interact, and in that winning or losing a game is a real event. However, when winning a game by slaying a dragon, the dragon is not a real but a fictional one”.

como os esportes: no video game, há uma conexão reflexiva entre, de um lado, as regras e parâmetros do jogo e, de outro, uma ficção.

Explicarei essa hipótese a partir de um exemplo, o de Super Mario Bros. (Nintendo, 1985), um dos jogos digitais mais conhecidos e tido por muitos como um “clássico” do meio. O jogo é ambientado em um mundo ficcional denominado “Reino Cogumelo”, e traz em seu manual de instruções uma pequena narrativa que serve de plano de fundo para a ação do jogador:

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

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

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

Notícias da terrível situação do Povo Cogumelo se espalharam rapidamente por todas as terras, eventualmente chegando aos ouvidos de um humilde encanador. O simples, porém valente Mario [e Luigi!] jurou resgatar a Princesa e libertar seus súditos do reinado tirânico do Rei Koopa. Mas poderá Mario realmente superar os muitos obstáculos diante dele e se tornar um verdadeiro herói?⁵⁹ (tradução nossa).

A ficção do jogo, é claro, não se esgota nessa pequena narrativa de fundo, mas inclui também os cenários, personagens e ações que, no jogo, suportam essa ficção. Nos termos de Walton, esses elementos operam como “acessórios” dessa ficção. Na teoria desse autor, o termo acessório é apenas vagamente definido: toda representação pode funcionar como um acessório, incluindo tanto os elementos de cena de uma peça de teatro ou filme (“acessórios” em um sentido mais literal) quanto os atores e até o próprio filme. No caso de um *game* como Super Mario Bros., elementos do cenário e personagens são acessórios, mas também o são a supracitada narrativa de fundo e até o próprio jogo enquanto artefato digital. Qualquer representação – no sentido clássico de algo que substitui outra coisa que está ausente, e assim a representa – pode ser um acessório, desde que sirva para gerar uma verdade ficcional:

59 “Once upon a time, the peaceful Mushroom Kingdom was invaded by the Koopa, a tribe of turtles famous for their dark magic. These terrible terrapins transformed the peace-loving Mushroom People into stones, bricks, and ironically, mushrooms, then set their own evil king on the throne. In the wake of the ghastly coup d’etat, the beautiful Mushroom Kingdom fell into ruin and disrepair.

It is said that only the daughter of the Mushroom King, Princess Toadstool, can break the evil spell and return the inhabitants of the Mushroom Kingdom to their normal selves.

But the King of the Koopas, knowing of this prophecy, kidnapped the lovely Princess and hid her away in one of his castles.

Word of the terrible plight of the Mushroom People quickly spread throughout the land, eventually reaching the ears of a humble plumber. The simple, yet valiant Mario [and Luigi!] vowed to rescue the Princess and free her subjects from King Koopa’s tyrannous reign. But can Mario really overcome the many obstacles facing him and become a true hero?”

Acessórios são geradores de verdades ficcionais, coisas que, em virtude de sua natureza ou existência, tornam proposições ficcionais. Um forte de neve é um acessório. Ele é responsável pela ficcionalidade da proposição segundo a qual há um forte (real) com torres e um fosso. Uma boneca torna ficcional em um jogo infantil que há ali uma garotinha loira⁶⁰ (WALTON, 1990, p. 37-38, tradução nossa).

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

O uso de personagens, cenários e histórias é algo recorrente nos jogos de video game e serve como uma estratégia para resolver um dilema surgido nos primórdios do desenvolvimento do meio: os primeiros desenvolvedores haviam notado que aprender as regras do jogo se tornava um ônus para o jogador que já tinha diante de si a tarefa de se familiarizar com os controles (os *inputs*) do jogo. Uma das primeiras soluções encontradas foi o reaproveitamento de regras preexistentes e já conhecidas pelo jogador: em Pong (Atari, 1972), por exemplo, opera-se segundo as normas do Tênis. A criação de mundos ficcionais

⁶⁰ “Props are generators of fictional truths, things which, by virtue of their nature or existence, make propositions fictional. A snow fort is a prop. It is responsible for the fictionality of the proposition that there is a (real) fort with turrets and a moat. A doll makes it fictional in a child’s game that there is a blonde baby girl”.

parte de um pressuposto semelhante, no que o jogador pode deduzir algumas das regras do jogo a partir de sua experiência com o mundo real e com outros mundos ficcionais oriundos da literatura, do cinema, etc. Com o desenvolvimento dos aspectos técnicos do suporte, os jogos passaram a depender cada vez menos de elementos externos como manuais de instruções para estabelecer os seus mundos ficcionais, mas a lógica parece ser a mesma: recorrer a acessórios, ligados a alguma ficção, para poupar os jogadores do aborrecimento de ter de aprender um novo conjunto de regras antes de cada novo jogo.

Para Juul, os ludólogos têm assumido a negação da ficção a partir de um simples e recorrente argumento que segue o padrão abaixo, que traduzi livremente⁶¹:

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

Essa abordagem parece seguir o já citado “princípio da irrelevância” de Erving Goffman, segundo o qual a forma específica de uma peça do jogo é trivial. Entretanto, a partir do exame da oposição entre mídia e jogo e da análise do papel dos acessórios e ficções nos jogos, podemos chegar a uma conclusão crucial para a caracterização do meio: no video game o “princípio da irrelevância” *não é aplicável*. A maioria dos jogos de video game depende do uso de uma ficção para que suas regras sejam inteligíveis para o jogador. Em Super Mario Bros., por exemplo, o jogador entende que deve fazer seu personagem saltar por sobre os poços cheios de uma substância alaranjada semelhante à lava vulcânica e que o personagem irá “morrer” se tocar a substância. Trata-se de uma dentre várias circunstâncias neste jogo em que a ficção (a aparência do cenário ou dos personagens ficcionais) carrega indícios das regras (a mecânica) do jogo. Certamente um sentido semelhante pode ser transmitido com o uso de outra “ficção”, mas qual a ficção usada não é de modo algum “irrelevante”. Em outras palavras, as regras de um video game não necessariamente aparecem sob a forma de uma declaração linguística precisa e bem definida que poderia ser escrita em um livro de regras, mas tendem a ser apresentadas ao jogador sob a forma de *affordances* (possibilidades de ação) e objetivos que podem ser atingidos através delas (TAVINOR, 2009, s/p), e que são percebidos pelo jogador como uma ficção.

⁶¹ Juul, 2005, p. 13.

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

A vasta maioria dos video games apresentam mundos ficcionais de uma maneira ou de outra, enquanto que a vasta maioria de jogos não-eletrônicos tradicionais são abstratos. Isto não é, entretanto, uma descrição suficiente dessa divisão – a maioria dos jogos de tabuleiro comerciais também são representacionais (talvez isto ocorra porque é mais fácil vender um jogo representacional) – entre outros motivos porque o comprador potencial não pode prever o *gameplay* de um jogo simplesmente lendo as regras. Em video games, as regras são inicialmente ocultas do jogador – isto significa que é mais provável que o jogador tenha de usar o mundo do jogo para fazer inferências sobre as regras. De fato, o jogador talvez precise de um mundo ficcional para entender as regras⁶² (JUUL, 2005, p. 176, tradução nossa).

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

O que quero dizer quando digo que as características formais dos video games estão codificadas em uma ficção é que o conteúdo ficcional (...) é usado para construir um arranjo formal de affordances e objetivos apto a suportar um jogo⁶³ (TAVINOR, 2009, s/p, tradução nossa).

Adoto essa qualificação entendendo que todo jogo de video game produz um mundo ficcional, e que aparentes exceções a essa regra são, na verdade, casos limítrofes. Por exemplo, um jogo digital que reproduz um esporte ou jogo de tabuleiro tem como sua “ficção” a aparência e o funcionamento desses jogos, mas depende de fatores externos (o conhecimento prévio das regras, com base na experiência do jogo no qual foi baseado). Um jogo digital de Xadrez poderia ser considerado um jogo de Xadrez virtual, no sentido usado por Tavinor, porque está apto a funcionar como o jogo tradicional para determinado fim. Mas também podemos vê-lo como um jogo de Xadrez ficcional, no sentido em que a aparência das peças permite que imaginemos peças e um tabuleiro com existência física. A qualidade do suporte à imaginação influi, por exemplo, na riqueza de detalhes com que os objetos são imaginados, e o princípio da reflexividade de Walton, apropriado por Tavinor, também se

⁶² “The vast majority of video games present fictional worlds in one way or another, whereas the vast majority of traditional non-electronic games are abstract. This is not, however, a sufficient description of this split – the majority of commercial board games are also representational (this may be because it is easier to market a representational game) – among other reasons because the potential buyer cannot possibly predict the gameplay of a game simply by reading the rules. In video games, the rules are initially hidden from the player – this means that the player is more likely to use the game world to make inferences about the rules”.

⁶³ “what I mean by saying that the formal features of videogames are encoded in a fiction is that fictional content (...) is used to build up a formal arrangement of affordances and objectives apt to support a game”.

aplica: a situação ficcional imaginada dá pistas ao jogador a respeito das regras do jogo e influi no modo como ele joga.

“Mundo ficcional” talvez não seja a expressão mais adequada para a ficção construída por um *game*, porque o termo se associa, como veremos mais à frente, a um tipo de construto ficcional que almeja um efeito de presença e imersão, por meio do realismo. Eu uso o termo aqui entendendo que ele pode se manifestar mesmo em sua forma mais basal, apresentando os quatro aspectos enumerados pelo teórico da realidade virtual Michael Heim (*apud* RYAN, 2001, p. 91): um conjunto conectado de objetos e indivíduos (as peças do Xadrez e as regras que governam a relação entre elas); um ambiente habitável (o tabuleiro, onde o jogador reconhece e defende um território “seu”); um campo de atividade para os membros (no caso, as casas e espaços que permitem ou limitam a movimentação das peças); e uma totalidade inteligível para o jogador (a delimitação espaço-temporal do jogo e os objetivos estabelecidos).

Dessa maneira, poderíamos aplicar a noção a jogos que são comumente apontados como evidência contrária a essa hipótese da relação intrínseca entre video game e ficção. É o caso de Tetris (Alexey Pajitnov, 1984), que considero aqui um caso limítrofe de video game. Tetris parece não adotar uma ficção, embora possamos argumentar que os elementos abstratos – as formas e cores da peça e do “tabuleiro” – sejam capazes de transmitir indícios das regras. Mas o jogo é uma adaptação do Pentaminó, um tipo de quebra-cabeças tradicional em que o jogador deve encaixar peças compostas de cinco quadrados. Em Tetris há ações que não ocorrem em seu predecessor, como a eliminação de fileiras completas, o aumento gradual da velocidade em que as peças devem ser encaixadas e a possibilidade de continuar jogando *ad infinitum*, mas qualquer jogador com um conhecimento básico de quebra-cabeças pode compreender as regras do *game*, de modo que podemos dizer que Tetris tem como ficção um tipo tradicional de jogo, e poderia ser considerado um híbrido entre video game e jogo tradicional.

É fundamental notar a importância da reflexividade nessa relação entre ficção e jogo. Não só a ficção dita as regras, mas também “as qualidades ficcionais de um video game são em amplo grau determinadas pelas qualidades funcionais que elas pretendem codificar, e isso significa que essas ficções frequentemente irão parecer menos que reais”⁶⁴ (TAVINOR, 2009, s/p, tradução nossa). Portanto, antes de criticar a narrativa de um video game como rasa,

⁶⁴“the fictional qualities of a videogame are in a large degree determined by the functional qualities that they are intended to encode, and this means that those fictions will often seem less than real”.

pueril ou em algum outro aspecto inferior às histórias narradas por mídias como o cinema, o teatro e a literatura, devemos entender que, nos *games*, ela desempenha um papel especial.

Se, por um lado, muitos críticos incorrem nesse equívoco e tendem a deplorar essa deficiência da ficção videolúdica, por outro há um grande número daqueles que exaltam as potencialidades particulares do video game, em geral identificadas em dois aspectos principais que o diferenciam de outros tipos de ficção. A primeira dessas características seria a *imersão*. *Games* são muitas vezes descritos como ficções altamente imersivas, mas Tavinor aponta que não há consenso quanto ao que o termo se refere. Em primeiro lugar, imersão pode ser referir ao ato de “retirar-se das suas preocupações cotidianas e se envolver com uma outra forma de vida”⁶⁵ (TAVINOR, 2009, s/p, tradução nossa), aspecto que já está incluído na conceituação clássica de jogo. Em segundo lugar, imersão parece se referir a um tipo de absorção psicológica em determinada atividade, a ponto de se perder a noção do tempo. E em terceiro lugar, e talvez mais importante, pode se referir à capacidade de “entrar” nos mundos ficcionais, ao modo como o jogador pode se envolver em um mundo ficcional. Para Tavinor, o envolvimento com um mundo ficcional depende de uma atitude cognitiva adotada diante do suporte oferecido à apreciação da ficção, e não difere em natureza no video game em relação a outras ficções, apenas em intensidade.

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

Video games oferecem um suporte que não apenas retrata mundos e narrativas vívidos e imaginativos, mas mundos que respondem de várias maneiras à interação do jogador, de modo que se eu manipulo o controle de tal e tal maneira, um novo evento ficcional é retratado no mundo do jogo⁶⁶ (TAVINOR, 2009, s/p, tradução nossa).

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

⁶⁵ “removing yourself from your everyday concerns and engaging with another form of life”.

⁶⁶ “Videogames provide a prop that not only depicts vivid imaginative worlds and narratives, but worlds that respond in various ways to the interaction of the player, so that if I manipulate the controller in such and such a way, a new fictional event is depicted in the world of the game”.

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

Games são “fortemente interativos” porque os inputs de seus usuários ajudam a determinar o estado subsequente do jogo. Enquanto que na mídia fracamente interativa o input do usuário determina qual estrutura é acessada ou qual a sequência em que é acessada, na mídia fortemente interativa podemos dizer que a própria estrutura é transformada em parte pelas escolhas do interator. Desse modo obras fortemente interativas são aquelas cujas propriedades estruturais são em parte determinadas pelas ações dos interatores⁶⁷ (TAVINOR, 2009, s/p, tradução nossa).

Há pelo menos dois problemas com essa caracterização. Em primeiro lugar, ela implica em um juízo de valor que coloca as obras “fortemente interativas” em um patamar superior. Podemos concordar com Tavinor que a interatividade fortalece o engajamento com mundos ficcionais e que resulta em um suporte mais robusto, mas o próprio autor dá a entender que essa “robustez” não é exclusiva ao video game ou às mídias interativas. Há ainda a questão levantada por Ebert, citada no capítulo anterior, de que a interatividade pode esvaziar o significado de uma história ao transformar o jogador em uma espécie de coautor amador que pode levar a trama a conclusões de menor impacto dramático ou valor estético.

Em segundo lugar, é bastante provável que a grande maioria dos video games não seria considerada como “mídia fortemente interativa”. *Games* em geral possuem um conjunto limitados de *affordances*. *Affordance* é um termo que se refere à qualidade de um objeto ou ambiente que permite uma ação, utilizado por diversos autores – entre eles o próprio Tavinor – para se referir às possibilidades de interação programadas em um jogo. Uma porta em um ambiente de jogo pode ser apenas uma parte não-interativa do cenário, como um plano de fundo pintado em uma cena de teatro; mas se o jogador pode abrir e passar por essa porta, diz-se que ela oferece uma *affordance*, uma possibilidade de ação. Frequentemente, diz Tavinor, as *affordances* de um *game* “devem ser etiquetadas para tornar seu potencial para a interação óbvio para o jogador. Isso geralmente acontece porque apenas uma porção limitada de objetos no mundo do jogo pode levar a *affordances*”⁶⁸ (TAVINOR, 2009, s/p, tradução nossa). O conjunto de *affordances* de um jogo tende a ser limitado porque é programado pelos seus

⁶⁷ “Games are “strongly interactive” because their users’ inputs help determine the subsequent state of play. Whereas in weakly interactive media the user’s input determines which structure is accessed or the sequence in which it is accessed, in strongly interactive media we may say that the structure itself is shaped in part by the interactor’s choices. Thus strongly interactive works are those whose structural properties are partly determined by the interactor’s actions”.

⁶⁸ “must be tagged so as to make their potential for interaction obvious to the player. This is usually because only a limited portion of the game world’s objects lead to *affordances*”.

criadores – ou seja, as ações possíveis do jogador são previstas pelos desenvolvedores do jogo e inseridas na estrutura do jogo, de modo que a interação do jogador apenas atualiza e não modifica essa estrutura. Das ações do jogador podem emergir diferentes histórias, algumas delas até não previstas pelos autores; mas essas narrativas já não fazem parte da estrutura do jogo, sendo produtos dela.

Já Ryan esquematiza a importância das noções de imersão e interatividade de outro modo. Ela se interessa por um tipo específico de imersão, descrito como “a experiência através da qual um mundo ficcional adquire a presença de uma realidade autônoma e independente da linguagem, povoada por seres humanos vivos”⁶⁹ (RYAN, 2001, p. 14, tradução nossa), ou seja, uma situação em que um texto cria um espaço que o leitor pode povoar e habitar por meio da sua imaginação. O termo imersão, quando aplicado nesse sentido a textos literários, deve ser entendido como uma metáfora – ou melhor, como uma referência à metáfora do “mundo do texto”. Todo texto tem um domínio semântico, no sentido do conjunto difuso de significados projetados por ele, mas nem todo texto produz um mundo. Para explicar como um texto cria um mundo ela cita o conceito de mundo do texto de Heim, caracterizado pelos quatro aspectos que mencionei há pouco: “conjunto conectado de objetos e indivíduos; ambiente habitável; totalidade razoavelmente inteligível para observadores externos; campo de atividade para seus membros”⁷⁰ (RYAN, 2001, p. 91, tradução nossa).

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

No Século XX, aponta Ryan, essa metáfora do *texto como mundo* que privilegiava as estratégias de imersão no “mundo do texto” parece ter sido substituída pela metáfora do *texto*

⁶⁹ “the experience through which a fictional world acquires the presence of an autonomous language-independent reality populated with live human beings”.

⁷⁰ “connected set of objects and individuals; habitable environment; reasonably intelligible totality for external observers; field of activity for its members”.

como jogo como paradigma da teoria literária. No primeiro caso, atua-se sob uma concepção de “virtual” no sentido óptico, como “falso” ou ficcional. No segundo, a metáfora se vê ligada à noção informática de “virtual”, na qual tem o sentido de “potencial”: é o caso de teorias literárias como as de Ingarden e Iser, para quem o texto é um objeto inacabado que se completa na atividade do leitor, que por sua vez é descrita como um jogo. Essa descrição, entretanto, varia entre um emprego literal (o texto é jogo, por exemplo, nos romances de mistério, onde funciona como um quebra-cabeça ou charada a ser respondida pelo leitor) e um uso metafórico vago (onde o conceito é reduzido à sua essência: uma atividade governada por regras e exercida por prazer). O que há de comum a todas as aplicações da metáfora do jogo parece ser a noção de que a atividade de leitura seria reconhecida como uma relação interativa e de caráter auto-reflexivo com os signos que compõem o texto.

Assim, ocorre então uma incompatibilidade entre a interatividade presumida pela noção de jogo do texto e a imersão descrita na metáfora do mundo textual. “Para que um leitor seja capturado em uma estória”, nota ela, “o mundo textual deve ser acessível através de concentração sem esforço”⁷¹ (RYAN, 2001, p. 96, tradução nossa). Em outras palavras, a imersão pressupõe um tipo de realismo ilusionista, algo supostamente incompatível em relação ao exercício das faculdades críticas, pois induziria a uma espécie de “cegueira semiótica”, na qual o mundo representado é percebido em tal intensidade que não se vê os signos que o constroem. Perder-se em um mundo virtual é equiparado a um tipo de escapismo, e não à atitude interpretativa esperada diante do objeto artístico.

Em uma época que considera os signos a substância de todas as realidades, esse atravessamento da linguagem é um crime semiótico: qualquer “liberdade dos signos” que a mente pode alcançar é atingida não através do seu desaparecimento, mas através da consciência de sua onipresença e através do reconhecimento do seu caráter convencional e arbitrário. Os signos devem ser tornados visíveis para que o seu papel na construção da realidade seja reconhecido. A ideia de transparência tende a ser interpretada como uma negação da importância do meio no que pode ser expresso e representado. Se o meio é transparente, diz o argumento, o meio não importa⁷² (RYAN, 2001, p. 175, tradução nossa).

Ryan reconhece o fato de que a atenção aos artifícios retóricos pelos quais um mundo emerge do texto é um aspecto essencial da apreciação estética, e um dos efeitos favoritos da teoria literária pós-moderna, mas assume uma posição de aberta valorização da imersão em

⁷¹ “For a reader to be caught up in a story, the textual world must be accessible through effortless concentration”.

⁷² “In an age that regards signs as the substance of all realities, this traversal of language is a semiotic crime: whatever ‘freedom from signs’ the mind can reach is achieved not through their disappearance but through the awareness of their omnipresence and through the recognition of their conventional and arbitrary character. Signs must be made visible for their role in the construction of reality to be recognized. The idea of transparency tends to be interpreted as a denial of the importance of the medium in what can be expressed and represented. If the medium is transparent, so the argument goes, the medium does not matter”.

detrimento desse efeito, apontando que a oposição entre imersão e interatividade não se dá na realidade virtual, onde a segunda serve para fortalecer a primeira. Ela explica que é possível haver imersão e ainda assim manter-se consciente do meio e admirar a virtuosidade estilística que produz o efeito de presença, porque a obra nunca é uma “ilusão” no sentido literal. Por outro lado, a busca por um efeito de auto-referência e opacidade geraria uma paralisia do texto, uma vez que ao impedir que o leitor se esqueça da mediação por signos, o texto jamais produziria um mundo.

Para Ryan, que valoriza a imersão como efeito estético, o fato de que imersão e interatividade não se opõem, e sim se fortalecem na realidade virtual, é sinal de um potencial estético mais elevado, e embora ela diga que não deseja promover a realidade virtual como forma de arte superior e nem quer igualar a imersão ao valor estético, ela tende a tratar a realidade virtual como metáfora para a obra de arte suprema (RYAN, 2001, p. 347). Essa valorização dos efeitos produzidos pela imersão e interatividade se estende aos *games*: “o prazer dos *games* modernos é tanto uma questão de ‘estar lá’ quanto uma questão de ‘fazer coisas’. De um ponto de vista estratégico os *games* mais novos (Doom, Myst ou Quake) não são superiores aos mais antigos (Pac-Man ou Tetris), mas eles são infinitamente mais imersivos”⁷³ (RYAN, 2001, p. 309, tradução nossa). No entanto, para a teoria literária contemporânea, para a qual a opacidade ou auto-reflexividade é, segundo a própria autora, o tipo favorito de efeito estético, podemos presumir que se dá o oposto: a tendência à transparência e ao realismo ilusionista é vista como um entrave ao desenvolvimento artístico do meio.

Ao defender que o principal efeito estético do *game* adviria de um reconhecimento das *habilidades técnicas* envolvidas na criação de um efeito imersivo, Ryan parece remeter a alguns dos conceitos clássicos de arte que mencionei no capítulo anterior, como *techné* (o conhecimento prático para manufaturar objetos ou efetuar uma tarefa) ou *ars* (a habilidade na produção da beleza). Ainda que essa concepção de arte permaneça presente no uso comum do termo, ela tem sido desafiada desde as vanguardas modernistas. Assim, a posição dos partidários da metáfora do texto como mundo é vulnerável a críticas como a de Castañares, que sugere a proliferação das realidades virtuais como um sinal da retomada de um objetivo que a arte havia tido até o Século XX e então abandonado: o de *criar ilusões*. “O

⁷³ “the pleasure of modern games is as much a matter of ‘being there’ as a matter of ‘doing things.’ From a strategic point of view the newer games (Doom, Myst, or Quake) are not superior to the old ones (PacMan or Tetris), but they are infinitely more immersive”.

característico dessa forma de representação a que chamamos ‘virtual’ é que, apesar de ser uma representação, pretende produzir efeitos similares aos que produz a realidade”⁷⁴ (CASTAÑARES, 2007, p. 35, tradução nossa). Essa opção influiria na atitude da pessoa que se coloca diante desse tipo de imagem: “a novidade dessas novas representações é que pretendem e, algumas de suas manifestações conseguem, experiências que são semelhantes às da *percepção* da realidade e não à *interpretação* das representações”⁷⁵ (CASTAÑARES, 2007, p. 42, tradução nossa). De fato, as imagens de síntese se aproximam mais da pintura figurativa almejada pelos artistas renascentistas que da fotografia ou do cinema: a facilidade do suporte digital com cálculos matemáticos e sistemas geométricos resulta em uma grande afinidade com as leis da perspectiva linear formuladas pelos pintores do Renascimento. Tanto as imagens virtuais quanto as renascentistas compartilham do “realismo construído e ilusório” – mas enormemente atraente – citado pelo autor (CASTAÑARES, 2007, p. 38).

Por outro lado, tentarei demonstrar que, no que diz respeito ao video game, o projeto utópico de realidade virtual subentendido na metáfora do texto como mundo não é, na maioria dos casos, *praticável* ou mesmo *desejável*. Juul já havia notado que, “em um nível básico, um jogo com um mundo ficcional pode ser visto como uma simulação, como a implementação de um mundo ficcional nas regras do jogo”⁷⁶ (JUUL, 2005, p.170, tradução nossa). Toda simulação, porém, é incompleta, e o próprio autor não deixa de observar que nenhuma ficção é capaz de especificar todos os aspectos de um mundo ficcional, e que o desenvolvedor do jogo deve selecionar quais aspectos do mundo ficcional ele deve de fato implementar nas regras do jogo (JUUL, 2005, p. 122 e 163), deixando para a imaginação do jogador a tarefa de preencher as lacunas. Nesse sentido, video games são em geral “simulações estilizadas”, diz Juul, porque simplificam os mundos que simulam não apenas por causa de limitações técnicas, como também porque, “ao remover detalhes do domínio fonte, o jogo concentra-se em uma *ideia* específica de seu tema”⁷⁷ (JUUL, 2005, p. 170, tradução nossa).

Alguns mundos não são apenas incompletos, diz ele, como também *incoerentes*: há casos em que aspectos do jogo contradizem as tentativas de o jogador imaginar um mundo coerente com base em sua experiência do mundo real. É o caso das “vidas extras” de

⁷⁴“lo característico de esta forma de representación que llamamos “virtual” es que, a pesar de ser una representación, pretende producir efectos similares a los que produce la realidad”.

⁷⁵“lo novedoso de estas nuevas representaciones es que pretenden y, algunas de sus manifestaciones consiguen, experiencias que son semejantes a las de la percepción de la realidad y no a las de la interpretación de las representaciones”.

⁷⁶ “On a basic level, a game with a fictional world can be seen as a simulation, as the implementation of a fictional world in the rules of a game”.

⁷⁷ “By removing detail from the source domain, the game focuses on a specific *idea* of what the game is about”.

personagens como Mario em jogos como Donkey Kong (Nintendo, 1981). É possível, diz Juul, imaginar um mundo em que um gorila sequestra uma princesa, mas nada no jogo explica porque o herói é capaz de “ressuscitar” um número finito de vezes (JUUL, 2005, p.130). Aqui temos um caso em que certas regras do jogo parecem desconectadas do mundo ficcional apresentado, no qual, como apontou Tavinor, a qualidade ficcional é determinada pela regra e deve fazer concessões à descrição e precisão necessárias à jogabilidade, sacrificando o “realismo”, se tal termo puder ser aplicado à verossimilhança das regras e não apenas à aparência das imagens. Mas vale notar que o que é “incoerente” é o mundo ficcional, que pode ser ontologicamente instável. As regras permanecem coerentes e estáveis.

Casos como o de Donkey Kong não são raros, o que parece indicar que, nos *games*, há em geral uma relação problemática entre regras e ficção. Para Juul, regras e ficções raramente se encaixam com perfeição, o que parece sugerir que há uma tendência, no video game, à criação de mundos que não são perfeitamente verossímeis. Apesar de ele propor os “Jogos de Mundos Incoerentes” como apenas uma de cinco categorias criadas por ele para abranger todos os tipos possíveis de jogos digitais (incluindo classificações como “Jogos de Mundos Coerentes” e “Jogos Abstratos”), podemos argumentar que a grande maioria dos jogos digitais constituem “mundos incoerentes” ao incorporar na imagem elementos extra diegéticos como interfaces de usuário ou tutoriais que ensinam os comandos a serem utilizados em determinadas situações. Em Super Mario Bros. temos, por exemplo, além das “vidas extras” do personagem do jogador, elementos “incoerentes” como placares de pontuação que incrementam a cada inimigo derrotado, cronômetros em contagem regressiva marcando o tempo que resta para que cada nível seja cumprido, e contadores que registram o número de moedas recolhidas. Não há explicações diegéticas para nenhum desses recursos, e mesmo que a “ficção” das moedas seja usada para transmitir o sentido de um item valioso que deve ser coletado, há uma incoerência entre essa ficção e a ideia de que um herói em missão de resgate perderia tempo recolhendo todo o dinheiro que encontrasse pelo caminho. Recursos como estes são comuns nos jogos do gênero de Super Mario Bros. e são vistos hoje como convenções do meio.

Devemos notar que, enquanto algumas dessas convenções, como placares e cronômetros, visam a competitividade entre jogadores e parecem extraídas de esportes e jogos de tabuleiro, outras decorrem de uma lógica de funcionamento típica do video game. É o caso das “vidas extras” de Mario, ou dos “*savegames*” (a possibilidade de salvar um estado de jogo e retomá-lo em caso de fracasso posterior) comuns em jogos mais recentes. Mais uma vez,

ressalto que esses elementos são “incoerentes” apenas do ponto de vista diegético, ou seja, rompem com a ilusão do mundo ficcional gerada pelo jogo, mas fazem sentido do ponto de vista da jogabilidade ou competitividade.

Diante de argumentos que dizem que a possibilidade de o video game armazenar e recuperar *savegames* destruiria o senso de imersão do jogador, e que um bom jogo deveria ser passível de ser concluído com sucesso por um jogador médio na primeira tentativa (eliminando assim a necessidade de resgatar *savegames*), Juul aponta que o *savegame* seria um mal necessário, pois permitiria que o mesmo jogo pudesse ser concluído tanto pelo jogador mais hábil quanto pelo mais inepto (Juul, 2005, p. 111). Podemos deduzir que ele pensa o mesmo das “vidas extras” de Mario. De acordo com a caracterização aqui adotada, entretanto, não se trata de um “mal” do video game, e sim de um aspecto intrínseco à lógica de funcionamento do meio: que o aprendizado das regras, estratégias e objetivos do video game não ocorre *a priori*, mas gradualmente durante o jogo, por um processo de tentativa e erro que requer a falha ocasional. É claro que, como nos jogos não digitais, temos sempre a possibilidade de jogar novamente, mas é preciso notar que o suporte digital, ao permitir uma maior complexidade do conjunto de regras, abre espaço para uma combinação de *emergência* (onde a combinação das regras produz variações imprevisíveis) e *progressão*⁷⁸ (onde as regras variam serialmente), resultando em uma experiência de contínuo aprendizado das regras e busca pelo domínio das estratégias. A grande maioria dos video games hoje inclui, no percurso que o jogador deve percorrer dentro do jogo, um processo de aprendizado e domínio das regras do jogo, a ponto de um dos principais quesitos nas análises de novos jogos ser a “curva de aprendizado”, termo que se refere não apenas à facilidade que um jogador tem em aprender a jogar, como também ao modo como, progressivamente, o jogo facilita esse aprendizado.

É importante reconhecer, portanto, que apesar da tendência a imagens cada vez mais detalhadas e “realistas” que acompanha o desenvolvimento do suporte digital, o video game provavelmente sempre trará consigo uma ruptura para com um projeto ilusionista na maneira “incoerente” como nele se relacionam regras e ficção. Se a peculiaridade do meio será vista ou não com bons olhos, depende da função que é atribuída a ele. Se adotamos como parâmetro a metáfora do texto como mundo e perseguimos a imersão e a transparência, veremos aí uma falha na comunicação; mas se preferimos a metáfora do texto como jogo e damos boas-vindas a certo grau de opacidade, esse aspecto se converte em potencial estético.

⁷⁸Termos usados por Juul (2005, p. 50).

Podemos ver nessa tendência à incoerência um elemento convencional do meio que requer do jogador a decisão consciente de ignorar as contradições em prol de uma experiência imersiva no mundo do jogo, mas podemos também perceber nesse caráter do video game uma ruptura com a mera *percepção*, e que convoca o jogador à *interpretação*, para usar as palavras de Castañares, abrindo a possibilidade de experimentações do tipo auto-reflexivo que Ryan desfavorece. Nos termos de Guillory, “o meio pode ser perturbado ou manipulado de maneira a amplificar sua reflexividade, resultando *ou em ruído ou em poesia*”⁷⁹ (GUILLORY, 2010, p. 352, grifo nosso, tradução nossa).

2.4. Video games são narrativas?

Os narratólogos, dos quais a autora Janet Murray é um dos expoentes mais reconhecidos, atentam para os novos formatos ricos em estória que vêm proliferando nos meios digitais, e que coincidem com a busca por uma nova concepção de narrativa para abranger as manifestações da experiência contemporânea do mundo. A autora ensaia o termo *jogo-estória*, mas troca-o por ciberdrama em *Hamlet no Holodeck* (2003). É como ela chama uma forma narrativa emergente, dramatizada no espaço ficcional particular do computador: uma manifestação possível do projeto utópico de realidade virtual caracterizado pela valorização de critérios como a imersão e a interatividade, aos quais Murray acrescenta a “agência”, a sensação de que a ação do usuário influi no desenrolar da trama.

A evolução do termo reflete talvez uma mudança de abordagem, que antes enfatizava a combinação entre jogo e história, e se expunha a críticas como as de Markku Eskelinen, que ironiza: “fora da teoria acadêmica as pessoas são geralmente excelentes em distinguir entre narrativa, drama e jogos. Se eu lhe jogo uma bola, eu não espero que você vá largá-la e esperar até que comece a contar histórias”⁸⁰ (ESKELINEN, 2001, s/p, tradução nossa).

Simons se ergue em defesa dos narratólogos, que, segundo ele, não esperam que uma bola vá “contar histórias”. “Os narratólogos ficarão felizes em explicar a ele [Eskelinen] a diferença entre o ato de jogar uma bola e o ato de *recontar* esse (f)ato”⁸¹ (SIMONS, 2007, s/p, tradução nossa). A afirmação de Simons, entretanto, é sintomática daquela que pode ser uma das maiores falhas dos narratólogos, e que se torna mais evidente se resgatarmos a

⁷⁹ “the medium can be disturbed or manipulated in such a way as to heighten its reflexivity, resulting either in noise or poetry”.

⁸⁰ “If I throw a ball at you I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories”.

⁸¹ “Narratologists will be happy to explain to him the difference between the act of throwing a ball and the act of *recounting* that (f)act”.

caracterização de Celia Pearce (in WARDRIP-FRUIIN & HARRIGAN, 2004) sobre os seis papéis que a narrativa pode desempenhar em um jogo.

Segundo Pearce, a narrativa em um video game pode ser: *experencial*, quando ela emerge do conflito do jogo conforme ele é jogado, tal como experimentado pelo jogador; *performativa*, se é a estória dramatizada pelos personagens tal como experimentada por um espectador que observa o jogo ser jogado; *aumentativa*, quando assume a forma de informações que adicionam detalhes ao mundo ficcional do jogo e aumentam a sensação de imersão; *descritiva*, se é o ato de recontar uma experiência de jogo; *metaestória*, se é a narrativa contextual que toma de empréstimo técnicas de outros formatos narrativos e as aplica para engendrar um jogo mais interessante (a metáfora da guerra medieval no xadrez, por exemplo, ou a “ficção” do jogo, em geral); ou *sistema de estória*, quando é um “kit” de partes narrativas genéricas que o jogador pode combinar para criar suas próprias estórias. (PEARCE in WARDRIP-FRUIIN & HARRIGAN, 2004, p. 145). Desses seis operadores, os narratólogos parecem privilegiar em suas análises, na maioria dos casos, apenas três: a *metaestória*, a narrativa *performativa*, e a narrativa *descritiva*. Nesse ponto os narratólogos parecem justificar as investidas de Eskelinen, ao ignorar, na maioria de seus estudos, a dimensão que Pearce chamou de *experencial*.

De acordo com Ryan, existem diversos conceitos fundamentalmente diferentes de narrativa que podem ser envolvidos no debate. Na teoria literária, segundo ela, predominam duas visões: uma concebe a narrativa como uma forma de representação que varia historicamente, a outra como um modelo cognitivo atemporal e universal através do qual interpretamos a ação humana. Quando Murrey exalta o cyberdrama como um novo formato narrativo, ela adota uma posição claramente alinhada à primeira. Há ainda, de acordo com Ryan, uma terceira concepção, aristotélica e mais restrita, em geral adotada pelos desenvolvedores de narrativas interativas de caráter comercial. Nessa visão uma narrativa é algo com início, meio e fim, e a expressão “narrativa não-linear” é uma contradição de termos.

No uso comum, narrativa pode significar o discurso que relata uma estória ou até mesmo a própria estória; e nesse segundo sentido pode ainda ser concebida de três modos: como uma representação de eventos ordenada temporalmente; como uma interpretação de eventos que invoca causalidade; ou ainda, como uma estrutura semântica com requisitos

formais como tema e arco dramático. Ryan chama de *narrativa sequencial*, *narrativa causal* e *narrativa dramática* essas três concepções (RYAN, 2001, p. 244).

Um dos dois principais problemas com a argumentação dos narratólogos parece ser a ausência de um conceito bem definido de narrativa. Embora eles defendam a noção como uma categoria central do pensamento humano, como uma justificativa da pertinência da abordagem narratológica, nas aplicações práticas o conceito tende a aparecer, alternadamente, sob todas as outras formas descritas por Ryan, exceto esta. A fim de demonstrar como a noção de narrativa como modelo cognitivo universal pode se converter em uma valiosa ferramenta analítica para o estudo dos *games*, retomarei mais a frente o conceito a partir da teoria de Paul Ricoeur.

Por ora, examinemos o segundo problema da abordagem narratológica: o caráter otimista do seu pensamento, em particular no caso de Murray. O conceito de ciberdrama formulado pela autora não encontra uma encarnação em nenhum suporte existente, pelo menos não no mundo real. Apenas o “holodeck”, um aparelho que só existe na ficção, realiza plenamente o sonho do ciberdrama pelo qual a autora admite “suspirar” (MURRAY, 2003, p.17):

Apresentado pela primeira vez em *Jornada nas Estrelas: A Nova Geração*, em 1987, o holodeck consiste em um cubo negro e vazio coberto por uma grade de linhas brancas sobre o qual um computador pode projetar elaboradas simulações, combinando holografia com “campos de força” magnéticos e conversão de energia em matéria. O resultado é um mundo ilusório que pode ser parado, iniciado e desligado à vontade, mas que se parece e se comporta como o mundo real e que inclui lareiras, chá bebível e personagens (...) que podem ser tocados, inquiridos e, até mesmo, beijados. O holodeck de *Jornada nas Estrelas* é uma máquina de fantasia universal franqueada para programação individual: uma visão do computador como uma espécie de gênio da lâmpada contador de histórias (MURRAY, 2003, p. 30).

A ideia do *holodeck* repousa sobre duas capacidades que ainda estão além do alcance da ciência contemporânea e são baseadas em tecnologias fantasiosas. A primeira dessas capacidades é a da simulação perfeita, tridimensional e tangível de personagens e ambientes ficcionais, resultando em uma experiência imersível potencialmente indistinguível da realidade. A segunda capacidade seria a de o computador coordenar os acontecimentos e atuações dos personagens de modo que estes reagissem em tempo real e de maneira natural às ações do sujeito inserido naquele ambiente, o que requereria uma inteligência artificial capaz

não apenas de “dirigir” improvisadamente toda a ação, como também de fazê-lo de modo a proporcionar uma experiência capaz de engajar esse sujeito esteticamente⁸².

Há um julgamento de valor implícito nesse otimismo ansioso de Murray. Se identificarmos a *imersão* e a *interatividade* como elementos que tornam a experiência de uma narrativa mais intensa e prazerosa, devemos concluir que o video game, ao ser mais “interativo” e “imersivo” que modalidades narrativas “tradicionais” como o cinema ou a literatura, seria *melhor* do que elas; e o *holodeck*, ao levar essas características ao seu ápice, seria então a melhor modalidade narrativa imaginável.

Esse caráter idealista não anula outras contribuições dos narratólogos ao campo do estudo acadêmico dos *games*, e certamente não basta para defender a posição contrária dos ludólogos. Não pretendo julgar qual das perspectivas é a mais adequada para o estudo dos jogos, mesmo porque a variedade de manifestações e gêneros dos video games é grande o bastante para que se encontrem exemplos que justifiquem os argumentos de ambas as partes. O que quero ressaltar é o fato de que a visão idealizada de Murray repercute no modo como ela analisa a situação das narrativas digitais contemporâneas. Ao invés de julgar os jogos digitais pelas suas características intrínsecas, ela os trata como “precursores” do *holodeck* e os avalia em contraste com esse ideal muito provavelmente inatingível e não necessariamente perseguido por todos os desenvolvedores de jogos. Ao definir o *holodeck* como o ponto final da linhagem evolutiva das narrativas digitais, ela coloca as suas capacidades utópicas como a única maneira de se atingir uma narrativa digital colaborativa verdadeiramente engajante:

O que será necessário para que os autores criem histórias ricas e satisfatórias, explorando as propriedades características de ambientes digitais e proporcionando os prazeres estéticos que esse novo meio nos promete? Precisaremos descobrir uma maneira que permita a eles escrever de forma procedimental; antecipar todas as reviravoltas do caleidoscópio, *todas as ações do interator*; e especificar não apenas os acontecimentos do enredo, mas também as regras sob as quais esses eventos ocorrerão. Os escritores precisarão de um método concreto para estruturar uma história coerente, não como uma sequência isolada de eventos, mas como um enredo multiforme aberto à participação colaborativa do interator. (MURRAY, 2003, p. 179, grifo nosso).

O problema para os desenvolvedores de jogos que não contam com os computadores inteligentes de *Jornada nas Estrelas* é que antecipar “todas as ações do interator” é uma tarefa

⁸² Ryan (2001b) faz uma avaliação mais completa das razões pelas quais o holodeck não seria viável, apontando três argumentos: o *tecnológico*, segundo o qual o holodeck requer o desenvolvimento de ambientes imersivos muito mais avançados do que existem atualmente; o *algorítmico*, segundo o qual teria de existir um programa capaz de gerar boas tramas em tempo real a partir das ações imprevisíveis do interator; e o *psicológico*, segundo o qual as tramas conflituosas e dramáticas que são mais gratificantes nas modalidades narrativas tradicionais tornar-se-iam indesejáveis para um interator que “sofre” no lugar do personagem, enquanto que as tramas prazerosas para o interator trariam com elas sempre o risco do vício na simulação.

hercúlea, além de ser algo que pode impedir a própria lógica de construção de uma narrativa por parte daquele que experimenta o jogo. Murray aponta algumas “vantagens” que facilitam o processo, tomando como referências estratégias dos bardos das tradições orais: a natureza padronizada do ato de contar histórias e o uso de “temas” e gêneros específicos que carregam com eles a expectativa de certos tipos de ações típicas são alguns dos exemplos citados. Ainda assim, produzir uma história que se ramifica a cada escolha do interator, tal qual “O Jardim de Veredas Que Se Bifurcam” de Borges, é produzir uma quantidade de conteúdo exponencialmente maior do que a de uma narrativa linear de mesma duração, sendo que o interator, ao percorrer apenas um “caminho”, experimentará somente uma fração desse conteúdo. Pelo que se vê nos jogos digitais produzidos hoje, a maioria dos desenvolvedores de *games* prefere se limitar a uma gama restrita de “bifurcações”, concentrando-se em criar no jogador a *sensação* de agência, a impressão de influência sobre os rumos da trama, ao invés da sua efetiva alteração.

Ao contrário de Murray, que constrói sua argumentação em torno de um futuro utópico da narrativa nos video games, Tavinor parte da situação atual do meio para analisar o estado das narrativas digitais. Para ele, algo que enfraquece a defesa da importância das narrativas para os *games* é o fato de que, na maioria dos casos, as histórias narradas pelos jogos são péssimas, pois ainda que os *games* se inspirem em temas e técnicas do cinema, eles frequentemente se inspiram em técnicas e temas que são clichês.

Este de fato parece ser um dos problemas inerentes ao design e à crítica de jogos: no momento as narrativas simplesmente não são muito boas, com mais atenção durante o desenvolvimento sendo dedicada à funcionalidade do *gameplay* e ao polimento dos gráficos. Assim, quando surge um jogo com a intenção evidente de retratar uma narrativa, elogios irrealistas são empilhados sobre ele, embora o nível da narrativa seja geralmente semelhante ao de ficção científica ou fantasia *pulp*⁸³ (TAVINOR, 2009, s/p, tradução nossa).

Trata-se, é claro de um fator contingente. Para Tavinor, no entanto, isso é um sinal de tensões estruturais entre jogo e narrativa nos video games. Enquanto que em um jogo a ficção tem como função tornar inteligíveis as regras e permitir a interação, em uma narrativa ela serviria para apresentar uma história que se desenrola, frequentemente reduzindo, mesmo que temporariamente, o jogador ao papel de espectador.

⁸³ “This indeed seems to be one of the inherent problems in games design and criticism: the narratives presently just are not very good, with more attention in development being paid to the functionality of the gameplay and the polish of the graphics. Thus, where a game with an overt intention to depict a narrative comes along, unrealistic praise is heaped on it, even though the standard of the narrative is usually akin to that of pulp science fiction or fantasy”.

Retomemos o exemplo de Super Mario Bros.. A pequena narrativa que citei tem a função de explicar a ficção do jogo, ficção que por sua vez serve para explicar as regras e jogabilidade. Nos termos de Pearce, a estória tem função aumentativa e está subordinada à metaestória, que para Tavinor é a própria ficção. O trecho que citei, de fato, sequer está incluído no jogo, e sim no manual de instruções que acompanha o cartucho. Além disso, aspectos visuais do jogo permitem que os jogadores infiram boa parte da ficção descrita nessa narrativa, de modo que ela é de importância secundária e supérflua.

Muitos dos elementos narrativos dos jogos das últimas décadas, graficamente mais complexos do que Super Mario Bros., são apresentados ao jogador na forma de *cut-scenes*, que são sequências animadas nas quais o jogador não tem controle da ação. Essas cenas em geral são intercaladas entre estágios jogáveis, explicando ao jogador algo sobre o cenário no qual ele irá jogar, aonde deve ir ou de onde seu personagem veio. Frequentemente as *cut-scenes* acabam por interromper o *gameplay* do jogo com um período no qual o jogador está inerte, produzindo uma desconexão entre os aspectos interativos de jogo e a narrativa (TAVINOR, 2009, s/p). Apesar de muitas dessas cenas serem proezas da computação gráfica, apresentando inovações técnicas que têm sido apropriadas pelo cinema, essa desconexão é vista como indesejável por muitos jogadores, e os desenvolvedores em geral permitem que ele “salte” a *cut-scene* e retorne ao jogo com o pressionar de um botão, o que reforça uma concepção de que a narrativa seria supérflua.

Devemos observar, entretanto, que as críticas baseadas nessa caracterização da narrativa como supérflua partem de uma concepção redutora de narrativa que frequentemente exclui a dimensão que Pearce chamou de “experencial”. Mas Tavinor irá notar outras tensões entre jogo e narrativa, mesmo quando consideramos como parte da estória as ações realizadas pelo jogador e a sua interação com o mundo do jogo. Essas tensões estão relacionadas ao modo como ele define narrativa:

Em um sentido clássico, narrativa – ou o seu quase sinônimo “estória” – parece ser alguma variação de características formais de artefatos representacionais, talvez o modo como estruturam seu conteúdo em um arranjo temporal, proporcionando um ponto de vista – muitas vezes, mas não necessariamente, o de um narrador – que motiva e orienta uma interpretação desse material; ou, como eu grosseiramente defini (...), “um conjunto de eventos escolhidos por sua contribuição para o desdobramento de uma trama com um início, meio e um fim”⁸⁴ (TAVINOR, 2009, s/p, tradução nossa).

⁸⁴“in a classical sense, narrative - or the near synonym story - seems to be some variation of formal features of representational artifacts, perhaps how they structure their content into a temporal arrangement providing a point of view - often, but not necessarily, that of a narrator - that motivates and guides an interpretation of that

A partir dessa caracterização, então, ele identifica alguns problemas básicos com as narrativas nos video games. Em primeiro lugar, ao contrário do que ocorre nas narrativas tradicionais, onde a presença de um narrador ou autor implícito leva o leitor a deduzir que aquela sequência de eventos foi escolhida para produzir uma determinada interpretação, nos video games os eventos são experimentados do ponto de vista de um personagem que participa e pode influir neles, e por isso o jogador não tem a impressão de que esses eventos foram selecionados por sua contribuição para uma trama.

Em segundo lugar, diz Tavinor, as narrativas clássicas em geral envolvem caracterizações detalhadas e desenvolvimento gradual de personagens, algo que em geral não ocorre nos video games, onde os personagens controlados pelo jogador são apenas itens funcionais que permitem a interação com o mundo do jogo.

Um terceiro problema estaria no fato de que, em *games*, a linearidade ou o caráter definitivo de um evento – como a morte do personagem do jogador, por exemplo – seria visto como um constrangimento indesejável. Caso o personagem sob seu controle morra, o jogo em geral retorna a um estado anterior, de onde o jogador pode tentar mais uma vez sobreviver aos desafios. Trata-se, para Tavinor, de uma demanda formal do *gameplay* que introduz elementos de repetição e contingência incompatíveis com a sustentação de uma boa história, pois narrativas dependem de um controle fino dos acontecimentos para obterem efeitos significativos.

A partir desses três problemas, Tavinor conclui que a natureza interativa do video game o coloca em desacordo com as pretensões narrativas das ficções tradicionais, porque os eventos que compõem a trama não são “escolhidos por sua contribuição para o desdobramento de uma trama”, e sim escolhidos pelo jogador ou pelo designer de jogos por sua contribuição na construção da ficção do jogo.

Isso significa que as ficções de jogos podem ter características que são desvantajosas para a narrativa eficaz: elas são não-lineares, muito longas e sem foco, contingentes e repetitivas, dissonantes com o tom e o conteúdo da narrativa bem-sucedida⁸⁵ (TAVINOR, 2009, s/p, tradução nossa).

material; or, as I roughly defined it (...), ‘a set of events chosen for their contribution to an unfolding plot with a beginning, middle, and an end’”.

⁸⁵“The interactive gaming nature of videogames may thus put them somewhat at odds with the narrative aims of traditional fictions, and the reasons for this should be relatively clear: the events are not ‘chosen for their contribution to an unfolding plot.’ Rather, they are chosen by the player, or are chosen by the game designer, for their contribution to a game fiction (...). This means that the gaming fictions can have features that are disadvantageous to effective narrative: they are non-linear, too long and unfocused, contingent and repetitive, jarring with the tone and content of successful narrative”.

Apesar disso, o autor procura observar as estratégias utilizadas pelos desenvolvedores de jogos para solucionar esses problemas e produzir narrativas digitais bem-sucedidas. A primeira delas, que ele chama de *narrativa emergente*, não coincide completamente com a categoria homônima citada por Pearce, mas sim diz respeito a uma trama que emerge de uma combinação de pequenas narrativas locais, organizadas pelo percurso do jogador no jogo. Isso é comum no gênero *RPG*, onde o jogador pode cumprir missões ou “quests” roteirizadas na ordem que desejar. Para o autor, isso configura uma possível solução para o problema do caráter contingente das ações do jogador e da impossibilidade do desenvolvimento de seu personagem: muitos *games* contemporâneos apresentam o que ele chamou de “narrativas de divulgação ou descoberta”, nas quais o personagem do jogador pouco contribui para uma trama que se desenvolve à sua revelia, mas sobre a qual o jogador atua para descobrir pistas, reconstruindo os eventos gradualmente como um quebra-cabeça.

Outra estratégia seria a adoção de *narrativas ramificadas*, ou seja, de permitir que as ações dos jogadores refletissem nos rumos da trama. Tavinor não deixa de notar que a quantidade de conteúdo necessária para sustentar uma narrativa extensivamente ramificada torna essa estratégia insustentável, ao que ele acrescenta que conferir ao jogador a possibilidade de influir nos caminhos da narrativa não muda o fato de esses caminhos serem roteirizados e, portanto, abertos à participação do jogador de modo limitado. Além dessa possibilidade, Tavinor cita a das narrativas processuais, que incorporariam algoritmos capazes de gerar narrativas ao redor das ações do jogador, incorporando as suas decisões à trama. Tavinor crê que um programa de computador seria capaz de produzir uma narrativa coerente, mas questiona se uma história assim produzida seria atraente ou artística.

Não podemos deixar de notar que muitas dessas estratégias apontam para uma direção semelhante à da utopia do holodeck de Murray, ainda que Tavinor consiga perceber as suas limitações. O modo como esse autor concebe a narrativa, como um construto semântico que pode ser avaliado em termos de “eficácia”, possibilita perceber muitas das tensões entre história e jogo, mas não lhe permite visualizar a narrativa como elemento relevante do video game a não ser sob uma visão semelhante à de Murray, ainda que mais cética. Esse tipo de abordagem tende a ver na realidade virtual e no cyberdrama de Murray as manifestações mais prenyes de potencial estético da mídia narrativa digital, assumindo como parâmetro a metáfora do texto como mundo e relegando o video game ao papel de patamar primitivo a ser superado – superação que parece envolver o abandono do lado “jogo” da equação “jogo-história”. Podemos abordar o video game a partir de uma concepção narrativa que não perceba

os elementos de jogo (e as incoerências entre as regras e as ficções nas quais estão codificadas) como entraves para o desenvolvimento dramático do meio?

Não creio que seja o caso de formular uma nova concepção de narrativa, específica ao meio digital, como propõe Murray. Ao invés disso, vale resgatar a noção tal como defendida pelos narratólogos em sua justificativa da aplicação do conceito aos *games*, que entende a narrativa como categoria da experiência humana, e que tende a reduzi-la ao mero ato de “contar histórias” nas análises narratológicas.

É no trabalho intitulado *Tempo e Narrativa*, de Paul Ricoeur (1994) que encontramos uma definição mais ampla do conceito-chave dos narratólogos. A partir das considerações de Santo Agostinho e Aristóteles a respeito dos temas citados no título, Ricoeur define o caráter fundante da experiência humana como *temporal*, e sugere que é através da *narrativa* que somos capazes de lidar com esse caráter, pois somente por meio dela *passado* e *futuro* tornam-se imagens que podem existir no *presente*, reunindo essas três temporalidades em um “tríplice presente”.

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

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

A segunda conclusão é a de que, na passagem do *muthus* à *mimesis*, há uma atividade criadora, uma poética. Até aqui a caracterização de Tavinor parece coerente com a de Ricoeur, mas este propõe uma descrição mais aprofundada do processo de transformação poética envolvido nessa passagem, que ele divide em três momentos, chamados de mimese I, mimese II e mimese III.

A mimese I precede a “mimese-criação” e equivale a um tempo pré-figurado em que os elementos que comporão a narrativa ainda não estão articulados, senão potencialmente. Esses elementos, segundo Ricoeur, são três tipos de “traços” das ações: os traços *estruturais*, “relacionados aos agentes da ação, aos motivos da execução da ação e aos fins da ação” (FALCI, 2007, p. 63); os traços simbólicos, pois toda ação que pode ser narrada já está

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

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

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

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

A partir daí podemos conceber a narrativa não como um mero produto do ato de jogar – como as concepções de narrativa experiencial ou descritiva de Pearce – e nem como um aspecto secundário e supérfluo do jogo, subordinado à importância estruturadora da ficção, e sim como um aspecto constituinte dessa estrutura, com um papel relacionado e semelhante ao da ficção. Para que a ficção ou o mundo do jogo seja capaz de “codificar” as regras e torná-las inteligíveis para o jogador, é preciso que este tenha uma “compreensão prática” das relações potenciais entre os elementos ficcionais e que consiga reconhecer, na ficção daqueles personagens, objetos e cenários, ações possíveis e adequadas. Poderíamos dizer que, no video game, o jogador atua na Mimese II, fazendo a passagem entre os elementos pré-figurados da Mimese I e a reconfiguração significativa da Mimese III, mas isso seria admitir que o jogador, ao interagir e influenciar a trama de um jogo, torna-se também autor. Seria mais adequado descrever a atuação do jogador como uma pequena participação na Mimese II, cujo trabalho de transformação poética ainda cabe em grande parte aos criadores do jogo, ou como se a

Mimese III, no video game, assumisse em parte um caráter semelhante ao da Mimese II, ao permitir que o jogador assuma o controle de um ou mais personagens e gere eventos.

Em outras palavras, as perguntas mais comuns do jogador diante de um jogo novo – “o que posso fazer” e “o que devo fazer” – são respondidas quando ele adota um olhar narrativizante capaz de articular os elementos da ficção do jogo e gerar ações significativas. Não se trata aqui tanto de um trabalho de autoria ou de criação de uma trama, como de um esforço de reconhecimento dos caminhos e associações mais significativos, ali programados pelos criadores do jogo. Há casos em que o jogo assume o caráter de um “sistema de estórias” que permite que o jogador crie suas narrativas, para usar o termo de Pearce, mas em geral os video games não fazem do jogador um coautor, mas sim um receptor com um tipo diferenciado de engajamento narrativo.

Notem que, ao descrever o video game como algo que é, ao mesmo tempo, mídia, ficção, jogo e narrativa, estabeleço aqui uma compreensão do meio que não parece apresentar nenhum empecilho, em princípio, para que *games* possam gerar o tipo de experiência estética que normalmente associamos à arte. Entretanto, não posso fazer essa afirmação sem antes examinar o conceito de experiência estética e a sua inserção no campo teórico dos estudos sobre a arte, o que farei no próximo capítulo.

3. A experiência estética estruturada

No primeiro capítulo, procurei demonstrar que a questão debatida por Ebert e seus interlocutores – a de se video games algum dia serão reconhecidos como uma modalidade artística em nossa cultura – pode ser abordada em duas frentes. De um lado, é possível examinar as qualidades intrínsecas e particulares ao próprio video game enquanto um suposto meio de expressão artística. De outro, pode-se tratar a questão pelo viés institucional, examinando não o *game*, mas o “mundo da arte” que em última instância seria o responsável por decidir acolher ou não os jogos digitais no rol das modalidades artísticas consideradas culturalmente relevantes. Uma vez que esta pesquisa se interessa pelos aspectos formais do meio video game, assumir a segunda opção seria desviá-la de seu foco original. Ainda assim, devemos admitir que não é possível chegar a uma resposta conclusiva sobre um possível estatuto artístico dos *games* sem incorrer nesse desvio, o que me força a assumir como parâmetro, em vez do debate sobre a noção de *arte*, o conceito de *experiência estética*.

Essa opção tem a vantagem de nos permitir reconhecer que a arte tem uma importante dimensão institucional, mas que o caráter artístico de uma dada obra não depende exclusivamente dessa dimensão nem está desligado das qualidades do meio em questão, ao possibilitar que visualizemos o video game não como um objeto com pretensões a um status artístico, mas como uma experiência que comporta qualidades estéticas. Porém, dela também decorre uma dificuldade imediata que reside no fato de que não há uma noção unânime e bem delimitada de experiência estética que me possa servir de base, como nota Tatarkiewicz:

O termo “experiência estética” não é nem mais claro nem menos ambíguo do que o da beleza. Assim, é evidente que a definição é muito ampla, pois a experiência estética pode ocorrer por outras coisas além da arte. Portanto, requer uma maior qualificação, como por exemplo dizer que a arte não apenas produz a experiência estética, como também tem a intenção de produzi-la⁸⁶ (TATARKIEWICZ, 1997, p. 60).

Com o objetivo de formular um conceito operacional que possa ser adotado neste trabalho, é preciso que seja escolhida uma perspectiva particular sobre o problema. Opto aqui pelo conceito tal como desenvolvido pelo filósofo pragmático John Dewey, entendendo que a sua concepção tem duas virtudes básicas que fazem dela a mais adequada aos meus propósitos: a de que se trata de uma abordagem anti-elitista do fenômeno, que não o restringe

⁸⁶ “El término 'experiencia estética' no esni más claro ni menos ambiguo que el de belleza. Así, es evidente que la definición es demasiado amplia, porque la experiencia estética puede producirse por otras cosas que por el arte. Por consiguiente, exige una mayor cualificación, p. ej. el arte no produce sólo la experiencia estética, sino que lo que intenta es producirla”.

ao campo da arte legitimamente reconhecida, e a de que se trata de uma compreensão da experiência estética como um evento fundamentalmente interativo, o que garante uma possibilidade de aproximação com o video game. Entretanto, Dewey concebe a experiência estética não apenas como algo que não está restrito ao campo das artes tradicionais, como também admite a possibilidade de que ela pode ocorrer *em qualquer lugar* através de uma confluência fortuita de circunstâncias. Por isso não me basta analisar o video game à luz desse conceito, sendo preciso ainda dar um passo além, estabelecendo os modos pelos quais essa experiência se aproxima daquela que se dá no campo da arte.

Proponho, então, para este fim, a adoção da noção de *artisticidade*, que deve ser entendida como o caráter que diferencia a experiência estética nas obras de arte – propositalmente organizada como um evento de apresentação – da experiência estética em geral – que pode ocorrer de maneira involuntária. Nesse sentido, essa noção serve como um elemento modalizador do conceito de experiência estética, que permanece como fundamento principal para a discussão.

Há ainda outra razão pela qual é preciso separar o foco deste trabalho da questão do reconhecimento artístico. Trata-se da divisão de Luigi Pareyson (1997) dos conhecimentos sobre a arte em três campos: o da *estética*, da *poética* e da *crítica*. A estética é a disciplina que se ocuparia da busca, de caráter filosófico, por conclusões teóricas universais a respeito da arte. Ainda que o trabalho do estético⁸⁷ consista na reflexão filosófica, o autor defende que esta deve ser exercitada dentro do âmbito da experiência fornecido pelo trabalho dos artistas, críticos, historiadores e teorizadores. A estética deve, portanto, se apresentar como indagação filosófica construída sobre a experiência estética, mas sem se confundir com ela, sem reduzir-se a crítica, a poética ou a técnica, o que seria para ele um empirismo grosseiro.

E embora a estética se ocupe da questão da conceituação sobre a arte, não posso apelar a ela para fornecer a este trabalho um conceito operacional de arte por dois motivos. Primeiro, porque a estética é um exemplo do ponto de encontro entre duas vias da reflexão filosófica: a que parte da experiência concreta para chegar a resultados universais e a que serve desses resultados como guia para interpretar a experiência concreta. Por isso, é uma filosofia sempre aberta e histórica, e qualquer julgamento que emitir será marcado por essa abertura e historicidade. Segundo, porque a estética não tem caráter normativo nem valorativo: não pode presumir legislar sobre a arte, não tem nada a prescrever ao artista e não deve fornecer ao

⁸⁷ Para descrever a ocupação do pensador que se dedica à estética Pareyson prefere o termo “estético” a “esteta”, a fim de evitar os sentidos associados a este pelo seu uso comum.

crítico um critério para as suas avaliações. A tarefa de estabelecer as leis da arte cabe à *poética* (que diz respeito à obra por fazer), e a de definir os critérios de valoração, à *crítica* (que diz respeito à obra feita); ambas localizam-se no âmbito da experiência concreta e não no da reflexão abstrata, ou seja, são *objetos* e não *áreas* da estética, de acordo com Pareyson.

A poética é programa de arte, declarado num manifesto, numa retórica ou mesmo implícito no próprio exercício da atividade artística; ela traduz em termos normativos e operativos um determinado gosto, que, por sua vez, é toda a espiritualidade de uma pessoa ou de uma época projetada no campo da arte. A crítica é o espelho no qual a obra se reflete: ela pronuncia o seu juízo enquanto reconhece o valor da obra, isto é, enquanto repete o juízo com que a obra, nascendo, aprovou a si mesma (PAREYSON, 1997, p. 11).

Pareyson entende, então, que tanto poética quanto crítica são essenciais para o nascimento das obras e a vitalidade da arte, porque um artista ou crítico pode passar sem um conceito de arte, mas “nem o artista consegue produzir arte sem uma poética declarada ou implícita, nem o leitor consegue avaliar a obra sem um método de leitura mais ou menos consciente, mesmo que não seja necessário que se traduzam em termos explícitos” (PAREYSON, 1997, p.11).

Uma discussão sobre o video game como arte em termos teóricos, ou seja, no âmbito da estética, não pode presumir definir critérios para a produção de *games* artísticos – o que caberia à poética – e nem determinar parâmetros para o reconhecimento da qualidade artística dos *games* – o que cabe ao campo da crítica. No máximo eu poderia argumentar, como fizeram antes autores como Tavinor, que falta aos campos da poética e da crítica dos *games* o conhecimento teórico necessário para o seu desenvolvimento, no que um trabalho que opere a partir da estética pode então pretender contribuir. Desse modo, este trabalho não tem caráter propositivo nem normativo, mas se interessa pela análise das estratégias existentes em jogos apresentados como “artísticos”: que diferentes poéticas ou programas de arte podemos encontrar nesses jogos e o que eles nos dizem sobre a especificidade expressiva do meio video game – a sua Poética própria? Daí o motivo deste trabalho chamar-se “A Poética do Video Game”, e não “A Estética do Video Game” ou “A Arte do Video Game”.

Ao optar, então, por abordar o problema das potencialidades estéticas do video game pelo viés de uma concepção pragmática da *experiência estética*, precisada por um conceito de *artisticidade*, em vez de um conceito de arte, podemos formular questões que podem ser abordadas de modo legítimo pelo campo teórico da estética. É preciso, no entanto, compreender a fundo esses conceitos antes de pretender aplicá-los à análise, a começar pelos fundamentos da teoria estética de Dewey.

3.1 A perspectiva pragmática

De acordo com Murphy (1993), o desenvolvimento da corrente teórica do Pragmatismo é comumente associado a três autores americanos: Charles Sanders Peirce, William James e o próprio Dewey. James foi o responsável por sua popularização através do livro *Pragmatism* (1907), e provavelmente foi também quem introduziu o termo na comunidade filosófica, mas ele atribui a Peirce os princípios do “praticismo” ou “pragmatismo”. A tese básica da concepção pragmática de Peirce seria a de que o pensamento não serve para descrever ou representar a realidade, mas para levar à ação ou, pelo menos, para levar à formação de crenças, que são regras para a ação; assim, todo o conhecimento deve ser pensado em termos de seus usos práticos (MURPHY, 1993, p. 60). Conforme lembra Kaplan (in DEWEY, 2010), no entanto, “o pragmatismo não é um oportunismo na busca de fins materiais, mas uma avaliação de meios e fins por suas condições e consequências na experiência” (KAPLAN in DEWEY, 2010, p. 9).

Para James, o método pragmático peirceano deriva dos empiristas ingleses, fazendo referência a Locke, Hume e Berkeley, que teriam sido os primeiros a “interpretar o sentido das concepções a partir da pergunta pela diferença que elas fazem para a vida” (MURPHY, 1993, p. 69). Partindo do pensamento de Peirce, James chega a à noção de *verdade instrumental*, segundo a qual “uma ideia é *instrumentalmente verdadeira* na medida exacta em que nos ajuda a entrar em relações satisfatórias com outras partes de nossa experiência” (MURPHY, 1993, p. 73). Uma concepção como essa, que entende que “verdades” são frequentemente temporárias, condiz com o pensamento científico em desenvolvimento na época e contradiz as teorias metafísicas de herança platônica.

Segundo a abordagem pragmática, “a verdade de uma ideia não é uma propriedade estagnante, a ela inerente. A verdade *acontece* a uma ideia. Ela *torna-se verdadeira, é feita verdadeira* pelos acontecimentos” (MURPHY, 1993, p. 79). Somada à noção peirceana de que é impossível “que tenhamos uma ideia nas nossas mentes relacionada com algo que não sejam efeitos sensíveis das coisas” (MURPHY, 1993, p. 40), ela atribui ao sensível um papel crucial e indissociável da produção do conhecimento.

Além de Peirce e James, outro nome associado ao desenvolvimento da teoria pragmática é o de Dewey, que contribuiu para o campo por um período mais longo que seus predecessores. Dewey nasceu em 1859, duas décadas depois de Peirce, e morreu em 1952, mais de quatro décadas depois de James. Era internacionalmente conhecido como teórico da

educação, e na Universidade de Chicago dirigiu os departamentos de Filosofia, Psicologia e Educação. Central ao seu pensamento é a noção de “orgânico” e a influência da teoria evolucionista. O princípio pragmatista de que o pensamento tem como função levar à ação equivale para ele ao comportamento adaptativo biológico: “A função da inteligência não é, portanto, a de copiar os objectos do meio ambiente, mas antes a de ter em conta os modos pelos quais relações mais vantajosas e eficazes podem ser estabelecidas com objectos no futuro” (MURPHY, 1993, p. 88). O conceito fundamental para Dewey é *experiência*, um conceito essencialmente diferente daquele que lhe foi legado pela tradição filosófica associada ao cartesianismo:

A tradição hegeliana tomou a experiência como constituindo um todo unificado, dinâmico e singular, no qual, em última instância, tudo está inter-relacionado. Tal é o conceito de experiência (filosófico) de Dewey. (...) Mas a tradição cartesiana (incluindo os empiristas britânicos) tomou a experiência como sendo uma sequência de ideias ou sensações que são *da*, mas não *na*, natureza (MURPHY, 1993, p. 89).

Dewey buscou devolver o termo ao seu uso ordinário, como quando falamos que um carpinteiro é experiente: para ele, experiência é familiaridade com uma questão de interesse prático, baseada em conhecimento presencial, passado repetido, ou em desempenho. Para ter experiência é preciso *ter tido experiências*, que são acontecimentos ou sequências de acontecimentos pelos quais a pessoa passou ou nos quais participou. Nesse sentido, experiência é “um fundo de conhecimento social e aptidões por meio dos quais se entra em contacto com um mundo natural rico e variegado” (MURPHY, 1993, p. 91).

Familiarizados desse modo com os fundamentos da teoria pragmática, devemos nos questionar: que vantagens, além daquelas que já foram mencionadas, essa abordagem traz para a discussão sobre a experiência estética no video game? Por que optar pelo pragmatismo de Dewey?

O interesse deste trabalho não repousa sobre a “língua” ou os recursos expressivos do meio video game, porque se fosse esse o caso, eu correria o risco de deixar escapar mais uma vez as questões específicas ao meio video game ao tratar separadamente de recursos que, isoladamente, já figuram em outras formas de representação. Em vez de me concentrar nos materiais e nas “línguas”, pressuponho que o que confere ao video game a sua especificidade é o *tipo de experiência* que ele engendra, e devo então qualificar essa experiência e determinar como ela assume um caráter estético.

A escolha pela abordagem deweyana não é uma defesa dessa perspectiva como a melhor ou a única capaz de explicar o fenômeno artístico, mas sim uma opção metodológica

que permite o foco sobre aquela dimensão do fenômeno mais pertinente para a discussão das questões aqui propostas. Com o intuito de situar essa abordagem em relação a outras questões que interessam ao campo da estética, podemos retomar a divisão em três estágios ou dimensões abrangentes do fenômeno da arte feita por Seel (2014) e mencionada no primeiro capítulo.

3.2 As três dimensões do fenômeno estético

Em primeiro lugar temos a *percepção estética*. Ela diz respeito, segundo Seel, à atenção em relação à maneira como algo está presente diante dos nossos sentidos no aqui e agora, na plenitude de seus aspectos e relações. De acordo com esse autor, a dualidade que marcou a reflexão sobre a percepção estética – entre uma concepção dela como meio de acesso ao ser e outra como inserção em uma esfera de ilusão separada da realidade – estimulou um entendimento da experiência estética como uma “*falta de atenção ao concreto aqui e agora do mundo perceptível*” (SEEL, 2014, p. 24), quando ela deve ser vista, antes de tudo, como uma intuição de presença, a percepção da situação em sua instantaneidade específica.

Para Greenberg (2013), a percepção estética é uma intuição, ou seja, um tipo de compreensão direta ou apreensão imediata de um objeto pelo espírito. Ela tem caráter perceptivo, mas se diferencia da intuição perceptiva primária, comum, porque se refere a si mesma ao invés de apontar para um conhecimento. “A intuição que transmite a cor do céu passa a ser uma intuição estética tão logo deixa de informar como está o tempo e se transforma simplesmente numa experiência da cor” (GREENBERG, 2013, p. 56-57). Nesse sentido, todo objeto que pode ser intuído pela intuição comum, o pode também pela intuição estética, e portanto ela não é exclusiva ao campo da arte.

Isso está de acordo com a descrição de Seel do objeto estético: para ele, os objetos estéticos são aqueles que, em seu aparecer, se desprendem de seu aspecto conceitualmente fixável. Para Seel, há dois modos de “ser” para um objeto da percepção: a sua constituição fenomênica pode ser conhecida em seu “ser-assim”, ou seja, em seus aspectos fixáveis pelo conhecimento, ou em seu “aparecer”, ou seja, na interação das aparições perceptíveis, concebida como um “jogo” (termo que Seel adota para destacar o caráter simultâneo e momentâneo desse aparecer) de qualidades sensíveis (SEEL, 2010, p. 65).

Muitas das questões tratadas pelo campo da estética dizem respeito à dimensão da percepção estética, como é o caso da reflexão de Baumgarten a respeito das “faculdades inferiores”. Também aqui se insere boa parte do debate a respeito do gosto ou do juízo estético: para Greenberg, a intuição estética é sempre uma questão de valor, e registra os valores com a mesma imediatez com que registra as propriedades desse objeto. Mas o juízo estético não pode ser tomado separado da percepção; expressa em palavras, essa valoração pode soar como um veredicto, quando é antes da ordem de uma apreciação (GREENBERG, 2013, p. 62).

A noção de percepção estética, apesar de pré-requisito para a compreensão do que ocorre na arte, não basta para o entendimento desse fenômeno. É preciso que tenhamos, então, um segundo estágio ou dimensão, o da *experiência estética*. Para Seel, a experiência estética é uma forma intensificada da percepção estética. Para Greenberg, o que caracteriza a experiência estética e a distingue da percepção estética vivenciada na experiência comum é uma mudança de atitude, um distanciamento em relação a tudo o que se passa. Esse distanciamento não equivale à falta de atenção ao aqui e agora criticada por Seel, mas diz respeito à percepção de uma separação da experiência estética em relação ao fluxo da experiência comum, e está relacionado ao processo de objetivação que permite que a experiência estética seja comunicável: “o ‘subjetivo’ refere-se a tudo o que particulariza um indivíduo como um eu afetado por questões práticas, psicológicas, individualizantes, que envolvem interesses. Na experiência estética, há um distanciamento, ora maior, ora menor, em relação a esse Eu” (GREENBERG, 2013, p. 82). Esse caráter de evento é identificado também por Dewey e é para Seel o que transforma uma mera percepção estética em experiência estética, que por sua vez é menos comum que a mera percepção estética, mas também pode ocorrer em qualquer situação e não está restrita ao mundo da arte.

Assim como a experiência estética inclui a questão da percepção estética, a terceira dimensão do fenômeno abrangeria também as outras duas. Trata-se do campo da arte em si, ou melhor, do caráter distintivo da experiência da arte, que chamei anteriormente de artisticidade. Trata-se de um tipo de experiência estética causado por um “evento de apresentação”, ou seja, intencionalmente estruturada e conduzida com base em referências ou ligações a outras formas de arte. Esse caráter, descrito assim por Seel, poderia equivaler ao que Danto considera como “pré-requisito” ao aval do mundo da arte.

Para Seel, a experiência da arte se diferencia da experiência estética em geral porque não é causada por um evento arbitrário, e sim por um evento de apresentação de presença. Por “apresentação” ele não quer dizer representação, mas sim a apresentação da disposição específica das formas e materiais. Nela a sensação de evento da experiência estética se torna ainda mais exacerbada:

A arte apresenta presença através da produção de presença. Nesses eventos gerados por seus trabalhos, a arte confunde essas constelações do possível e do impossível, do que está presente e do que está ausente, do que geralmente experimentamos como a realidade do nosso tempo. Quebrando assim com o fluxo contínuo da realidade ela fala e mostra o quanto o real é uma possibilidade e o possível uma realidade (SEEL, 2014, p. 32).

Essa “apresentação” também se caracteriza pelas ligações que estabelece com outras formas de apresentação artística. Para Seel, só se pode pensar nas particularidades de uma forma de arte individual a partir de sua relação com outras formas de arte, ou seja, o que constitui o caráter específico de uma modalidade artística é, acima de tudo, sua posição entre as outras artes. Além disso, diz ele, “é precisamente essa comunicação entre as artes que se torna um *evento* dentro dos eventos de apresentação de obras de arte individuais” (SEEL, 2014, p. 34). Para que uma apresentação artística assuma o caráter de evento ela requer uma ruptura que não é apenas a ruptura do fluxo contínuo da experiência, mas uma ruptura com expectativas que envolvem a relação da obra com seu gênero e deste com outros gêneros.

Isso está de acordo com posições teóricas que defendem a necessidade de um repertório desenvolvido ou uma “capacidade treinada” para a recepção artística, ou ainda com a visão de Danto de que é preciso um conhecimento da história da arte para discernir a “atmosfera de teoria artística” que permeia uma obra. O que não significa, é claro, que basta apenas um repertório artístico para se ter experiências artísticas. “Quem é intocado pelos acontecimentos do mundo – inclusive seus eventos estéticos – não será capaz de reconhecer, no aparecimento da arte, um evento de apresentação de ser no mundo. A experiência da arte vive da experiência fora da arte” (SEEL, 2014, p. 36).

A noção de experiência estética de Dewey se refere à segunda dessas três dimensões descritas por Seel, mas serve como importante fundamento para um estudo da artisticidade, ou seja, do tipo intencionalmente estruturado de experiência estética. Ela é valiosa para esta pesquisa, que se interessa principalmente pelo modo como, no video game, uma experiência estética pode ser estruturada e controlada a fim de provocar efeitos semelhantes aos da arte. Ela deixa de lado questões como a do reconhecimento institucional e do juízo estético, de modo que não se deve esperar dessa pesquisa um julgamento ou uma comparação do valor

estético do video game em relação a modalidades artísticas estabelecidas. Pode-se esperar, por outro lado, que a concepção deweyana nos ajude a compreender a dimensão do fenômeno que descreve como um tipo de engajamento ativo entre artista e receptor por meio da obra, ou seja, a obra não como o objeto artístico tangível, mas como um *processo comunicativo* estruturado por esse objeto.

Uma vez que a descrição de Dewey abrange tanto as experiências estéticas fortuitas quanto aquelas que são conduzidas de modo intencionalmente organizado, mas que meu interesse recai somente sobre o segundo tipo, torna-se preciso ainda expandir a concepção dessa modalidade de experiência estética a partir de outras leituras. A seguir, procurarei desenvolver o conceito de experiência estética de John Dewey, expandindo-o de modo a se adequar a um foco na terceira dimensão de Seel, a da artisticidade.

3.3 A experiência estética segundo Dewey

Conforme já mencionei, devemos reconhecer como principal fundamento da discussão o conceito de experiência estética, ainda que este tenha de ser delimitado através da noção de artisticidade. É preciso, no entanto, buscar balizas teóricas capazes de nos fornecer uma concepção de experiência estética mais apropriada para tratar da experiência dinâmica e estruturada do video game. A base dessa concepção será o tratado de Dewey sobre a *Arte como Experiência* (2010), que entrou em voga no campo da Comunicação nos últimos anos por propor uma concepção da experiência estética como um fenômeno essencialmente interacional, o que coincide com a preocupação crescente entre os comunicólogos por observar seus objetos empíricos por um viés relacional. Em 2010, o seguinte trecho da obra do autor me chamou a atenção, ao descrever sua concepção da experiência singular de caráter estético:

Talvez possamos ter uma ilustração geral, se imaginarmos que uma pedra que rola morro abaixo tem uma experiência. Com certeza, trata-se de uma atividade suficientemente “prática”. A pedra parte de algum lugar e se move, com a consistência permitida pelas circunstâncias, para um lugar e um estado em que ficará em repouso – em direção a um fim. Acrescentemos a esses dados externos, à guisa de imaginação, a ideia de que a pedra anseia pelo resultado final; de que se interessa pelas coisas que encontra pelo caminho, pelas condições que aceleram e retardam seu avanço, com respeito à influência delas no final; de que age e se sente em relação a elas conforme a função de obstáculo ou auxílio que lhes atribui; e de que a chegada final ao repouso se relaciona com tudo o que veio antes, como a culminação de um movimento contínuo. Nesse caso, a pedra teria uma experiência, e uma experiência com qualidade estética (DEWEY, 2010, p.115-116).

A experiência descrita por ele se distancia bastante do modelo filosófico esportivo que parece orientar a crítica feita por Ebert, para quem a interatividade se mostra como um dos principais entraves à produção de um efeito estético. À primeira vista, o exemplo de Dewey me pareceu curiosamente próximo de uma descrição da experiência de um jogador de video game: uma interação emocionalmente engajada que envolve a superação de obstáculos e a perseguição de objetivos.

Em maio de 2011, Philip Deen (2011) publicou um artigo no periódico online *Game Studies*, mostrando que eu não estava sozinho em pensar que as ideias de Dewey mostravam os caminhos para uma resposta à contundente negação de Ebert. Para ele, a concepção interacional da experiência estética de Dewey parece particularmente pertinente para tratar de meios que, como o video game, teriam na *interatividade* a sua qualidade estética particular.

Examinemos mais em detalhe a explicação de Dewey. Diferenciam-se na sua teoria as experiências cotidianas de “uma” experiência que assume uma dimensão singular ao promover o arrebatamento da criatura viva da experiência ordinária. Trata-se de uma experiência integrada e autossuficiente, desenvolvida de maneira organizada e até a completude. “Uma” experiência é, portanto, definida por um elemento unificador e por uma possibilidade de “consumação”.

Dewey observa que, na natureza, a forma é resultado de uma estabilidade, e “só ao compartilhar as relações ordeiras de seu meio que o organismo garante a estabilidade essencial à vida”; e que “quando essa participação vem depois de uma fase de perturbação e conflito, ela traz em si os germes de uma consumação semelhante ao estético” (DEWEY, 2010, p.77). Deen descreve bem esse processo:

A interação é marcada por períodos de desarmonia e re-harmonização nos quais saímos da relação habitual com o mundo e precisamos desenvolver novas maneiras de transacionar frutuosamente com ele. (...) Sob certas condições, a harmonia pode ser antecipada, cultivada e consumada. Quando isso acontece – quando a experiência cotidiana é tomada como um objeto de atenção com o propósito de libertar e harmonizar as suas qualidades imanentes –, então a chamamos de experiência estética⁸⁸ (DEEN, 2011, s/p, tradução nossa).

Deen procede então para explicar-nos como ele entende que um processo de condução da experiência se dá nos *games*. Entendendo que todo *game* é uma interação estruturada, ele

⁸⁸ “Interaction is marked by periods of disharmony and re-harmonization where we fall out of habitual relation with the world and have to develop new ways of fruitfully transacting with it. (...) Under certain conditions, harmony can be anticipated, cultivated and consummated. When this happens - when everyday experience is taken as an object of concern with an eye to freeing and harmonizing its immanent qualities - then we term it aesthetic experience”.

descreve maneiras como um projetista pode deixar um espaço aberto à atividade do jogador, mas ao mesmo tempo guiar essa atividade e esclarecer o próximo passo, ao sutilmente iluminar um caminho ou de algum outro modo atrair o olhar do jogador para ele. Na visão de Deen, a possibilidade de falhar no jogo, em geral acompanhada da morte de um personagem e da retomada de um ponto anterior na progressão do jogo, não são entraves em relação a uma experiência narrativa coerente e nem uma ameaça ao autor, e sim aspectos essenciais da experiência estética no jogo:

De uma perspectiva Deweyana, eles [os jogadores] querem o desafio de identificar e superar desafios, a lenta escalada rumo à vitória. (...) Não é simplesmente a estória que promove uma sensação de completude e consumação, mas também o sentimento de realização. A vitória transforma os fracassos anteriores em elementos de um todo orgânico. Eles foram necessários para consumir a experiência, mesmo que tenham interrompido a continuidade da narrativa⁸⁹ (DEEN, 2011, s/p, tradução nossa).

Devemos notar, entretanto, que a questão é mais complexa do que Deen faz parecer. Embora a estrutura proposta por Dewey, com seus obstáculos e sua lenta escalada rumo à consumação se assemelhe à primeira vista à descrição da experiência de um *game*, precisamos notar que ele não formulou essa proposição tendo em mente os jogos digitais particularmente. Sua teoria é aplicável também a modalidades artísticas que consideraríamos “não interativas”, pois ele concebe toda experiência estética como um processo de ajuste mútuo entre o interator e a obra. Se por um lado a teoria de Dewey nos ajuda a entender que a interatividade não é, como parecia afirmar Ebert, obstáculo à experiência estética, por outro lado não podemos presumir que uma obra pode alcançar essa experiência apenas por ser interativa.

Deen não deixa de notar isso, quando afirma que “a questão não é se o meio é interativo, mas se uma interação particular constitui ‘uma’ experiência” (DEEN, 2011, s/p), e evoca a discussão dos “momentos memoráveis” de Henry Jenkins, quando este diz que “momentos memoráveis emergem quando todos os elementos do meio se reúnem para criar uma experiência distintiva e convincente” (JENKINS, *apud* DEEN, 2011, s/p). Acredito que a teoria de Dewey nos permite dar um passo adiante e identificar com mais precisão *como* isso pode ocorrer.

Um elemento crucial da caracterização Deweyana do objeto capaz de conduzir à experiência estética é a questão da *expressão*. É, por exemplo, um ponto em que podemos notar a diferença entre *games* e esportes, e assim abordar outro dos argumentos usados por

⁸⁹ “From a Deweyan perspective, they want the challenge of identifying and overcoming challenges, the slow build to victory (...). It is not simply the story that provides the sense of completeness and consummation but also the feeling of accomplishment. The victory transforms the previous failures into elements of an organic whole. They were necessary to consummate the experience, even if they did disrupt the continuity of the narrative”.

Ebert. Embora esportes e *games* tenham diversos elementos em comum, podemos considerar que estes se diferenciam daqueles porque possuem um *regime característico próprio* de expressão. Deen argumenta que *games* podem expressar emoções através do modo como um projetista organiza os obstáculos e desafios, equilibrando uma crescente dificuldade com a diversão em um lento e satisfatório *crescendo* rumo à vitória. O problema com essa caracterização é que ela faz corresponder os desafios colocados à progressão do jogador no *game* à fase de “perturbação e conflito” que é posta como obstáculo à re-harmonização, e que confere a ela um caráter de consumação estética. Mas o próprio Dewey avisa que a experiência estética é antes uma questão de *reflexão* do que de *reflexos*: “uma atividade pode ser automática demais para permitir uma sensação daquilo a que se refere e para onde vai. (...) Os obstáculos são superados pela habilidade sagaz, mas não alimentam a experiência” (DEWEY, 2010, p. 114). Uma experiência estética só ocorreria quando “os atos sucessivos são perpassados por um sentimento de significado crescente, que é conservado e se acumula em direção a um fim vivido como a consumação de um processo (DEWEY, 2010, p. 115). Sendo assim, a vitória no *game* não corresponde automaticamente à consumação característica da experiência estética.

Proponho uma aplicação da estrutura Deweyana da experiência estética diferente da feita por Deen. Entendo que, de acordo com a visão de Dewey, uma experiência estética se inicia com uma emoção que é sinal de uma ruptura, uma sensação que nos diz: “há algo aqui que não se encaixa na minha experiência habitual”. Se vemos, por exemplo, uma imagem de um tipo ao qual estamos habituados, como a fotografia de um documento, dá-se aí um mero *reconhecimento* passivo: “isto é aquilo”. Por outro lado, se olhamos para algo como uma pintura cubista, sofremos um incômodo, pois um obstáculo ao reconhecimento é colocado. O desejo de restabelecer a harmonia e sanar a ruptura nos força a ultrapassar o reconhecimento passivo e passar à percepção ativa. Desenvolvemos um interesse nos elementos da obra como condições de realização da harmonia. Refletimos a partir de unidades de experiência anteriores sobre como proceder com essa realização: observamos, por exemplo, que alguns dos fragmentos da imagem cubista nos parecem familiares, como a boca de uma guitarra com suas cordas. A partir do confronto e da reflexão, podemos concluir que a imagem cubista não representa um objeto fragmentado, mas uma cena vista por múltiplos pontos de vista simultâneos. Tendo assim realizado a harmonia, incorporamos o material da reflexão aos objetos como o significado destes.

Esse processo é muito mais complexo e gradual do que fui capaz de descrever. Ele envolve, por exemplo, tudo aquilo que o autor inclui sob o que chama de “sentido”: o sensorial, o sensacional, o sensível, o sensato, o sentimental, o sensual e até o significado. Ele se relaciona com a proposição de Seel segundo a qual o objeto estético é aquele que convoca um tipo de percepção que não o reduz a conceitos, mas o capta em sua plenitude sensível. Seel dá como exemplo a investigação forense da cena de um crime: ainda que se dê ali um processo de resolução de um problema semelhante ao descrito por Dewey, tudo é conceitualmente fixado e não há percepção estética, porque esta se dá pela via do conhecimento confuso de Baumgarten. Mesmo uma obra de arte pode ser vista pela lente do mero reconhecimento: o vigia do museu certamente não tem uma experiência estética a cada vez que passa diante de um quadro de Picasso. Ainda assim, o exemplo da pintura cubista nos serve bem didaticamente, mesmo que sob o risco de parecer redutor, porque permite que percebamos com facilidade essa “interação” que se dá no ato de percepção Deweyano.

Podemos dizer, então, que há dois tipos de “interação” em jogo: de um lado, um engajamento ativo e interessado com a obra (o que Dewey chama de “percepção”); de outro, a inserção efetiva de *inputs* físicos na obra (o que comumente entendemos como “interatividade”). Uma não equivale à outra, e só podemos tomar a *interatividade* como a “especificidade estética” dos *games* caso ela opere em prol da *percepção*. Em outras palavras, o ato de jogar deve trazer sentidos que se acumulam em direção à *consumação*, que não é a vitória em si, mas a conclusão satisfatória do processo de reconstrução poética.

A caracterização de Dewey da experiência estética é de fato ampla e abre-se a interpretações como a de Deen. Sendo assim, é preciso aumentar o escopo da minha fundamentação teórica, a fim de caracterizar com mais precisão essa experiência. Convoco, para isso, duas teorias: a chamada “estética da formatividade”, de Luigi Pareyson, e a “estética da recepção” formulada por Wolfgang Iser e Hans Robert Jauss. A partir da contribuição desses autores, aprofundarei e precisarei a concepção de experiência estética deste trabalho na forma de uma caracterização quádrupla: a) a experiência estética é *comunicativa*; b) A experiência estética é um *evento dinâmico*; c) a experiência estética tem *caráter performativo*; d) a experiência estética é *sensível*.

a) A experiência estética é comunicativa

Em primeiro lugar, proponho que a experiência estética deve ser concebida como um fenômeno comunicativo, algo que a teoria de Dewey já dava a entender. Entretanto, trata-se de um tipo de comunicação que não pode ser compreendido pelo modelo clássico que divide o processo em instâncias de emissão, transmissão e recepção, e que concebe o sentido como algo que é “carregado” pela obra.

Entendendo que muitas das proposições de Iser e Jauss relacionadas ao texto literário são aplicáveis a outras modalidades artísticas, se as vemos como tipos de textos, posso começar a formular uma concepção segundo a qual o sentido não é algo que está sendo transmitido, mas sim algo que é “o produto de uma interação entre os sinais textuais e os atos de compreensão do leitor” (ISER, 1994, p. 9). Sob essa perspectiva, a obra não se encerra nem no pólo artístico do autor, nem no pólo estético do receptor, mas situa-se *na relação* entre eles, o que significa que não podemos analisar cada pólo separadamente, como avisa Iser:

Apesar de seus usos, a análise separada só seria conclusiva se a relação fosse uma de transmissão e recepção, pois isso pressuporia um código comum, assegurando a comunicação precisa, uma vez que a mensagem viajaria apenas em uma direção. Nas obras literárias, entretanto, a mensagem é transmitida em duas direções, no sentido em que o leitor “recebe-a” compondo-a. *Não há código comum – na melhor das hipóteses poder-se-ia dizer que um código comum pode emergir no decorrer do processo*⁹⁰(ISER, 1994, p. 21, grifo nosso, tradução nossa).

Iser argumenta que, para que algo novo seja produzido a partir do texto, deve haver uma discrepância entre o repertório do texto e o do leitor:

a comunicação literária diferencia-se de outras formas de comunicação pelo fato de que aqueles elementos do repertório do emissor que são familiares para o leitor pela sua aplicação em situações da vida real perdem a sua validade quando transplantados para o texto literário. E é precisamente essa *perda* de validade que leva à comunicação de algo novo⁹¹ (ISER, 1994, p.83, tradução nossa).

A proposição feita por Iser de que na comunicação artística o leitor deve “descobrir por si mesmo o código subjacente ao texto”⁹² (ISER, 1994, p. 60) se aproxima da caracterização feita por Pareyson. Retomando a sua divisão dos conceitos históricos de arte

⁹⁰ “Despite its uses, separate analysis would only be conclusive if the relationship were that of transmitter and receiver, for this would presuppose a common code, ensuring accurate communication, since the message would only be traveling one way. In literary works, however, the message is transmitted in two ways, in that the reader ‘receives’ it by composing it. There is no common code – at best one could say that a common code may arise in the course of the process”.

⁹¹ “The repertoires of the text as sender and the reader as recipient will also overlap, and the common elements are an essential precondition for the ‘circulation’. However, literary communication differ from other forms of communication in that those elements of the sender’s repertoire which are familiar to the reader through their application in real-life situations, lose their validity when transplanted into the literary text. And it is precisely this loss of validity which leads to the communication of something new”.

⁹² “discover for himself the code underlying the text”.

em três – *um fazer, um conhecer e um exprimir* –, o autor propõe uma concepção da arte como *forma*, organismo dotado de vida autônoma e regido por regras próprias, opondo ao conceito de *expressão* o de *produção*, ação formante. Para ele, entender a arte como “expressão” é algo feito por teorias que a concebem, em sua base, como *linguagem*, o que só poderia ser feito como metáfora: “se há artes que, como a poesia, adotam a linguagem como matéria, pode-se perguntar, todavia, que tipo de linguagem, precisamente, é uma estátua ou um edifício” (PAREYSON, 1997, p. 23). Uma estátua não é fruto da aplicação de um sistema organizado como o da língua; é sim produto de uma atividade produtiva, “um tal fazer que, enquanto faz, inventa o por fazer e o modo de fazer” (PAREYSON, 1997, p. 26), de modo que se pode dizer que a atividade artística consiste propriamente no *formar*, isto é, exatamente num executar que é, ao mesmo tempo, inventar e descobrir.

Com esse conceito de forma na acepção de organismo, Pareyson supera velhas dicotomias, como as oposições entre *forma* e *conteúdo* e entre *forma* e *matéria*, entendendo que “a forma é expressiva enquanto o seu *ser* é um *dizer*, e ela não *tem* quanto, antes *é* um significado” (PAREYSON, 1997, p. 23).

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

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

a produção artística é um *ensaiar*, um proceder através de propostas e esboços, interrogações pacientes da “matéria”. Mas esta aventura criativa tem um ponto de referência e um termo de comparação. O artista procede por tentativas, mas a sua tentativa é guiada pela obra tal como esta deverá ser, algo que, sob a forma de um

apelo e de uma exigência intrínseca à formação, orienta o processo produtivo (ECO, 1986, p.18).

Essa idéia da “obra tal como deverá ser” é como Eco descreve o conceito pareysoniano de *forma formante*, que postula “obra” como um guia *a priori* da própria realização empírica, uma espécie de “ponto de partida” oferecido pela matéria ao artista. Eco aponta que essa é uma solução problemática, porque formula uma resposta em termos metafísicos: a noção de “ponto de partida” é fundamentada em uma “metafísica da figuração”, que pressupõe a presença de um Figurador que constitui as formas naturais como pontos de partida densos de intenção, ou seja, que por detrás de cada ponto de partida haveria “não um universo casual que só pode ser ordenado a partir da proposta interpretativa do homem, mas que tem já em si possibilidades precisas de ordem, por virtude de uma intenção que o organiza” (ECO, 1986, p. 24). Mas Eco defende que essa solução metafísica não invalida a teoria de Pareyson, pois, para aqueles a quem parece útil manter uma atitude de suspeita em relação ao discurso metafísico, apresentam-se outras soluções (ECO, 1986, p. 25).

Para este trabalho, essa concepção da produção poética é pertinente porque aprofunda a estrutura proposta por Dewey. A partir dela, a noção de “obstáculos” impostos à percepção é substituída por estratégias comunicativas que, sendo fundamentadas na matéria da obra, não podem ser resolvidas por códigos preexistentes e, portanto, exigem um engajamento ativo do receptor. É importante ressaltar que Pareyson não discute essa atividade de recepção, concentrando seus esforços na descrição do que se dá durante a criação artística; é na minha apropriação do pensamento desse autor que as suas proposições são identificadas com os obstáculos deweyanos e colocadas em uma estrutura que culmina no processo de reconstrução poética. Para entender melhor esse processo, do qual Pareyson não trata, é preciso passar ao segundo ponto.

b) A experiência estética é um evento dinâmico

Explorando a noção de que o prazer estético seria decorrente da “resolução de conflitos”, Iser cita a teoria psicanalítica de Norman Holland, para quem a arte oferece um conforto e um alívio ao solucionar conflitos de acordo com a expectativa do espectador. Essa abordagem, que parece similar à aplicação feita por Deen da teoria de Dewey, é falha aos olhos de Iser por propor que a resolução já esteja contida na própria obra.

Em geral, a natureza desses conflitos é tal que, embora possíveis soluções sejam esboçadas no texto, elas não são explicitamente formuladas ali. A formulação

acontecerá através da atividade guiada estimulada no leitor, pois somente dessa maneira ela pode se tornar parte da experiência do próprio leitor. Mas se a solução é de fato formulada no texto, a atividade do leitor será naturalmente de um tipo diferente: ao invés de atualizar uma solução, ele irá agora adotar uma atitude de respeito daquela que lhe é oferecida. Quanto mais explícito o texto, menos envolvido o leitor estará, e, de passagem, alguém poderia comentar que isto explica a sensação de anticlímax que acompanha muito do que é chamado de “leitura leve”⁹³ (ISER, 1994, p. 46, tradução nossa).

Para Iser, não há dúvida de que o conflito é um elemento central na literatura, mas ele discorda disso que considera um aspecto típico das teorias psicológicas da arte, que é a tendência a situar a resolução na obra. Para ele, o processo de resolução é um ato do espectador – ainda que um ato guiado por estratégias textuais, e isso contribui para conferir à experiência estética um caráter de evento.

Na literatura, onde o leitor está constantemente retroalimentando reações enquanto obtém novas informações, há um tal processo contínuo de realização, e assim a própria leitura “acontece” como um evento, no sentido em que aquilo que lemos assume o caráter de uma situação aberta, a um só tempo concreta e ainda assim fluida. A concretude emerge de cada nova atitude que somos forçados a adotar em relação ao texto, e a fluidez do fato de que cada nova atitude carrega a semente de sua própria modificação⁹⁴ (ISER, 1994, p.68, tradução nossa).

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

Para o autor, as obras de arte não operam pela denotação, porque não são *representações* da realidade e sim *expansões* dela: segundo ele, o repertório não se refere diretamente à realidade, mas sim a um ou mais sistemas pelos quais a concebemos. A denotação pode apenas reforçar esses sistemas, enquanto que a obra de arte, ao retirar deles

93 “Generally, the nature of these conflicts is such that although possible solutions are adumbrated in the text, they are not explicitly formulated there. The formulation will take place through the guided activity stimulated in the reader, for only in this way it can become part of the reader’s own experience. But if the solution is in fact formulated in the text, the activity of the reader will naturally be of a different sort: instead of actualizing a solution, he will now adopt an attitude toward the one offered him. The more explicit the text, the less involved he will be, and, in passing, one might remark that this accounts in great measure for the feeling of anticlimax that accompanies so much of what is called ‘light reading’”.

94 “In literature, where the reader is constantly feeding back reactions as he obtains new information, there is such a continual process of realization, and so reading itself ‘happens’ like an event, in the sense that what we read takes on the character of an open-ended situation, at one and the same time concrete and yet fluid. The concreteness arises out of each new attitude we are forced to adopt toward the text, and the fluidity out of the fact that each new attitude bears the seed of its own modification”.

normas e elementos, extraindo-as de seus contextos, produz novas associações e questiona as limitações desses sistemas.

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

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

Analisando essas proposições à luz da estrutura deweyana, posso começar a formular uma compreensão do “desvio” como a ruptura que causa conflito e traz o engajamento do espectador. Já nos termos da proposição de Pareyson sobre o diálogo com a matéria, o “desvio” não é visto como um capricho do autor, mas como fruto de exigências e obstáculos impostos por essa matéria.

Iser recomenda ainda que façamos pelo menos duas adições a essa concepção “desviacionista”. A primeira delas seria a compreensão de que o que é violado no “desvio” não é uma regra, mas uma *expectativa do leitor*. A segunda seria a percepção de que a violação produz uma tensão, mas não estrutura a atitude do leitor. Interessa a Iser o modo como as estratégias textuais cumprem essa função, e veremos algumas das soluções que ele propõe mais adiante.

Por ora, exploremos a questão do *desvio da expectativa*. Trata-se de um problema central na teoria de Jauss (1982), onde a obra de arte é concebida como um mapa que convoca a percepção do receptor, do qual faz parte a condução estratégica das suas expectativas:

Uma obra literária, mesmo quando aparenta ser nova, não se apresenta como algo completamente novo em um vácuo informacional, mas predispõe sua audiência a um tipo muito específico de recepção através de anúncios, sinais explícitos ou subentendidos, características familiares ou alusões implícitas. Ela desperta memórias daquilo que já foi lido, leva o leitor a uma atitude emocional específica, e com o seu início instiga expectativas para o “meio e o final”, que podem então ser mantidas intactas ou alteradas, reorientadas ou até realizadas ironicamente no curso da leitura de acordo com regras específicas do gênero ou tipo de texto. O processo psíquico na recepção de um texto, no horizonte primário da experiência estética, não

é de modo algum somente uma série arbitrária de impressões meramente subjetivas, mas sim a execução de instruções específicas em um processo de percepção direcionada, que pode ser compreendido de acordo com suas motivações constitutivas e seus sinais ativadores⁹⁵ (JAUSS, 1982, p. 23, tradução nossa).

Está proposto aí o conceito de horizonte de expectativa (*erwartungshorizont*). Originário da fenomenologia de Husserl e da hermenêutica de Gadamer, a noção refere-se ao conjunto de crenças, ideias aprendidas e princípios assimilados que limitam a liberdade do ato interpretativo. Não se trata de uma “tensão” em relação à continuidade narrativa, mas de uma expectativa de consistência lírica, a expectativa de que o movimento do texto irá tornar visível uma coerência oculta a princípio (JAUSS, 1982, p.143). Para Jauss, uma obra literária é capaz tanto de evocar quanto de negar horizontes específicos, e de fato a experiência estética é descrita por ele como um processo contínuo de estabelecimento e alteração de horizontes (JAUSS, 1982, p.23).

A formulação desse conceito tem algumas consequências importantes na teoria de Jauss. Em primeiro lugar, partindo da ideia de que “toda verdadeira obra de arte violou um gênero estabelecido”⁹⁶ (CROCE, *apud* JAUSS, 1982, p. 78), o autor ataca a noção de *gênero* como algo normativo (no caso do texto literário, algo que segue os cânones oriundos dos gêneros medievais), e propõe uma concepção própria:

Mesmo quando uma criação verbal nega ou ultrapassa todas as expectativas, ela ainda pressupõe informação preliminar e uma trajetória de expectativas contra a qual registrar a originalidade e novidade. Esse horizonte do esperável é constituído para o leitor a partir de uma tradição ou série de obras previamente conhecidas. (...) Nesse sentido, toda obra pertence a um gênero...⁹⁷ (JAUSS, 1982, p.79, tradução nossa).

Assim, Jauss propõe que, se seguirmos esse raciocínio, os gêneros literários devem ser entendidos não como *genera* (classes) no sentido lógico, mas como grupos ou famílias históricas. Desse modo, a concepção de gênero como uma norma prévia e invariável e a noção clássica de tradição literária são substituídas pelo princípio da *evolução* literária; sem entender

⁹⁵ “A literary work, even when it appears to be new, does not present itself as something absolutely new in an informational vacuum, but predisposes its audience to a very specific kind of reception by announcements, overt and covert signals, familiar characteristics, or implicit allusions. It awakens memories of that which was already read, brings the reader to a specific emotional attitude, and with its beginning arouses expectations for the ‘middle and end,’ which can then be maintained intact or altered, reoriented, or even fulfilled ironically in the course of the reading according to specific rules of the genre or type of text. The psychic process in the reception of a text is, in the primary horizon of aesthetic experience, by no means only an arbitrary series of merely subjective impressions, but rather the carrying out of specific instructions in a process of directed perception, which can be comprehended according to its constitutive motivations and triggering signals”.

⁹⁶ “every true work of art has violated an established genre”.

⁹⁷ “Even when a verbal creation negates or surpasses all expectations, it still presupposes preliminary information and a trajectory of expectations against which to register the originality and novelty. This horizon of the expectable is constituted for the reader from out of a tradition or series of previously known works, and from a specific attitude, mediated by one (or more) genre and dissolved through new works. (...) To this extent, every work belongs to a genre...”.

aqui nem uma analogia ao crescimento orgânico, nem uma analogia da seleção darwiniana, mas sim uma sucessão histórica de horizontes de expectativa.

Outra consequência crucial da ideia de horizonte de expectativa na teoria de Jauss é o conceito de “distância estética”, que descreve a disparidade entre os horizontes dados e a aparição de um novo trabalho capaz de provocar uma mudança de horizontes. É através desse conceito que Jauss diferencia textos que servem ao mero “entretenimento” daqueles que alcançam um caráter artístico. O “entretenimento”, para Jauss, é algo que

pode ser caracterizado pela estética da recepção como não exigindo nenhuma mudança horizontal, mas sim cumprindo exatamente as expectativas prescritas por um padrão dominante de gosto, na medida em que satisfaz o desejo pela reprodução do familiarmente belo; confirma sentimentos familiares; sanciona noções desejantes; torna experiências incomuns satisfatórias como “sensações”; ou mesmo levanta problemas morais, mas apenas para “resolvê-los” de uma maneira edificante como questões pré-decidas⁹⁸ (JAUSS, 1982, p.25, tradução nossa).

Ao que o autor completa, mais adiante:

Se um texto simplesmente reproduz os elementos de uma estrutura genérica, apenas encaixa um outro material no modelo de representação preservado (...), ele constitui aquele tipo estereotípico de literatura no qual, precisamente, gêneros bem-sucedidos (...) logo afundam. (...) Quanto mais estereotipicamente um texto repete o genérico, mais inferior é o seu caráter artístico...⁹⁹ (JAUSS, 1982, p.89, tradução nossa).

Assim, Jauss afirma que o caráter artístico de uma obra pode ser medido pela distância entre os seus horizontes iniciais e a mudança horizontal proposta pelo texto. São essas obras de caráter artístico que ocasionam a transformação histórica dos gêneros: conforme o tempo passa, as obras de arte passam a ser lidas não a partir de seu horizonte inicial, mas já a partir da própria mudança horizontal que haviam proposto, que passa a ser percebida por novos leitores como seu horizonte inicial; convertem-se assim em *clássicos*, tornam-se cânones, e as obras que operavam a partir dos horizontes que foram alterados passam a ser vistas como obsoletas ou *démodé*.

Entretanto, fica a questão: como o texto opera essa mudança horizontal? Nos termos de Iser, pode-se dizer que o texto tem dois “códigos”. Há um “primeiro código”, que consiste nas estruturas convencionais e bem estabelecidas do texto, e cuja função é fornecer ao leitor

⁹⁸ “can be characterized by an aesthetics of reception as not demanding any horizontal change, but rather as precisely fulfilling the expectations prescribed by a ruling standard of taste, in that it satisfies the desire for the reproduction of the familiarly beautiful; confirms familiar sentiments; sanctions wishful notions; makes unusual experiences enjoyable as ‘sensations’; or even raises moral problems, but only to ‘solve’ them in an edifying manner as predecided questions”.

⁹⁹ “If a text simply reproduces the elements of a generic structure, only plugs some other material into the preserved model of representation (...), it constitutes that stereotypical kind of literature into which, precisely, successful genres (...) soon sink. (...) The more stereotypically a text repeats the generic, the more inferior is its artistic character”.

direções para que seja decifrado um “segundo código” do texto. É principalmente dessa atividade de deciframento do segundo código que o leitor deriva prazer estético. As estratégias textuais carregam para o leitor esse primeiro código, operando de dois modos: pela *seleção* e pela *combinação*.

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

A seleção que subjaz todo texto literário sempre fará emergir essa relação primeiro plano/plano de fundo. O elemento escolhido evoca seu cenário original, mas deverá assumir uma função nova e ainda desconhecida. Através dessa relação primeiro plano/plano de fundo, o princípio da seleção explora uma condição básica para todas as formas de compreensão e experiência, pois o significado ainda desconhecido seria incompreensível não fosse pela familiaridade do plano de fundo que contrapõe¹⁰⁰ (ISER, 1994, p.93, tradução nossa).

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

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

A formação de coerência é a base necessária para todos os atos de apreensão. Ela se realiza através de atividades de agrupamento que cabem ao leitor; o agrupamento identifica as relações de signos textuais e as representa enquanto *Gestalt*. A *Gestalt* resulta da relação descoberta entre os signos, o que significa que a relação não se manifesta verbalmente, sendo resultado da modificação retencional de signos tornados equivalentes. Assim como se pode dizer que a estrutura textual esboça

¹⁰⁰ “The selection that underlies all literary texts will always give rise to this foreground-background relationship. The chosen element evokes its original setting, but is to take on a new and as yet unknown function. By means of this foreground-background relationship, the principle of selection exploits a basic condition for all forms of comprehension and experience, for as the yet unknown meaning would be incomprehensible were it not for the familiarity of the background it set against”.

relações entre os signos, também é verdade que a equivalência, o fruto da modificação retencional dos signos, é algo que o próprio leitor produz. Eis o ponto em que a estrutura do texto se transforma em estrutura do ato, ou seja, em que os signos verbais ativam a afeição do leitor necessária para a sua realização (ISER, 1999, p. 40).

O processo descrito aqui se aproxima em muito da estrutura proposta por Dewey, onde a busca por harmonia move o organismo em uma experiência, e essa experiência pode assumir um caráter singular se é constituída por um acúmulo gradual de significado que conduz a uma consumação. Em relação à ideia de desvio do horizonte de expectativas de Jauss, entretanto, é preciso destacar que Iser nota que o caráter estético da experiência não é derivado do desvio em si, mas da atividade produtiva ocasionada por esse desvio:

Daí segue que o sentido do texto não reside nas expectativas, nem nas surpresas e decepções, e muito menos nas frustrações que nos acompanham durante o processo de formação da Gestalt. Estas últimas representam as reações provocadas pela ruptura, pela perturbação e pela obliteração das Gestalten que criamos na leitura. Isso significa que o leitor reage a algo que ele mesmo produzira, e este modo de reação explica por que somos capazes de experimentar o texto como evento real. Não o compreendemos como um objeto dado, nem como estrutura determinada por predicados; é antes de mais nada por nossas reações que o texto se faz presente. Dessa maneira, o sentido da obra ganha o caráter de evento, e, já que produzimos o evento como correlato de consciência do texto, experimentamos o sentido do texto como realidade (ISER, 1999, p. 45-46).

c) A experiência estética é *performativa*

Se a Gestalt é para Iser o noema perceptivo do texto literário, do ponto de vista do autor a unidade mínima da literatura é o “ato de fala”: o uso pragmático do signo em um contexto através do qual ele adquire sentido. Conforme foi mencionado no Capítulo 2, este conceito foi desenvolvido originalmente por John Austin, que propôs a existência de três tipos de ato de fala – o locucionário, o ilocucionário e o perlocucionário – e dividiu a linguagem em duas formas de expressão: de um lado a “constativa”, onde se diz algo sobre um objeto e esse algo pode ser avaliado em termos de veracidade ou fantasia; e de outro a “performativa”, onde o que é dito configura uma ação (como batizar um navio ou realizar um casamento) que pode ser avaliada em termos de sucesso ou falha. A fala “performativa” só produz significado de acordo com um contexto.

Para Austin, conforme explica Iser, a literatura seria um caso especial de ato ilocucionário – a afirmação com uma certa “força” convencional – no qual o que se diz não é “levado a sério”, pois se trata de ficção sem força real. Entretanto, Iser refuta essa posição

partindo da própria explicação da Austin a respeito das três condições para o sucesso da ação linguística:

O enunciado deve invocar uma *convenção* que é válida tanto para o receptor quanto para o falante. A aplicação da convenção deve combinar com a situação – em outras palavras, deve ser governada por *procedimentos aceitos*. E, finalmente, a vontade de os participantes se envolverem em uma ação linguística deve ser proporcional ao grau em que a *situação* ou contexto está definido¹⁰¹ (ISER, 1994, p. 56, tradução nossa).

Na aplicação que Iser faz dessas três condições ao texto literário, ele presume que o leitor, para ser chamado de tal, já cumpre a “vontade de participar”, mas que as outras condições devem ser estabelecidas pelo texto. Ele equivale, então, as “convenções” ao “repertório”, e os “procedimentos aceitos”, às “estratégias”. À participação do leitor, ele dá o nome de “realização”.

A partir dessa definição, Iser irá argumentar que os atos de fala literários não são atos “vazios” ou “parasíticos”, como acusa Austin, mas que eles são atos ilocucionários com uma função especial. A sua força não é completamente convencional, já que os repertórios do texto e do leitor não necessariamente se equivalem. Se a crítica de Austin repousava justamente sobre o fato de que o texto literário não trabalha com contextos e convenções bem definidos, Iser por sua vez defende que, na verdade, o que se passa é que a literatura não trabalha com as convenções como uma estrutura vertical – no sentido de valores do passado aplicados ao presente –, mas sim as reorganiza horizontalmente correlacionando convenções extraídas de seu contexto e questionando a sua validade. Textos retóricos, didáticos ou propagandísticos trabalham com uma correspondência completa entre os repertórios de texto e leitor, pois eles adotam a validade estabilizada verticalmente dos sistemas, ao invés de reorganizar seus elementos horizontalmente. Esses textos, ao reforçar sistemas vigentes, só comunicam algo se o sistema em questão estiver ameaçado, caso em que produzem uma reestabilização. A literatura, no entanto, teria a função pragmática de “despragmatizar” as convenções que seleciona (ISER, 1994, p. 61). Iser destaca ainda que a participação do leitor diante do ato ilocucionário da literatura é também uma performance:

No que diz respeito ao leitor, ele se vê obrigado a descobrir por que certas convenções deviam ter sido escolhidas para a sua atenção. Esse processo de descoberta é da natureza de uma ação performativa, pois traz à tona a motivação que rege a seleção. Nesse processo, o leitor é guiado por uma variedade de técnicas narrativas, que podem ser chamadas as estratégias do texto. Essas estratégias

¹⁰¹ “The utterance must invoke a convention that is as valid for the recipient as for the speaker. The application of the convention must tie in with the situation – in other words, it must be governed by accepted procedures. And, finally, the willingness of the participants to engage in a linguistic action must be proportionate to the degree in which the situation or context of the action is defined”.

correspondem aos *procedimentos aceitos* dos atos de fala, na medida em que eles fornecem uma orientação na procura de intenções subjacentes à seleção das convenções. Mas elas diferem dos procedimentos aceitos na medida em que se combinam para frustrar expectativas estabilizadas ou expectativas que elas próprias haviam inicialmente estabilizado¹⁰² (ISER, 1994, p. 61, tradução nossa).

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

A linguagem ficcional tem as propriedades básicas do ato ilocucionário. Ela relaciona-se com as convenções que transporta com ela, e também implica procedimentos que, sob a forma de estratégias, ajudam a guiar o leitor para um entendimento dos processos seletivos subjacentes ao texto. Ela tem a qualidade de “performance”, na medida em que faz o leitor produzir o código que rege essa seleção como o real significado do texto. Com a sua organização horizontal de convenções diferentes, e sua frustração das expectativas estabelecidas, assume uma força ilocucionária, e a eficácia potencial desta não só desperta a atenção, mas também orienta a abordagem do leitor para o texto e gera respostas a ele¹⁰³ (ISER, 1994, p.61).

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

Nesse sentido, o papel do leitor na produção do código do texto parece muito próximo ao conceito de performance descrito por Carlson, para quem o que caracteriza uma performance é a atitude. Ele explica: “podemos fazer ações sem pensar, mas quando pensamos sobre elas, isso introduz uma consciência que lhes dá a qualidade de performance” (CARLSON, 2009, p. 15). Sob essa concepção, toda performance tem um caráter quase

¹⁰² “As far as the reader is concerned, he finds himself obliged to work out why certain conventions should have been selected for his attention. This process of discovery is in the nature of a performative action, for it brings out the motivation governing the selection. In this process the reader is guided by a variety of narrative techniques, which might be called the strategies of the text. These strategies correspond to the accepted procedures of speech acts, in so far as they provide an orientation in the search for intentions underlying the selection of conventions. But they differ from the accepted procedures in that they combine to thwart stabilized expectations or expectations which they themselves have initially stabilized”.

¹⁰³ “fictional language has the basic properties of the illocutionary act. It relates to conventions which it carries with it, and it also entails procedures which, in the form of strategies, help to guide the reader to an understanding of the selective processes underlying the text. It has the quality of ‘performance’, in that it makes the reader produce the code governing this selection as the actual meaning of the text. With its horizontal organization of different conventions, and its frustration of established expectations, it takes on an illocutionary force, and the potential effectiveness of this not only arouses attention but also guides the reader’s approach to the text and elicits responses to it”.

paradoxal, pois enquanto ela é um estar-envolvido, ela também implica em um distanciamento auto-reflexivo.

A ideia de que a experiência estética é caracterizada, entre outras coisas, por uma atitude auto-reflexiva daquele que a experimenta aparece também no pensamento de Dewey:

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

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

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

Durante a leitura de um texto ficcional, inicia-se uma interação entre a presença do texto e a experiência do leitor, relegada ao passado, interação esta que se manifesta na relação mútua entre reorganizar e dar forma. Isso significa que a apreensão de tal texto não pode ser vista como processo de aceitação passiva, mas sim como resposta produtiva à diferença experimentada. Visto que tal reação transcende geralmente os padrões do leitor, há de se perguntar o que controla a sua reação. Esse controle não poderá ser exercido por um código dominante, nem por experiências sedimentadas do leitor, uma vez que ambos os fatores são transcendidos na experiência estética. É nesse ponto que ganham relevância as discrepâncias produzidas durante o processo de formação de *Gestalten*. Em face das discrepâncias, o leitor pode perceber a imperfeição das *Gestalten* que criara e distanciar-se de seu próprio envolvimento no texto; desse modo, ele se torna capaz de observar-se a si mesmo agindo de uma maneira que não lhe é familiar. Perceber-se a si mesmo no momento da própria participação constitui uma qualidade central da experiência estética; o leitor se encontra num peculiar estado intermediário: ele se envolve e se vê sendo envolvido (ISER, 1999, p. 53).

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

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

Essa caracterização nos é válida não apenas porque demonstra que toda experiência estética é interativa, como também porque nos permite perceber com mais nitidez o tipo de interatividade que leva a uma consumação estética, fornecendo-nos nesse conceito de performance uma ferramenta analítica para distingui-la de outras formas de participação do jogador.

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

Tal concepção de performance parece corresponder em diversos pontos à descrição de Iser da performance do leitor, de maneira que podemos encontrar no campo dos estudos da performance uma ferramenta metodológica valiosa para o estudo do que se dá em um *game*, onde o ato de jogar tem ainda outros elementos em comum com o conceito. Em certo sentido, a atividade do receptor das obras de arte é em geral performativa: sendo eventos de apresentação, no sentido descrito por Seel, as apresentações artísticas convocam atividades de leitura mais ou menos convencionais, que devem ser performadas pelo leitor. Um espectador do cinema, por exemplo, não age “naturalmente” quando se coloca diante da tela, mas segue uma série de “regras” inscritas na atitude do espectador, um saber cultural que indica os procedimentos apropriados para situações como aquela. No evento artístico o receptor executa uma rotina, mas de forma distinta das rotinas do cotidiano, esse “comportamento restaurado” encontra-se de tal modo demarcado por esse evento de apresentação que o espectador se vê refletindo a respeito da própria atitude.

O mesmo raciocínio pode ser aplicado ao ato de jogar um jogo digital. Mas jogar tende a envolver uma participação física mais acentuada do que em outros tipos de eventos de apresentação, a tal ponto que talvez a performance do jogador possa ser comparada à performance do ator em uma peça de teatro ou à do músico em uma sinfonia, em vez de corresponder à atuação do espectador desses eventos. Performar o *game* é atualizá-lo, em alguma medida de modo similar a um artista que atualiza um roteiro ou partitura. Mas o jogador, nesse sentido, não é um coautor; ainda que diferentes jogadores possam apresentar diferentes níveis de desempenho ao jogar um jogo, e uma sessão de jogo “bem jogada” possa ser alvo de apreciação estética, não é isso o que está em jogo na recepção do video game, pois o jogador, em princípio, não atua para outro espectador, e sim para si mesmo. Ele é espectador da própria performance.

Portanto, podemos dizer que a experiência estética envolve uma atuação performativa do receptor. Entretanto, talvez seja mais adequado dizer que ela é *performática*, e não que ela é *performativa*. O termo “performativo”, de acordo com Taylor (2013), remete a noção de ato locucionário de Austin e em geral refere-se à performance como um discurso. Já o termo “performático” refere-se ao âmbito não discursivo da performance, enfatizando seus aspectos sensíveis (TAYLOR, 2013, p. 30-31). É importante destacar que, embora a experiência estética estruturada que aqui sistematizei articule linguagens e elementos convencionais, ela se caracteriza primariamente por sua apresentação sensível, que desafia interpretações baseadas em convenções. Isso nos leva ao próximo ponto.

d) A experiência estética é sensível

Conforme vimos anteriormente, a estrutura da experiência estética tal como descrita por Dewey dá a impressão de um fenômeno cognitivo dominado pela atividade intelectual, à qual os aspectos sensíveis estariam subordinados, devido ao papel central que o filósofo confere ao sentido. É como se o pensamento fosse responsável por sanar uma desarmonia introduzida na consciência pelo sensório, algo comparável à resolução de um quebra-cabeças ou problema científico. Mas não é este o caso.

A fim de entender melhor o papel do sensível na teoria de Dewey, devemos reexaminar algumas das proposições do fundador da estética, Alexander Gottlieb Baumgarten. Até o Século XVII, os fenômenos da sensibilidade eram caracterizados pelos filósofos como confusão, mas para Baumgarten eram condição inalienável para se atingir a

verdade. Conforme explica Kirchof, ele nomeia o conhecimento imaginativo ou estético de *cognitio sensitiva*, concebendo-o como uma união inédita entre o domínio psicológico das faculdades da alma e o da obra de arte e da linguagem. Baumgarten conclui que há dois domínios do conhecimento: a sensibilidade (conhecimento obscuro) e a lógica (conhecimento claro e distinto); mas na sua teoria o pensamento obscuro é tido como análogo ao claro e também pode conduzir à verdade (KIRCHOF, 2003, p. 52-53).

As “faculdades inferiores” da sensibilidade descritas por Baumgarten são oito: 1) o *sensus* ou a capacidade de perceber o mundo pelos sentidos; 2) a *phantasia*, ou representação dos estados passados do mundo e do sujeito; 3) a *perspicácia*, que permite diferenciar as identidades das coisas, trabalhando a partir do *sensus* e da *phantasia*; 4) a *memória*, a disposição para receber e se lembrar dos perceptos reproduzidos; 5) a *facultas fingendi* (faculdade criativa) ou *dispositio poética*, capacidade de criar, combinando imagens da *phantasia*; 6) o *iudicium*, ou disposição para o bom-gosto; 6) a *praevisio*, espécie de contraponto da memória que aponta para o futuro; 7) a *facultas characteristic*, aptidão semiótica de unir os signos aos seus significados (KIRCHOF, 2003, p.57). Elas se opõem às faculdades superiores, que são apenas duas: o intelecto e a razão.

Segundo Kirchof, o conjunto das faculdades inferiores descritas por Baumgarten apresenta um duplo caráter. Elas estão para além da razão e dos sentidos, formando uma “estrutura profunda” da mente utilizada para tornar as representações (sejam sensíveis ou lógicas) belas; mas de um modo mais restrito, formam uma estrutura subjacente aos sentidos, que demonstra a capacidade deles para realizar associações semelhantes ao trabalho das faculdades lógicas (KIRCHOF, 2003, p. 60). Elas têm um lado passivo e receptivo, e outro ativo, criativo e imaginativo. Entretanto, a *cognitio sensitiva* não se dá por processos lógicos, mas por associações, capazes de gerar abundância, magnitude, verdade, clareza, certeza e vivacidade tanto nas representações sensíveis quanto lógicas.

A partir da noção de que essas faculdades inferiores operam de modo *análogo ao da racionalidade*, torna-se possível compreender um caminho puramente sensível para o conhecimento, que não passe pela razão. Muitos viram nisso a justificativa de uma abordagem puramente sensível ou sensual da experiência estética, em contraponto às correntes que distinguiam entre a forma e a matéria dos fenômenos artísticos, subordinando a primeira, identificada com os sentidos, à segunda, de caráter intelectual.

Dewey critica essa divisão das correntes de pensamento sobre a experiência estética em uma escola “idealista”, que privilegia os significados, e outra sensacionista “empírica”, que dá primazia às qualidades sensoriais. Ele diz, em primeiro lugar, que não se deve desconsiderar o papel da inteligência na percepção das relações entre os elementos sensíveis:

Toda ideia que desconhece o papel necessário da inteligência na produção de obras de arte se baseia na identificação do pensamento com o uso de um tipo de material específico de signos verbais e palavras. Pensar efetivamente, em termos de relações entre qualidades, é uma exigência tão severa ao pensamento quanto pensar em termos de símbolos verbais e matemáticos. Aliás, uma vez que é fácil manipular as palavras mecanicamente, a produção de uma autêntica obra de arte provavelmente exige mais inteligência do que a maior parte do chamado pensamento que se dá entre os que se orgulham de ser “intelectuais” (DEWEY, 2010, p. 125).

Partindo de uma concepção platônica de que o sensório oculta uma substância racional por trás das aparências, que seria a verdadeira realidade, explica Dewey, a corrente idealista propõe que a arte é capaz de utilizar o material do sensório para sugerir a verdade ideal subjacente. Isto, segundo ele, “é um modo de preservar o bolo substancial da razão e, ao mesmo tempo, usufruir do prazer sensual de comê-lo” (DEWEY, 2010, p. 449). A separação entre a qualidade como sensorial e o sentido como ideativo é metodológica, diz Dewey, porque diante de uma situação problemática colocamos de um lado os fatos fornecidos pela percepção e, de outro, os seus possíveis significados. A separação é instrumento da reflexão, mas a função da reflexão é levar a um ponto em que a distinção é superada. “Todos os objetos que são identificados sem reflexão (...) exibem uma união integrada da qualidade sensorial e do significado em uma única textura firme” (DEWEY, 2010, p. 450).

Por outro lado, ele também critica os “sensacionistas”, que privilegiam o lado sensível dos fenômenos artísticos como seu único aspecto imediato. Segundo Dewey, vemos um quadro através dos olhos e ouvimos música através dos ouvidos, mas essas qualidades sensoriais não são a única experiência imediata envolvida, apenas aquela que é mais facilmente identificável. As percepções sensoriais “são estímulos a que reagimos com valores afetivos, criativos e intelectuais extraídos de nós mesmos”, não são operações isoladas de determinados sentidos (DEWEY, 2010, p. 242). Uma separação entre o que é diretamente experimentado pelos sentidos (as qualidades sensíveis) e a expressividade que elas adquirem na arte (os significados e emoções) induz a pensar em uma separação entre o estético e o artístico. Para Dewey, a expressividade é imediatamente vivenciada. “Diferentes ideias têm diferentes ‘sensações’, aspectos qualitativos imediatos, exatamente como qualquer coisa” (DEWEY, 2010, p. 237).

Diante da dicotomia entre faculdades inferiores e superiores, corpo e mente, Dewey prefere pensar a experiência em termos de um *organismo*. O sensível, para Dewey, não pode ser tomado separado do racional, porque não é apenas um ou mais sentidos que interagem com o meio em uma experiência, mas todo o organismo. “A ação de qualquer dos sentidos inclui atitudes e predisposições que se devem ao organismo inteiro” (DEWEY, 2010, p. 240). Ainda mais importante, segundo ele,

é o fato de que o organismo que reage na produção do objeto experimentado é um organismo cujas tendências de observação, desejo e emoção são moldadas por experiências anteriores. Ele carrega em si as experiências passadas não por uma memória consciente, mas pela carga direta. (...) O que é pertinente ao tema da substância estética gira em torno do *modo* como o material da experiência passada, que se transpõe para as atitudes do presente, funciona em conexão com o material fornecido por meio dos sentidos (DEWEY, 2010, p. 240).

Além da memória, que ele descreve como *carga direta de experiências passadas*, Dewey confere destaque à *imaginação*, via pela qual essas experiências passadas interagem com o material percebido. Mas a imaginação não é a capacidade de realizar o ajuste entre o velho e o novo, diz ele. Ela é o próprio ajuste (DEWEY, 2010, p. 469).

Assim como Baumgarten, Dewey situa as faculdades da memória e da imaginação em proximidade à percepção, e não como atividades conscientes do intelecto.

O alcance de uma obra de arte é medido pelo número e variedade de elementos de experiências passadas que são organicamente absorvidos na percepção do aqui e agora. Eles lhe dão corpo e sugestividade. Não raro, provém de fontes obscuras demais para serem identificadas em uma lembrança consciente, e com isso criam a aura e a penumbra em que fica imersa a obra de arte (DEWEY, 2010, p. 241).

Nessa concepção, sentido e emoção aparecem como intimamente entrelaçados, pois “não apenas os significados intelectuais são transpostos de experiências anteriores, acrescentando expressividade, como também o são as qualidades que acrescentam excitação afetiva” (DEWEY, 2010, p. 233). Mas Dewey é avesso ao tipo de classificação efetuada pelo pai da estética. Ele não se preocupa em enumerar e isolar as faculdades da experiência, assim como não faz sentido pensá-las como inferiores ou superiores. Fiel ao espírito pragmatista, as faculdades do organismo interessam a ele apenas em relação com a experiência.

Isso quer dizer que, na experiência estética concebida por Dewey, não se pode pensar o sentido como uma conclusão racional do processo sensível, uma interpretação. O sentido não é racional porque não é elaborado no pensamento, nem é sensual porque não provém do mundo meramente sensorial; ele surge da criação de uma nova experiência e por isso é indissociável dela (DEWEY, 2010, p. 256).

Nem o sentido, nem a emoção são “coisas” que a obra de arte carrega. Embora Dewey utilize o termo “veículo” para se referir à matéria artística, ele entende tanto o sentido quanto a emoção como algo que adere ao objeto formado pelo ato expressivo. “As qualidades sensoriais são os portadores dos significados, não do modo como os veículos transportam mercadorias, mas tal como a mãe carrega o bebê quando este ainda faz parte de seu próprio organismo” (DEWEY, 2010, p. 233). O sensível, para Dewey, é literalmente “preenche” de significado e emoção, e por isso sentido e emoção não podem ser separados dos estímulos sensoriais, ou seja, do material da experiência:

A natureza íntima da emoção manifesta-se na experiência de quem assiste a uma peça no palco ou lê um romance. É concomitante ao desenvolvimento da trama; e a trama requer um palco, um espaço em que se desenvolver e tempo para se desdobrar. A experiência é afetiva, mas nela não existem coisas separadas, chamadas emoções (DEWEY, p. 119).

Conceber a experiência estética como sensível nos termos de Dewey, então, não é submeter um lado racional à primazia de um lado sensível, mas conceber que toda a estrutura processual descrita por ele é indissociável do material sensível que a coloca em movimento. Por isso, este último item do conceito de experiência aqui adotado serve como uma ressalva metodológica, advertindo o leitor que, mesmo que uma análise feita a partir desse conceito descreva a experiência em termos lógicos, não significa que se trate de uma experiência puramente intelectual.

4. Um recorte casual

Nos capítulos anteriores, estabeleci concepções próprias de video game e experiência estética, esperando que, ao partir de novos pressupostos, esta pesquisa possa iluminar novas direções para o debate a respeito do potencial estético do meio. Esses pressupostos, entretanto, devem servir como fundamentos para a análise, de modo que ainda resta estabelecer *como e sobre o que* devo aplicar essas noções.

Não é o meu plano aqui reivindicar artisticidade para *todos* os jogos digitais. Quando falo do *potencial estético* do meio video game, me refiro à possibilidade de se guiar e estruturar a experiência estética do jogador. Isso quer dizer que o *corpus* desta pesquisa deve necessariamente ser composto por *games* onde a *intenção* de produzir esse tipo de efeito sobre o jogador é manifesta ou, pelo menos, evidente. Mas no que diz respeito ao seu recorte empírico, esta pesquisa enfrenta alguns desafios de ordem prática. Em primeiro lugar, há que se levar em conta a variedade de plataformas possíveis que podem ser chamadas de video games.

É comum dividir a história do desenvolvimento técnico do meio em *gerações*. Cada geração é composta por um conjunto de *consoles* produzidos por empresas competidoras entre si, mas que têm especificações técnicas semelhantes. Console é o termo usado para se referir a aparelhos comercializados ao público em geral dedicados primariamente ao funcionamento como video game, o que os distingue tanto dos aparelhos *arcade* ou fliperamas – que têm a mesma função, mas não visam o uso doméstico – quanto dos *personal computers*, telefones celulares, *smartphones*, *tablets* e *smart TVs* – que são aparelhos de uso doméstico, mas não têm a função primária ou exclusiva de executar *games*. Os consoles funcionam em geral conectados a um aparelho de TV, com exceção dos *consoles portáteis*, que possuem seus próprios *displays* de vídeo integrados. Uma nova geração se inicia quando um novo console é lançado, em geral trazendo inovações que o colocam em um patamar tecnológico muito superior aos produtos rivais.

Somente na geração atual, inaugurada pelo lançamento do portátil Nintendo 3DS (Nintendo, 2011) e do console Wii U (Nintendo, 2012), contam-se cinco consoles (sendo dois deles portáteis) no momento da escrita deste texto. Vale notar que esta é a *oitava* geração, e que algumas das anteriores incluíam coleções mais extensas de consoles. Se levarmos também em conta outras plataformas, como *arcades*, *PCs*, *smartphones*, *tablets* e *smart TVs*, e os diferentes sistemas operacionais desses aparelhos, o número de plataformas disponíveis cresce

ainda mais. O grande desafio prático imposto por essa variedade decorre do fato de que muitos jogos, senão a maioria, só podem ser executados por uma plataforma específica, ou por um número restrito de aparelhos. Por isso e pelo fato de que muitos dos consoles de gerações mais antigas não são mais comercializados, há um grande número de *games* que são hoje inacessíveis.

Opto então aqui por reduzir as variáveis e dificuldades impostas pela multiplicidade de plataformas, ao eleger como foco o *PC*, ou computador pessoal. Ainda que seja comum diferenciar *PC Games* de *Video Games*, entendendo o primeiro termo como referente aos jogos executados nos computadores pessoais, e o segundo como aqueles acessíveis pelos consoles domésticos, devo ressaltar que o conceito de video game desenvolvido nesta pesquisa não faz essa distinção.

Há dois fatores básicos que determinam a opção por privilegiar aqui o PC. Em primeiro lugar, o computador aparece como uma espécie de padrão básico do meio, em contraste com consoles que investem em diferenciais tecnológicos como sensores que detectam o movimento do usuário ou displays que simulam efeitos tridimensionais. Ainda que muitas dessas inovações tecnológicas possam contribuir para a produção do tipo de efeito estético que me proponho a investigar, é preferível reduzir o número de variáveis e simplificar o trabalho de análise, reservando essas questões mais particulares para futuros trabalhos que possam sobre elas se debruçar com mais cuidado. Não se trata, porém, de apenas facilitar o trabalho do investigador, e sim de permitir que se chegue, por meio da análise, a conclusões de caráter abrangente e que não se prendam a especificidades de determinados consoles.

O segundo fator que faz do PC uma plataforma mais pertinente para a análise é o fato de ser a menos efêmera delas. No caso dos consoles, o intervalo entre as gerações varia historicamente de quatro¹⁰⁴ a sete¹⁰⁵ anos, e é rara a compatibilidade entre consoles de uma geração e jogos mais antigos. No caso dos computadores pessoais, a compatibilidade entre um determinado sistema operacional e suas iterações anteriores é consideravelmente maior, e a possibilidade de emular sistemas mais antigos permite que um determinado jogo continue

¹⁰⁴ Intervalo entre os lançamentos do Magnavox Odyssey (Magnavox, 1972) e do Fairchild VES (Fairchild Semiconductor, 1976), também conhecido como Fairchild Channel F, marcando a passagem entre a primeira geração e a segunda. Também é o intervalo entre o lançamento do Nintendo Family Computer (Nintendo, 1983), conhecido fora do Japão como Nintendo Entertainment System ou NES, e do PC Engine (NEC Corporation, 1987), mais tarde conhecido como TurboGrafx-16 Entertainment SuperSystem, marcando a passagem entre a terceira geração e a quarta.

¹⁰⁵ Intervalo entre os lançamentos do Nintendo DS (Nintendo, 2004) e do Nintendo 3DS (Nintendo, 2011), marcando a passagem entre a sétima e oitava gerações.

acessível por mais tempo, garantindo que o nosso recorte não fique restrito apenas a jogos criados nos últimos anos.

A definição do PC como plataforma, no entanto, ainda deixa diante de nós uma enorme variedade de manifestações do video game. Há jogos longos e complexos, com gráficos elaborados, e há jogos curtos e simples, de jogabilidade casual. Há jogos *single player*, experimentados individualmente, e há jogos *multiplayer*, disputados entre jogadores conectados pela internet. Além disso, há diferentes modelos de distribuição. Há jogos que são vendidos por meio de mídias físicas como CDs e DVDs ou por transmissão online de dados. Há jogos que são disponibilizados gratuitamente, e outros que são gratuitos, mas comercializam conteúdo extra.

Visando também reduzir o número de variáveis que irão interferir na análise, opto aqui apenas pelos jogos casuais *single-player* gratuitos. Ainda que os jogos *multiplayer online* sejam alguns dos objetos favoritos dos estudos sobre *games* no campo da Comunicação, isso se dá devido a questões como a criação de mundos virtuais compartilhados, o estabelecimento de comunidades de jogadores e a competitividade. Para um estudo interessado por questões de ordem estética, esses elementos podem se tornar fatores complicadores, desviando o foco dessas questões, e por isso devo privilegiar os jogos experimentados individualmente, a fim de observar a relação entre jogador e jogo. Já a escolha dos jogos casuais gratuitos serve de resposta a um dos argumentos comuns dos detratores do potencial estético dos jogos de computador – e da arte popular em geral, como nota Richard Shusterman (1998): trata-se de uma crítica ao caráter comercial da cultura de massa que ressalta o fato de que não apenas seus produtos visam ao lucro, como tendem a ser homogêneos e padronizados de modo a apelar a um público de massa (SHUSTERMAN, 1998, p.105). Jogos digitais “casuais” são mais simples e curtos, mas por isso mesmo tendem a ser criados e distribuídos de maneira independente à lógica dos grandes “estúdios” de produção.

A opção pelo estudo dos jogos casuais pode levantar algumas sobranceiras, uma vez que as conotações do termo “casual” estão em desacordo com o que foi discutido sobre a artisticidade e a experiência estética no capítulo anterior. Se há um adjetivo que não pode ser usado para descrever a estrutura da experiência estética que desenvolvi a partir de Dewey, Iser e Pareyson, esse adjetivo é “casual”. A meu ver, no entanto, os jogos casuais podem se mostrar objetos de análise mais pertinentes para a discussão dos temas aqui propostos do que outros tipos de jogos. A fim de entender melhor o raciocínio por trás dessa opção, e

compreender que os jogos digitais casuais não são, como o nome parece indicar, anátema para um estudo da experiência estética no video game, sugiro que examinemos as suas origens e sua inserção na história do meio.

4.1 Por quê “Jogos casuais”?

A noção de *casual game* só pode ser entendida em contraste com a cultura do jogador de video game que se desenvolveu desde o nascimento do meio. O surgimento dos primeiros jogos desse tipo remete a desafios enfrentados pelos primeiros desenvolvedores de jogos digitais, e está intimamente ligado a alguns aspectos dos conceitos que desenvolvi até aqui. Por tudo isso, é preciso revisitar os primeiros anos da história do video game. Não tenho a intenção de realizar um panorama compreensivo do desenvolvimento tecnológico, comercial e cultural do meio, e sim de situar historicamente algumas questões centrais para a compreensão da argumentação que desenvolvo.

Tomo aqui como principal referência para a discussão de acontecimentos históricos a obra de Steven L. Kent (2001), de modo que os fatos e informações apresentados a partir deste ponto foram extraídos desse livro¹⁰⁶, a não ser quando indicado de outro modo.

a) As três gêneses do video game

Como acontece com muitas das invenções do Século XX que dependiam de outros avanços tecnológicos para o seu desenvolvimento, é difícil precisar a origem exata do video game. É comum na história da tecnologia que, assim que as condições necessárias são atingidas, diversas versões de um mesmo invento surjam mais ou menos ao mesmo tempo em diferentes lugares.

Há três ocasiões que são em geral reconhecidas como “a invenção do video game” devido ao impacto que tiveram sobre o desenvolvimento posterior do meio, ainda que o pioneirismo e a novidade dessas invenções possam ser contestados: a criação do jogo *Spacewar*, por Steve Russel, em 1961; o lançamento do console Magnavox Odyssey, desenvolvido por Ralph Baer, em 1972; e o lançamento do arcade *Pong* da Atari, no mesmo ano.

¹⁰⁶ KENT, Steven L. *The ultimate history of video games*. From Pong to Pokémon and beyond – the story behind the craze that touched our lives and changed the world. New York: Three Rivers Press, 2001.

Steve Russell era um membro do Tech Model Railroad Club (TMRC), uma organização ou clube estudantil do MIT, o Massachusetts Institute of Technology. Uma das diversões dos integrantes desse clube era explorar os novos computadores da instituição, testando até os limites as possibilidades da nova tecnologia. O grupo tinha um jargão próprio, que chamava realizações técnicas impressionantes e inovadoras, ou mesmo divertidas e irreverentes, de *hacks*, de onde mais tarde surgiria o termo *hacker*.

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

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

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

O primeiro video game a chegar de fato ao público consumidor em geral foi o Magnavox Odyssey. Um engenheiro americano chamado Ralph Baer partiu de uma inspiração levemente diferente da de Russell: ao invés de explorar as possibilidades do computador, ele queria encontrar novos usos para aparelhos de TV. Após algumas experiências com aparelhos desenvolvidos e construídos por ele e sua equipe, em 1967 Baer

chegou ao conceito de um jogo no qual um circuito lógico projetava uma mancha de luz e pontos controlados pelos jogadores deviam tentar alcançá-la. Rapidamente os pontos evoluíram em hastes que podiam rebater a mancha, e o jogo foi adaptado para representar uma partida de hóquei ou ping-pong.

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

Para entender o sucesso de *Pong* (Atari, 1972), é preciso retroceder a um precursor remoto dos jogos de arcade. O *pinball* tem suas origens no jogo francês *Bagatelle*, uma espécie de bilhar em uma mesa inclinada, onde o objetivo era acertar a bola em um dos buracos espalhados pela mesa. Gradualmente, as mesas de Bagatelle foram sendo aperfeiçoadas, e o taco foi substituído por um lançador com mola. *Baffle Ball*, criada por David Gottlieb em 1931, foi a primeira máquina de jogo produzida em massa, e trazia alguns elementos do *pinball* contemporâneo, como um compartimento para recolher moedas, o lançador mecânico e pinos que serviam de obstáculos, mas não tinha palhetas nem qualquer mecanismo elétrico.

No ano seguinte, um rival de Gottlieb chamado Harry Williams decidiu tornar o jogo mais desafiador limitando a possibilidade de o jogador inclinar a máquina para direcionar a bola. Ele criou um mecanismo que consistia em uma bola num pedestal; se o jogador inclinasse a máquina o suficiente para derrubar essa bola, o jogo terminava. Esse sistema logo foi substituído por um pêndulo, e ficou conhecido como “mecanismo *tilt*”. Era o primeiro recurso automático de manutenção das regras de um jogo, e logo foi acompanhado por outro invento de Williams: os buracos de contato elétricos, que lançavam de volta a bola e acionavam uma campainha para anunciar a pontuação.

O sucesso das primeiras máquinas de jogo de bola logo atraiu a atenção dos políticos locais, que viam os aparelhos como jogos de azar. Diversos estados norte-americanos promulgaram leis que proibiam a prática desses jogos. Procurando legitimizar o *pinball*, Gottlieb adicionou palhetas acionadas por botões à sua máquina *Humpty Dumpty*, visando provar que se tratava de um jogo de habilidade e não de chance. A inovação foi o suficiente para satisfazer as autoridades de diversas regiões, mas a cidade de Nova York manteve o embargo até a década de 1970, e durante boa parte desse tempo os jogos acionados por moedas foram associados na mente do público à ilegalidade e ao crime organizado. Mais tarde essa imagem negativa seria herdada pelo video game.

Embora o *pinball* não fosse em si um video game, a sua existência forneceu uma série de costumes e convenções nas quais os primeiros desenvolvedores de jogos eletrônicos de vídeo puderam se basear. Não só o modelo de distribuição e monetização, que consistia na venda de máquinas movidas a moedas para bares e estabelecimentos dedicados, serviu de inspiração para os *arcades*, como também as regras e mecanismos serviram para familiarizar o público com mecânicas de jogo que envolviam usar botões para acionar palhetas e tentar direcionar uma bola para atingir alvos e obter pontos.

Esse fator é uma pista importante para explicar a popularidade que obteve rapidamente o jogo *Pong*, lançado pela Atari. A novidade do jogo não era o método de comercialização, diferente do Odyssey e mais próximo do *pinball* tradicional. Três anos antes, o engenheiro Nolan Bushnell havia desenvolvido uma versão do *Spacewar* de Steve Russell que funcionava em uma máquina dedicada apenas para aquele jogo, usava um monitor de TV embutido em um gabinete de aparência futurista e era ativada por moedas. O *Computer Space* de Bushnell precedeu o Magnavox Odyssey em três anos como o primeiro video game vendido comercialmente, mas não atraiu muitos jogadores.

O problema era o jogo. *Computer Space* tinha um manual contendo páginas de instruções a respeito de como manobrar as naves, usar a gravidade para acelerar e alterar a direção, e acionar o hiperespaço. Ao contrário dos estudantes do MIT, porém, o público comum não estava familiarizado com astronomia ou física newtoniana, e ainda levaria quase uma década para que o primeiro filme da série *Star Wars* popularizasse o gênero da ficção científica e suas convenções.

Após o fracasso de *Computer Space*, Bushnell decidiu criar sua própria companhia, e assim fundou a Atari. *Pong* surgiu como um teste das habilidades do jovem engenheiro Al

Acorn, o segundo empregado contratado pela empresa. Bushnell lhe disse que a Atari havia obtido um contrato para desenvolver um jogo baseado em ping-pong, quando na verdade queria apenas familiarizar Acorn com o processo de design de jogos. Bushnell pensava que o sucesso viria através de um jogo ainda mais complexo do que *Computer Space*, e não mais simples. Entretanto, Acorn introduziu algumas melhorias que não apenas reduziam o custo de produção do equipamento, como tornavam o jogo mais desafiador e interessante, como a aceleração da bola conforme o jogo progredia e o modo como era possível direcionar a bola de acordo com a parte da “raquete” usada para rebatê-la. Apesar dessas inovações, o jogo era semelhante ao ping-pong do Odyssey, e talvez a Magnavox tivesse obtido o mesmo sucesso não fosse a sua estratégia de marketing ineficaz.

Ao contrário de *Computer Space* e seu denso manual de instruções, *Pong* ensinava como jogar por meio de uma única frase impressa no gabinete: “evite errar a bola para obter a maior pontuação”. Como em *Spacewar* ou *Computer Space*, as regras do jogo estavam codificadas na ficção, ou seja, no universo imaginado a partir dos elementos visuais do jogo, mas o que diferenciava *Pong* de seu predecessor era o fato de que a decodificação não dependia de um repertório que o público não possuía. A maioria das pessoas que entravam em um bar onde havia uma máquina de *Pong* conhecia os princípios básicos de um jogo de ping-pong, ou estava familiarizada com o mecanismo das máquinas de *pinball*.

b) O nascimento do jogador *hardcore*

Através de seus primeiros sucessos e fracassos, a indústria do video game havia aprendido a importância de codificar as regras dos jogos por meio de ficções. Diante da dificuldade de ter de aprender os controles de cada novo jogo, o público tendia a preferir os *games* cujas regras podiam ser facilmente inferidas sem a necessidade de um manual de instruções. A lição dada por *Pong*, no entanto, era a de que o uso de ficções só era bem sucedido quando apelasse a um repertório já constituído.

Foi o sucesso de *Pong* que impulsionou o desenvolvimento do video game como um meio comercialmente viável, gerando inúmeros imitadores e até mesmo estimulando as vendas do até então quase desconhecido Odyssey. Assim como a indústria do cinema, que rapidamente procurou se desvencilhar de suas origens nos espetáculos pouco nobres dos *vaudevilles*, a Atari tentou se livrar do estigma das máquinas de *pinball* ao visar o público doméstico com o console *Home Pong*, em 1975. Enquanto que a Magnavox havia vendido

cerca de 100 mil cópias do Odyssey, a Atari comercializou cerca de 150 mil aparelhos de *Home Pong* em apenas em uma temporada.

Em 1978, a empresa japonesa Taito lançou o jogo *Space Invaders*. O jogo rapidamente se tornou um sucesso também nos EUA, beneficiando-se da popularidade do primeiro filme da série *Star Wars*, que havia estreado nos cinemas no ano anterior. No mesmo ano, visando se beneficiar da nova tendência, a desenvolvedora americana Cinematronics lançou *Space Wars*, uma nova versão arcade de *Spacewar*, enquanto que a Atari colocava no mercado o clássico *Asteroids*. Esses dois jogos tinham o mesmo esquema de controles do jogo seminal de Steve Russell – os mesmos controles que, menos de nove anos antes, haviam sido considerados complexos demais para o público dos arcades. O público, no entanto, havia amadurecido, e o próprio video game havia contribuído nessa transformação. Anos de *games* haviam criado um novo repertório de imagens, ficções e *gameplay*, e a audiência já não se intimidava com a complexidade que havia afugentado os jogadores de *Computer Wars*.

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

Video games demandam muito mais do que outras formas de arte. Eles demandam mais tempo exigem mais concretamente que o jogador entenda as convenções sobre as quais eles são construídos. Um jogo pode ou não se encaixar na vida de um jogador. Um jogo pode exigir hardware que o jogador não possua ou não tenha interesse em possuir, e pode se basear em convenções que o jogador desconhece, e exigir habilidades que o jogador não tem¹⁰⁷ (JUUL, 2010, s/p, tradução nossa).

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

Entre os primeiros jogos comercializados na década de 1970 e a indústria bilionária dos anos 2000, o video game estabeleceu um repertório extenso de convenções. *Games* desta última década são em geral consideravelmente mais complexos do que *Spacewar*, seja em matéria de *gameplay*, ficção ou tecnologia. Mas enquanto que a audiência dos jogos digitais se desenvolveu e tornou-se mais capaz de lidar com desafios mais elaborados, ela também se tornou mais restrita. Juul cita um artigo de jornal de 1974, onde é enfatizado o apelo “praticamente universal” do video game, para evidenciar esse processo de retração:

¹⁰⁷“Video games ask for much more than other art forms. They ask for more time and they more concretely require the player to understand the conventions on which they build. A game may or may not fit into a player's life. A game may require hardware the player does not have or does not wish to own, it may build on conventions that the player does not know, require skills the player does not have”.

Os primeiros video games haviam sido feitos para uma audiência geral porque não havia uma audiência separada de especialistas em *games* naquele tempo. Entre os jogos de arcade do início da década de 1980 e hoje, video games amadureceram como meio, desenvolveram um grande conjunto de convenções, cultivaram uma audiência especializada de fãs... e alienaram muitos jogadores¹⁰⁸ (JUUL, 2010, s/p, tradução nossa).

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

Juul explica que uma definição como essa deve ser entendida apenas como aquilo que ela é: um estereótipo. A maioria dos jogadores não se encaixa precisamente nessa categoria. Ela serve, no entanto, para destacar o modo como o meio, aos poucos, cultivou em sua audiência costumes, comportamentos e éticas semelhantes aos dos desenvolvedores responsáveis pela produção dos jogos.

Os grandes desafios para os primeiros projetistas de *games* eram técnicos: como extrair o melhor desempenho, os gráficos mais elaborados, os sons mais nítidos e os movimentos mais complexos de um hardware primitivo e limitado. Pioneiros como Russell, Baer e Bushnell eram engenheiros, e seus interesses recaíam sobre a evolução da tecnologia. Aspectos como ficções e *gameplay*, que se referiam à experiência do jogador, eram preocupações secundárias, e se desenvolveram naqueles primeiros anos sem qualquer planejamento, através de tentativa e erro. Enquanto que havia um empenho ativo no aprimoramento dos hardwares e softwares, a regra no que dizia respeito à relação dos jogos com os jogadores parecia ser a de apenas copiar exaustivamente aquilo que já funcionava.

Apesar de isso ter mudado com o passar dos anos, a indústria do video game nunca se livrou de seu fetichismo tecnológico, e este foi incorporado pelo jogador *hardcore*. Desse fetichismo resultou um desenvolvimento técnico contínuo e ininterrupto do meio, que pode

¹⁰⁸“the first video games had been made for a general audience because there was no separate audience of game experts at the time. Between the arcade games of the early 1980s and today, video games have matured as a medium, developed a large set of conventions, grown a specialized audience of fans ... and alienated many players”.

ser apontado como um dos responsáveis pelo seu desenvolvimento artístico e crítico comparativamente menos expressivos, com o perdão do trocadilho. É o que afirma Jenkins (2005) que contrasta a situação dos *games* com o surgimento do cinema de arte no início do século XX:

O aparato básico da câmera e do projetor havia sido padronizado na virada do século, permitindo que cineastas pioneiros focassem no potencial expressivo do meio ao invés de continuamente ter de reaprender a tecnologia básica. *Designers* de jogos, por outro lado, confrontaram mudanças dramáticas nas suas ferramentas e recursos básicos em média a cada 18 meses desde a emergência do seu meio. Essa constante necessidade de reagir a uma infraestrutura tecnológica em mutação desviou para o aprendizado de ferramentas atenção que poderia de outro modo ter sido devotada para a exploração das propriedades e potenciais do meio.¹⁰⁹ (JENKINS, 2005, s/p, tradução nossa).

Por causa disso, defende Jenkins, os críticos do video game ainda não tiveram tempo de documentar as possibilidades criativas do meio e nem de estabelecer um cânone de obras exemplares - algo que ele crê ter sido determinante nas primeiras décadas da história do cinema.

Seria de se pensar que, mesmo que os *games* não tivessem nenhuma pretensão artística, entre as preocupações básicas de seus desenvolvedores deveria figurar um esforço no sentido de aprimorar a experiência do jogador e a sua relação com os jogos. Mas, como aponta Juul, a indústria havia investido décadas em outro problema: o de como criar os melhores gráficos possíveis. Ele cita as apresentações dos principais desenvolvedores de consoles na Game Developers Conference – o maior encontro anual de projetistas de jogos –, em 2005, como exemplos do modo como a ética *hardcore* ditava as prioridades da indústria. Representantes da Sony e da Microsoft, dois dos três maiores fabricantes de consoles das últimas gerações, anunciavam a chegada da “era HD”, quando *games* seriam jogados em alta definição (ou *High Definition*).

[Sony sobre o Sony Playstation 3:] Nos *games*, não apenas o movimento dos personagens e objetos será muito mais refinado e realista, mas também paisagens e mundos virtuais poderão ser processados em tempo real, elevando, assim, a liberdade de expressão gráfica a níveis não experimentados no passado. Jogadores serão capazes de literalmente mergulhar nos mundos realísticos vistos nos filmes de

¹⁰⁹“the basic apparatus of the camera and the projector were standardized by the turn of the century, enabling early filmmakers to focus on the expressive potential of the medium rather than continuing to have to relearn the basic technology. Game designers, on the other hand, have confronted dramatic shifts in their basic tools and resources on average every 18 months since the emergence of their medium. This constant need to respond to a shifting technological infrastructure has shifted attention onto mastering tools which could otherwise have been devoted to exploring the properties and potentials of the medium”.

tela grande e experimentar a emoção em tempo real¹¹⁰ (JUUL, 2010, s/p, tradução nossa).

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

Durante os últimos trinta anos, os orçamentos para o desenvolvimento de jogos dobraram a cada nova geração de consoles, quase dobrando a quantidade de jogos que precisava ser vendida para recuperar o dinheiro gasto em desenvolver um video game. Os maiores jogos no varejo atual têm orçamentos típicos de cerca de \$15 milhões e precisam vender um milhão de cópias para recuperar esse valor. Se essas tendências se mantiverem, um video game lançado no ano 2064 teria que vender um bilhão de cópias para ser lucrativo. Esse é um cenário improvável, então o que irá acontecer ao invés? Os fatos básicos são: o custo de desenvolvimento de um jogo não se traduz em valor para o jogador, e os crescentes orçamentos de video game parecem estar chegando a um ponto de retornos decrescentes. A economia do desenvolvimento de video games já não é muito econômica, por assim dizer, uma vez que jogadores com frequência não chegam ao fim dos jogos que compraram. *Half-Life 2: Episode One* é um jogo curto pelos padrões modernos, levando apenas cerca de cinco horas para ser completado. No entanto, apenas entre 40 e 50 por cento dos jogadores completam o jogo¹¹¹ (JUUL, 2010, s/p, tradução nossa).

Entre as empresas que apresentaram novos consoles na GDC 2005, a Nintendo foi a única que não promoveu melhorias gráficas. De fato, seu novo produto, o Nintendo Wii, sequer tinha a capacidade de exibir os gráficos de alta definição exaltados pelos representantes dos concorrentes. Ao invés de investir no realismo gráfico, explica Juul, a empresa visava expandir sua audiência para além do grupo *hardcore*, e o resultado já pôde ser medido em fevereiro de 2009, quando o Wii era apontado por pesquisas como o console mais popular da sétima geração, com ampla vantagem sobre os demais (JUUL, 2010, s/p). A Nintendo havia se beneficiado de uma tendência surgida naquela década: a dos jogos casuais.

¹¹⁰ “[Sony on the Sony Playstation 3:] In games, not only will movement of characters and objects be far more refined and realistic, but landscapes and virtual worlds can also be rendered in real-time, thereby elevating the freedom of graphics expression to levels not experienced in the past. Gamers will literally be able to dive into the realistic worlds seen in large-screen movies and experience the excitement in real time”.

¹¹¹ “During the last thirty years, game development budgets have been doubling for every new console generation, and roughly doubling the amount of games needed to be sold in order to make back the money spent to develop a video game. The current top retail video games have typical budgets of around \$15 million and need to sell one million copies to make that money back. If these trends were to continue, a video game released in the year 2064 would have to sell a billion copies in order to be profitable. This is an unlikely scenario, so what will happen instead? The basic facts are: the development cost of a game does not translate directly into value for the player, and growing video game budgets appear to be reaching a point of diminishing returns. The economics of video game development are already quite uneconomical, so to speak, as players often do not finish the games they've purchased. *Half-Life 2: Episode One* is a short game by modern standards, taking only around five hours to complete. Nevertheless, only 40 to 50 percent of players actually complete the game”.

c) Casual por contraste

Juul explica que as noções de *jogo casual* e *jogador casual* se tornaram populares por volta do ano 2000, como formas de estabelecer contraste entre uma nova tendência e o tipo “tradicional” de *game*, que passou a ser conhecido como *hardcore*. O estereótipo do jogador casual é a imagem invertida do estereótipo do jogador *hardcore*: ele prefere ficções positivas e agradáveis, tem pouca experiência com video games, está disposto a investir pouco tempo e recursos em um jogo, e não gosta de jogos difíceis (JUUL, 2010, s/p).

Por sua vez, os jogos casuais se apresentam como uma resposta e uma rejeição ao design de jogos *hardcore*, com sua predileção por temas sombrios e foco no desenvolvimento tecnológico. Eles representam uma tentativa de, através da adoção de uma base técnica já em uso, reconquistar a audiência “praticamente universal” perdida nos primeiros anos da história do meio. O design de jogos casuais visa reinventar o video game e o jogador de video game.

Juul destaca a importância dessa mudança e aponta o sucesso do projeto de expansão da audiência dos video games:

Video games estão realmente alcançando uma audiência mais ampla? A resposta é sim. A Entertainment Software Association relata que 65 por cento dos lares norte-americanos jogam video games hoje, e que a idade média do jogador de *games* é de 35 anos. No Reino Unido, um relatório da BBC diz que 59 por cento das pessoas de 6 a 65 anos jogam uma ou outra forma de video game. Esses números estão crescendo, e provavelmente continuarão a crescer: um relatório recente mostra que surpreendentes 97 por cento da faixa etária de 12 a 17 anos nos Estados Unidos jogam uma ou outra forma de video games¹¹² (JUUL, 2010, s/p, tradução nossa).

O uso recente do termo “casual” para se referir ao video game tem início na Game Developers Conference de 2008, quando o desenvolvedor de jogos Scott Kim descreveu da seguinte maneira as preferências do jogador casual:

A questão é que pessoas jogam diferentes tipos de jogos por razões diferentes. *Gamers* especialistas jogam pelas recompensas de longo prazo da competição e dos *rankings*, enquanto que jogadores casuais jogam pelas recompensas de curto prazo da beleza e da distração¹¹³ (KIM *apud* JUUL, 2010, s/p, tradução nossa).

¹¹²“Are video games really reaching out to a broad audience? The answer is yes. The Entertainment Software Association reports that 65 percent of U.S. households play video games today, and that the average age of a game player is 35 years. In the United Kingdom, a BBC report says that 59 percent of 6- to 65-year olds play one form of video game or another. These numbers are growing, and are likely to continue to grow: a recent report shows that a staggering 97 percent of the 12-17 age group in the United States play one form of video games or another”.

¹¹³“The point is that people play different types of games for different reasons. Expert gamers play for the longer term rewards of competition and rankings, whereas casual gamers play for the shorter-term rewards of beauty and distraction”.

Juul aponta que os primeiros jogos casuais são mais antigos que o termo, assinalando que *Tetris* (Nintendo, 1985) poderia ser considerado o primeiro jogo desse tipo. Já o desenvolvedor Steve Meretzky considera a versão digital do jogo de cartas “Paciência”, do Windows 3.0.17 de 1989, o primeiro jogo casual da história (JUUL, 2010, s/p). Uma “ética casual” pode ser rastreada até exemplos ainda mais antigos. Em 1979, o japonês Toru Iwatani queria fazer um jogo de arcade não-violento, visando atrair um público feminino:

Havia muitos jogos associados com a matança de criaturas do espaço sideral. Eu estava interessado em desenvolver um jogo para a mulher entusiasta dos *games*. Ao invés de desenvolver primeiro o personagem, comecei pelo conceito da alimentação e me concentrei na palavra japonesa “taberu”, que significa “comer”¹¹⁴ (IWATANI *apud* KENT, 2001, s/p, tradução nossa).

O resultado foi o clássico *Pac-Man* (Namco, 1979), um dos grandes sucessos da era dos arcades. Mas enquanto as origens remotas dessa tendência são discutíveis, há menos controvérsia em relação à sua disseminação na década de 2000. O jogo *Bejeweled* (PopCap, 2001) é tido como o arauto do sucesso recente dos jogos casuais (JUUL, 2010, s/p).

Mais importante do que datar as origens da tendência, porém, é entendermos o seu real significado. Para muitos, o termo “casual”, quando aplicado a *games*, conota uma experiência desimportante ou superficial. O desenvolvedor Eric Zimmerman, entrevistado por Juul, argumenta que ele implica em uma relação leve e pouco significativa do jogador com o jogo: “como produtor de cultura, gosto de pensar que a minha audiência pode ter uma relação profunda, dedicada e significativa com as obras que produzo. E a noção de um jogo casual implica em uma relação menos significativa com a obra”¹¹⁵ (ZIMMERMAN, *apud* JUUL, 2010, s/p, tradução nossa).

A fala de Zimmerman, no entanto, é uma crítica à escolha do termo para descrever a nova tendência, e não à tendência em si:

Se eu fosse um músico, eu jamais me sentiria orgulhoso de alguém dizer, “eu faço música casual”. Do mesmo modo, eu não acho elogioso dizer que alguém faz jogos casuais. Por outro lado, eu reconheço que é um termo na linguagem comum, e é um termo útil. Então, não estou dizendo que deveria ser abolido; só estou registrando meu desdém por ele¹¹⁶ (ZIMMERMAN, *apud* JUUL, 2010, s/p, tradução nossa).

¹¹⁴ “At that time, as you will recall, there were many games associated with killing creatures from outer space. I was interested in developing a game for the female game enthusiast. Rather than developing the character first, I started out with the concept of eating and focused on the Japanese word ‘taberu’, which means ‘to eat’”.

¹¹⁵ “As a producer of culture, I like to think that my audience can have a deep and dedicated and meaningful relationship with the works that I produce. And the notion of a casual game implies a light and less meaningful relationship to the work”.

¹¹⁶ “If I were a musician, I would never be proud of someone saying, ‘I make casual music.’ In the same way, I don’t feel that it’s complimentary to say that one makes casual games. On the other hand, I acknowledge that it is

Juul explica, então, que a noção de que jogos casuais proporcionam um tipo menos significativo de experiência é equivocada. Na verdade, eles permitem que o jogador tenha uma experiência significativa dentro de um período mais curto de tempo, em contraste com os jogos *hardcore*, que requerem um comprometimento mais longo para proporcionar experiências significativas. Esses novos jogos são “casuais” em contraste com os jogos *hardcore*, mas apenas em relação à complexidade das suas mecânicas, à dificuldade em jogar, e à quantidade de tempo dedicada ao jogo. No que diz respeito à qualidade do significado produzido ou da experiência engendrada, o grau de “profundidade” varia caso a caso, e não de acordo com a divisão entre jogos casuais e *hardcore*.

Quanto à mecânica e à dificuldade, é preciso fazer algumas ressalvas. Há um preconceito a respeito dos jogos casuais segundo o qual eles são excessivamente fáceis, mas para Juul é um ponto em que o estereótipo do jogador casual se mostra falso. Segundo ele, os jogos casuais pertencem àquela categoria de jogos “fáceis de aprender, mas difíceis de dominar” (JUUL, 2010, s/p), apontando que o desafio do jogo e a facilidade de uso não são qualidades contrárias, e sim paralelas: “por exemplo, um jogo de xadrez no computador tem uma interface mal projetada se é difícil mover as peças, mas o fato de que é difícil vencer contra o computador é um bom design”¹¹⁷ (JUUL, 2010, s/p, tradução nossa). Grande parte dos jogos da era dos arcades, quando o video game ainda tinha um apelo universal, eram desse modo: fáceis de jogar, mas difíceis de vencer.

Portanto, é preciso entender que o termo “casual” não se refere à experiência do jogador casual e nem ao conteúdo do jogo. Ainda que existam certos temas privilegiados nos jogos casuais, o seu caráter definidor parece ser o da duração das sessões de jogo, ou do compromisso temporal com o jogador. Um jogo casual pode ser jogado em curtas sessões a ponto de ser experimentado em sua totalidade, e é casual em relação a um jogo *hardcore*, que requer em geral várias horas para ser completado.

Muitas das objeções em relação aos jogos casuais – não ao uso do termo, mas à tendência da criação de jogos acessíveis a um público mais amplo – provêm dos jogadores *hardcore* e corroboram a qualificação desses jogadores como um grupo militante e resistente a mudanças. Juul cita algumas dessas objeções:

a term in common parlance, and it's a useful term. So, I'm not saying it should be abolished; I'm just registering my disdain for it”.

¹¹⁷ “for example, a computer chess game has a badly designed interface if it is difficult to move the pieces, but the fact that it is difficult to win against the computer is good design”.

“Se video games devem ser aceitos como uma forma de arte, as complexidades precisam mesmo ser esmagadas para que a Vovó tenha mais chance de chegar em primeiro lugar no Mario Kart?” Ou: “E se a Igreja pedisse a Michelangelo que pintasse a Capela Sistina como um *cartoon* para que as massas a achassem mais acessível? É blasfêmia.” (...) Isto mostra que podemos contar a história de outro modo: um grupo de pessoas se importava profundamente com a forma de arte dos video games apenas para a verem ser sequestrada por interesses comerciais que procuram simplificar e diluir os video games para vendê-los a um público amplo que não sabe muito sobre video games. Nesse caso é uma história sobre o cinema de arte contra Hollywood, a literatura experimental contra a ficção *pulp*, bandas experimentais contra a indústria da música¹¹⁸ (JUUL, 2010, s/p, tradução nossa).

Esse argumento que opõe os jogos *hardcore* como o lado artisticamente íntegro e os jogos casuais como o lado que se rendeu a interesses comerciais de massa é, no entanto, falacioso. Em primeiro lugar porque os jogos casuais foram primeiro produzidos por pequenos estúdios e por desenvolvedores independentes, enquanto que os jogos *hardcore* são quase invariavelmente desenvolvidos por grandes estúdios, devido ao seu alto custo. Esses grandes estúdios, embora invistam intensamente no desenvolvimento tecnológico, são em geral avessos à experimentação expressiva e à inovação estética. Após o sucesso inicial dos jogos casuais, no entanto, muitos dos grandes estúdios passaram a investir na produção desse tipo de jogo, e é possível que muitos jogadores *hardcore* se ressentam do fato de terem sido abandonados como público-alvo de seus desenvolvedores favoritos.

Em segundo lugar, a noção de que os jogos *hardcore* são artisticamente mais sofisticados do que os jogos casuais é errônea. A diferença entre o jogo *hardcore* e o jogo casual não é a diferença entre uma obra autoral, de alto valor artístico, e uma obra de caráter comercial e de entretenimento que visa um público de massa. O público *hardcore* é também um público de massa, mesmo que constitua um segmento restrito, e a ampla maioria dos jogos, em ambos os campos, tem caráter comercial e visa o lucro.

Juul vê os jogos casuais como uma tendência positiva, entendendo que

o design de jogos casuais é uma inovação genuína no design de jogos e um retorno a lições há muito esquecidas, enquanto que a ideia de um jogador casual menos dedicado e obcecado nos ajuda a superar o preconceito segundo o qual o jogador de video game é esquisito e socialmente inepto. Isso permite que desenvolvedores reavaliem quem jogará seus jogos, quando e por quê. Isso também remove parte do

¹¹⁸“If gaming is to be accepted as an art form, should the complexities really be ironed out so Grandma has more of a chance to come first in Mario Kart?’ And: ‘What if the Church asked Michelangelo to paint the Sistine Chapel as a cartoon so the masses would find it more accessible? It’s blasphemy.’ (...) This shows that we can tell the story another way: a group of people cared deeply about the art form of video games only to see it kidnapped by commercial interests that want to simplify and dilute video games in order to sell them to a broad public that doesn’t know much about video games. In this case, it is a story about art cinema vs. Hollywood, experimental literature vs. pulp fiction, experimental bands vs. the music industry”.

estigma que havia sido ligado aos video games, tornando mais fácil para todos nós dizer, “sim, eu jogo video games”¹¹⁹ (JUUL, 2010, s/p, tradução nossa).

Enquanto que Juul destaca o lado positivo de os desenvolvedores de jogos não estarem mais criando jogos “para si mesmos”, no sentido de estimularem uma cultura *hardcore* cada vez mais egoísta e endógena, ele também nota que, numa perspectiva mais ampla, a criação de formas culturais para uma audiência outra que “si mesmo” corresponde ao que se denomina, no jargão comum, a “vender-se”, no sentido de comprometer uma visão artística interna em prol de uma expectativa comercial externa. Desenvolvedores de jogos casuais são “vendidos”? Não se levarmos em conta o fato de que há uma diferença importante entre fazer jogos para “si mesmo”, no sentido de visar, com fins comerciais, um público grande, porém restrito e pouco variado, com o qual o desenvolvedor se identifica, e entre fazer arte para “si mesmo”, no sentido de respeitar a própria integridade criativa acima de qualquer fator comercial externo. De fato, o que se vê é justamente o contrário: uma vez que os jogos casuais são tecnologicamente menos complexos e têm menor custo de produção do que os *games* tradicionais, seus desenvolvedores se vêem menos cativos da lógica industrial na qual estão inseridos os grandes estúdios, o que resulta em maior liberdade de experimentação.

Uma das principais estratégias de comercialização dos jogos casuais é o *download*, o que explica o fato de a popularização desse tipo de jogo coincidir com a ampliação da banda de transmissão de dados via internet:

Jogos casuais via *download* são jogos em um canal de distribuição específico: enquanto que video games têm sido tradicionalmente vendidos em lojas, jogadores de jogos casuais via *download* vão até um *website* (...) e fazem o *download* de uma versão gratuita que tipicamente pode ser jogada por sessenta minutos. Após sessenta minutos, o jogador tem de comprar o jogo a fim de continuar jogando¹²⁰ (JUUL, 2010, s/p, tradução nossa).

Outras estratégias de distribuição de jogos via *download* incluem o *download* gratuito, mas com conteúdo opcional pago e o *download* gratuito, mas com a inclusão no jogo de anúncios publicitários. Há ainda a possibilidade de que os jogos sejam acessados através de *browsers* de internet, e nesses casos pode haver anúncios nos *websites* onde os jogos são disponibilizados, ao invés de nos próprios jogos.

¹¹⁹“casual game design is a genuine innovation in game design and a return to lessons long forgotten, while the idea of the less-dedicated, less-obsessed casual player helps us to move beyond the prejudice that video game player are nerdy and socially inept. This lets developers reconsider who will be playing their games, when and why. It also removes some of the stigma that has been attached to video games, making it easier for us all to say that, ‘yes, I play video games’”.

¹²⁰“Downloadable casual games are games in a specific distribution channel: while video games have traditionally been sold in stores, players of downloadable casual games go to a website (...) and download a free version of a game that can typically be played for sixty minutes. After sixty minutes, the player has to buy the game in order to continue playing”.

O custo baixo de transmissão de dados via *web* liberou os desenvolvedores de jogos da necessidade de acesso a uma estrutura custosa de fabricação e distribuição de cópias, o que permite que pequenos estúdios e desenvolvedores independentes possam atingir um público amplo a ponto de rivalizar com os fabricantes tradicionais de *games*. Em tese, isso facilita a inovação e estimula a criação de conteúdo autoral; mas o que se nota na prática, no entanto, é ainda o predomínio da lógica comercial, conforme aponta Zimmerman:

Quando os jogos casuais via download surgiram, o otimismo era de que grandes coisas viriam da criação de jogos com orçamentos de pequena escala, ao invés de jogos *hardcore* grandes e multimilionários. A distribuição digital, sem pagar pelo transporte e pelo espaço nas prateleiras de varejo, levaria a uma meritocracia também graças ao modelo “experimente antes de comprar”. Havia uma ideia de que jogos via download poderiam ser a renascença da inovação em termos de temas, conteúdo e *gameplay*. Mas na verdade, a indústria dos jogos casuais via download evoluiu em algo ainda mais movido pela cópia e preso a gêneros do que a chamada indústria dos jogos *hardcore* que ela buscava superar. A indústria dos jogos casuais via download se tornou uma paródia de si mesma. Eu acho que existem pequenos bolsões de *web games* e jogos independentes que são interessantes, mas ninguém está lucrando com estes¹²¹ (ZIMMERMAN *apud* JUUL, 2010, s/p, tradução nossa).

Devo mais uma vez apontar, no entanto, que o interesse desta pesquisa recai sobre a potencialidade estética dos jogos digitais. Escolher os jogos casuais como recorte não significa que devo buscar uma amostra representativa dos jogos casuais em geral, porque não é meu objetivo aqui estudar as tendências do campo. Interessam a este trabalho os modos como os recursos expressivos podem ser mobilizados pelos desenvolvedores de jogos para conduzir o jogador, por meio de seus jogos, a uma experiência de caráter predominantemente estético. Entendendo que há uma chance maior de que esse tipo de experimentação ocorra nos jogos casuais, posso me concentrar nos “pequenos bolsões” citados por Zimmerman sem prejuízo para a validade das conclusões a que eu aqui chegar.

São três os fatores que tornam os jogos casuais atraentes para esta pesquisa: 1. o grau de abertura à experimentação possibilitado pela plataforma de distribuição digital, ainda que essa abertura seja efetivamente aproveitada por um número pequeno de desenvolvedores; 2. O fato de serem jogos mais curtos e tecnologicamente mais simples do que os jogos *hardcore*, o que não apenas possibilita a produção autoral como reduz a quantidade de tempo e recursos

¹²¹“When downloadable casual games started, the optimism was that great things would come of making small-scale budget games rather than making big, multimillion-dollar hardcore games. Digital distribution, not paying for shipping and retail shelf space would lead to a meritocracy also due to the “try before you buy” model. There was an idea that downloadable games could be a renaissance for innovation in terms of theme, content, and gameplay. But in fact, the downloadable casual games industry has evolved into something more clone-driven and genre-bound than the so-called hardcore game industry that it sought to make an end run around. The downloadable casual games industry has become a parody of itself. I think that there are little pockets of web games and independent games that are interesting, but nobody is making money from those”.

que devem ser alocados à análise, liberando a pesquisa para tratar com um número maior de jogos; 3. O fato de serem jogos que visam um público mais amplo e não dependem do domínio de temas e convenções dos jogos *hardcore*, outro fator que simplifica o trabalho de análise.

4.2 Delimitação do *Corpus*

Tendo definido o tipo de jogo que será analisado, ainda me resta estabelecer com precisão quais serão os jogos que irão compor o *corpus* desta pesquisa. Uma coleção valiosa, dados os objetivos deste trabalho, pode ser encontrada no *website* Casual Gameplay¹²², também conhecido como Jay Is Games. Trata-se de um portal dedicado à crítica e agregação de jogos casuais, conhecido pelo cuidadoso trabalho de categorização dos jogos analisados e por organizar competições periódicas de *game design* que estimulam a experimentação e a inovação no campo.

Jay Is Games foi inaugurado em 19 de abril de 2003, como um blog pessoal de Jay Bibby, e desde então atraiu diversos colaboradores e aos poucos se converteu em uma referência na área dos jogos digitais casuais, adotando o nome “Casual Gameplay”. Entre 2006 e 2012 o site organizou dez edições da Casual Gameplay Design Competition, que recompensa desenvolvedores pela produção de jogos casuais experimentais de acordo com temas predefinidos. Além disso, o site organiza as postagens feitas por seus colaboradores, que em geral contêm críticas e resenhas dos jogos com links para acessá-los, por meio de *tags* ou palavras-chave. Esses marcadores são acessíveis pelo menu “Categorias” da página inicial e são um dos principais métodos de organização do extenso conteúdo do blog. Optei por concentrar os esforços desta pesquisa na análise dos jogos incluídos na categoria “arte interativa” do site¹²³, que agrupa os tipos mais diversos de jogos, que por um motivo ou outro são assinalados pelos críticos como artísticos. Posso argumentar que os jogos foram classificados como “arte interativa” pelos colaboradores do site porque estes identificaram nestes algum grau de artisticidade ou reconheceram nesses jogos a intenção manifesta de provocar um efeito semelhante ao da arte.

A existência de uma categoria como essa me é útil porque denota no próprio termo “arte interativa” uma preocupação com a artisticidade do próprio jogo, e não apenas com os

¹²² Acessível em <<http://jayisgames.com/>>

¹²³ Acessível em <<http://jayisgames.com/tag/interactiveart>>

aspectos gráficos a que a expressão “arte do video game” se refere no uso comum. Mesmo que o nome da categoria indique uma seleção abrangente, que incluirá obras que não seriam consideradas video games de acordo com a definição aqui adotada, ela é valiosa porque já assinala uma demarcação prévia a partir da interação, ou seja, da própria experiência de jogar, como um elemento de caráter reconhecidamente artístico. A abrangência da categoria, no entanto, significa que esse recorte prévio terá de ser refinado.

Um primeiro refinamento é definido por questões de ordem prática. Primeiramente, uma vez que novos jogos continuam a ser adicionados à categoria do *website* enquanto este texto é escrito, é preciso definir um recorte temporal. Desse modo, o *corpus* será composto apenas pelos jogos categorizados até o final de 2012. De acordo com esse primeiro recorte, são 163 jogos incluídos sob o marcador. Um maior refinamento dessa enorme coleção se faz necessário, a fim de viabilizar a análise atenta pela redução do número de obras. Esse refinamento deverá proceder por etapas.

a) Seleção por formato e plataforma de distribuição

Uma vez que defini anteriormente o interesse em privilegiar os jogos gratuitos que têm o computador pessoal como plataforma, estabeleço que o *corpus* deverá ser formado por jogos casuais disponíveis gratuitamente através de *browsers* ou navegadores de *web*. Estabeleço, também, como critério de seleção a língua inglesa, idioma predominante na *web* e mais comumente usado em jogos digitais. Esse primeiro conjunto de critérios tem orientação prática e resulta na eliminação dos seguintes casos do *corpus*:

1. Obras em idioma que não o inglês (duas obras);
2. Obras que já não se encontram mais disponíveis no momento em que este texto é escrito, ou seja, que foram, por um motivo ou outro, retiradas do *website* onde eram disponibilizadas, e a sua referência em jayisgames.com aponta para uma página inexistente (seis obras);
3. Obras que não podem ser executadas em um computador pessoal, sendo acessíveis apenas por meio de plataformas móveis como *tablets* e *smartphones* (cinco obras);
4. Obras que não são inteiramente disponibilizadas de modo gratuito (três jogos);
5. *Advergames* – jogos que cumprem a função comercial de divulgar um produto ou uma obra que não o próprio jogo (cinco obras).

Tabela 1 – Seleção por formato e plataforma de distribuição

Jogos excluídos do <i>corpus</i>	Razão da exclusão
<i>Choice</i> <i>Polcarstva</i>	Não utilizam o idioma inglês
<i>Dust</i> <i>Dutch Dollhouse</i> <i>Hotel</i> <i>KernType</i> <i>Makibishi Comic</i> <i>Underworld Trip</i>	Link aponta para página inexistente
<i>Kumo Lumo</i> <i>Snow Drop</i> <i>Superbrothers: Sword & Sorcery EP</i> <i>Windsill (iPad)</i> <i>Wonderputt</i>	Não são acessíveis pela plataforma PC
<i>Blackwood Prologue</i> <i>Samorost 2</i> <i>Windsill</i>	Não são inteiramente disponibilizados de maneira gratuita
<i>Bamba Snack Quest 3</i> <i>Breaking Bad: The Interrogation</i> <i>Museum of Thieves</i> <i>The Black Forest: Finding Friends</i> <i>The Everglow</i>	São <i>advergames</i> ou cumprem função comercial de divulgação

Feita essa redução, permanecem na categoria “interactive art” do site 145 obras em língua inglesa, acessíveis gratuitamente através de um computador pessoal conectado à *web*.

Esse refinamento inicial do recorte tem objetivos tanto operacionais, ao facilitar o acesso aos jogos que serão analisados, quanto metodológicos, já que, ao restringir o foco deste trabalho sobre obras não-comerciais ele teria um *corpus* menos marcado pelas forças de mercado, e ao optar pelo computador pessoal como plataforma única, eu eliminaria a necessidade de lidar com diferentes tipos de *hardware*. Por motivos que já apresentei, considero que a multiplicidade de plataformas disponíveis, com seus tipos particulares de interfaces, introduziria dificuldades indesejáveis no trabalho de análise dos jogos.

b) Refinamento através do conceito de video game

No primeiro capítulo estabeleci uma definição própria de video game, segundo a qual ele é caracterizado como uma combinação entre mídia e jogo, onde as regras e objetivos do jogo são codificados em ficções ou narrativas. O objetivo desse esforço de definição era estabelecer os aspectos característicos do meio que devem ser privilegiados neste estudo, mas aqui o conceito também assume um papel metodológico.

A categoria “interactive art”, como o nome indica, não se refere exclusivamente aos jogos de arte, e abre-se também a peças interativas digitais que podem não ser consideradas jogos. É preciso então fazer um novo refinamento, uma vez que o interesse deste trabalho recai apenas sobre os *games*. Com base no conceito de video game que descrevi, devo então definir quais das obras selecionadas pelos críticos de jayisgames.com são, efetivamente, jogos digitais. Ao restringir o recorte apenas às obras que apresentam as características discutidas no segundo capítulo, elimino os seguintes casos:

1. *Webtoys*, ou obras de animação com aspectos interativos e interfaces lúdicas, mas sem objetivos aos quais são atribuídos valores (20 obras);
2. *Softwares* de simulação e produção generativa de imagens a partir do *input* do usuário (10 obras);
3. Videoclipes interativos e *softwares* de produção generativa de sons (10 obras);
4. Jogos remediados, ou seja, adaptações de jogos não-digitais como o Xadrez ou o *Picross*, utilizando o suporte digital sem codificar suas regras através de uma ficção (quatro obras);
5. Narrativas ergódicas ou hipertextuais, com algum componente interativo, mas em geral contendo pouco ou nenhum *gameplay*, assim como poemas visuais interativos (25 obras).

Tabela 2 – Refinamento através do conceito de video game

(continua)

Jogos excluídos do <i>corpus</i>	Razão da exclusão
<i>Alarmingly These Are Not Lovesick Zombies</i> <i>Androp “Bell”</i> <i>Alveolata Noctiluca Neonlight</i> <i>Audiogame</i> <i>Bicicletas Hoy</i> <i>Blabla</i> <i>Boohbah Zone</i> <i>Cell Talk</i> <i>Daxo</i> <i>Drum Machine</i> <i>Evidence of Everything Exploding</i> <i>Feed the Head</i> <i>Fish of a Color</i> <i>Fly Guy</i> <i>Flow</i>	<p>Não são considerados jogos por não apresentarem objetivos definidos</p>

(continua)

Jogos excluídos do corpus	Razão da exclusão
<i>Game, game, game, and again game</i> <i>I Made This, You Play This, We Are Enemies</i> <i>Incredibox</i> <i>Infinite Wheel</i> <i>Just ASCII Me</i> <i>La Pâte à Son</i> <i>Make-a-Flake</i> <i>Monsterism</i> <i>Nails</i> <i>Nyctalopia</i> <i>Osada</i> <i>Paint It Red 2</i> <i>Scribbler</i> <i>Safe Places</i> <i>Sandbox</i> <i>Sand, Sand, Sand</i> <i>Scrape Scraperteeth</i> <i>Seasons</i> <i>Snow Days</i> <i>Superelectronic</i> <i>The End of Us</i> <i>The Jackson Pollock Emulator</i> <i>This is Sand</i> <i>TinyGrow</i> <i>Zoom Quilt</i>	Não são considerados jogos por não apresentarem objetivos definidos
<i>Armor Logic 2</i> <i>Griddlers</i> <i>Picture Logic 2</i> <i>Thinking Machine 4</i>	São jogos tradicionais remediados, e não jogos digitais originais
<i>Air Pressure</i> <i>Back to the Asylum</i> <i>Blue Suburbia</i> <i>Discovery</i> <i>Grace's Diary</i> <i>Grow ver. 1</i> <i>Happy Seed</i> <i>Hummingbird Mind</i> <i>Howard Glitch</i> <i>Inanimate Alice</i> <i>Inanimate Alice: Episode 3</i> <i>Inanimate Alice: Episode 4</i> <i>January</i> <i>Mitoza</i> <i>Museum of Broken Memories</i> <i>Pirouette</i> <i>pOnd</i> <i>Relive Your Lives</i> <i>The Asylum Has a New Patient</i>	São narrativas ergódicas ou hipertextuais com componente jogável praticamente inexistente

(conclusão)

Jogos excluídos do <i>corpus</i>	Razão da exclusão
<i>The Fabulous Screech</i> <i>The Little Girl Nobody Liked</i> <i>The Secret Garden</i> <i>The Wish</i> <i>Today I Die</i>	São narrativas ergódicas ou hipertextuais com componente jogável praticamente inexistente

Excluídos os 69 casos que aqui não considereirei como video games, o recorte fica reduzido a 76 obras.

c) Eliminação da redundância

Uma vez que interessam a esta pesquisa as estratégias possíveis para a condução da experiência estética por meio dos recursos típicos dos jogos digitais, podemos ainda reduzir a extensão do *corpus* através da eliminação da redundância, ou seja, suprimindo os casos em que a mesma estratégia é utilizada em diversas obras. Entre os 76 jogos restantes, é notável a predominância de um tipo específico de mecânica de jogo, apelidada de “Point-And-Click”. A fim de promover uma maior variedade de mecânicas de jogo no recorte final, é interessante reduzir o número de representantes desse gênero.

Conforme nota Juul, no video game a divisão em gêneros está ligada à mecânica dos jogos, e não à repetição de temas ou tropos da ficção (JUUL, 2010, s/p). A divisão de categorias no site Casual Gameplay, na qual se insere a tag “Interactive Art”, é feita essencialmente pela identificação de gêneros de *gameplay*, e divide-se essencialmente em: “Action”, “Adventure”, “Escape-The-Room”, “Interactive Art”, “Interactive Fiction”, “Multiplayer”, “Physics”, “Platform”, “Point-And-Click”, “Puzzle”, “Simple Idea”, “Simulation”, “Tactical or Strategy”, “Time Management” e “Web Toys”. Há muitos casos em que um mesmo jogo se insere em diversas categorias e, uma vez que a tag “Interactive Art” não se refere a um tipo específico de mecânica, ela em geral se sobrepõe a algumas das outras classificações.

A categoria que se justapõe mais vezes a “Interactive Art” é “Point-And-Click”. O termo se refere a jogos em que o *mouse* é a interface principal, e o jogador deve avançar ao clicar com o cursor em objetos ou partes do cenário do jogo na sequência correta. A predominância dessa mecânica se deve ao fato de que defini como recorte os jogos para PC

acessíveis via *browsers* de web, e a interface típica dos *browsers* consiste em usar o *mouse* para apontar e clicar em elementos na tela do computador. Dos 76 jogos que ainda restam no *corpus*, 38 são classificados como “Point-And-Click”, em diferentes combinações com outras categorias. Em muitos desses casos a classificação parece ser subjetiva. Enquanto que “Point-And-Click” se refere a uma mecânica de jogo facilmente identificável, outros termos como “Puzzle”, “Adventure”, e “Escape-The-Room” podem ser contestados. Estes dois últimos parecem se referir menos à mecânica do que à ficção e à apresentação: um se refere aos jogos em “primeira pessoa”, nos quais as imagens simulam o ponto de vista do personagem do jogador, e onde o objetivo a ser cumprido é escapar de uma sala ou espaço confinado; e o outro aos que apresentam o personagem jogável visível na tela, em “terceira pessoa”, e que explicam os objetivos do jogo por meio de narrativas variadas. Além disso, os jogos da categoria “Point-And-Click” sempre envolvem, em alguma medida, a resolução de problemas, de modo que a inclusão da *tag* “Puzzle” parece redundante e tende a acontecer nos casos em que não há estória suficiente para justificar a classificação como “Adventure”, ou que não contêm os temas típicos dos jogos “Escape-The-Room”. Devido a esses fatores e ao fato de as mecânicas dos jogos classificados como “Point-And-Click” serem muito semelhantes, opto por tratar esses 38 jogos como um único grupo, escolhendo duas obras como representantes desse grupo: *A House In California* e *Samorost*. Acredito que esses jogos representem as principais variações do *gameplay* típico dos jogos “Point-And-Click”, variações que dizem respeito tanto à mecânica quanto à ficção que codifica essa mecânica e até mesmo ao estilo gráfico, que nos demais casos permanece razoavelmente uniforme.

Tabela 3 – Eliminação da redundância

(continua)

Jogos excluídos do <i>corpus</i>	Razão da exclusão
<i>10 Gnomes In Bologna</i> <i>10 Gnomes In Liege</i> <i>10 Gnomes In Porto Petro</i> <i>99 Rooms</i> <i>Alchemia</i> <i>Alchemia (Extended Version)</i> <i>Daps</i> <i>Deep Chalk</i> <i>Deep Chalk: Second Phase</i> <i>Deep Chalk: Third Phase</i> <i>Deep Chalk 4</i> <i>Garden Door</i>	Redução do número de jogos do gênero “Point-And-Click” com mecânicas similares

(conclusão)

Jogos excluídos do <i>corpus</i>	Razão da exclusão
<i>Gwen</i> <i>Halo & Pixy</i> <i>Haluz</i> <i>Haluz 2.2</i> <i>Hanamushi: Pock's Friend</i> <i>Hanamushi: Flower Insects</i> <i>Kao Fu-Sen</i> <i>Kweendolniza</i> <i>Loondon</i> <i>No. 5 Part 3</i> <i>Park</i> <i>Serendipity In 2D</i> <i>Shift</i> <i>Small Forest Story</i> <i>Steampunk Odissey</i> <i>Submachine Network Experience</i> <i>The Blue Beanie</i> <i>The Glean of Glob</i> <i>The Little Mermaid: a modern retelling</i> <i>The Machine</i> <i>The Old Tree</i> <i>The Telephone</i> <i>Things Came Up To My Brain Museum</i> <i>Treasure Box</i>	Redução do número de jogos do gênero “Point-And-Click” com mecânicas similares

Excluídos 36 jogos do gênero “Point-And-Click”, teremos então 40 jogos no *corpus*.

d) Delimitação final do *corpus*

A fim de possibilitar a definição do conjunto final de jogos que serão investigados, esse recorte de 40 jogos passou por um exame no qual cada obra foi confrontada com o conceito de experiência estética definido no Capítulo 3. O objetivo desse exame era determinar se esses jogos apresentavam os fundamentos essenciais do processo de condução estruturada da experiência do jogador descrito no conceito. É preciso ressaltar que, embora a polêmica a respeito de *se os games podem conduzir a um tipo de experiência similar ao da arte* tenha sido um importante fator motivacional desta pesquisa, ela não é a questão que a análise visa responder. Procurar por manifestações do conceito de experiência estética não é o meu objetivo último, e nem o é determinar que porcentagem dos *games* apresentados como “artísticos” de fato têm pretensão legítima a essa classificação. O trajeto teórico percorrido nos Capítulos 2 e 3 já estabelece que o video game é perfeitamente capaz de atender aos

requisitos para a produção de uma experiência predominantemente estética, de modo que interessa à análise um exame das possíveis estratégias pelas quais os desenvolvedores levam isso a cabo. Desse modo, efetuar uma seleção prévia dos jogos que já atendem a esse requisito não deve ser visto como uma tentativa de perverter o *corpus* no sentido de selecionar para estudo apenas as obras que comprovariam a minha hipótese inicial, até porque não reivindico a artisticidade para todos os jogos digitais e nem interessam a essa pesquisa os jogos que falham em apresentar os aspectos básicos descritos no conceito.

Em primeiro lugar, procurei questionar se cada jogo apresentava uma ruptura em relação à expectativa do jogador que pudesse ser considerada uma quebra em relação a gêneros estabelecidos, conduzindo o jogador a um estranhamento e a um questionamento de caráter auto-reflexivo, ou se haveria ali apenas a mera aplicação das convenções de um dado gênero, mesmo que realizada com alto grau de habilidade e gerando um resultado que pudesse ser considerado belo. Foi o caso de oito das obras presentes no recorte.

Nos casos em que algum tipo de ruptura foi identificada, procurei então averiguar se o jogo fornecia ao jogador os meios para o restabelecimento da coerência interna à obra. Caso contrário, ou caso o conflito fosse sanado pela própria obra, cabendo ao jogador apenas uma atuação mecânica, entendi que não haveria ali a possibilidade de consumação estética descrita no conceito. Outras oito obras foram eliminadas do *corpus* por este motivo.

Tabela 4 – Delimitação final do *corpus*

Jogos excluídos do <i>corpus</i>	Razão da exclusão
<i>Dependant</i> <i>Music Catch</i> <i>Music Catch 2</i> <i>Maeda Path</i> <i>Out of This World</i> <i>Memohuntress</i> <i>Five</i> <i>Orpheus</i>	Não apresenta uma “ruptura instauradora” que dê início à experiência estética
<i>LovePunks The Game</i> <i>Convergence</i> <i>Haxed by Megahurtz</i> <i>Blind</i> <i>Discovery</i> <i>How My Grandfather Won The War</i> <i>Looming</i> <i>The Day</i>	Há ruptura, mas o conflito é resolvido pela própria obra ou não pode ser resolvido

Assim, o recorte final é composto por 22 jogos, e são eles:

- | | |
|--------------------------------|----------------------------------|
| 1. A House in California | 12. Loved |
| 2. Alone in the Light | 13. Perspective |
| 3. As the Village Turns | 14. Samorost |
| 4. ...But That Was [Yesterday] | 15. Silent Conversation |
| 5. Coil | 16. Small Worlds |
| 6. Coma | 17. Take a Walk |
| 7. Dys4ia | 18. The Beggar |
| 8. Every Day The Same Dream | 19. These Robotic Hearts of Mine |
| 9. Gray | 20. The Majesty of Colors |
| 10. Grey | 21. To What End |
| 11. ImmorTal | 22. Unmanned |

4.3 Procedimentos metodológicos

De acordo com Aarseth, são três os meios pelos quais podem ser recolhidas informações sobre um jogo: “podemos estudar o design, as regras e as mecânicas do jogo... podemos observar outros jogando, ou ler suas resenhas e críticas... [e] podemos jogar nós mesmos”¹²⁴ (AARSETH *apud* CONSALVO & DUTTON, 2006, s/p, tradução nossa). A fim de evitar incorrer em um subjetivismo exacerbado, opto por deixar de lado a possibilidade de observar outros jogadores, preferindo o contato direto com as obras. Uma vez que os fenômenos aqui discutidos são de natureza experiencial, e que a única mente diretamente acessível ao pesquisador é a dele próprio, jogar e experimentar o jogo em primeira mão são necessidades. Não que um pesquisador não seja dotado de uma subjetividade própria, mas há procedimentos que podem ser adotados para atenuar a sua influência sobre a análise.

Em primeiro lugar, posso assumir, na análise, uma preocupação com o *jogador implícito*, aplicando aqui a noção de leitor implícito de Iser:

Se, então, devemos tentar entender os efeitos causados e as respostas desencadeadas pelas obras literárias, devemos permitir a presença do leitor sem de nenhum modo predeterminar seu caráter ou situação histórica. Podemos chamá-lo, por falta de um termo melhor, de leitor implícito. Ele personifica todas as predisposições necessárias para que uma obra literária exercite seu efeito – predisposições colocadas, não por uma realidade exterior empírica, mas pelo próprio texto. Consequentemente, o leitor implícito como um conceito tem suas raízes firmemente plantadas na estrutura do texto; ele é um construto e não deve ser identificado com um leitor real¹²⁵ (ISER, 1994, p.34, tradução nossa).

¹²⁴ “we can study the design, rules and mechanics of the game ... we can observe others play, or read their reports and reviews ... we can play the game ourselves”.

¹²⁵ “If, then, we are to try and understand the effects caused and the responses elicited by literary works, we must allow for the reader’s presence without in any way predetermining his character or his historical situation. We may call him, for want of a better term, the implied reader. He embodies all those predispositions necessary for a literary work to exercise its effect – predispositions laid down, not by an empirical outside reality, but by the text

Conforme expliquei no início do capítulo, uma vez que os jogos digitais codificam suas regras e objetivos em ficções e narrativas que são familiares para o jogador, eles fazem pressuposições a respeito do seu repertório. No caso dos jogos casuais, o repertório exigido é menos específico do que nos jogos *hardcore* e, portanto, mais facilmente identificável. A identificação desse repertório é importante, porque embora o conceito de experiência estética que desenvolvi a partir da estrutura deweyana a qualifique como um tipo de experiência nova e única, ela só assume esse caráter distinto porque opera na reorganização da experiência comum. Não há como pensar a experiência estética, tal como a concebe Dewey, sem pensar na evocação de um repertório, e a noção de jogador implícito nos permite analisar como os jogos realizam essa evocação.

Em segundo lugar, tenho em meu recorte empírico um importante recurso sob a forma dos comentários dos usuários de jayisgames.com. Cada um dos jogos selecionados para a análise possui uma página própria no site, na qual jogadores debatem suas interpretações das obras. Ainda que meu interesse não recaia sobre a recepção das obras por parte desse grupo de jogadores, posso recorrer a essa discussão a fim de corroborar hipóteses a respeito dos efeitos visados pelos jogos.

A análise dos jogos deve partir da posição do jogador implícito, mas deve funcionar por parâmetros definidos a partir da conceituação desenvolvida no terceiro capítulo. Antes de apresentar as questões que devem funcionar como operadores analíticos, no entanto, devo fazer algumas ressalvas. Em primeiro lugar, a de que o objetivo aqui não é fazer uma análise crítica individual de cada jogo, e nem estabelecer um “ranking” a partir da avaliação do valor estético de cada um deles. Isso já é feito no próprio site, mesmo que nem sempre com o tipo de apuro teórico que se espera de uma pesquisa acadêmica.

Meu objetivo aqui é buscar estratégias pelas quais os recursos típicos do video game podem ser mobilizados para a produção de uma experiência estética nos moldes do conceito que apresentei no segundo capítulo. Isso quer dizer que, em vez de organizada através da enumeração dos jogos que compõem o *corpus*, a análise pode ser organizada ao redor das estratégias identificadas, agrupando jogos que mobilizem seus recursos expressivos de modo semelhante. Por isso, o Capítulo 5 não será constituído através da enumeração e análise de cada um dos 22 jogos que compõem o *corpus*, e sim organizado em torno das abordagens das suas estratégias estéticas.

itself. Consequently, the implied reader as a concept has his roots firmly planted in the structure of the text; he is a construct and in no way to be identified with any real reader”.

Partindo do pressuposto de que o meio video game pode servir como um suporte capaz de guiar a experiência estética do jogador, estruturando-a até tomar a forma descrita por Dewey, a análise busca responder a uma questão básica: como a matéria própria do meio, seus elementos constitutivos característicos, é empregada nesse processo de estruturação guiada da experiência do jogador?

O conceito de experiência estética, tal como desenvolvido no terceiro capítulo, serve de parâmetro para a análise ao estabelecer algumas balizas como:

- a) A ideia de *ruptura*: a experiência estética tem início com uma ruptura que quebra com o fluxo da experiência cotidiana. Essa ruptura é o aparecimento de algo que, a princípio, não se presta ao mero reconhecimento e exige reflexão. Tende a surgir a partir de exigências próprias da matéria do meio, que forçam o artista a buscar formas de expressão para além de qualquer código comum com o interlocutor. No campo da arte, é sempre uma ruptura em relação à expectativa do receptor, que espera a sua adesão a um gênero estabelecido e, portanto, é também uma quebra em relação ao gênero ao qual inicialmente parece pertencer. A ruptura deve ser sanada pelo receptor, através de um engajamento ativo que resulta em uma consumação.
- b) A *consumação* é o estabelecimento da harmonia entre os elementos da obra que aparecem, à primeira vista, como incoerentes. A partir do recurso ao próprio repertório, o receptor é capaz de sanar a ruptura, produzindo o sentido da obra. Essa consumação gera prazer estético, e só pode derivar de um engajamento reflexivo com a obra, que questiona os motivos por trás da escolha de cada elemento. Esse questionamento toma a forma de uma busca por reconhecer possibilidades de coerência por trás de dois tipos básicos de estratégias do autor:
 - *Seleção*: ao reconhecer um elemento com um valor convencional extraído de seu contexto, cria-se uma referência a esse contexto, mesmo que indireta. A seleção confere uma nova função ao elemento, em relação ao seu contexto, embora essa função seja inicialmente desconhecida. Cabe ao receptor formular hipóteses sobre os motivos que orientaram a seleção de certos elementos e o seu recorte desse contexto.
 - *Combinação*: elementos extraídos de seus contextos são então combinados em novas configurações que desafiam a capacidade de interpretação do receptor. Incapaz de recorrer a códigos convencionais como chaves de leitura, ele deve

testar outras possibilidades de interpretação que indiquem a coerência nas combinações apresentadas pela obra.

Sendo assim, a análise de cada obra será guiada, a princípio, pela identificação desses elementos, que permitiriam visualizar os contornos do processo de estruturação da experiência estética do jogador. Com isso, poderiam ser respondidas questões como:

- a) De que maneira o artista dialoga com sua matéria, em termos pareysonianos, transformando resistências e obstáculos à expressão em um novo código, subjacente à obra?
- b) Que conflito, desvio ou ruptura o novo código impõe ao jogador e como esse desvio se relaciona com as convenções que o jogo evoca e as expectativas a que ele induz?
- c) Que recursos típicos do video game podem ser acionados nas estratégias que guiam o jogador à resolução do conflito e como eles se inserem no modelo descrito por Iser, que funciona por *seleções* e *combinações* na produção do sentido?
- d) A atuação ou interação do jogador no jogo tem um caráter auto-reflexivo e contribui na produção do sentido?

Os jogos do *corpus* devem ser convocados de acordo com a sua pertinência para o tratamento dessas questões. Ao invés de organizar a análise com base nos jogos, prefiro fazê-lo com base nas estratégias identificadas, agrupando estratégias similares e analisando-as em conjunto. Espera-se que alguns dos jogos do *corpus* ganhem maior destaque durante a análise, conforme se ajustem à estrutura do conceito aqui adotado. Pode ser ainda que existam, no *corpus*, jogos que desafiem a estrutura que desenvolvi e proponham novas questões e novas abordagens para as questões que movem esta pesquisa. Tudo isso só poderá ser averiguado através do confronto direto com as obras que vêm a seguir.

5. Poéticas do Video Game

Há apenas uma estética, diz Pareyson, mas as poéticas são muitas. A estética é o campo da reflexão filosófica sobre as questões ligadas à arte e à experiência estética, e visa conclusões teóricas universais a respeito desse campo. Mas ela não é prescritiva e o artista não se vê necessariamente atado a essa lógica universalizante. A preocupação do artista é com a matéria e não com a teoria: como extrair do material com que trabalha novas possibilidades comunicativas? Ou, tendo em vista o conceito de experiência estética desenvolvido no terceiro capítulo, como desafiar os gêneros estabelecidos de modo a provocar uma ruptura com a expectativa do receptor, forçando-o a se engajar com a obra de tal maneira que um novo código emerge como o significado produzido?

Não se pode fazer isso respeitando convenções de linguagem, e é por isso que Jauss defende que toda obra de arte viola um gênero estabelecido, ao qual adere antes por uma ligação familiar do que por uma relação de pertencimento. Há, entretanto, várias maneiras pelas quais uma obra pode desafiar seu gênero, diversas estratégias de ruptura, e por isso devemos reconhecer a possibilidade de uma poética múltipla, ou de múltiplas poéticas.

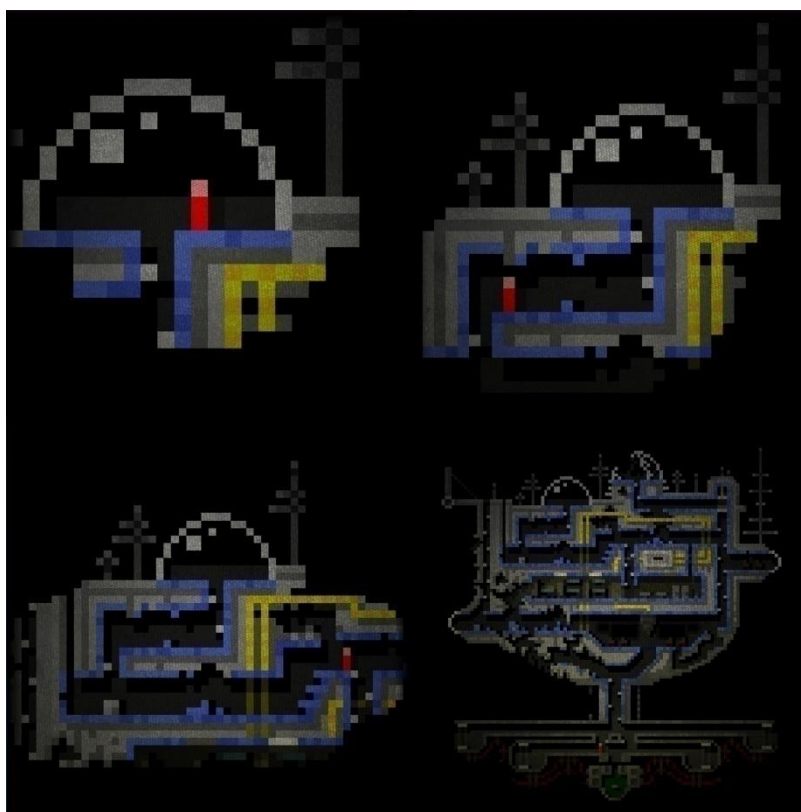
A estrutura que conduz o receptor à experiência estética não é normativa e o conceito desenvolvido no Capítulo 3 não serve para impor uma ordenação correta à realização das obras, e sim para reconhecer nelas padrões. Não há apenas uma maneira de efetivar essa estrutura. As estratégias pelas quais os artistas podem obter os efeitos descritos no conceito são, talvez, infinitas. Apesar disso, felizmente, esta pesquisa não trabalha com um número infinito de obras. Dentro dos limites de seu *corpus*, entretanto, podemos reconhecer mais de um programa poético. Sendo assim, este capítulo é organizado em torno dessas diferentes estratégias pelas quais, nos jogos analisados, a estrutura da experiência estética ganha corpo.

5.1 Ruptura visual intensificada pela mecânica de jogo

“Há ruído demais”, nos diz um letreiro. A cena pixelizada que se segue parece confirmar o enunciado: carece de nitidez e requer esforço para ser decifrada. Precisamos de alguns segundos para compreender que três quadrados coloridos sugerem a forma de uma pessoa em pé, no centro de um domo transparente, em um cenário sombrio.

Trata-se da cena inicial de *Small Worlds*,¹²⁶ jogo enviado por David Shute para a sexta edição da Casual Gameplay Design Competition, que tinha como tema “exploração”. O conceito da obra, a princípio, parece simples: usando as setas do teclado, o jogador controla um personagem em um cenário que vai se tornando visível conforme é percorrido. Um dos aspectos distintivos do jogo é o seu visual, que parece evocar o estilo gráfico de baixa resolução dos primeiros *games*, construído com um número limitado de pixels. Poucas informações claras são dadas a respeito da narrativa de fundo e da ambientação: logo após o letreiro inicial o jogador é posto a explorar um cenário que pode ser um laboratório ou estação espacial em ruínas. Conforme explora novas áreas, o campo de visão se amplia, como se uma câmera virtual recuasse. Com isso, os “pixels” diminuem de tamanho na tela (e com eles o personagem), o que resulta em uma maior resolução – a relação entre o número de pixels e a área da tela – tornando o cenário gradualmente mais nítido (Figura 1). Na parte inferior do cenário podem ser encontrados quatro “portais” coloridos, objetos que, ao serem tocados pelo avatar, transportam-no a outros “mundos”, onde a mesma lógica de exploração gradual impera.

Figura 1 – Small Worlds



¹²⁶ Disponível em <http://jayisgames.com/archives/2009/11/small_worlds.php> Acesso em 18 jan. 2015.

Small Worlds venceu o prêmio do júri e foi escolhido pela audiência do site como o melhor jogo da competição, sendo ainda eleito o melhor jogo de 2009 pelos colaboradores de jayisgames.com. Na página do site dedicada a ele, usuários se divertem trocando interpretações a respeito da narrativa do jogo, mas é igualmente interessante discutir as estratégias de uso e diálogo com a *matéria* do meio. É inegável que gráficos pixelizados compõem um dos elementos essenciais dessa matéria, uma vez que remetem a um estilo típico dos *games* que chegou a ser apropriado pelas artes plásticas, sob a forma da chamada “Pixel Art”. Com a difusão da tecnologia digital, o pixel – abreviação de *picture element* (elemento da imagem) – tornou-se um componente básico da experiência contemporânea das mídias e converteu-se em unidade essencial de escala, o que se torna particularmente evidente em Small Worlds. Os “mundos pequenos” do jogo de Shute poderiam facilmente ocupar uma fração do tamanho de uma unha da área das telas dos aparelhos de alta definição mais recentes.

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

Small Worlds seria então uma ode aos gráficos *raster* das primeiras décadas da história do video game, uma época mais “simples” em contraste com as imagens excessivamente complexas dos jogos mais recentes. Não se trata, no entanto, de mera nostalgia. O resgate dos gráficos de baixa resolução em Small Worlds não é apenas uma manifestação da saudade dos jogos que muitos dos adultos de hoje experimentaram na infância, mas sim uma retomada de um elemento importante da arte gráfica do video game: a limitação técnica.

Conforme discutido no Capítulo 3, a hipótese de que o artista encontra a sua inventividade ao confrontar limitações impostas pela matéria do meio em que cria é central ao pensamento de Pareyson, que recomenda entendermos a criação artística como um “diálogo com a matéria”, e disso deduz que a arte não consiste na aplicação bem sucedida de técnicas ou habilidades aprendidas, e sim em um processo histórico contínuo de invenção de modos de uso da matéria. Assim, Pareyson concebe a atividade do artista como aquela em que uma “linguagem” não é dada a priori, mas desenvolvida durante a produção e a partir de possibilidades e resistências oferecidas pela matéria e só percebidas pelo artista em seu confronto com ela.

Pelo menos no que diz respeito ao aspecto gráfico, o video game de hoje enfrenta poucos obstáculos. Ao trabalhar com baixas resoluções e imagens construídas pixel a pixel, Shute traz de volta ao video game a *Pixel Art*, a arte de construir imagens usando blocos de cor pura. É a retomada de um obstáculo que havia sido superado pela tecnologia, para que ele possa voltar a ser superado pelo artista: como criar imagens convincentes com um número limitado de elementos quadrados?

A mecânica de *Small Worlds* serve para revalorizar as técnicas da *Pixel Art*. Trata-se de uma experiência do pixel diferente da que temos hoje nos aparelhos HD: ao invés de dedicar pouca atenção ao pixel individual, passando rapidamente por um fluxo de imagens de alta definição, somos forçados a explorar ergodicamente¹²⁷ as imagens, descobrindo os cenários pixel a pixel, experimentando gradualmente o aumento de nitidez, com um olhar atento à habilidade necessária para construir essa nitidez com tão poucos elementos.

Os narratólogos, que privilegiam a representação realista nas narrativas digitais, poderiam ver, nessas quebras com um projeto ilusionista, um sinal de incompetência dos realizadores ou de uma adesão a um “modismo” estético, o de conferir destaque aos signos que compõem a obra em detrimento do efeito imersivo. Autores como Dewey, no entanto, nos ensinaram que podemos ver esse tipo de “ruptura” como o gatilho que dá início à experiência estética, que ele destaca como “uma” experiência capaz de promover o arrebatamento da criatura viva do fluxo contínuo de experiências cotidianas, graças a uma série de traços particulares: uma ruptura instauradora, um desenvolvimento organizado, um elemento unificador e uma possibilidade de “consumação”. Na estrutura da experiência estética deweyana temos uma situação em que o organismo se depara com uma ruptura perceptual, se

¹²⁷ Uso aqui o termo, derivado dos termos gregos *ergos* (trabalho) e *hodon* (caminho), no sentido apropriado por Aarseth (1997) de um trajeto que requer um esforço não-trivial para ser percorrido.

engaja com os elementos da experiência interessado em sanar essa ruptura, convoca elementos de seu próprio repertório a fim de reorganizar esses elementos e descobrir possíveis novas relações harmoniosas entre eles e, assim, resolve o conflito e atinge uma consumação estética.

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

As noções de ruptura e consumação não pressupõem, entretanto, uma concepção da obra como algo que carrega um “sentido oculto”, como uma charada a ser solucionada. Para Iser o sentido não é algo transmitido de um emissor a um receptor, e os processos comunicativos literários envolvem um tipo de comunicação na qual não há um código comum a priori entre interlocutores, mas sim emerge durante o processo, cabendo ao leitor descobrir o código subjacente a cada texto. Podemos dizer que, nos termos de Iser, o texto tem dois “códigos”. O “primeiro código”, que consiste nas estruturas convencionais e bem estabelecidas do texto, tem como função fornecer ao leitor direções para que seja decifrado um “segundo código”. É principalmente dessa atividade de deciframento que o leitor deriva prazer estético. As estratégias textuais conduzem o leitor nesse processo, operando de dois modos: pela *seleção* que destaca os elementos de um contexto presumido, e pela *combinação* que permite a produção de novas significações. Embora essa combinação seja feita pelo autor, o sentido só emerge da síntese efetuada pelo próprio leitor. O deciframento do “segundo código”, então, consiste em o leitor buscar a “coerência” na correlação entre os signos, estabelecida pelo autor nos processos de seleção e combinação.

No caso de Small Worlds, é notável a maneira como o sentido é construído a partir da correlação interna entre os elementos da obra, cuja coerência deve ser sintetizada pelo leitor, reconhecendo a lógica por trás das seleções e combinações, conforme apontou Iser. No nível diegético, o jogador tem acesso gradual a algumas informações. Seu avatar encontra-se em uma espécie de estação espacial, destruída e deserta, e a partir dessa estação ele pode acessar

quatro outros cenários (Figura 2): um campo de asteróides, talvez detritos da explosão de um corpo maior; um ambiente ártico com um *bunker* militar subterrâneo abandonado, onde se vê um mapa com vários pontos a piscar e dois mísseis restantes entre vários silos desocupados; uma cidade vazia tomada pela água e o esgoto, que jorram desordenadamente pelas estruturas; e uma caverna que mais se assemelha às entranhas em putrefação de uma gigantesca criatura morta, com estruturas que parecem ossos e costelas. Nesses quatro cenários o jogador deve encontrar um item, uma fonte de energia que ele poderá usar para ativar a cápsula ou nave de fuga, e finalmente escapar da estação espacial abandonada. A partir da combinação desses elementos, que só podem ser reconhecidos em relação a um repertório construído a partir de filmes ou jogos de ficção científica, o jogador poderá formular uma imagem da narrativa de fundo de *Small Worlds*: talvez o herói seja o último sobrevivente de um devastador conflito nuclear, possivelmente desencadeado pela ameaça de um monstro gigante. Tomada em correlação com a mecânica de exploração gradual do jogo e seu estilo visual pixelizado, seleções que remetem aos gráficos *raster* e aos jogos das primeiras décadas do video game, podemos ler o jogo como uma homenagem e um lamento nostálgico pelos jogos daquela era, seus temas fantásticos e seus cenários cuidadosamente construídos pixel a pixel.

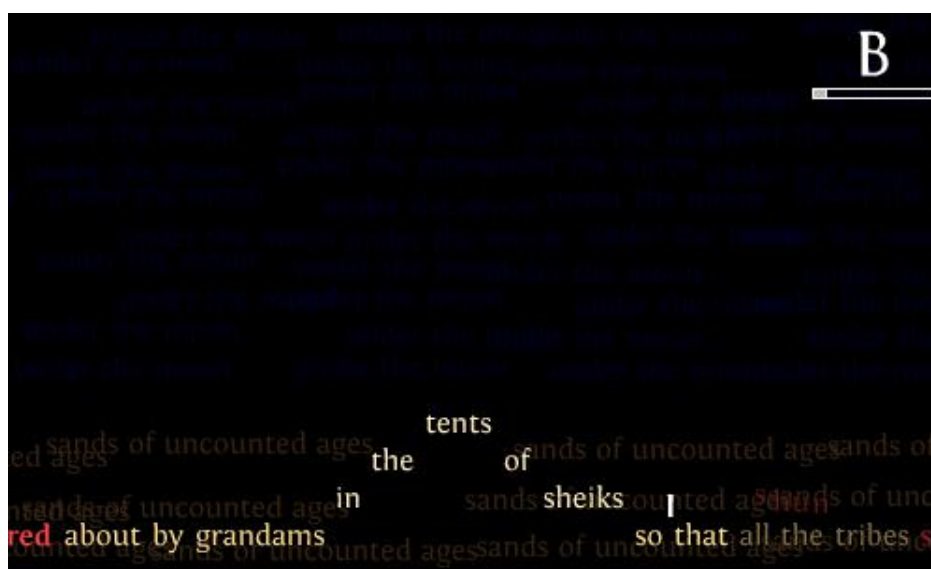
Figura 2 – Small Worlds



Há outro jogo que adere a esse mesmo programa poético, utilizando uma estratégia similar à de *Small Worlds* para estruturar a experiência do jogador, ainda que não empregue exatamente os mesmos materiais. Trata-se de *Silent Conversation*¹²⁸, obra de Gregory Weir. Neste jogo, assim como em *Small Worlds*, há uma ruptura visual em relação ao gênero dos *jogos de plataforma* dos quais ele toma de empréstimo a sua mecânica. Nos jogos tradicionais dessa família, que incluem clássicos como *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) e *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985), o jogador controla um avatar capaz de saltar, cair e se mover em duas direções por um cenário bidimensional. O objetivo, em geral, consiste em atravessar o cenário, saltando de plataforma em plataforma, até atingir o fim do percurso, convencionalmente localizado em seu extremo direito. *Small Worlds* rompe parcialmente com essa mecânica, ao apresentar um cenário oculto que precisa ser descortinado através da sua exploração; *Silent Conversation*, por outro lado, adere quase à risca ao tipo de *gameplay* do gênero.

A ruptura, entretanto, encontra-se no fato de que o avatar do jogador e os cenários que precisam ser transcorridos assumem formas incomuns: em vez de gráficos bidimensionais, eles são constituídos de *texto*. O personagem do jogador é a letra “I”, que remete à palavra inglesa para o pronome “eu”, e evoca a vaga impressão de uma figura humana em pé. As plataformas que compõem os cenários são frases ou palavras coloridas. Não há nenhuma imagem em todo o jogo que não seja um elemento tipográfico (Figura 3).

Figura 3 – Silent Conversation



¹²⁸ Disponível em < http://jayisgames.com/archives/2009/08/silent_conversation.php > Acesso em 18 jan. 2015.

Não há como fracassar no jogo, mas ele avalia o desempenho do jogador: o objetivo é percorrer cada estágio ou texto tocando com o avatar o maior número possível de palavras. Cada termo que é tocado pela letra “I” ganha destaque, ficando mais claro. Se o avatar cai para fora das “plataformas” ou toca um dos inimigos – palavras “poderosas” espalhadas pelos textos, como “morte”, “medo” ou “dor” –, todas as palavras visíveis na tela voltam a ficar translúcidas, e o jogador precisará tocá-las novamente.

Os cenários não são construídos a partir de palavras desconexas, mas sim a partir de poemas ou textos clássico da literatura: durante o jogo, o jogador navega através das frases e versos de autores como H. P. Lovecraft e T. S. Eliot. Assim como em *Small Worlds*, aspectos particulares da mecânica de jogo ajudam a fornecer pistas ao jogador sobre como sanar essa ruptura: ao atravessar cada cenário fazendo o seu avatar tocar as palavras, o jogador está, de certa forma, *lendo* aquele texto. A aproximação entre a mecânica do jogo de plataforma e a atividade de leitura é reforçada pelo título da obra, uma vez que o poeta inglês Walter Savage Landor descreve o ato de ler como uma “conversa silenciosa”.

Silent Conversation não é o primeiro jogo a utilizar-se exclusivamente de elementos tipográficos em sua interface: durante a década de 1980, foram populares os jogos baseados em texto, um gênero de narrativas interativas que exigia pouco poder de processamento do *hardware*, e consistia em histórias narradas através de curtos parágrafos de texto que respondiam ao *input* textual de ações como “examinar”, “ir”, “pegar” e “usar”. Esses jogos, entretanto, eram manifestações da narrativa hipertextual – um tipo de texto modular, cuja leitura opera pela decisão de qual caminho percorrer, entre múltiplas possibilidades de percurso. *Silent Conversation*, por outro lado, parece ser a perfeita encarnação do conceito de literatura ergódica, ou seja, de um texto que requer um esforço não-trivial para ser lido.

Silent Conversation é, entretanto, algo mais do que um mero exemplo de literatura ergódica. Há uma ruptura clara em relação ao gênero dos jogos de plataforma, no fato de que o *game* substitui elementos visuais por textuais. Mas não se trata de uma mera troca. O cenário não é composto apenas de texto, e sim de texto organizado em uma composição visual, algo similar às experiências realizadas na poesia concreta – e nisso o jogo se mostra algo muito diferente dos tradicionais jogos baseados em texto. Quando o eu lírico de “A Cidade Sem Nome”, de Lovecraft, fala sobre as tendas dos *sheiks* no deserto, a frase aparece sob a forma triangular de uma tenda (Figura 3). Em certo momento, várias cópias da frase “uma tempestade de areia” passam velozes sobre um plano de fundo tomado pela frase “o céu

estava limpo”, como se levadas pelo vento (Figura 4). Quando o personagem adentra uma caverna, as frases do texto formam um túnel através da tela coberta pela palavra “caverna” (Figura 5).

Figura 4 – Silent Conversation

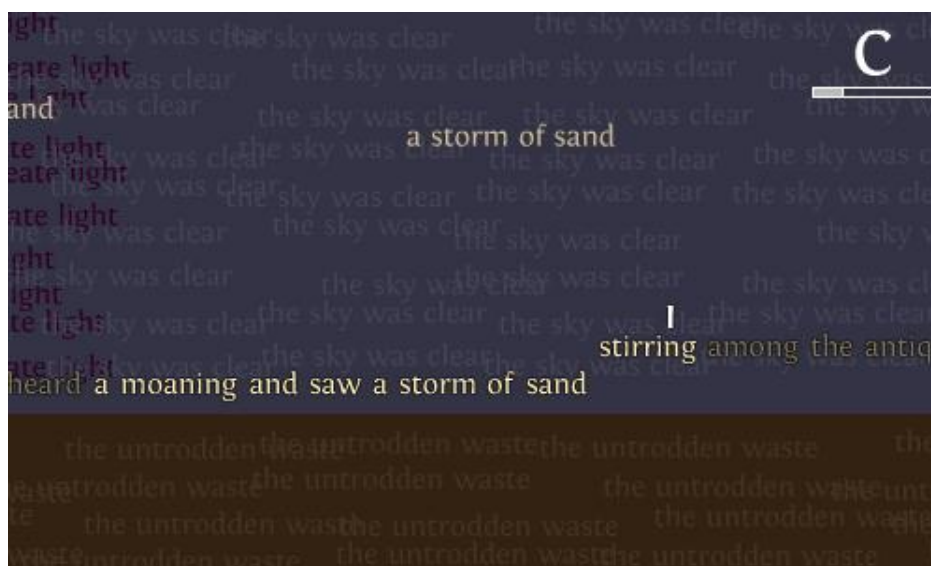
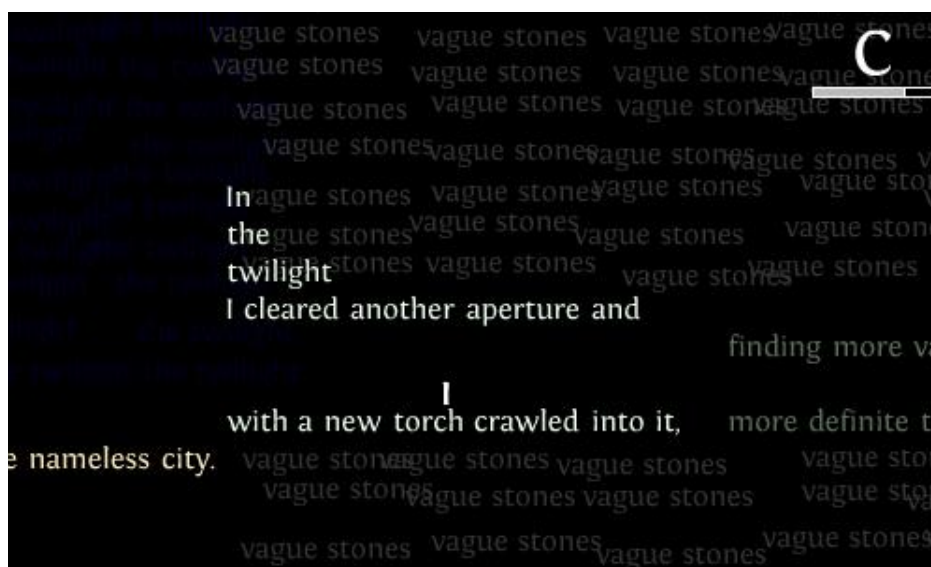


Figura 5 – Silent Conversation

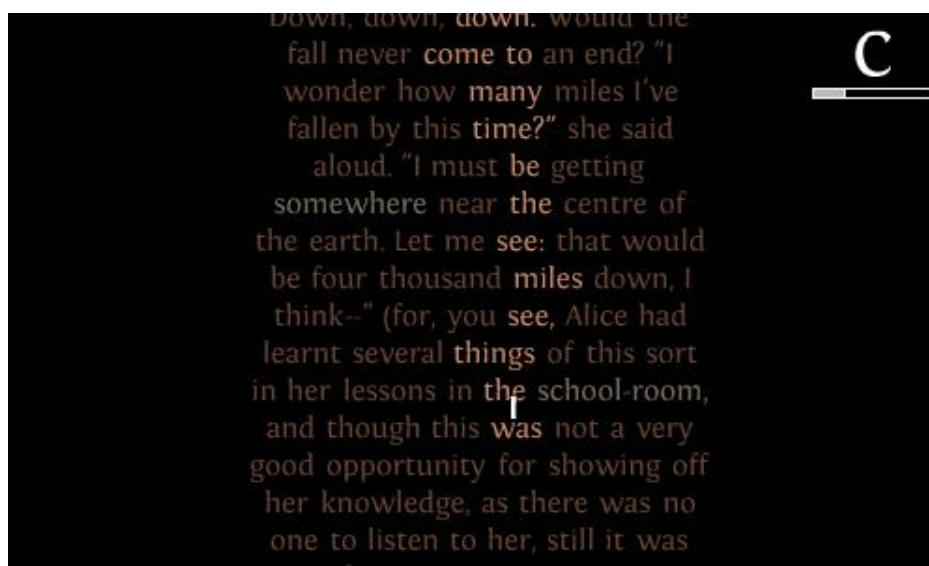


Reconhecer essas manifestações visuais do texto requer uma atenção especial por parte do jogador/leitor. Por causa disso, algumas das convenções de jogo acabam por se mostrar deletérias à experiência do jogo: tentar percorrer os cenários tocando todas as palavras e evitando as palavras “poderosas” para ganhar a melhor pontuação em geral desvia a atenção do conteúdo das narrativas e poemas, levando as construções visuais a passarem

despercebidas. Por outro lado, se o jogador lê com atenção, essas construções auxiliam na criação imaginativa do cenário, particularmente nos textos narrativos, como o conto de Lovecraft. Nesses casos, Silent Conversations opera no sentido oposto a uma literatura ergódica, pois *facilita* ao jogador o processo de visualização de um mundo habitável.

A diagramação auxilia em uma experiência de imersão textual que, ao contrário dos jogos digitais mais recentes, ainda depende em grande parte da imaginação do jogador/leitor. Quando o explorador da “Cidade Sem Nome” adentra um antigo templo e explora um túnel desconhecido que desce em direção às profundezas, as palavras imitam as formas dos degraus íngremes e transmitem ao leitor a tensão descrita pelo narrador. No primeiro capítulo de “Alice no País das Maravilhas”, de Lewis Carroll, a experiência da perseguição ao Coelho Branco é reproduzida a cada vez que a letra “I” encontra a palavra “coelho”, que sai em debandada até desaparecer na porção inexplorada do cenário, apenas para ser alcançada mais adiante, quando o texto volta a mencioná-la. Quando Alice cai no buraco aparentemente sem fim da toca do coelho, o jogador compartilha de seu desespero ao ver as palavras passando rapidamente pela tela, enquanto o avatar cai sem poder tocá-las (Figura 6). De fato, não fosse o conhecimento prévio do leitor a respeito desse clássico da literatura, seria impossível saber o que diz esse trecho do texto, já que não há tempo para lê-lo.

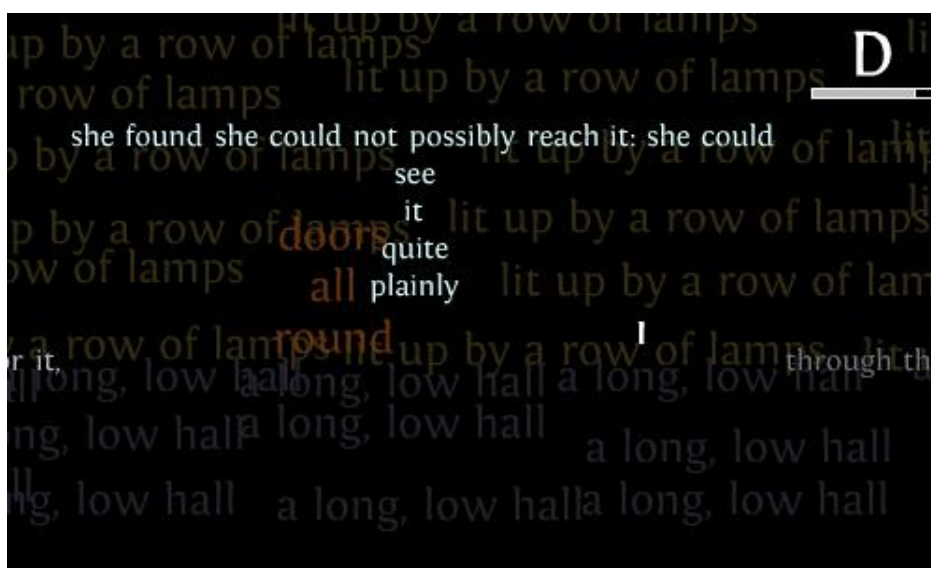
Figura 6 – Silent Conversation



Como nos poemas concretistas, é preciso reconhecer na diagramação, na organização visual dos elementos textuais, uma nova possibilidade de produção de sentido, aqui potencializada a partir de sua combinação com elementos do jogo de plataforma. Quando

Alice bebe da garrafa que a faz encolher a fim de poder passar por uma pequena porta, mas esquece a chave que a abre por sobre a mesa, a frase que explica que Alice não pode mais alcançá-la tem a forma da mesa e, por mais que o jogador tente, não consegue fazer o avatar saltar sobre ela, experimentando a mesma frustração de Alice (Figura 7). Isto já não é apenas o efeito do uso da diagramação como um elemento visual, e sim de seu uso como um elemento do cenário do jogo, incorporado à mecânica dos jogos de plataforma.

Figura 7 – Silent Conversation



É importante reconhecer esse fato para perceber que essa estratégia poética, ancorada em uma ruptura inicial gráfica, não é algo próprio da arte visual dos jogos. Elas só são rupturas se tomadas em relação às expectativas geradas pelo meio e pelo gênero de jogo, e só podem ser sanadas a partir do estabelecimento de uma relação de coerência com o *gameplay*, algo que só pode ser feito ao se jogar esses jogos. Assim, apesar de um componente essencial visual, não se prestam a uma experiência estética puramente contemplativa.

5.2 Ruptura com a “compreensão prática” do jogador

Uma estratégia consideravelmente diferente de diálogo com a matéria gráfica do meio pode ser encontrada em outra obra. *Samorost*¹²⁹ é um pequeno jogo do gênero *aponte-e-clique*, desenvolvido pelo estúdio Amanita em 2003. O jogo foi criado como trabalho de conclusão de curso por Jakub Dvorsky, no Departamento de Design Gráfico e Comunicação

¹²⁹ Disponível em <<http://jayisgames.com/archives/2004/05/samorost.php>> Acesso em 18 jan. 2015.

Visual da Academia de Artes, Arquitetura e Design de Praga. De acordo com Dvorsky¹³⁰, “‘Samorost’ em tcheco significa uma raiz ou pedaço de madeira que se assemelha a uma criatura; mas é também um termo para uma pessoa que não se importa com o resto do mundo”¹³¹ (tradução nossa). A palavra é, portanto, duplamente adequada, porque se refere ao personagem principal, um gnomo que vive sozinho em um “planeta” particular, e também ao estilo visual do jogo, que mescla fotografias com pintura digital para gerar cenários constituídos principalmente por elementos orgânicos como texturas e formas de velhos troncos de árvore.

Não há nada nos gráficos de Samorost que remeta ao estilo minimalista adotado por *Small Worlds* ou por *Silent Conversation*. Os diferentes cenários pelos quais o gnomo passa são invariavelmente detalhados, ainda que não exatamente realistas. De fato, o estilo do jogo poderia ser melhor descrito como surrealista, uma vez que o seu universo fantástico é construído a partir de objetos aparentemente ordinários: o “planeta” onde vive o herói é um amontoado de madeira, líquen e peças de metal corroído (Figura 8) e sua “espaçonave” é uma lata velha de salsichas em conserva. Objetos ordinários são extraídos de seus contextos usuais e combinados em novas maneiras, resultando em cenários inusitados e surpreendentes.

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

O conceito de um “pedaço de madeira que se assemelha a uma criatura”, descrito pela noção de *pareidolia* – fenômeno no qual estímulos sonoros ou visuais vagos são percebidos como distintos e dotados de significado – parece ser a noção central por trás do design de Samorost. Ele cria uma sensação de estranhamento, uma ruptura em relação ao mero reconhecimento passivo das imagens onde cada elemento parece ao mesmo tempo novo e familiar, enquanto que a mecânica do jogo, que envolve descobrir os elementos que devem

¹³⁰ Amanita Design – Jakub Dvorsky Interview. Disponível em <<http://www.adventuregamers.com/articles/view/17903>> Acesso em: 30 out 2013.

¹³¹ “‘Samorost’ in Czech means a root or piece of wood which resembles a creature; but it is also a term for a person who doesn't care about the rest of the world”.

ser clicados e a ordem em que devem ser acionados, produz um engajamento com as imagens que leva a uma tentativa de superar esse estranhamento. Como em *Small Worlds*, a mecânica conduz à exploração cuidadosa do cenário, levando o jogador a dar atenção a cada detalhe; mas aqui o que move o jogador não é o desejo de descortinar e tornar nítido o panorama, e sim identificar as funções dos estranhos objetos e apreender a lógica daquele universo surreal, a fim de descobrir onde deve clicar.

Figura 8 - Samorost



Em um jogo mais tradicional, o jogador poderia fazer suposições razoavelmente certas sobre o funcionamento da mecânica de jogo sem a necessidade de um conhecimento

prévio das regras, uma vez que elementos ficcionais podem fornecer indicações de possíveis ações e resultados. Isso é o que quis dizer quando afirmei, no segundo capítulo, que no video game as regras são codificadas através de uma ficção. Resgatando alguns termos de Ricoeur, podemos dizer que toda construção narrativa passa por uma etapa, que ele chamou de Mimese I, na qual os elementos encontram-se pré-figurados, mas já se visualiza possibilidades de combinações narrativas entre eles a partir do reconhecimento de traços articuladores estruturais, simbólicos e temporais. À competência que permite esse reconhecimento, Ricoeur chamou de “compreensão prática”, e trata-se de uma habilidade essencial tanto para a produção quanto para a compreensão de narrativas. É também através dessa competência que o jogador pode desenvolver hipóteses a respeito da mecânica de um jogo, a partir de elementos narrativos como cenários, personagens e objetos.

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

Há, por exemplo, um momento no jogo no qual o protagonista, o pequeno gnomo que precisa salvar o seu lar da colisão com outro planeta, se encontra preso em um elevador cujo cabo enganchou-se no galho de uma grande árvore (Figura 9). O jogador deve encontrar uma maneira de soltá-lo, a fim de que ele possa prosseguir em sua odisséia. Explorando o cenário, ele descobre detalhes que podem ser úteis: há uma coruja que dorme no galho em que o cabo está preso; um pica-pau em uma árvore vizinha; diversos vermes que roem a árvore, produzindo um forte ruído; e um esquilo em sua casa no interior da árvore, com os ouvidos tapados diante de um toca discos. É preciso que o jogador interprete a situação, reconhecendo que o esquilo não consegue ouvir os seus discos por causa do ruído dos vermes, e a partir disso perceber conexões narrativas possíveis entre os elementos: o pica-pau pode comer os vermes, acabando com o barulho e permitindo que o esquilo acione sua vitrola, escolhendo

uma música capaz de acordar a coruja e colocá-la para dançar, balançando assim o galho e soltando o cabo.

Apesar de ativada pela interação do jogador, não se trata de uma narrativa criada por ele, de modo que ele não se torna um coautor. É o processo de reconstrução narrativa descrito por Ricoeur na sua *Mimese III*, mas realizado de um modo que remete mais concretamente a operações típicas das outras duas etapas, como o reconhecimento de relações possíveis e a atualização dessas possibilidades a partir da ação, ou pelo menos de um *input* físico. Aqui, jogar não altera a história nem modifica o sentido da obra, e sim opera como uma ação indissociável da própria leitura e da produção desse sentido.

Figura 9 - Samorost



O que é curioso observar a respeito desse processo em Samorost, é que o reconhecimento das conexões narrativas potenciais entre os elementos do jogo não é tão intuitivo como poderia ser. Idealmente, esses elementos narrativos devem fornecer ao jogador uma compreensão instantânea e precisa das regras nele inscritas. Em Samorost, no entanto, a lógica narrativa que une os elementos não é imediatamente evidente, uma vez que costura

elementos cuja função é sempre duvidosa, dada a natureza ambígua da sua aparência. Cada estágio do jogo pode ser visto ora como um amontoado caótico de lixo e detrito orgânico, ora como um cenário coeso repleto de conexões narrativas potenciais. A compreensão prática do jogador só vai até certo ponto; é como se ela desempenhasse a função do “primeiro código” descrito por Iser, servindo como fundamento para a descoberta de um segundo código, que aqui assume a forma do desenvolvimento de uma nova competência interpretativa. Assim, ao oferecer ao jogador um universo que opera por uma lógica narrativa levemente diferente de uma lógica tradicional, ancorada na compreensão prática do jogador, o jogo possibilita o desenvolvimento de uma forma de pensamento interpretativo próprio, sua compreensão prática particular, para que cada etapa possa ser superada e os quebra-cabeças resolvidos.

Há outros jogos que utilizam essa mesma estratégia, porém articulando outros tipos de elementos. Enquanto as imagens são a principal matéria-prima de *Samorost*, um desses jogos utiliza-se de uma interface que mescla elementos textuais e visuais. *A House In California*¹³² é também classificado como um jogo do gênero *aponte-e-clique*, embora apresente elementos similares aos já mencionados jogos de aventura baseados em texto da década de 1980. É composto por quatro “capítulos”, nos quais o jogador tem acesso a uma série de comandos verbais que pode aplicar, usando o cursor do *mouse*, sobre elementos do cenário, a fim de explorar o ambiente e encontrar um modo de cumprir o objetivo dado em cada estágio. O que diferencia este jogo das obras que tipicamente utilizaram esse recurso e que pode ser visto como a ruptura inicial em relação à expectativa do jogador é o fato de que os comandos verbais disponíveis não são aqueles usualmente encontrados nesse tipo de jogo. Em vez de ações com uma utilidade imediatamente evidente, como “ir para”, “pegar” e “usar”, o avatar só é capaz de atos como “lembrar”, “esquecer”, “escrever” e “assistir”, ações que não parecem, a princípio, encaixar-se às situações dadas.

O primeiro capítulo começa com o letreiro:

Um menino disse, “Vovó, a casa está escura demais! Não consigo dormir.”
Lois disse, “A lâmpada acabou de se apagar.”
“Antigamente, nós procurávamos vaga-lumes e os capturávamos em jarras.”
“Os vaga-lumes irão acender o poste agora.”¹³³ (tradução nossa).

O cenário inicial é a fachada da casa do título, desenhada em traços simples e pixelizados, brancos sobre fundo negro, que remetem à aurora da computação (Figura 10). A

¹³² Disponível em < http://jayisgames.com/archives/2010/12/a_house_in_california.php> Acesso em 18 jan. 2015.

¹³³ “A boy said, ‘Grandma, the house is too dark! I can't sleep.’ Lois said, ‘The lamp has just gone out.’ ‘Once, we searched for fireflies and caught them in jars.’ ‘The fireflies will light the street lamp now.’”.

única fonte de cor e movimento são pontos dourados, os vaga-lumes mencionados no texto, e o objetivo do estágio é capturar insetos suficientes para iluminar a casa. As ações disponíveis são: “olhar”, “lembrar”, “esquecer”, “brincar”, “aprender” e “capturar”. Muitas das descrições textuais que surgem quando o jogador usa os comandos “olhar”, “lembrar” e “aprender” dão a entender que os elementos do cenário fazem parte das memórias da protagonista do capítulo, Lois.

Figura 10 – A House in California



Enquanto que algumas combinações entre ações e elementos do cenário parecem obviamente adequadas, como usar o comando “capturar” nos vaga-lumes, outras são disparatadas, como tentar fazer o mesmo com a casa ou com a lua. No entanto, a fim de que o jogador avance no jogo, é preciso que ele experimente algumas combinações que parecem não fazer sentido. Não há vaga-lumes suficientes nessa tela inicial para iluminar a casa, de modo que é preciso explorar outras áreas; porém, não há comando que faça Lois sair do lugar. Para chegar a outro trecho do estágio, o jogador deve usar o comando “lembrar” sobre a lua, sendo então transportado para a superfície do astro. Ali, por sua vez, há uma fonte que leva – também através da lembrança – à parte de trás da casa na Califórnia, onde a descrição textual da primeira tela havia dito que haveria uma fonte e um jardim. Assim, o jogador se desloca entre partes do cenário fazendo Lois “lembrar-se” de outros lugares, e retorna fazendo-a “esquecer-se”. É uma forma menos intuitiva de movimento do que normalmente teríamos em um jogo de aventura, onde é mais comum que se use verbos como “abrir” ou “ir” sobre a imagem de uma porta como forma de deslocamento entre espaços. Outro exemplo dessa lógica particular de A House in California é a cena em que Lois deve pegar os vaga-lumes que estão em uma jarra de vidro, sobre uma mesa. Sem acesso a comandos como “abrir”,

“atingir”, ou “quebrar”, o único modo de libertar os insetos é “brincar” com a mesa, e assim inadvertidamente derrubar o vidro, estilhaçando-o. Temos aqui, assim como em Samorost, uma ruptura parcial com a compreensão prática do jogador, que o força a reavaliar quais seriam as conexões narrativas possíveis em cada estágio, à luz de uma lógica narrativizante transformada.

Figura 11 – A House in California



O segundo capítulo é precedido do seguinte letreiro:

Um menino disse, “Vovó, a casa está quieta demais. Estou com medo.”
Beulah disse, “As aves acabaram de ir dormir.”
“Antigamente, alimentávamos as aves e cantávamos junto com elas.”
“Vamos pensar em alguns petiscos que as aves gostam de comer.”¹³⁴ (tradução nossa).

Neste capítulo, a protagonista é Beulah, e o objetivo é fazer com que os pássaros cantem. Os comandos disponíveis são: “olhar”, “ler”, “escrever”, “cozinhar” e “fazer amizade” (Figura 11). Mais uma vez, muitas combinações são insensatas. Tentar cozinhar a casa resulta no aviso “Poucas receitas exigem uma casa”¹³⁵ (tradução nossa), por exemplo, e fazer o mesmo com a personagem faz com que o jogo explique que “Beulah coloca um pouco de si mesma em cada prato, mas isso é só uma metáfora”¹³⁶ (tradução nossa). É preciso cozinhar a receita escrita no *outdoor* publicitário que se encontra sobre a casa para atrair os pássaros para o chão, e assim conquistar sua amizade, para que comecem a cantar. Cada

¹³⁴ “A boy said, ‘Grandma, the house is too quiet. I’m scared.’ Beulah said, ‘The birds have just gone to sleep.’ ‘Once, we fed the birds and sang along with them.’ ‘Let’s think of some snacks that birds like to eat.’”.

¹³⁵ “Very few recipes call for a house”.

¹³⁶ “Beulah puts part of herself in every dish, but that’s just a metaphor”.

pássaro emite uma das notas da trilha-sonora do jogo, que até então era silencioso. Outras partes do estágio, onde mais pássaros podem ser encontrados, são acessadas através dos comandos “escrever” e “ler” – escrever sobre as nuvens, por exemplo, leva Beulah a uma paisagem no céu, e ler sobre elas a traz de volta.

O terceiro capítulo tem início após o texto:

Um menino disse, “Vovó, a casa está tão cinza. Estou entediado.”
Connie disse, “As borboletas só estão distraídas”
“Antigamente, assistíamos às borboletas e ouvíamos seus murmúrios.”
“Quando seus devaneios terminarem, elas colorirão a casa.”¹³⁷ (tradução nossa).

Aqui o jogador controla Connie, e o objetivo é trazer cor à casa, fazendo com que as borboletas pousem sobre ela, e as ações disponíveis incluem “olhar”, “assistir” e “ouvir”, sendo que estas duas últimas possibilitam que a personagem se desloque pelo cenário (Figura 12).

Figura 12 – A House in California



Após alcançar o propósito do estágio, o jogo chega ao capítulo conclusivo:

Um menino disse, “Vovó, não estou com sono agora.”
Ann disse, “Você só está prestando atenção demais.”
“Antigamente, ficávamos parados, fechávamos os olhos, e ouvíamos nossa respiração.”¹³⁸ (tradução nossa).

¹³⁷ “A boy said, ‘Grandma, the house is too gray. I’m bored.’ Connie said, ‘The butterflies are just distracted’ ‘Once, we watched the butterflies and listened to them mumble.’ ‘When their daydreams are over they’ll color the house.’”

¹³⁸ “A boy said, ‘Grandma, I’m not sleepy now.’ Ann said, ‘You’re just paying too much attention.’ ‘Once, we sat still, closed our eyes, and listened to our breath.’”

Aqui a protagonista é Ann, e o objetivo é desfazer tudo o que foi realizado nos três primeiros capítulos. Usando os comandos “lembrar” e “esquecer”, o jogador remove os vagalumes da cena; com “escrever” e “ler”, faz com que os pássaros desapareçam; e com “assistir” e “ouvir”, faz sumir as borboletas, retornando a casa ao estado inicial. O jogo se encerra com Ann entrando na casa.

À primeira vista, o jogo não parece fazer muito sentido, e muitas das combinações entre ações e elementos do cenário que fazem a narrativa avançar parecem tão disparatadas quanto as que geram apenas avisos de texto. O jogo de aventura tradicional requer do jogador a compreensão prática capaz de reconhecer conexões potenciais entre os elementos narrativos, mas essa habilidade parece valer pouco em *A House in California*. Para sanar essa quebra, é preciso que o jogador entenda que não se trata de uma narrativa de caráter realista, e sim de uma história contada ao lado da cama, para fazer uma criança dormir. Sua lógica não é a mesma da realidade cotidiana, e por isso a compreensão prática do jogador é desafiada. A narrativa do jogo, construída no encontro entre as memórias de quatro “avós” e a imaginação sonolenta do garoto, não é desprovida de lógica, e sim tem uma lógica surreal infantil própria, que remete a esse processo coletivo de construção da narrativa, no qual não apenas há mais de um narrador, como a narração se adequa às contribuições ocasionais do ouvinte, a criança. Ações como “lembrar”, “esquecer”, “ler”, “escrever”, “assistir” e “ouvir” podem transportar o jogador para outros lugares porque a narrativa transcorre em um espaço que opera pelas regras da imaginação. É a lógica mágica da relação entre avós e netos, que deixa a cargo dos pais a preocupação com a racionalidade e a objetividade.

Há uma série de elementos que, combinados, contribuem para levar o jogador a essa compreensão. Os letreiros que precedem cada capítulo servem como mecanismos de enquadramento para cada estágio e mostram que as cenas retratadas são histórias narradas pelas avós do garoto para tentar fazê-lo dormir. As informações presentes no jogo que remetem a lembranças do passado aludem às experiências das mulheres, enquanto que os avisos de texto que o jogo aciona, mesmo diante das mais ridículas tentativas de combinação entre comando e objeto, parecem representar a infinita paciência das avós em incorporar as sugestões do menino (os *inputs* do jogador). Nos três primeiros capítulos, há a construção gradual da imagem da casa, que representa a excitação da imaginação do garoto; mas no quarto capítulo é preciso desfazer essa excitação para que ele, finalmente, caia no sono.

5.3 Acessório ficcional que frustra a jogabilidade

Conforme procurei demonstrar no Capítulo 2, o engajamento da compreensão prática narrativa do jogador não é a única maneira pela qual se relacionam a mecânica e a história de um dado jogo, com esta última contribuindo para a apreensão da primeira. Os “acessórios” ficcionais, elementos que servem como suporte para a produção imaginativa de uma ficção, não apenas sugerem conexões narrativas possíveis a partir de sua aparência, como criam fatos ficcionais a partir de possibilidades de ação oferecidas através de sua materialidade. Mais uma vez, cito o exemplo do forte de neve: é porque se assemelha a um forte real que ele serve como suporte ficcional para a atitude imaginativa de que há um forte ali; mas é porque essa construção pode desabar sob o impacto de bolas de neve reais que se cria o fato ficcional de que o forte tombou diante do ataque de máquinas de cerco.

No video game, elementos virtuais dinâmicos desempenham o papel de acessórios ficcionais. O avatar do jogador é talvez o principal desses acessórios. Sua materialidade virtual lhe permite um conjunto previamente programado de ações possíveis, como correr, saltar e até morrer. Esse grupo de ações multiplica-se quando combinado a outros acessórios ficcionais que compõem o cenário do jogo, gerando um sem-número de verdades ficcionais como “o herói correu o mais depressa que pôde para escapar do monstro voraz”, ou “ele caiu ao tentar saltar por sobre o desfiladeiro”. Como um acessório ficcional, o avatar desempenha duas importantes funções: em primeiro lugar, ele permite ao jogador antecipar as ações possíveis, no sentido em que a ficção codifica as regras do jogo, conforme discutido no Capítulo 2; em segundo lugar, a figura do avatar em geral carrega em si a maioria das *affordances* de um *game*, as possibilidades de ação que podem tornar a participação do jogador no jogo significativa e prazerosa.

Há alguns jogos, entretanto, que rompem com a expectativa do jogador a respeito do papel do avatar ou de outros acessórios ficcionais. O primeiro desses jogos é *Alone in the Light*¹³⁹, de Chelsea Howe, que tem início com uma tela branca e um letreiro que diz: “Este é um sonho que você teve sobre estar sozinho quando o mundo caía aos pedaços”¹⁴⁰ (tradução nossa). Em seguida, uma animação retrata a aurora boreal sobre uma paisagem ártica; aqui e ali, a aurora se fragmenta, deixando cair pequenos estilhaços de cristal colorido. Na superfície, uma curta rajada de vento deposita um urso polar no centro da tela – ou talvez o

¹³⁹ Disponível em < http://jayisgames.com/archives/2012/09/alone_in_the_light.php > Acesso em 18 jan. 2015.

¹⁴⁰ “This is a dream you had about being alone when the world was falling apart”.

vento *seja* o urso. Na parte superior do enquadramento, letras formam os dizeres: “Nada restou além de pedaços. Ninguém restou além de você”¹⁴¹ (tradução nossa).

Após essa pequena introdução, instruções sobre os comandos do jogo são dadas ao jogador, no mesmo estilo crítico. Imagens das setas dos teclados são acompanhadas de letreiros como: “Você canta para o vazio, e luzes quebradas ecoam de volta”¹⁴² (tradução nossa), que indica um comando para fazer o urso produzir um rugido lamentoso, que gera um efeito visual que remete à ideia de um eco, e auxilia na localização dos pedaços perdidos que o jogador deve recolher; “Você se move pela intenção / pela força da vontade de estar”¹⁴³ (tradução nossa), que indica os comandos para movimentar o urso; e “Salta livre por um momento / mas sempre volta a cair de novo”¹⁴⁴ (tradução nossa), que indica a tecla usada para fazer o urso saltar.

Os letreiros na parte superior da tela são recorrentes durante todo o jogo. Um deles aparece caso o jogador deixe seu avatar imóvel por mais do que alguns segundos: “O que é o tempo, em um sonho? Instâncias de extrema atenção / vidas em milissegundos”¹⁴⁵ (tradução nossa). Outros surgem conforme o jogador explora o cenário e recolhe os fragmentos da aurora, e relacionam-se a certas seções do cenário, ao invés de seguir uma ordem preestabelecida:

Você os viu cair / três fragmentos para cada nota, sete notas no total.
Nada é sólido, separado, único ou permanente.
A água negra como tinta deveria ser fria. / Em vez disso, é segura.
Não é estranho, / O modo como sonhos fazem texturas a partir de emoções?
Ninguém caminha neste sonho / - não apenas onde você está, / mas onde você poderia estar.
Você imagina o mundo além do gelo, / lá fora na noite, muito além das estrelas... / e você ainda está sozinho.
Talvez você seja o último. / Isso é menos terrível do que ser o único?
Música, luz e possibilidade, / seu rebanho de esperanças quebradas.
A luz da lasca está em toda parte / você só tem que alcançar.
Tão perto. E só uma montanha em seu caminho.
O que você é? / Frágil criação de vento e vontade / O que é isto...
Cada fragmento é um pedaço da melodia endereçada ao céu.
Os pontos de luz cantam sua canção celeste: “Leve-nos para casa”¹⁴⁶ (tradução nossa).

¹⁴¹ “Nothing left but pieces. No one left but you”.

¹⁴² “You sing into a void, and broken lights echo back”.

¹⁴³ “You move by intention / by the strenght of longing to be”.

¹⁴⁴ “Leap free for a moment / but you always come down again”.

¹⁴⁵ “What is time, in a dream? Instances of extreme attention / lifetimes in milliseconds”.

¹⁴⁶ “You saw them fall / Three shards for each note, seven notes in all. / Nothing is solid, separate, unique or permanent. / The ink black water should be cold. / Instead it is safe. / Isn’t that strange, / the way dreams make textures of emotions? / No one walks this dream / - not just where you are, / but where you could be. / You imagine the world past the ice, / out into the night, well beyond the stars... / and you are still alone. / Maybe you

O objetivo do jogo, conforme a introdução e os letreiros indicam, é recolher os 21 fragmentos da aurora boreal espalhados pelo cenário. Quando esse objetivo é concluído, os fragmentos se unem para formar uma asa, que o urso pode usar para voar pelo céu, enquanto aprecia a aurora colorida. Ao final de um período de vôo livre, a tela volta a ficar branca, trazendo o letreiro: “E quando você desperta / ainda está sozinho, / e o mundo ainda cai aos pedaços, / porque você não fez nada: / apenas sonhou”¹⁴⁷ (tradução nossa)

A combinação de referências textuais e visuais, a princípio, parece fazer pouco sentido: um urso polar feito de vento, à procura de fragmentos musicais da aurora boreal para curar sua solidão é algo que só pode ser explicado pela lógica onírica mencionada em alguns dos letreiros. Quer consideremos essa imagem poética ou cafona, ela tem peso secundário na experiência do jogo. Mais importante do que a narrativa de *Alone in the Light* é a textura que ela evoca. “Não é estranho”, havia dito um dos letreiros, “o modo como sonhos criam texturas a partir de emoções?” É isso o que Howe parece almejar em seu pequeno jogo, através de algumas estratégias.

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

O modo como esses elementos gráficos são combinados contribui para amplificar essas sensações. O avatar branco em um cenário predominantemente claro cria uma situação de baixo contraste, em que elementos visuais se confundem, dificultando a jogabilidade (Figura 13). Aqui temos uma clara ruptura em relação às decisões de design típicas de um video game tradicional: o que normalmente seria visto como uma falha de projeto é assumido como efeito intencional do jogo. Torna-se difícil para o jogador transitar por aquele cenário inóspito, como de fato o seria no ártico real – embora neste os problemas de visibilidade seriam somados a outros, como a temperatura, o vento e a neve. O avatar é lento e incapaz de saltar muito alto. Essa movimentação lenta, combinada aos efeitos sonoros, confere a ele uma

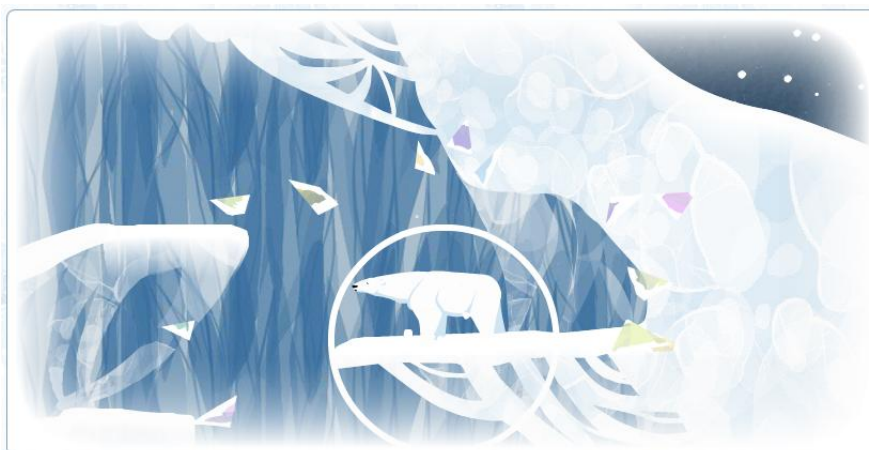
are the last. / Is that less terrible than the only? / Music, light and possibility, / your flock of broken hopes. / The shard's light is everywhere / you just have to reach. / So close. And only a mountain in your way. / What are you? / Fragile creation of wind and will / What is this... / Each shard is a piece of the melody meant for the sky. / The specks of light sing their sky song: 'Take us home'.”

¹⁴⁷ “And when you wake / you are still alone, / and the world still falls apart, / because you have done nothing: / only dreamed”.

sensação de *peso* bastante coerente com a figura de um urso real – uma criatura composta predominantemente de gordura – mas faz dele um avatar pouco apropriado para um jogo de plataforma, muito diferente dos protagonistas ágeis e leves típicos do gênero. Para o jogador, isso gera um efeito de frustração e opressão.

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

Figura 13 – Alone in the Light



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

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

Uma abordagem da mesma estratégia poética, porém ainda mais perturbadora, é adotada no jogo *Coil*¹⁴⁸, sobre o qual o(a) usuário(a) “Kelevra84” afirmou: “Se David Cronenberg fizesse um jogo, seria este”¹⁴⁹ (tradução nossa). O jogo de Edmund McMilland e Florian Himsl certamente parece evocar o gênero chamado “horror venéreo”, popularizado pelo cineasta canadense, que explorava o medo popular de infecções e transformações corporais e servia-se de um imaginário inspirado no processo reprodutivo e nos órgãos internos humanos para chocar as platéias.

Entretanto, a ruptura inaugural de *Coil* não repousa nos temas e materiais que lhe servem de inspiração, e sim na aparente incoerência entre os estágios jogáveis, cada um com sua própria mecânica, e as seções de texto que intercalam esses estágios. Enquanto que o jogo em si parece narrar a progressão natural de uma estranha criatura, de sua concepção até sua morte, o texto verbal fala, de modo razoavelmente obscuro, também sobre a vida e a morte, mas usando referências humanas: nele figuram termos como “quarto”, “braço”, “mãos”, “lábios”, “beijos”, “olhos” e “lágrimas”, traços que não parecem fazer parte do estranho universo do jogo.

Antes do primeiro estágio jogável, o letreiro diz: “Quando ela despertou do dínamo / o Tempo não esperou por ela / Apenas a assistiu gemer / Enquanto esmagava seu ego / Rachando-a somente o bastante para alcançar seu interior”¹⁵⁰ (tradução nossa). Assim, a introdução estabelece uma personagem, que será a protagonista do jogo, identificada apenas como “ela”. No primeiro estágio, o jogador pode então usar o *mouse* para guiar algo que parece ser um espermatozóide, com o objetivo de fertilizar um óvulo, que então começa o processo de divisão celular (Figura 14). Uma tentativa de conciliar texto e elementos

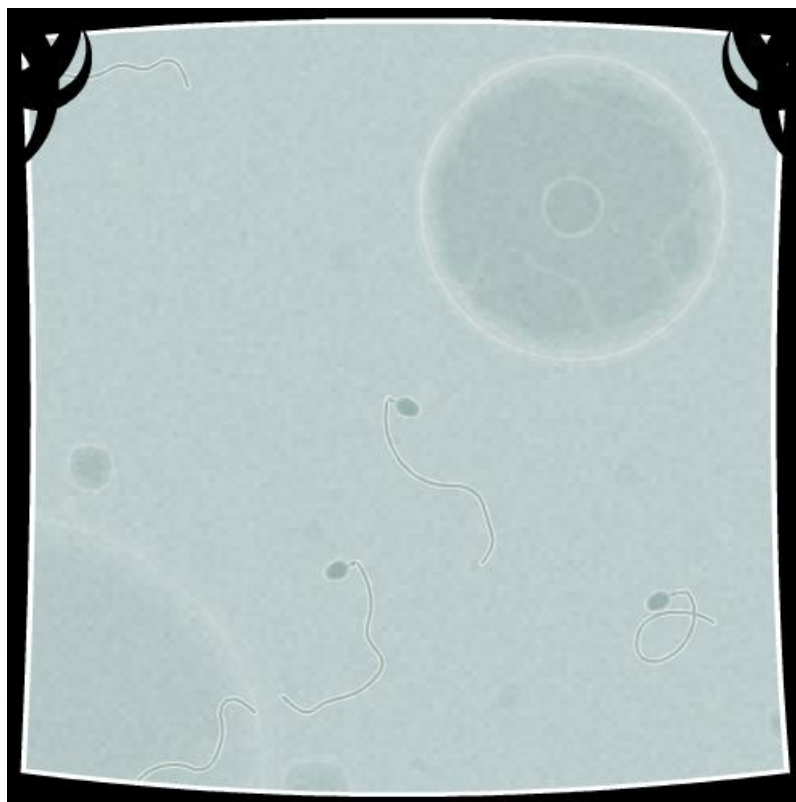
¹⁴⁸ Disponível em < <http://jayisgames.com/archives/2008/02/coil.php> > Acesso em 18 jan. 2015.

¹⁴⁹ “If David Cronenberg made a game, this would be it”.

¹⁵⁰ “When she awoke from the coil / Time didn’t wait for her / It just watched her whimper / As it crushed her ego / Cracking her just enough to reach inside”.

interativos provavelmente resultaria na conclusão de que “ela” refere-se ao óvulo, e que o espermatozóide é o tempo, que a penetrou e assim começou a fazer parte dela. Isso parece se confirmar no letreiro seguinte, que diz: “Ele cochichou / Enquanto ela era dividida / Isto fará com que se lembre / De que sou uma parte de você / Cada célula é marcada pelo meu nome / Você nunca poderá fugir / Eu sou tudo o que você tem”¹⁵¹ (tradução nossa).

Figura 14 - Coil

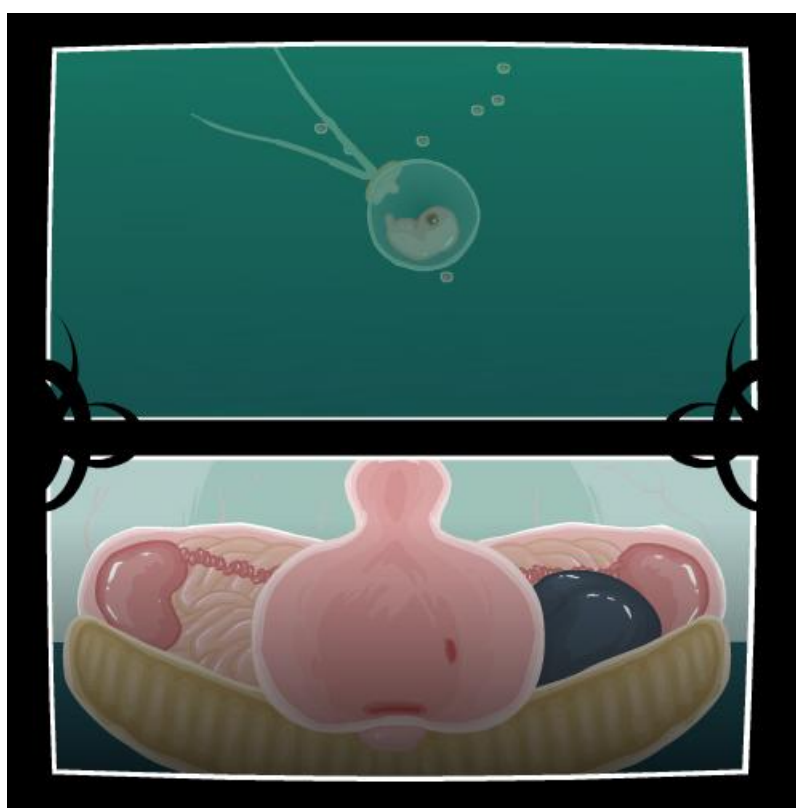


Mais adiante, entretanto, outras orientações textuais parecem apontar para o fato de que “ele” é mais provavelmente o personagem título do jogo: *coil*, termo que pode ser traduzido como mola, espiral, bobina. Na poesia, foi famosamente usado por Shakespeare em *Hamlet* como *mortal coil*, referindo-se à luta e ao sofrimento diários do mundo, e Millôr Fernandes traduziu para o português como “tumulto vital”. Na falta de tradução mais apropriada, usarei aqui o termo “dínamo”, que tem a virtude de evocar a ideia de um movimento circular e uma força motriz e de manter a coerência com o pronome masculino. O tempo é talvez uma dimensão desse “dínamo”, mas ele não se resume ao tempo; uma interpretação mais apropriada seria entender o dínamo como a entropia, o caos, a tendência

¹⁵¹ “He whispered / As she was divided / This will make you remember / That I’m a part of you / Each cell is marked by my name / You can’t ever leave / I’m all that you have”.

natural à mudança. Cada célula viva “carrega seu nome”, no sentido em que a forma em dupla hélice do DNA remete à imagem da espiral – e o que é o código genético, senão um lembrete constante de que nossos corpos sofrem e lutam a todo tempo contra a entropia, com nossas células trabalhando exaustivamente por reconstruir-se enquanto são capazes? Isso é em alguma medida corroborado pela segunda fase jogável, onde é preciso separar “células” de três cores diferentes, que se encontram inicialmente misturadas no interior do “óvulo”. A biologia aqui começa a tomar certas liberdades, mas o sentido transmitido é o de uma luta da vida/ordem contra a entropia/caos.

Figura 15 - Coil



Dando continuidade à fórmula que intercala enigmáticos letreiros com fases jogáveis, o jogo gradualmente se distancia de referências à gestação humana: no terceiro estágio, o avatar é uma espécie de bolha orgânica, contendo um pequeno feto, que precisa se esquivar de criaturas similares a animais aquáticos das profundezas; no quarto estágio, a bolha encontra-se fixa no leito do oceano e precisa alimentar-se através de um tentáculo; no quinto estágio, a bolha encontra-se ainda mais desenvolvida, e o jogador a controla ao cutucar alguns de seus órgãos internos com o cursor do *mouse* (Figura 15); no sexto estágio, a criatura persegue outra bolha em uma bizarra dança de acasalamento; e no sétimo e último estágio, ela flutua a esmo

em seus estertores finais. A cada estágio, o feto no interior da bolha cresce, mas nunca se desenvolve em uma criatura adulta, apenas se tornando bulboso e arroxeadado, como uma fruta podre.

Com a morte da criatura e o seu retorno à entropia, seu reencontro com o “dínamo”, o jogo termina. Resta ao jogador se perguntar por que os criadores do jogo optaram por representar o “tumulto vital”, a luta contra o tempo, a morte e o caos, de modo tão inusitado. Talvez porque a “ela” a que o texto se refere não seja uma criatura ou espécie específica, mas represente a vida em geral – com todos os processos biológicos que podem nos parecer estranhos e até asquerosos. A interpretação que sugeri acima, a de que “ele” é o dínamo do título e “ela” é a vida em si, parece apenas a leitura mais provável dados os elementos presentes no jogo. Entre os usuários do site houve quem sugerisse que Coil na verdade tratasse da narração de um estupro, ou da história de uma gestação naturalmente interrompida.

E embora as estratégias de combinação entre elementos verbais e visuais desempenhem um papel importante na construção do sentido do jogo, é mais interessante para este trabalho atentar para a contribuição fornecida pelos estágios jogáveis para o processo. O que descrevi acima poderia ser a leitura de um espectador que assiste a uma sessão de jogo. Que diferença faz para a experiência do leitor interagir fisicamente com a obra? No caso de Coil, creio que a resposta se relacione a duas características das mecânicas dos estágios de jogo associadas aos papéis desempenhados pelos acessórios ficcionais.

Em primeiro lugar, temos o fato de que o jogo não fornece praticamente nenhuma instrução ao jogador. Na tela inicial há um indício visual, sob a forma de um círculo com setas, que se repetirá nas telas de letreiro, do comando que deve ser utilizado para iniciar o jogo: um movimento circular ou espiral com o cursor do *mouse*. Esse movimento será a base da maioria dos comandos a serem usados nos estágios jogáveis, mas nenhuma outra informação sobre isso é fornecida. Em parte, dicas sobre os objetivos de cada fase estão codificadas no texto e na ficção do jogo. É fácil deduzir, por exemplo, que o jogador deve ajudar o espermatozóide a fecundar o óvulo no primeiro estágio. Entretanto, conforme as situações se tornam cada vez menos familiares, elas passam a fornecer menos indícios ao jogador, que quase já não reconhece mais possibilidades de ação na forma alienígena que o avatar assume nos estágios mais avançados. O jogador recebe mais dicas a respeito da mecânica de jogo a partir dos letreiros que dos acessórios ficcionais, e precisa atuar tentativamente, de modo exploratório, para descobrir o que fazer em cada estágio. Isso torna a

experiência em alguma medida frustrante, o que seria visto como uma falha em um jogo mais tradicional, mas aqui parece ser uma decisão intencional dos criadores.

Em segundo lugar, temos outra característica da mecânica que seria indesejável em um jogo de caráter comercial e assim configura mais uma ruptura em relação às expectativas do jogador: em muitas situações os comandos do *mouse* são pouco responsivos, como se a criatura não quisesse obedecer aos *inputs*. No entanto, assim como as limitações apresentadas pelo urso de *Alone In The Light*, isso não é um defeito na programação das possibilidades de ação do objeto virtual. Cabe mais uma vez ao jogador reconhecer uma possibilidade de coerência no fato de que essas duas qualidades da jogabilidade de *Coil*, indesejáveis em circunstâncias normais, servem para gerar efeitos sensíveis que aproximam a obra do seu tema: a vida não é um universo de *inputs* e *outputs* exatos e previsíveis; ela não fornece instruções, e sim requer instintos; e corpos vivos, assim como os ambientes em que estão inseridos, estão sempre a desafiar tentativas de controle.

5.4 Acessório ficcional que conduz as escolhas do jogador

Uma estratégia poética similar a esta que discuti logo acima é a que se vale dos acessórios ficcionais para influenciar as escolhas do jogador. A possibilidade de escolha que decorre da interação física nos *games* é uma questão controversa: há quem argumente, como Roger Ebert, que ela faz do jogador um coautor e por isso é prejudicial à expressividade do meio, assim como há os que defendem que proporciona novas possibilidades de abordar questões éticas, fazendo com que o jogador experimente os dilemas em primeira mão. Ainda que todo jogo force o jogador a tomar decisões a respeito de que ações realizar em certas circunstâncias, apenas uma minoria valoriza essas decisões e estimula o jogador a refletir a respeito delas, em grande parte porque, como já discuti no segundo capítulo, fazer com que uma decisão do jogador reflita no desenrolar da narrativa de fundo de um jogo em geral significa a criação de conteúdo extra.

Conforme expliquei anteriormente, o acessório funcional tem a função de codificar um conjunto de ações possíveis: ele não só confere ao jogador possibilidades de ação, como informa ao jogador a respeito dessas possibilidades. Isso é possível não apenas graças à aparência e à forma do acessório, que são significativos, como também devido ao fato de que esses acessórios muitas vezes evocam modos de uso até certo ponto roteirizados. Uma criança em geral brinca com um bebê de plástico carregando-o no colo, ninando-o e dando-lhe de

mamar, porque essas ações são convencionalmente ligadas à imagem do bebê. A experiência da criança com o bebê de plástico pode até mesmo preceder a sua experiência com um bebê real, e a criança aprende que deve realizar aquelas ações porque “é assim que se brinca com um bebê”. Um acessório ficcional pode então influenciar o que é feito dele de duas maneiras: através de “regras” mais ou menos convencionais de uso, ou por meio de sua materialidade. A seguir, em dois exemplos, veremos que isso significa que um avatar, enquanto acessório ficcional, é mais do que um mero intermediário que possibilita a interação do jogador com o mundo do jogo, podendo servir para roteirizar as suas ações e até influir em suas escolhas.

O primeiro desses jogos é ImmorTall¹⁵², no qual o jogador assume o comando de uma criatura alienígena que caiu em nosso planeta. Inicialmente pequeno e rastejante, o *alien* começa a crescer e ganha pernas logo que encontra o primeiro ser humano, uma menina inocente. Em seguida, ele encontra um garoto, aparentemente o irmão da primeira criança, que dá de comer uma fruta ao monstro e sobe em suas costas. Mais adiante surge um casal, que inicialmente se assusta com o alienígena e se esconde no interior de uma casa: são os pais das crianças, que ficam tristes com a reação e deixam o amigo (Figura 16). Mas a solidão do monstro dura pouco; a família logo muda de ideia e deixa a casa e a mãe oferece um pote de comida à criatura para selar a paz. O grupo passa então a seguir alegremente o avatar pelo cenário.

Figura 16 - ImmorTall



¹⁵² Disponível em < <http://jayisgames.com/archives/2010/03/immortall.php>> Acesso em 18 jan. 2015.

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

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

A criatura é resistente, mas não invulnerável, e o jogador nota isso quando ela “sangra” ao ser atingida, e pelo modo como se enfraquece após vários ataques. Aos poucos, ela vai ficando mais curvada e seu andar mais lento e difícil. Ferida, ela se torna lenta como o urso polar de *Alone in the Light*, tornando a jogabilidade penosa como naquele jogo. E, no entanto, quando se trata de proteger a família inocente, a “Coisa” encontra novas forças e se move com surpreendente agilidade, ainda que temporariamente: durante cada novo ataque, a criatura é capaz de se mover em velocidade ampliada, enquanto que os demais elementos do cenário são reduzidos à “câmera lenta”, não importa o quanto esteja machucada (Figura 17).

Figura 17 - ImmorTall



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

Eu senti algum tipo de hostilidade, uma desconfiança por parte dos pais. Mas por causa de seus filhos, eu (bem, o alienígena) os vi com um olhar ligeiramente positivo, se não, pelo menos neutro. Enquanto eu era destruído tanto emocionalmente quanto fisicamente pelos soldados, entrei em um frenesi implacável para proteger a família, e se não toda a família, ao menos as crianças, a todo custo. (Eu precisava de um propósito, ou tudo se tornaria inútil, então eu me agarrei à ideia mais imediata.) O pai foi o primeiro a ir, e então a mãe e o irmão mais velho. Eu os protegi enquanto eles lamentaram uns pelos outros. Eu morri depois proteger com sucesso a filha mais nova, aquela que havia me visto primeiro, me marcado como amigo, e tinha em geral sido bastante gentil comigo. Morto/morrendo sob uma nevasca brusca, a menina sentou-se ao meu lado e eu só posso supor que morreu por causa do frio¹⁵³ (tradução nossa).

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

¹⁵³ “I sensed some sort of hostility, a mistrust from the parents. But because of their children, I (well, the alien) regarded them in a slightly positive light, if not at the very least neutral. As I was torn down both emotionally and physically by the soldiers, I came to a set-in-stone frenzy to protect the family, and if not the family, the children at any cost. (I needed a purpose, or everything became pointless, so I latched on to the most ready idea.) The father was the first to go, then mother, and then older sibling. I protected them while they mourned for each other. I died after having successfully protected the youngest daughter, the one who had seen me first, branded me a friend, and had just been rather kind to me. Dead/dying under a quick snowfall, the girl sat down next to me and I can only assume died from the cold”.

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

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

Somente o modo como que o alienígena começa pequeno e vivaz, encontra a família e “cresce”, e então sai pelo mundo afora – onde ele é desgastado pelo que encontra até ficar quase dobrado sobre casal e praticamente imóvel.
Finalmente sucumbindo, ele morre, deixando apenas o que restou de “sua” família, os membros que ele protegeu com êxito do mundo exterior¹⁵⁴ (tradução nossa).

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

Todos nós começamos a vida como uma pequena e indefesa entidade. Há sempre alguém lá desde o início para te dar cuidado e amor, caso contrário, não haveria futuro. Conforme o tempo passa, viajamos e descobrimos novos lugares e pessoas. Crescendo com o conhecimento da vida, nos fortalecemos sendo capazes de nos defender. Mas a cada início deve haver um fim. Quer seja devido a causas naturais, ou lutando por aqueles que você ama, todos nós encontramos o mesmo fim.
Viva agora e para sempre. A memória é o que nos mantém vivos¹⁵⁵ (tradução nossa).

¹⁵⁴ “Just the way in which the alien starts of small and sprightly, meets the family and 'grows up', and then sets off into the wide world - where he is worn down by what he finds there until he is nearly bent over double and practically immobile”.
Finally succumbing, he dies, leaving only whatever is left of 'his' family, the members he successfully shielded from the outside world”.

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

Uma manifestação similar dessa estratégia pode ser encontrada também em *The Majesty of Colors*¹⁵⁶. Diferentemente de *ImmorTall*, que se vale da estrutura linear típica dos estágios de jogos de plataforma, *The Majesty of Colors* parece, a princípio, antes um exemplo clássico de uma narrativa hipertextual que um video game. Jogá-lo consiste, essencialmente, em escolher entre os múltiplos caminhos que a trama pode seguir. Há oito cenas interativas, cinco das quais possuem mais de um desfecho, determinando o acontecimento seguinte. Conforme indica a tela de abertura, há cinco caminhos básicos possíveis, listados de “A” até “E”. Descreverei em detalhe apenas um desses caminhos, o primeiro, mas tentarei formular um mapa de todas as bifurcações que a narrativa oferece mais à frente.

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

Noite passada eu tive um sonho.
Eu flutuava na escuridão, imenso, escamoso. Minha mente fluía como meu corpo, de forma lenta e sinuosa, rodas tremendas ao mesmo tempo muito lentas e rápidas demais para que eu possa descrever para vocês agora.
Eu era perfeito, e titânico, e sereno. Mas então, enquanto me movia através do abismo frio, eu vi uma luz. E, quando me aproximei, vi algo... maravilhoso¹⁵⁷
(tradução nossa).

Em seguida, o jogo tem início. Surge um cenário pixelizado em tons de cinza (Figura 18). Vemos uma massa escura no fundo de um mar cinzento, uma espécie de molusco

¹⁵⁵ “We all start out life as a small and defenseless entity. There is always someone there from the beginning to give you care and love, otherwise there would be no future in it. As time passes, we travel and discover new places and people. Growing with knowledge of life, we grow strong being able to defend ourselves. But with every beginning there must be an end. Whether its from natural causes or fighting for the ones you love, we all meet the same demise.

Live now and forever. Memory is what keeps us alive”.

¹⁵⁶ Disponível em < http://jayisgames.com/archives/2008/12/the_majesty_of_colors.php> Acesso em 18 jan. 2015.

¹⁵⁷ “Last night I had a dream.

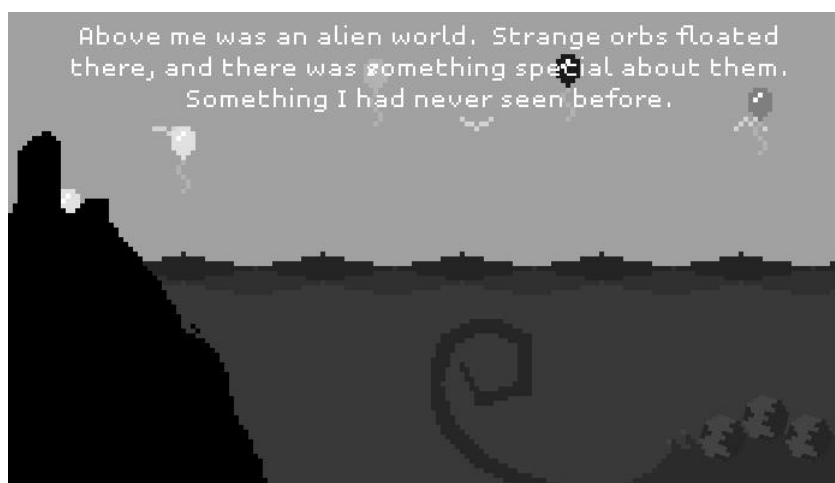
I floated in darkness, immense, squamous. My mind flowed like my body, slowly and sinously, tremendous wheels both too slow and too fast for me to describe to you now.

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

monstruoso com três olhos redondos e um longo tentáculo. Sobre a superfície da água, o que parecem ser balões flutuam no céu. Outra legenda aparece sobre a cena: “Sobre mim havia um mundo alienígena. Estranhos orbes flutuavam por lá, e havia algo de especial a seu respeito. Algo que eu nunca tinha visto antes”¹⁵⁸ (tradução nossa). Movendo o cursor do *mouse*, o jogador pode guiar o tentáculo do estranho monstro marinho. Nesta primeira cena, o objetivo, conforme indica a curiosidade descrita no texto, é pegar um dos balões, o que leva ao surgimento de mais um letreiro: “Se ao menos eu pudesse vê-los de perto... Se eu pudesse trazer um orbe para perto dos meus olhos...”¹⁵⁹ (tradução nossa). Seguindo mais essa indicação, o jogador provoca uma mudança no cenário, que se colore e traz a legenda: “Eu me apaixonei pela majestade das cores”¹⁶⁰ (tradução nossa).

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

Figura 18 – The Majesty of Colors



¹⁵⁸ “Above me was an alien world. Strange orbs floated there, and there was something special about them. Something I had never seen before”.

¹⁵⁹ “If I could only get a closer look... If I could bring an orb close to my eyes...”.

¹⁶⁰ “I fell in love with the majesty of colors”.

Tem então início a segunda cena. Uma pessoa em um jet-ski avança pela superfície da água: “Com um estranho ruído, uma criatura se aproximou, cavalgando uma montaria colorida. Eu sabia que essa criatura era responsável pela beleza que eu havia visto. E eu queria aprender mais a seu respeito”¹⁶¹ (tradução nossa). O jogador deve, então, fazer com que o monstro capture o humano com seu tentáculo, ao que a narração explica: “Senti a criatura se contorcendo quando a toquei. Nojo e medo brotaram dentro de mim. Eu não sabia o que fazer. Deveria soltá-la?”¹⁶² (tradução nossa). Neste ponto, os gráficos estilizados servem para auxiliar o jogador na identificação com seu avatar: caso as imagens fossem mais realistas, seria preciso um esforço maior de sua parte para conceber os humanos como criaturas dignas de nojo, enquanto vê o corpo do monstro como “perfeito” e “sereno”. Entretanto, como as imagens são estilizadas e quase abstratas, elas não contradizem o texto. É aqui, então, que o jogador deve tomar a sua primeira decisão: deve libertar o humano, colocando-o de volta sobre o jet-ski, ou deve destruir esse ser que lhe provoca asco, afogando-o no oceano? No percurso “A”, o jogador deve optar por libertar o humano, o que enche o protagonista de dúvidas: “Conforme a criatura fugia, eu me perguntava se havia tomado uma decisão sábia, permitindo que ela escapasse com o conhecimento de mim”¹⁶³ (tradução nossa).

Na cena seguinte (Figura 19), surge um barco a vela com dois pescadores. Se as cenas anteriores buscavam estabelecer a curiosidade, o nojo e o medo que o monstro sentia em relação aos humanos, esta consolida uma sensação de superioridade sobre os seres da superfície: “Outro veículo se aproximou. Estas criaturas pareciam estar tentando recolher peixes. Mas as suas ferramentas eram lamentavelmente inadequadas em comparação ao meu hábil e sinuoso alcance”¹⁶⁴ (tradução nossa). Mas se antes o efeito era produzido em grande parte graças ao texto, aqui ele deve muito à mecânica de jogo e aos acessórios ficcionais envolvidos: enquanto que o barco de pescadores é lento e suas linhas não pegam nenhum peixe, o tentáculo do monstro é longo, ágil e flexível. O monstro é muito mais poderoso que os pescadores. Mais uma vez, a cena tem dois finais possíveis: o jogador pode optar por ajudar os pescadores, recolhendo peixes e depositando-os no barco, ou pode afogar os pescadores; mas estabelecida a diferença de forças entre as partes, o ato parece covarde.

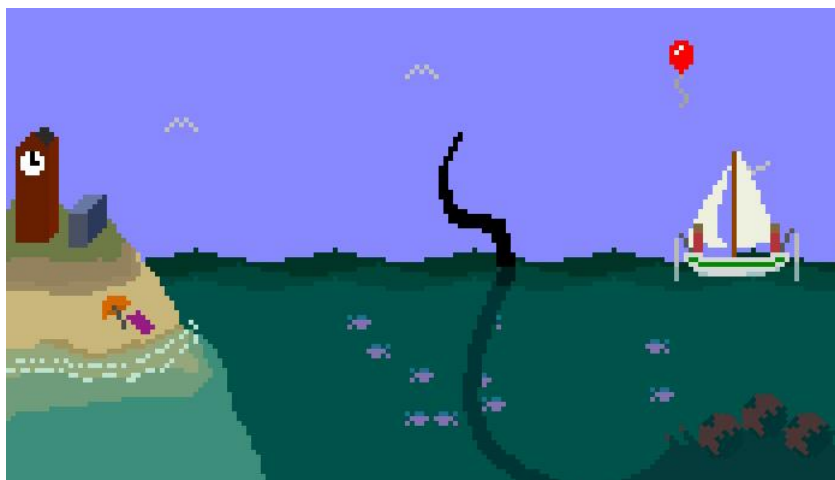
¹⁶¹ “With a strange noise, a creature approached, riding on a colorful mount. I knew this creature was responsible for the beauty I had seen. And I wanted to learn more about it”.

¹⁶² “I felt the creature writhing as I touched it. Disgust and fear welled up inside me. I didn’t know what to do. Should I let it go?”.

¹⁶³ “As the creature fled, I wondered if I had done the wise thing, allowing it to escape with knowledge of me”.

¹⁶⁴ “Another vessel approached. These creatures appeared to be trying to gather fish. But their tools were woefully inadequate compared to my deft, sinuous reach”.

Figura 19 – The Majesty of Colors



Prosseguindo na trilha “A”, o monstro ajuda os humanos em sua pesca: “As criaturas espiaram a água enquanto iam embora, com seu veículo cheio de peixes. Um deles ergueu uma nadadeira carnuda. Será que era uma ameaça? Havia sido um erro ajudá-las?”¹⁶⁵ (tradução nossa). Logo em seguida, um avião passa voando, puxando uma faixa com a imagem do monstro marinho e um ícone em forma de coração. Com suas ações, o molusco parece ter feito amigos junto aos habitantes da superfície.

Figura 20 – The Majesty of Colors



Na próxima cena, uma criança aparece flutuando na água, usando uma bóia ao redor da cintura: “Da terra próxima saiu uma minúscula figura, à deriva. Ela parecia uma versão

¹⁶⁵ “The creatures peered into the water as they left, their vessel full of fish. One of them raised a fleshy fin. Was it a threat? Was it a mistake to help them?”.

menor das criaturas. Sozinha e lutando para se manter à tona”¹⁶⁶ (tradução nossa). Em pouco tempo, atrai a atenção de outros predadores marinhos: “Um tubarão se aproximou, vindo do mar aberto, seus olhos focados na criança. Não havia nenhuma maneira da criatura sobreviver sem ajuda”¹⁶⁷ (tradução nossa). O primeiro tubarão logo recebe a companhia de um segundo, e mais uma vez o jogador tem decisões a tomar: ele pode proteger a criança, mantendo os tubarões à distância; pode se omitir, permitindo que ela vire comida de peixe; ou ainda pode cruelmente arrastá-la para o fundo do oceano, afogando-a. Para chegar ao final do caminho “A” o jogador deve proteger a criança até a aparição de um helicóptero: “Muito acima da água, uma forma apareceu, aproximando-se lentamente da criança. Certamente esta era mais uma invenção das criaturas, vinda ao auxílio desta criança”¹⁶⁸ (tradução nossa). Os salvadores não irão se aproximar do tentáculo do monstro, e por isso o jogador só pode ajudar a criança afastando os tubarões até que ela seja resgatada (Figura 20). Caso isso ocorra, a tela escurece em um *fade out* e o jogo conclui com os letreiros:

Enquanto a coisa barulhenta nadava pelo ar carregando a criança, eu senti um estranho carinho e familiaridade para com essas criaturas bizarras.
Minha visão enturvou, e eu acordei na minha cama, com os lençóis úmidos de suor.
Ao longe, eu podia ouvir um helicóptero voando lentamente para o seu destino¹⁶⁹
(tradução nossa).

Há outros quatro finais possíveis (Figura 21): no final “B”, o monstro permite que a criança seja devorada; nos finais “C” e “D”, ele comporta-se cruelmente (afogando o piloto do jet-ski, os pescadores ou a criança) e é morto pelos humanos; e no final “E”, o molusco também provoca o conflito com a superfície, mas destrói as máquinas de guerra enviadas para enfrentá-lo. A possibilidade de interferir nos rumos da narrativa, típica dos hipertextos, faz com que as ações do jogador tenham um peso especial: *The Majesty of Colors*, nesse sentido, é uma obra sobre escolhas e consequências. As bifurcações narrativas aprofundam uma ruptura em relação a um clichê do video game: colocar o jogador no papel de um herói obstinado, que luta contra a ameaça de criaturas monstruosas. Em outro jogo, talvez o jogador nem precisasse tomar uma decisão, pois a forma monstruosa do molusco lhe diria

¹⁶⁶ “From the land nearby, a tiny figure drifted out. It looked like a small version of the creatures. Alone and struggling to stay afloat.”

¹⁶⁷ “A shark approached from the open sea, its cold eyes focused on the child. There was no way the creature could survive without help”.

¹⁶⁸ “Far above the water, a form appeared, slowly approaching the child. Surely, this was another creation of the creatures, come to this child’s aid”.

¹⁶⁹ “As the noisy thing swam through the air bearing the child, I felt an odd affection for and familiarity with these bizarre creatures.

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

imediatamente que ele é um inimigo a ser vencido. Mas ao colocar o jogador na pele do monstro, o jogador é retirado dessa zona de conforto e forçado a reavaliar as possibilidades de ação e a refletir a respeito das motivações e resultados de cada decisão.

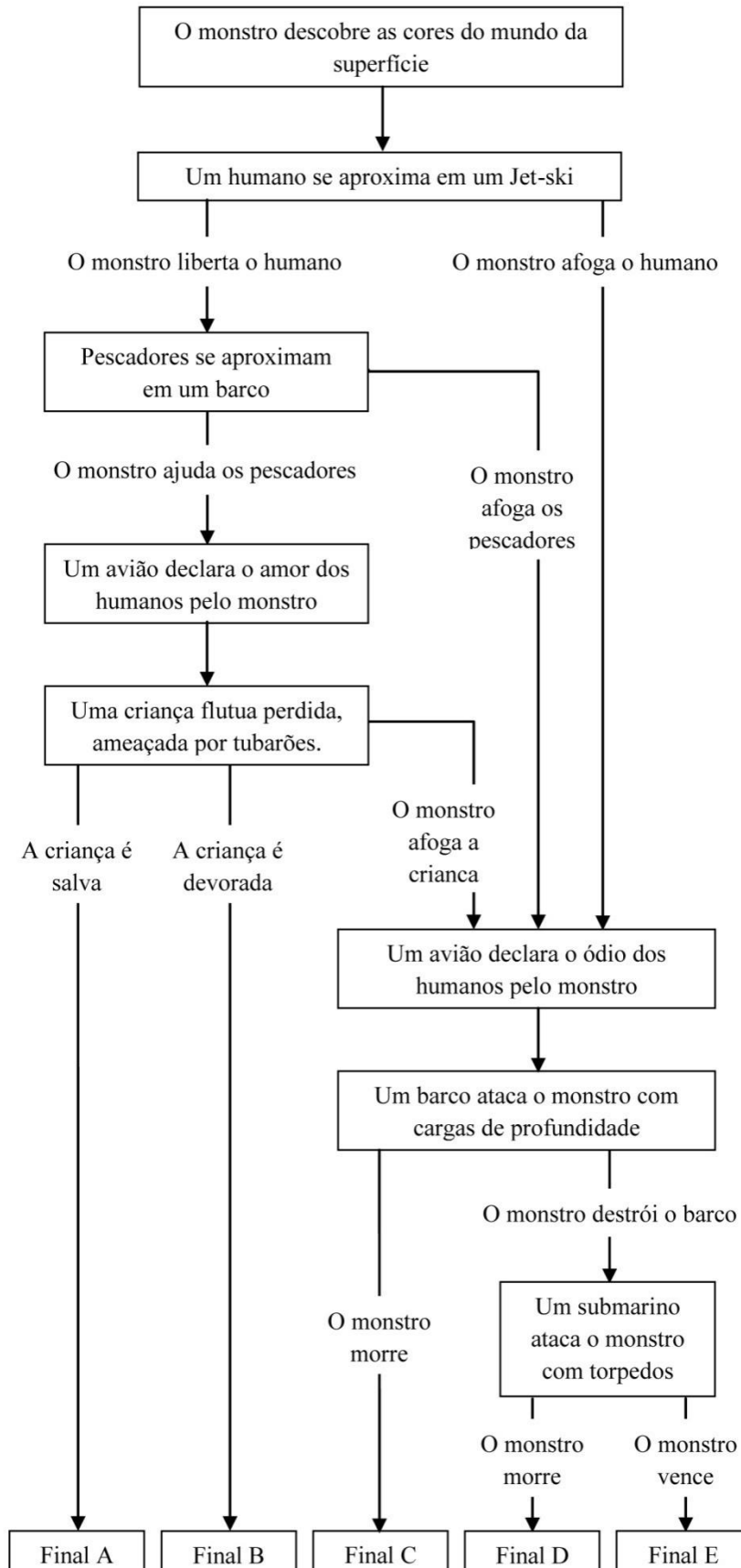
Mas ainda que a incorporação de elementos hipertextuais tenha consequências cruciais para a produção do sentido da obra, isso não quer dizer que os elementos de jogo sejam supérfluos. Muitos dos efeitos de *The Majesty of Colors* dependem da mecânica de jogo incorporada no acessório ficcional que é seu avatar. Em certo sentido, o monstro marinho é uma perfeita encarnação das potências do jogador, uma vez que ele nada mais é do que olhos e um tentáculo. Pode interagir com as cenas observando-as, e tocando-as com seu apêndice, que corresponde aos movimentos do *mouse*. As situações do jogador e do monstro parecem corresponder: ambos são postos a explorar um mundo desconhecido e a descobrir, às vezes desastrosamente, o seu funcionamento. Conforme comenta o(a) usuário(a) “jimlefevre”:

Eu acho que o lado mais bem-sucedido é a colocação do jogador dentro da história (sobre não saber quem ou o que você é), ligado a uma dinâmica exploratória onde você só pode explorar ao estender e tocar as coisas (que completa o círculo antes do primeiro fôlego, agarrando com sucesso um dos balões – aquele momento “oooh, é isso o que eu devo fazer!”), o que você faz inicialmente, e também com o efeito ao descobrir os resultados da sua exploração¹⁷⁰ (tradução nossa).

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

¹⁷⁰ “I think the most successful side is the placing of the player within the story (about not knowing who or what you are) linked in with an exploratory dynamic where you can only explore by reaching out and touching things (which completes the circle before the first breath by successfully grabbing one of the balloons – that “oooh that’s what I must do!” moment), which by default you do, and then the pay off of finding out the results of your exploration”.

Figura 21 – Mapa hipertextual de The Majesty of Colors



Assim, temos em *ImmorTall* e *The Majesty of Colors* dois casos muito similares. Há neles uma quebra com as expectativas do jogador, ao situar este no papel do monstro, em vez do herói. O jogador deve então reconhecer, a partir de uma análise das motivações por trás da seleção e combinação de elementos narrativos e da mecânica de jogo, as razões dessa inversão de papéis. Porque a “Coisa” de *ImmorTall* é alta, mas só é capaz de andar? Porque o molusco gigante de *The Majesty of Colors*, por outro lado, é imóvel mas tem um longo tentáculo capaz de interagir com quase todos os elementos visíveis na tela? Esses dois avatares, apesar de tão diferentes entre si, têm em comum o fato de que suas aparências e possibilidades de ação retiram o jogador de uma situação na qual ele é capaz de reconhecer instantaneamente o que deve fazer, estimulando a adoção de atitudes éticas em vez da violência. Nos dois casos, o jogador pode optar pela própria sobrevivência em detrimento da dos NPCs humanos, mas nenhum desses jogos impõe a sobrevivência do avatar como condição de vitória, como é de praxe em muitos outros *games*. Cabe aqui ao jogador avaliar se “venceu” ou não com base nas consequências das suas ações sobre a narrativa, e nesse sentido, a morte dos humanos é sentida como uma derrota. Reconhecer a natureza dos acessórios ficcionais e agir de acordo com ela é o mais próximo que o jogador pode chegar de uma vitória, e é sentido como uma consumação estética.

5.5 Aprendizado das regras como fio estruturador da experiência

Ainda que muitas das regras do video game sejam codificadas em suas ficções, tornando desnecessário o aprendizado a priori dos parâmetros por parte do jogador, como ocorreria em um jogo tradicional, ainda são comuns casos em que algumas instruções básicas a respeito do funcionamento do jogo se fazem necessárias. Essas instruções, conforme se convencionou, já não são transmitidas por meio de um manual impresso à parte, e sim através de letreiros que guiam o jogador a aprender as regras e comandos básicos de jogo *enquanto* joga. Em geral isso se dá nos primeiros estágios, a porção inicial do jogo dedicada ao aprendizado, chamada *fase tutorial*. Desenvolvedores de jogos têm buscado cada vez mais maneiras de tornar esse aprendizado das regras um processo natural, incorporando discretamente as instruções sobre regras e comandos de jogo à narrativa de fundo e fornecendo explicações diegéticas para o estágio tutorial.

Por isso, os jogos que fazem do tutorial o centro das atenções certamente quebram uma expectativa do jogador, pelo simples fato de conferirem destaque a esse aspecto que com

mais frequência é apagado, dissimulado nas narrativas dos *games*. A seguir, veremos algumas obras que, ao fazer isso, desenvolvem uma estratégia poética que repousa nas instruções de jogo como elementos centrais do processo de produção de sentido.

O primeiro desses jogos é *...But That Was [Yesterday]*¹⁷¹, de Michael Molinari, vencedor da nona edição da Casual Gameplay Design Competition. O jogo tem início com um rapaz azul parado de pé, em meio à neve. Atrás dele há um cão alaranjado. À sua frente, a metade direita da tela está tomada por uma parede de uma substância escura, viscosa e borbulhante. A escuridão o chama com um balão de diálogo contendo a imagem de uma das setas do teclado, a que aponta para a direita. O cão também chama, com a imagem da seta que aponta na direção contrária. Caso o jogador comande o seu avatar na direção da parede escura, o personagem é jogado ao chão e vê uma série do que parecem ser *flashbacks* em sequência rápida: uma briga entre crianças, um funeral, um encontro com uma garota, etc. Caso se vire para o cachorro, a parede recede até desaparecer da tela e assim o jogador pode prosseguir. Essa parece ser a mecânica básica de *...But That Was [Yesterday]*: o protagonista se vê atormentado por suas lembranças, que o impedem de “seguir em frente”, mas caso dê as costas a seus traumas, poderá superá-los (Figura 22).

Figura 22 - ...But That Was [Yesterday]

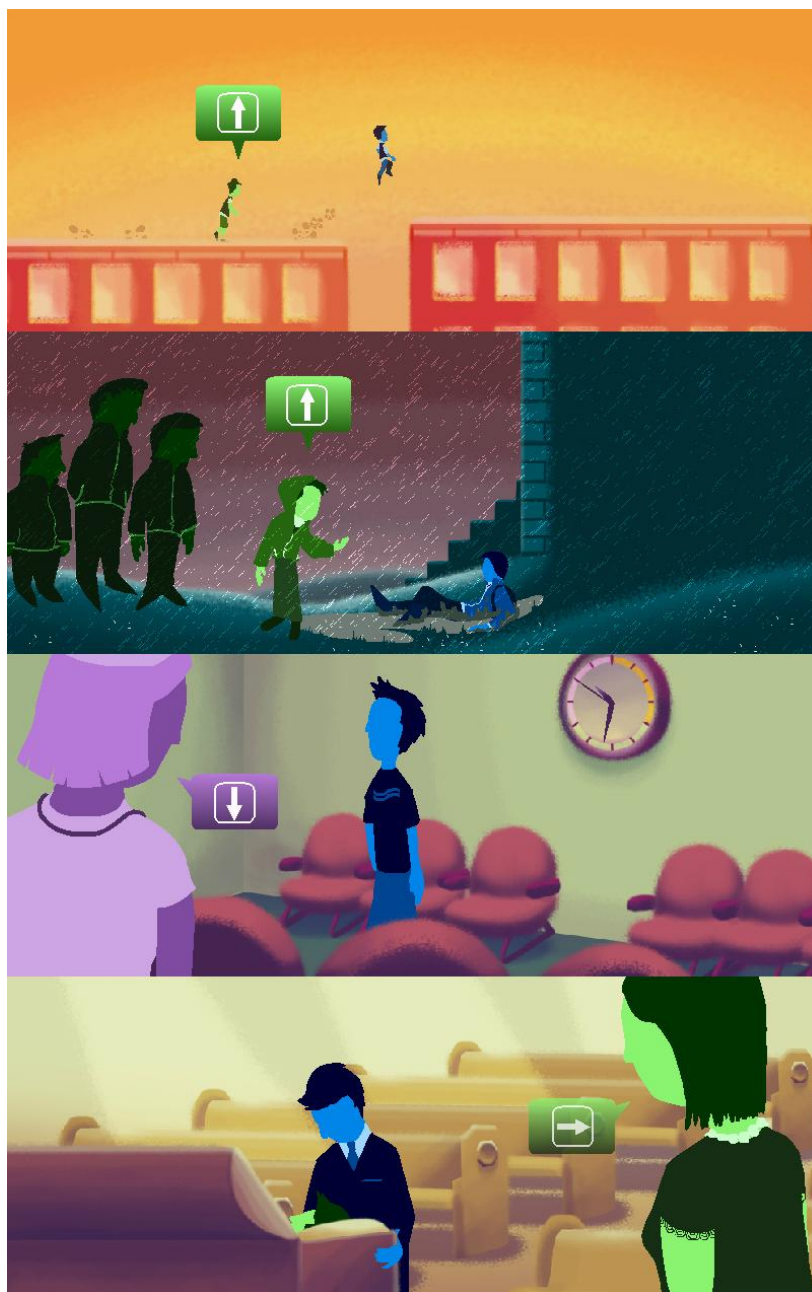


Prosseguindo, temos um estágio no qual o garoto, agora acompanhado de um rapaz verde, pode correr pelos telhados de uma cidade, saltando entre os prédios. Quem ensina o comando para saltar (a seta para cima) é o companheiro verde. Ao chegar ao fim do cenário, vemos três cenas: na primeira, nosso herói, ainda criança, parece ter sido derrubado por alguns valentões, mas é protegido pelo seu amigo verde, que o ensina a levantar-se com o comando para cima; na segunda, ele está sentado em uma sala de espera de hospital, quando chega uma enfermeira e ele se levanta, mas ela manda que volte a se sentar, usando a seta

¹⁷¹ Disponível em <http://jayisgames.com/archives/2010/12/but_that_was_yesterday.php> Acesso em 18 jan. 2015.

para baixo; e por fim, o rapaz azul está em um velório, com seu amigo verde dentro do caixão, quando uma mulher verde se aproxima e o chama, indicando o uso da seta para a direita, mas o comando não responde e o garoto permanece sentado junto ao companheiro falecido (Figura 23).

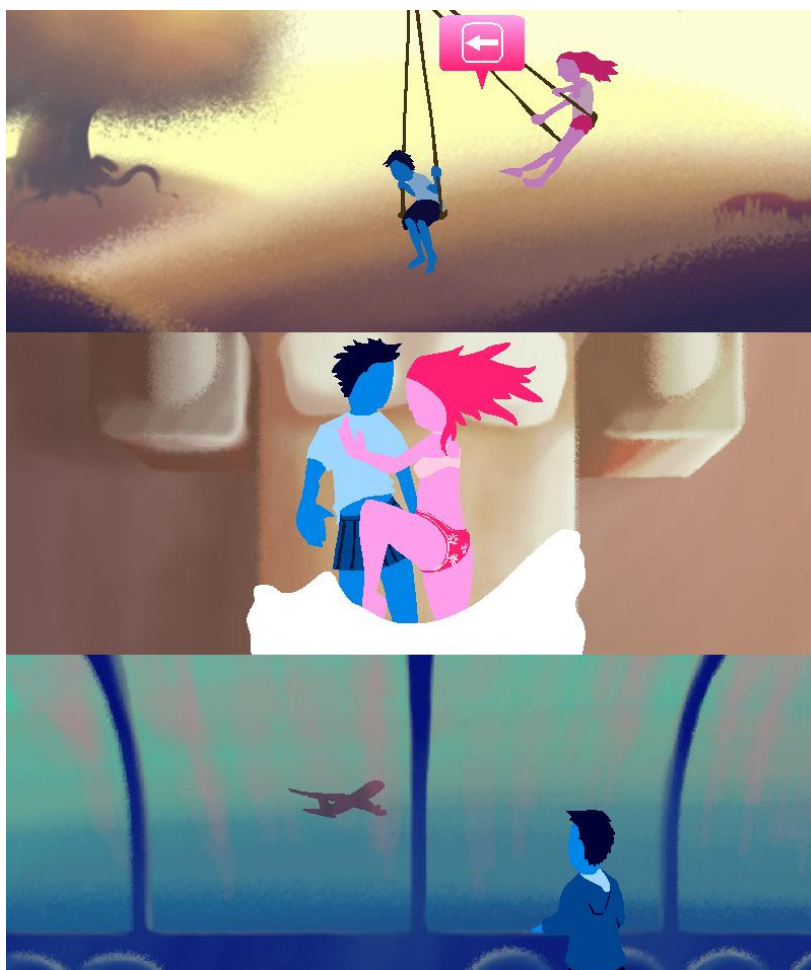
Figura 23 – ...But That Was [Yesterday]



O estágio seguinte traz o protagonista em um balanço, ao lado de uma garota cor-de-rosa. A menina o ensina a balançar-se, indicando o uso das setas para a esquerda e a direita, até que os balanços atingem certa altura e ela diz para saltarem, indicando a seta para cima. O

casal salta e mergulha em um rio, onde se beijam. Há uma elipse e os dois aparecem em uma cama, e outra, após a qual os dois se despedem em um aeroporto, e o rapaz azul fica só enquanto um avião decola (Figura 24).

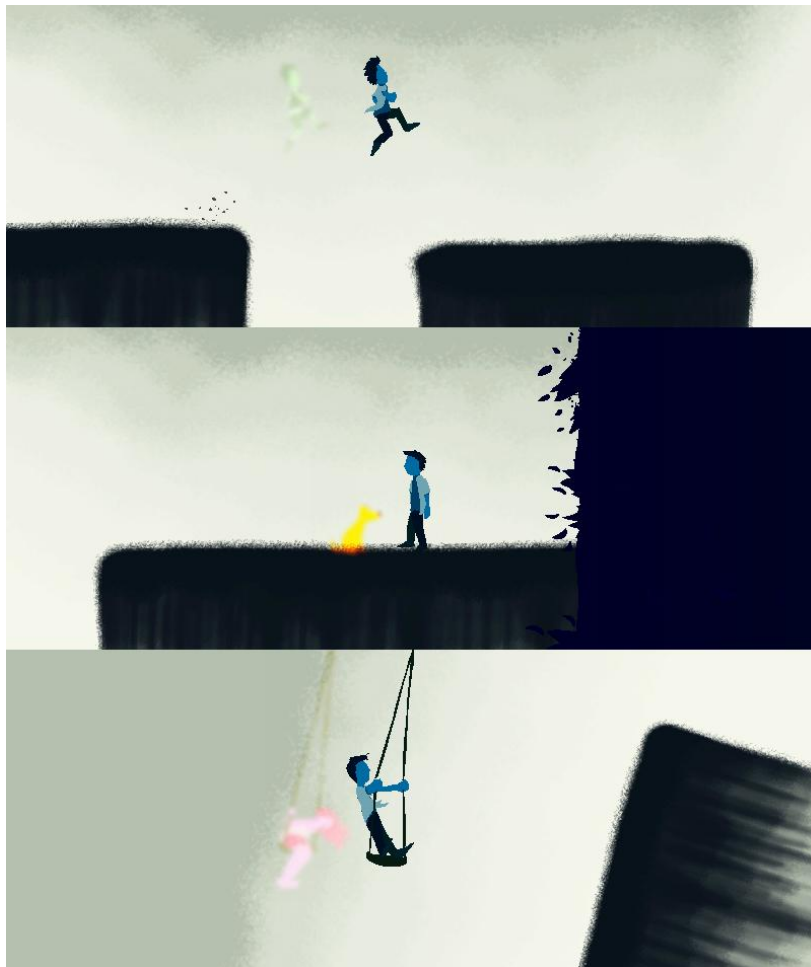
Figura 24 - ...But That Was [Yesterday]



Por fim, no estágio final, o protagonista se encontra só em um cenário de jogo de plataforma: deve saltar lacunas, dar as costas para a parede escura, para que esta retroceda, e balançar-se em balanços para alcançar partes mais distantes do cenário. Cada vez que realiza uma dessas ações, a imagem translúcida de um de seus companheiros aparece ao seu lado: o amigo verde quando salta, o cão laranja quando se vira para trás e a moça rosa quando se balança (Figura 25). Finalmente, o rapaz chega ao fim do cenário, uma região idêntica ao início, onde o cão o aguarda na neve. Os dois prosseguem para a direita e um balão de diálogo

aparece sobre o animal, com o ícone de um coração. O jogo conclui com o letreiro: “Eu estava certo de que ele nunca voltaria... Mas isso foi ontem”¹⁷² (tradução nossa).

Figura 25 - ...But That Was [Yesterday]



Ao final, o jogo parece inverter a leitura inicial, pois dá a entender que não basta dar as costas às lembranças tristes. Sempre carregaremos conosco as experiências que vivemos sob a forma de aprendizado. Nesse sentido, ...But That Was [Yesterday] confere destaque aos “tutoriais” que ensinam os comandos ao jogador ao incorporá-los à narrativa de fundo de tal maneira que se tornam o elemento central dessa narrativa.

Como outras obras do *corpus*, este jogo parece encontrar ressonância especial junto ao público ao evocar experiências que podem fazer parte do repertório do jogador e que carregam com elas uma carga emocional, o que fica evidenciado no comentário do(a) usuário(a) “M”:

Eu perdi o meu melhor amigo neste verão (ele não morreu, apenas me disse que não queria mais que fôssemos amigos – sem explicação). E eu acho que para qualquer um que tenha tido e perdido um bom amigo, ou que tenha tido um animal de

¹⁷² “I was certain he’d never come back... But that was yesterday”.

estimação, ou alguém com quem queria passar o resto de sua vida, ou talvez algo totalmente diferente, este jogo vai proporcionar uma incrivelmente emocionante e abaladora experiência. Nada que experimentei este ano foi mais comovente e gratificante do que este jogo, e para mim foi devastadoramente terapêutico¹⁷³ (tradução nossa).

Uma vez que ...But That Was [Yesterday] apresenta uma narrativa simplificada, com um vocabulário minimalista, consegue evocar experiências que são quase universais, como explica o(a) usuário(a) “Anon”:

Relembre um momento em sua vida em que você estava sozinho. Quando você não tinha ninguém junto a você (ou talvez aqueles que o rodeavam eram na melhor das hipóteses superficiais), e você não sabia para onde ir. Tudo é escuro, confuso e, às vezes, você se encontra preso, indo de forma consistente em suas memórias, dizendo: “Se ao menos eu tivesse feito isto...”.

Relembre um momento no qual você chamou alguém de “Melhor Amigo Para Sempre”. Relembre o momento em que vocês se encontraram, como se conheceram. Os momentos bons e ruins que tiveram, quando deram apoio um ao outro. Os momentos em que você realmente pensou que vocês dois seriam “amigos para todo o sempre”. E quando vocês lentamente começaram a se distanciar, por qualquer motivo: uma briga enorme pelo mesmo parceiro, discordâncias em certas opiniões, ou apenas porque pararam de se comunicar.

Relembre o momento em que teve a sua primeira paixão. O momento em que você ansiou por aquela pessoa especial, sempre imaginando como ele(a) responderia. Os momentos que vocês dois passaram juntos como um casal (ou qualquer momento que desejasse que tivessem passado como um casal), talvez como meros “amigos” como nenhum dos dois poderia admitir, ou talvez apenas um amor unilateral. E o momento em que se separou dessa sua paixão, quer tenha sido porque se mudaram para longe, ou porque um de vocês encontrou alguém melhor, ou talvez porque você finalmente tenha aceitado que se tratava de uma afeição unilateral. Os momentos em que você desejou que vocês dois ficassem sempre juntos, e que suas experiências juntos jamais terminassem, apenas para ter o sonho despedaçado¹⁷⁴ (tradução nossa).

O jogo constrói um engajamento emocional a partir de uma combinação complexa de elementos razoavelmente simples. Não é à toa, por exemplo, que o autor escolhe uma cor

¹⁷³ “I lost my best friend this summer (he didn't die, just told me that he didn't want to be friends anymore - no explanation). And I think for anyone who has had a good friend and lost him, or who has had a beloved pet, or someone you want to spend the rest of your life with, or maybe something else entirely, this game will provide an incredibly moving, earth-shaking experience. There is nothing that I have experienced this year that has been more touching and gratifying than this game, and for me it was devastatingly therapeutic”.

¹⁷⁴ “Think back to a time in your life where you were alone. When you had no one around you (or perhaps those around you are superficial at best) and you know not where to go next. Everything is dark, confusing, and sometimes, you find yourself stuck by consistently going into your memories by saying “Only if I did this...”.

Think to a time when you called someone 'Best Friends Forever'. Think back to the time you two met, how you met. Of the times that the two of you had both good times and bad times, of when you both supported each other. The times which you really thought that you two would be 'friends forever and ever'. And when you two slowly began to drift apart for whatever reasons: a huge fight for the same partner, disagreement on certain views, or just because you two stopped communicating.

Think to the time when you had your first crush. The time when you yearned for that special person, always wondering how s/he would respond. The times you two spent together as a couple (or any that you wished you two could spend as a couple), perhaps as merely 'friends' as neither of you two could admit, or perhaps a mere one sided love. And the time when you separated from this crush of yours, whether it because you two moved apart, or either of you found a better person, or maybe because you finally accepted that it was only a one-sided affection. The times when you wished that you two would stay together always, and that your experiences together would never end, but only to suffer a shattered dream”.

específica para cada personagem: o protagonista é azul porque é a cor frequentemente associada à tristeza e à depressão; seu amigo é verde porque é a cor da amizade e da esperança; a garota é rosa porque a cor evoca o amor; o cão é laranja porque é uma cor alegre e energética. Na mecânica do jogo, as setas do teclado ganham significados: para baixo é desistir, enquanto que para cima é saltar, erguer-se; para a esquerda é refletir; e para a direita é seguir em frente. Assim, elas são incorporadas à narrativa do jogo, fazendo as vezes do texto verbal que constituiria a fala dos personagens. Uma vez que esses sinais representam comandos de jogo e elementos da jogabilidade, estes são com eles incorporados à narrativa: o jogador, representado pelo avatar, aprendeu a saltar e a erguer-se com o amigo, a refletir com o cão, e a balançar-se com a amada. O reconhecimento dessa incorporação por parte do jogador é o restabelecimento da coerência previsto por Iser e a consumação estética de ...But That Was [Yesterday].

Quando o amigo morre e a mulher verde (talvez a esposa ou mãe do falecido) consola o herói, instando-o a prosseguir, há um intenso efeito emocional quando o comando falha, que só ocorre porque o jogador não espera que o uso de um comando de jogo, especialmente quando instado pelo próprio mecanismo tutorial do jogo, deixe de funcionar. Isso quer dizer que não apenas os comandos de jogo têm significados, como também que eles produzem efeitos estéticos que só podem ser percebidos por quem joga.

Uma abordagem diferente dessa estratégia pode ser encontrada em *Loved*¹⁷⁵, um perturbador jogo de plataforma que não apenas confere destaque às instruções de jogo, como estimula o jogador, até certo ponto, a desobedecê-las. A princípio, o jogador é confrontado com a questão: “Você é um homem ou uma mulher?”¹⁷⁶ (tradução nossa). A pergunta remete a um recurso apresentado em certos jogos, que permitem que o jogador escolha entre um avatar feminino ou masculino. Escolher uma das opções oferecidas em *Loved*, entretanto, não altera o avatar, que será sempre uma silhueta negra na forma de uma espécie de criatura felina bípede. Na verdade, a pergunta serve para que o jogo possa insultar o jogador: se ele optar por se identificar como “homem”, o letreiro dirá “Não, você é uma menina”¹⁷⁷ (tradução nossa); se adotar a outra opção, dirá “Não, você é um menino”¹⁷⁸ (tradução nossa). A seguir, o

¹⁷⁵ Disponível em <<http://jayisgames.com/archives/2010/06/loved.php>> Acesso em 18 jan. 2015.

¹⁷⁶ “Are you a man or a woman?”.

¹⁷⁷ “No, you are a girl”.

¹⁷⁸ “No, you are a boy”.

letreiro pergunta: “Ensinarei você como jogar? Ou não?”¹⁷⁹ (tradução nossa). Se escolher a primeira opção, o jogador terá como resposta: “Você não merece”¹⁸⁰ (tradução nossa). Se optar pela segunda, lerá: “Você irá falhar”¹⁸¹ (tradução nossa).

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

Salte por sobre aquele poço de farpas.
Toque a estátua. Eu te perdorei.
Viaje pelo caminho mais baixo.
Jogue-se nas farpas.
Não se mova.
Não toque a estátua¹⁸² (tradução nossa).

Caso o jogador obedeça às determinações impostas pelo jogo, o letreiro aprecia seus esforços, sem deixar de insultá-lo. “Boa menina”, diz ele ao jogador identificado como homem, ou “Bom garoto” a quem se identificou como mulher. A cada vez que o jogador obedece a uma orientação de seu “mestre”, um novo elemento do cenário ganha nitidez, deixando de ser uma forma geométrica simples: obstáculos deixam de ser blocos vermelhos e se tornam farpas, lâminas e pedras; detalhes como plantas e tijolos surgem pelo estágio (Figura 26). Por outro lado, se o jogador desobedece às instruções, o letreiro reage aleatoriamente com frases como: “Criatura feia”, “Que desapontador” e “Nojento.” Nesse caso, em vez de ganhar nitidez, o cenário se deteriora, sendo gradualmente tomado por grandes blocos que mudam de cor a todo o momento (Figura 27).

¹⁷⁹ “Will I teach you how to play? Or not?”.

¹⁸⁰ “You do not deserve it”.

¹⁸¹ “You will fail”.

¹⁸² “Jump over that pit of barbs. / Touch the statue. I will forgive you. / Travel the lower path. / Throw yourself into the barbs. / Do not move. / Do not touch the statue”.

Figura 26 - Loved

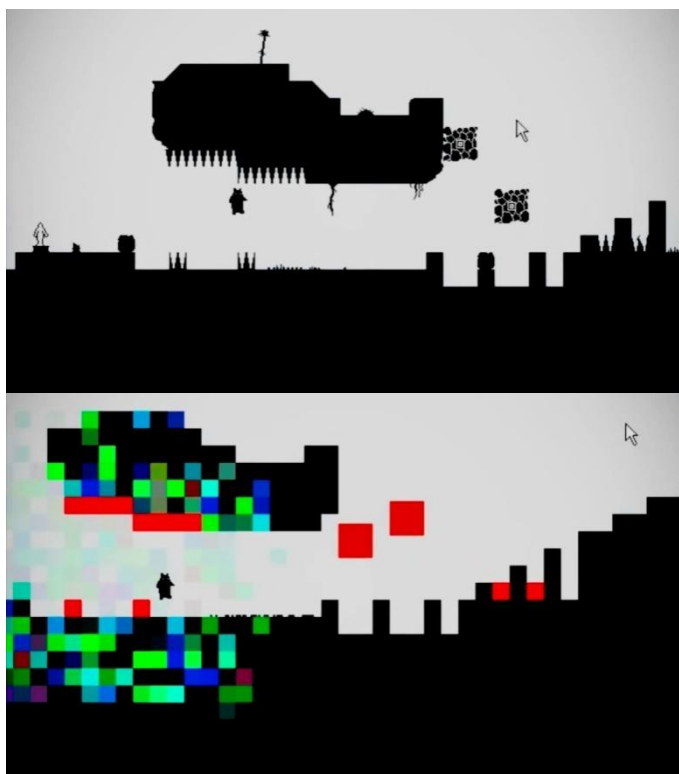


Essa desconstrução do tutorial, com instruções propositalmente atrevidas ou descabidas, e com a sujeição ou não do jogador a ela atrelada ao desvelamento ou degradação do aspecto gráfico opera como uma ruptura inicial em relação a outros jogos de plataforma, e até mesmo em relação a características quase universais do meio. Em geral, no video game, é desejável que o jogador siga as instruções dadas para que compreenda as regras e dê início ao processo de imersão no mundo do jogo. Loved, entretanto, introduz na equação um “mestre” tão rude e odioso que a possibilidade de se rebelar contra suas determinações parece uma alternativa viável e atraente, o que gera uma aparente derrocada do mundo do jogo. Digo “aparente”, porque mesmo com deterioração gráfica do cenário, ainda é possível transcorrê-lo e atingir o fim do cenário e a conclusão do jogo.

Nesse sentido, Loved é um meta-discurso sobre jogos e textos ficcionais. Através do jogo, o jogador irá compreender que deve adotar uma postura de obediência diante das instruções dadas por esses textos, entrar na dança, por assim dizer, para poder usufruir o prazer da imersão nos mundos ficcionais ou da separação em relação ao mundo “sério” oferecida pelos jogos. Mas Loved é também um discurso sobre fé e religião. Os desmandos do “mestre” podem ser vistos como dogmas. Quando ele manda que o jogador salte por sobre as “farpas”, estas ainda não são visíveis; em seu lugar, há apenas blocos vermelhos. As farpas

passam a fazer parte do cenário apenas se o jogador obedece à ordem, como se o avatar pudesse vê-las apenas se as aceitasse como verdade inquestionável. Quando indica que o jogador deve tocar na estátua, o “mestre” avisa que irá “perdoar” o jogador, sugerindo aí as noções de que as estátuas são algo sagrado e que por trás dos letreiros há uma divindade capaz de perdoar ou punir. O “mestre” exige provas de fé que não fazem sentido, do ponto de vista do jogador, e até um sacrifício: que ele se jogue sobre as farpas. Entretanto, essa “divindade” não é um deus típico, magnânimo e benevolente. O modo como ela trata o avatar é abusivo, por vezes emulando uma relação violenta entre pai e filho, um instrutor militar e seu recruta, ou até um dono e seu animal de estimação (“Bom menino”, “Criatura feia”).

Figura 27 - Loved



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

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

Desobedecer fez do mundo um lugar estranho. As cores mutantes permaneceram inexplicáveis, e os seus adversários eram vermelhos e mal definidos. Duvidar da voz o salvou da morte, mas também o fez evitar uma estátua não apenas inofensiva, como útil. Navegar tornou-se mais difícil, mas permitiu que você tomasse um caminho mais fácil.

Na minha opinião, o mundo [do jogo] é como o nosso. Se você é sempre cético irá olhar antes de saltar e, talvez, evitar algumas armadilhas. Se você alcançar a certeza, outras coisas são simplesmente mais fáceis. Você não tem de tomar e questionar suas próprias decisões. Você segue a voz, mesmo quando ela o prejudica, porque é melhor do que viver em um mundo imprevisível. As pessoas precisam de estabilidade, e seguir sem ela é difícil. Se você desobedeceu completamente você foi deixado em um túnel sem fim. Se você questionar absolutamente tudo você vai acabar atolado em dúvida e incapaz de agir¹⁸³ (tradução nossa).

A consumação estética aqui consiste na produção de interpretações como esta, que restauram a coerência de elementos aparentemente desconexos. O sistema formado por instruções de jogo, elementos gráficos e mecânica de jogo, entretanto, é vago o suficiente para acolher outras interpretações capazes de restabelecer igualmente a coerência. Nesse sentido, temos aqui uma espécie de máquina de significados, em vez de um veículo: não há um sentido único transportado pela obra, e sim a produção de múltiplas possibilidades de interpretação.

Uma terceira manifestação dessa estratégia, mais sutil, pode ser encontrada em *Every Day The Same Dream*¹⁸⁴, jogo de Paolo Pedercini que também tem elementos do gênero plataforma, como o cenário bidimensional, o esquema de controles usando as setas do teclado e a mudança de ambientes através de portas ou dos limites da tela. Assim como *Loved*, *Every Day The Same Dream* recorre a letreiros para transmitir instruções de jogo, mas opta por legendas minimalistas e discretas, deixando a cargo principalmente dos elementos ficcionais a

¹⁸³ “I suppose I saw this as an examination of faith in general. Not necessarily religious faith. Obeying the voice does make the world more defined and easier to navigate, but who knows if it's any more 'real'? The voice gave explanations for the red pixels. If you obeyed then you believed that the pixels were spikes. If you questioned the voice you'd be left with the mystery. The pixels/spikes would hurt you either way, but the voice gave you a method for ordering your world.

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

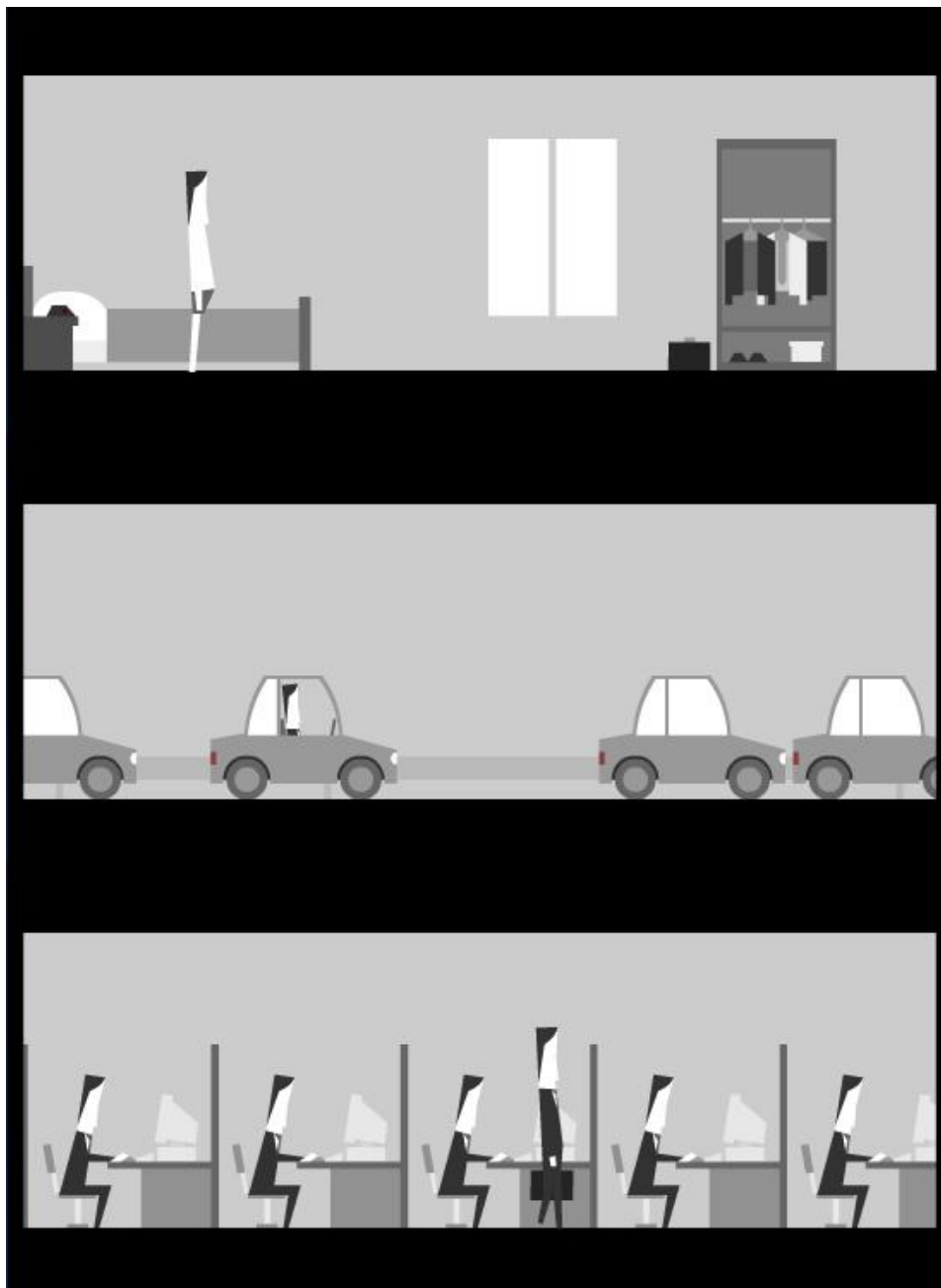
In my opinion, the world is like ours. If you are always doubtful you'll look before you leap and perhaps avoid a few pitfalls. If you achieve certainty, other things are simply easier. You don't have to make and question your own decisions. You follow the voice, even when it harms you, because it's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

¹⁸⁴

Disponível em <http://jayisgames.com/archives/2009/12/every_day_the_same_dream.php> Acesso em 18 jan. 2015.

tarefa de comunicar as ações possíveis ao jogador. E assim como Loved, estimula o jogador a contrariar essas instruções.

Figura 28 – Every Day the Same Dream



O protagonista de *Every Day The Same Dream* é um executivo preso em sua rotina: ele acorda com o despertador, veste-se, despede-se da apática esposa e deixa seu apartamento sem tomar o café da manhã, desce o elevador, enfrenta um engarrafamento e é repreendido pelo chefe devido ao atraso, e por fim se junta a dezenas de outros funcionários idênticos a ele em um cubículo (Figura 28). Ao contrário de *Loved*, cujo cenário, à maneira típica do gênero,

tinha de ser transcorrido aos saltos, o mundo de *Every Day* é mais enfadonho. O protagonista não salta, e sequer corre. Atravessar o cenário não requer habilidades ou reflexos. A barra de espaços fornece a única possibilidade de interação além do movimento, permitindo que o avatar se relacione a outros personagens e objetos: usando a tecla com o personagem diante de seu guarda-roupa faz com que ele se vista, diante do botão do elevador faz com que as portas se abram, etc. Legendas aparecem na maioria das situações em que uma *affordance* (uma possibilidade de ação) desse tipo é oferecida.

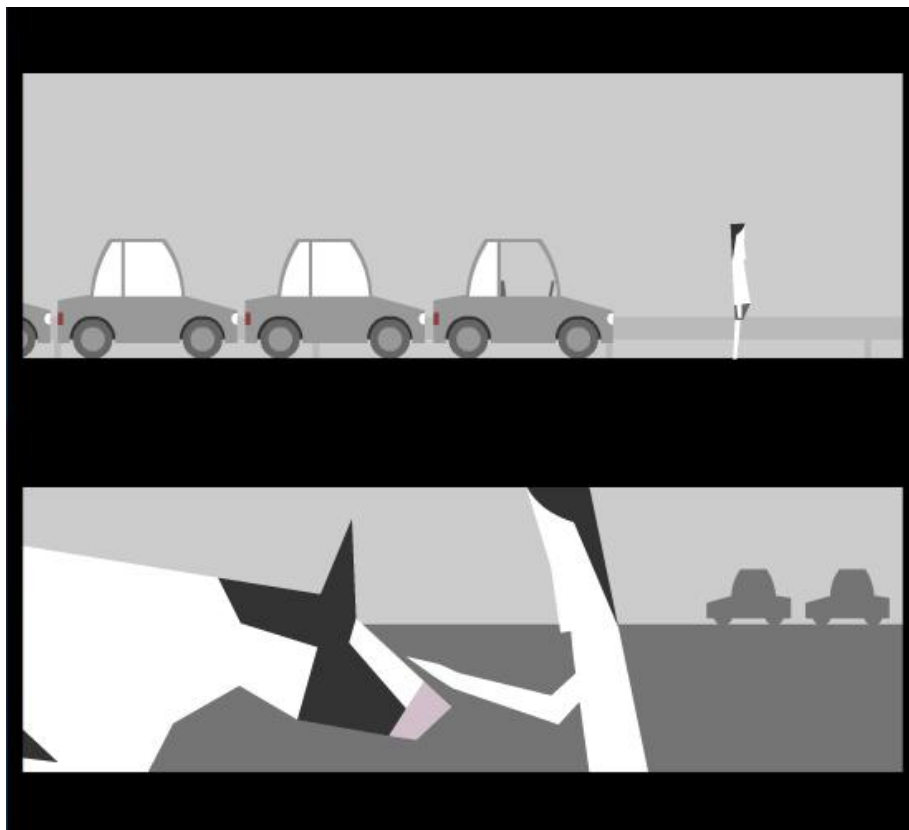
Assim, o jogador se vê seguindo os indícios que o jogo fornece. Ao passar pelo armário, a legenda nomeia o objeto e indica que há ali uma possibilidade de interação. Se o jogador não segue essa indicação, na cena seguinte a esposa do personagem o lembra, por meio de outro letreiro, que ele deve se vestir. Por meio de sinais como esses, o jogador vai se dando conta das ações que deve executar, mas o resultado é a execução de uma rotina que culmina no retorno à situação inicial. Possibilidades de ação vão sendo indicadas pelos letreiros, ou apresentadas pelo próprio jogo, codificadas em uma ficção e sinalizadas por indícios que podem ou não ser coerentes em relação a essa ficção. No caso de *Every Day*, os sinais são bem emaranhados no mundo ficcional do jogo e não produzem nenhum estranhamento ou quebra na sensação de imersão.

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

Figura 29 – Every Day the Same Dream



Figura 30 – Every Day the Same Dream



Os cinco passos podem ser executados em qualquer ordem, e são eles: 1. ir para a esquerda na saída do prédio residencial (propositalmente desrespeitando a convenção do gênero, segundo a qual se avança da esquerda para a direita), encontrando um sem-teto que promete “mostrá-lo um lugar quieto”, e o leva ao cemitério (Figura 29); 2. sair do veículo durante o engarrafamento para encontrar uma vaca (Figura 30); 3. pegar a folha que cai da árvore seca no engarrafamento do local de trabalho (Figura 31); 4. ir para o trabalho sem se

vestir, resultando na demissão do personagem (Figura 32); 5. atravessar a sala dos cubículos e subir até o telhado do prédio de escritório, e dali pular (Figura 33). Após cumprir todos os cinco passos, o jogo recomeça mais uma vez, mas todos os outros personagens estão ausentes. Quando o jogador percorre todo o cenário e chega ao telhado do escritório, vê outro personagem idêntico a ele saltando.

Figura 31 – Every Day the Same Dream

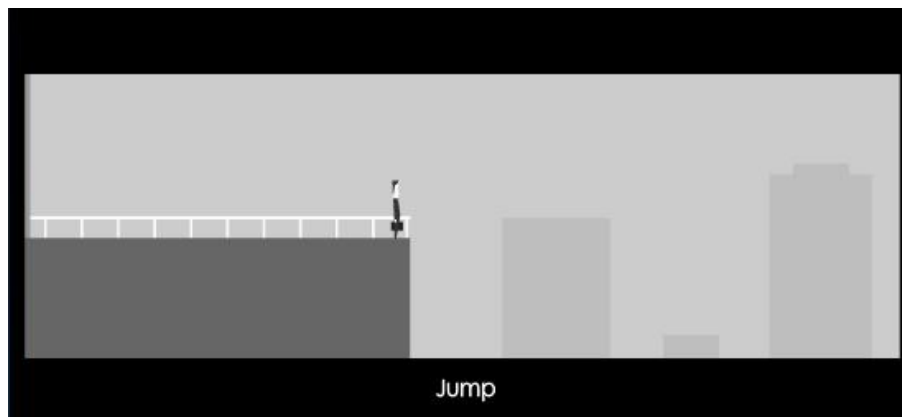


O final é aberto à interpretação e não tentarei reduzi-lo a uma única leitura privilegiada, mas vale ressaltar que os elementos do mundo ficcional de *Every Day* não devem ser interpretados de maneira literal, uma vez que nem sempre seguem uma relação causal coerente: após ser demitido ou saltar do prédio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

Figura 32 – Every Day the Same Dream



Figura 33 – Every Day the Same Dream



5.6 Uso da mecânica do jogo para introduzir a “moral” da narrativa

Se o aprendizado das regras do jogo pode se tornar o principal elemento organizador da experiência do jogador, o que dizer dos papéis que as mecânicas de jogo podem desempenhar neste processo? No video game, ficção e narrativa desempenham a função muitas vezes primária de facilitar esse aprendizado. Entretanto, a noção de acessório ficcional demonstra que essa relação é mútua e que os “parâmetros” codificados em um acessório muitas vezes afetam as narrativas que podem ser imaginadas a partir deles.

Assim, há entre as obras que compõem o *corpus* vários tipos de estratégias que exploram essa segunda via pela qual a mecânica de jogo – seus parâmetros, regras e objetivos – influem sobre a percepção do jogador a respeito da narrativa. A primeira dessas estratégias envolve o que poderia ser descrito como uma lição ou “moral” extraída pelo leitor do conflito entre narrativa e jogabilidade. São casos em que as mecânicas de jogo possibilitam a produção de analogias entre as narrativas de fundo – que são coerentes por si só – e situações do

cotidiano humano, resultando em uma ampliação no sentido da obra, que ganha abrangência universal.

O primeiro jogo desse tipo é *Perspective*¹⁸⁵, no qual o jogador deve guiar seu avatar através de 14 estágios, superando vários tipos de obstáculos para alcançar a porta ao fim de cada cômodo do que parece ser um castelo. Letreiros em cada estágio narram a história do jogo do ponto de vista do protagonista, um cão que é instado a seguir sua dona, uma senhora idosa, através de sua estranha e ameaçadora mansão. A trama é simples: é o aniversário da velha senhora, e ela deseja celebrar a data especial com uma “surpresa” para o mascote. Enquanto é conduzido pelo cenário, o cão recebe instruções sobre os comandos do jogo e algumas informações sobre o plano de fundo narrativo:

Minha mestra me diz para andar até ela usando as setas do teclado. Ela diz que devo coletar as moedas no caminho. Elas serão usadas em uma surpresa especial. Ela me diz para segui-la através da porta usando a barra de espaços.

Minha mestra me diz para saltar usando a tecla Z. “Bom cachorro”, ela diz. Lembre-se de que se ficar preso, você pode pressionar R para recomeçar.

Minha mestra diz que há coisas ruins que irão me machucar se eu tocá-las. Ela diz que hoje é um dia muito especial.

Ela diz que, para atingir o impossível, você só precisa mudar a sua perspectiva. (Pressione X para mudar de perspectiva).

Aquele poço parece fundo. Espero não cair. Minha mestra me diz que hoje é seu aniversário.

Esta sala parece familiar. Mas eu não acho que consigo mais realizar aquele salto. É tudo uma questão de perspectiva.

Com uma mudança de perspectiva, até os caminhos mais perigosos... Podem parecer inofensivos.

Preciso daquela chave para destrancar a porta. A mestra diz que ela está completando 87 anos hoje.

A mestra me lembra de que posso recomeçar com a tecla R. Ela diz que gostaria que seu filho estivesse aqui para ver este dia.

Ela fala sobre quando ela me encontrou. No acostamento da estrada. Abandonado.

Isto parece um pouco complicado. Minha mestra diz que seu filho teria gostado de mim.

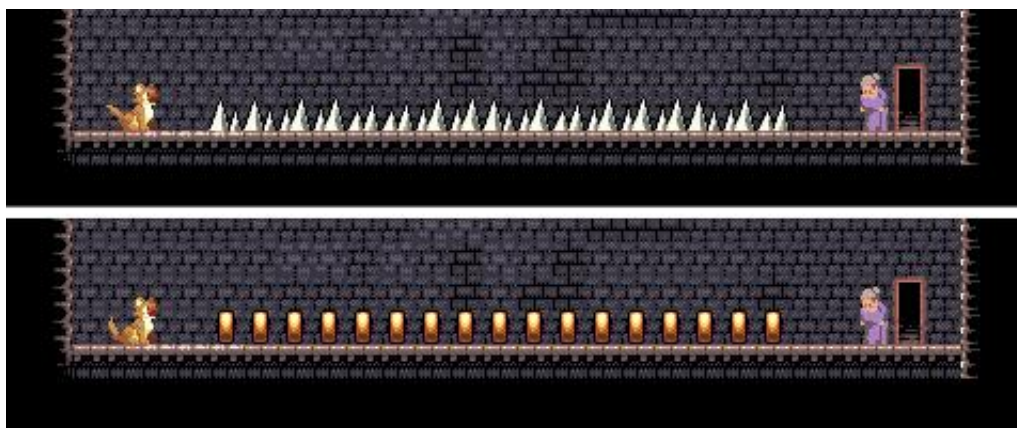
Está ficando difícil acompanhá-la. A mestra diz que está orgulhosa de mim¹⁸⁶ (tradução nossa).

¹⁸⁵ Disponível em < <http://jayisgames.com/archives/2012/07/perspective.php> > Acesso em 18 jan. 2015.

¹⁸⁶ “My master tells me to move to her with the arrow keys. She says to pick up the coins in the way. They’re for a special surprise. She tells me to follow her through the door with the spacebar. / My master tells me to jump with the Z button. ‘Good Dog’, she says. Remember that if you get stuck, you can press R to restart. / My master says that there are bad things that will hurt me if I touch them. She says that today is a very special day. / She says to achieve the impossible, you only need to change your perspective. (Press X to change perspective). That pit looks deep. I hope I don’t fall. My master says that today is her birthday. / This room seems familiar. But I don’t think I can make that jump anymore. It’s all a matter of perspective. / With a change of perspective, even the most dangerous paths... Can seem harmless. / I need that key to unlock the door. Master tells me that she’s turning 87 today. / Master reminds me that I can restart with the R button. She says that she wishes her son was around to see this day. / Master reminds me that I can restart with the R button. She says that she wishes her son was around to see this day. / She talks about when she found me. On the side of the road. Abandoned. / This seems a little tricky. My master tells me that her son would have liked me. / It’s getting a little difficult to keep up with her. Master says she’s proud of me”.

A mecânica do jogo é tão simples quanto a narrativa: como em um jogo qualquer do gênero plataforma, o cão pode se mover para a esquerda e a direita, e saltar para superar obstáculos como espetos afiados, serpentes, morcegos e vãos entre plataformas. A novidade aqui está no sistema que permite “mudar de perspectiva”, que poderia ser considerado a principal ruptura em relação ao gênero do jogo. Ao pressionar a tecla “X”, itens ameaçadores se tornam inofensivos e vice versa: serpentes se tornam caixas, espetos viram moedas e morcegos se transformam em plataformas (Figura 34). Com isso, obstáculos que resultariam na morte do avatar e no fracasso do estágio de jogo, se convertem em elementos capazes de auxiliar o jogador na travessia de cada etapa; isso não deixa de ser um mecanismo de jogo com um sentido metafórico um tanto pueril, pois dá a entender que basta olhar as coisas de uma nova maneira para encontrar possibilidades de sucesso onde antes havia apenas empecilhos.

Figura 34 - Perspective



Mesmo que a lição básica do jogo seja piegas e perfunctória, é interessante, para os fins deste trabalho, assinalar que mecânicas de jogo podem produzir sentidos. Há uma ruptura em relação à expectativa do jogador no fato de que a narrativa textual e as fases jogáveis, com suas regras e objetivos, não parecem coincidir à risca: cobras, farpas e morcegos não são o tipo de coisa que se encontraria no interior da casa de uma bondosa senhora, ainda que sejam elementos convencionais do gênero plataforma; o mesmo pode ser dito dos profundos abismos que o cão deve atravessar. Esses elementos não parecem corresponder *literalmente* ao que se lê nas legendas, e sim *metaforicamente*. E o que é curioso nas metáforas é que, ao estabelecer uma relação de comparação entre dois elementos, como uma bela moça e uma rosa, destaca-se algumas características imediatas (a beleza, a delicadeza, o perfume) mas também abre-se a possibilidade de que a produção de sentido não se esgote aí (a rosa, por

exemplo, tem espinhos). No caso de Perspective, essa possibilidade é pouco explorada, mas o bastante para demonstrar o potencial dessa estratégia para os *games*. Nos dois últimos estágios, por exemplo, temos situações em que o avatar aparece duplicado: ao invés de um cão, temos dois, que respondem simultaneamente aos comandos do jogador. Os avatares se encontram em níveis diferentes do cenário. No primeiro caso, devido à distribuição de obstáculos e itens em seus respectivos caminhos, se torna impossível usar a “mudança de perspectiva” para facilitar a travessia e o jogador precisa desviar de todos os obstáculos usando apenas a própria habilidade. O letreiro explica: “A mestra diz que às vezes você tem que aceitar as duas perspectivas ao mesmo tempo. E que pode não haver uma saída fácil”¹⁸⁷ (tradução nossa). No estágio seguinte, o jogador precisa alternar entre as duas perspectivas de maneira sincronizada com cada salto dos cãesinhos, ou um deles sofrerá: “Às vezes duas perspectivas diferentes podem entrar em conflito. Mas no final elas sempre se unem”¹⁸⁸ (tradução nossa) (Figura 35).

Figura 35 - Perspective



¹⁸⁷ “Master says that sometimes you have to take in both perspectives at once. And there may be no easy way out”.

¹⁸⁸ “Sometimes two different perspectives can conflict. But in the end they always come together”.

A metáfora da “mudança de perspectiva”, entretanto, tem apenas uma função secundária no jogo, o que só se torna patente na conclusão. Após ter concluído todos os estágios do jogo, o cão e sua dona se encontram do lado de fora da antiga mansão. A “surpresa” que a senhora havia prometido ao mascote é revelada: para comemorar seus 87 anos, ela irá levá-lo para um passeio. Isso é um acontecimento especial, conforme explica a legenda: “Minha mestra quer sair para um passeio. É a primeira vez em um ano que ela está aqui fora”¹⁸⁹ (tradução nossa). É durante a caminhada ao ar livre que a obra se completa e o jogador recebe indícios de que não se trata de um ensaio sobre “perspectivas” ou “novas formas de olhar o mundo”, e sim de algo mais específico: uma estória de amor entre um cão e sua dona.

No decorrer do jogo, aprendemos que a velha senhora perdeu seu filho, provavelmente muito jovem, e que encontrou o cãozinho abandonado à beira da estrada. Os dois personagens, cada um à sua maneira, sofreram perdas e encontraram consolo um no outro. Durante o passeio, a idosa dá sinais de senilidade: “Ela acidentalmente me chama pelo nome do filho”¹⁹⁰ (tradução nossa). Nesse momento, entretanto, o jogador pode pressionar a tecla “X”, que permite a mudança de perspectiva, fazendo com que o cãozinho se transforme em uma criança, concluindo o jogo com o letreiro: “Mas no fim das contas... É tudo uma questão de perspectiva”¹⁹¹ (tradução nossa).

Evidentemente, a cena não deve ser interpretada de modo literal, assim como não o devem as “mudanças de perspectiva” que ocorrem no decorrer do jogo. Mas assim como os primeiros estágios ensinam gradualmente a mecânica do jogo, Perspective funciona como um tutorial que prepara o jogador para olhar as coisas com um novo olhar: ao invés de se prender às impressões imediatas, objetos e circunstâncias podem ser analisadas de modo pragmático, por aquilo que eles têm a contribuir para a experiência. Dotado desta nova habilidade, o jogador pode ver no companheiro da velha senhora algo mais que um mero mascote: ele pode até parecer um cão vira-lata, mas naquilo que importa, é como um filho para ela.

Nesse sentido, Perspective tem o caráter pedagógico de uma fábula, uma vez que a história tem a função de ensinar uma lição de vida. Mas aqui o aprendizado não depende apenas da compreensão da narrativa, e sim do reconhecimento da coerência na combinação

¹⁸⁹ “My master wants to go for a walk. It’s the first time in a year since she’s been out”.

¹⁹⁰ “She accidentally calls me by her son’s name”.

¹⁹¹ “But in the end... It’s all a matter of perspective”.

entre a narrativa textual e os estágios jogáveis. A moral da história só se torna conhecida se o jogador, como o cão no último estágio, consegue fazer as duas perspectivas se encontrarem.

Outro jogo que segue uma estratégia similar é *Take a Walk*¹⁹², um jogo de plataforma simples, onde o jogador controla um avatar que tem como objetivo percorrer três estágios lineares, saltando sobre obstáculos e recolhendo pequenos ícones que representam notas musicais. O estilo visual é distintivo, pois não há cor, apenas o traço estilizado e cartunesco. O avatar é um garoto com grandes fones de ouvido, que a princípio caminha com um semblante triste através de um panorama urbano, ocupado por prédios deteriorados e máquinas de construção, com altos arranha-céus mais ao fundo (Figura 36). Neste primeiro estágio, o rapaz precisa saltar por caixas e pneus abandonados sobre o concreto.

Figura 36 – Take a Walk



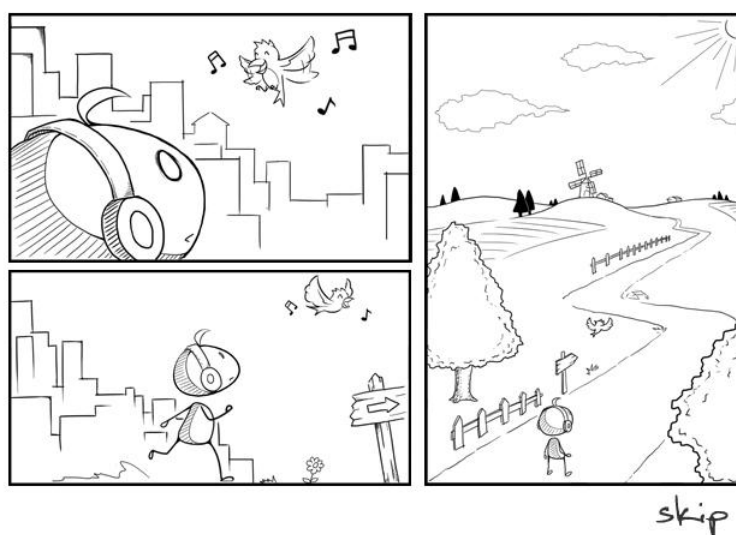
O que diferencia *Take a Walk* de outros jogos do gênero, entretanto, não é apenas o estilo visual. A principal ruptura consiste em uma diferença simples na mecânica de jogo. Como na maioria dos jogos de plataforma, o avatar precisa avançar para o lado direito da tela, e saltar para se esquivar de obstáculos; mas aqui há duas rupturas curiosas em relação ao gênero: quando o jogador avança, a trilha-sonora toca, e *somente enquanto ele avança*, voltando a silenciar-se quando o avatar está imóvel; e se o jogador tenta guiar o rapaz de volta para a esquerda, ele não apenas retorna pelo caminho percorrido, como *retrocede no tempo*,

¹⁹² Disponível em < http://jayisgames.com/archives/2010/08/take_a_walk.php > Acesso em 18 jan. 2015.

com cada movimento feito sendo executado de trás para frente, e a música tocando ao contrário.

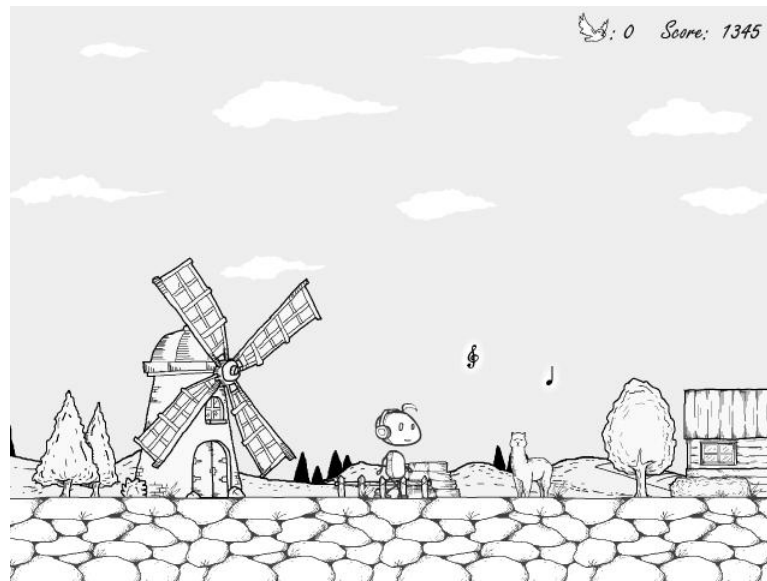
Ao contrário de Perspective, Take a Walk abdica de recursos textuais, aplicando-os apenas na interface da tela título e em um aviso inicial, que pede ao jogador que use fones de ouvido ou acione o volume das caixas de som do computador. Em vez de texto, a narrativa do jogo é apresentada através de curtas cenas em quadrinhos, inteiramente desprovidas de diálogos, incluídas entre os estágios. No primeiro estágio, enquanto o rapaz caminha cabisbaixo pela cidade, pássaros começam a surgir na tela, voando sobre ele, como se atraídos pelo som da música. Na cena que conclui o percurso (Figura 37), um dos pássaros atrai a atenção do garoto, que o segue por um caminho que leva até o campo, cenário da fase seguinte do jogo.

Figura 37 – Take a Walk



Neste estágio, o rapaz caminha através de um cenário rural idílico. Há fazendas, moinhos, cercas de madeira e árvores, além de animais de vários típicos. Os obstáculos a serem superados incluem caixotes, tocos de madeira e barris. O semblante do avatar já não é triste e a música que toca é nitidamente mais alegre. Os quadrinhos que seguem a conclusão do caminho mostram que o garoto chega a uma cerca que delimita a parte habitada do cenário; para além dela, encontra-se a floresta. O personagem salta sobre a cerca e segue em frente, animado.

Figura 38 – Take a Walk



No terceiro estágio, o cenário quase não traz traços da intervenção humana. Há apenas árvores e animais no plano de fundo e os obstáculos a serem superados são tocos de árvores e pedras. O garoto salta com uma expressão de alegria pelo cenário, corre muito mais depressa que nos dois estágios anteriores e a trilha-sonora é mais rápida e animada (Figura 39). Ao fim do percurso, há apenas a imagem do rapaz descansando sob uma árvore, que gradualmente se colore – a única cena com cores de todo o jogo (Figura 40).

Figura 39 – Take a Walk

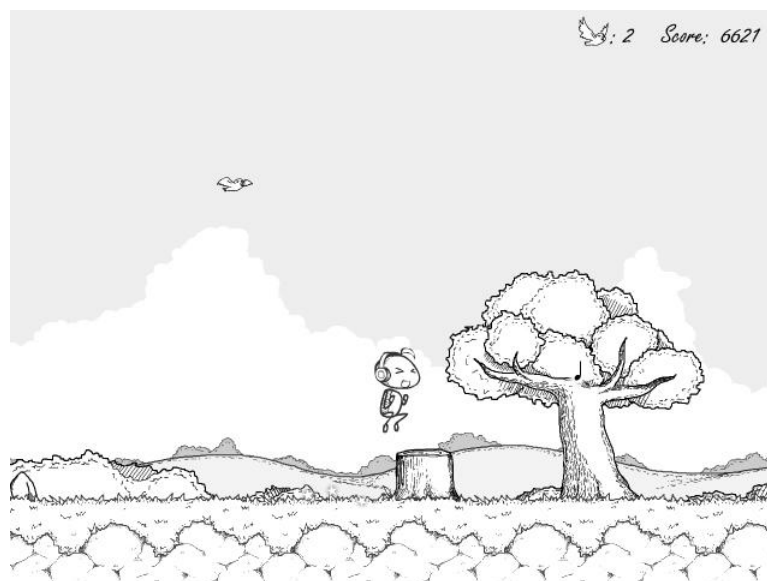
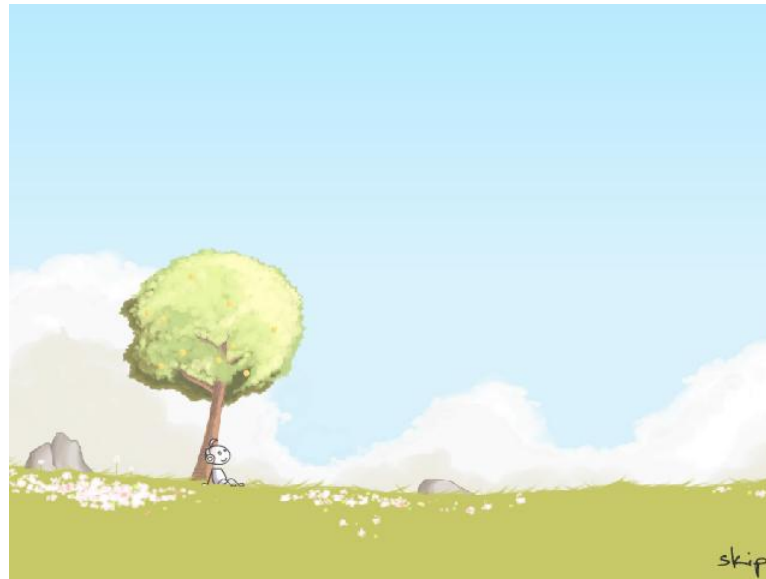


Figura 40 – Take a Walk



A “moral” que Take a Walk tenta ensinar não é algo que possa ser explicado com exatidão em palavras. Isto é algo próprio da experiência estética e vale também para os outros jogos que analiso: uma vez que o sentido não é uma “mensagem” que a obra carrega, e sim os contornos mesmos da experiência, qualquer tentativa de traduzi-la gera um empobrecimento. Dewey nos ensina que, ao sanar a ruptura perceptual através do engajamento de elementos da obra com nosso próprio repertório, atrelamos valores afetivos aos sentidos produzidos, e isso é perdido quando tentamos explicar esses sentidos a um terceiro. Mas há casos em que, apesar dessa perda, há um lado intelectual do sentido da obra que é facilmente comunicável; não é o caso de Take a Walk.

É preciso jogar para entender o efeito que este jogo produz. Com seus traços em tons de cinza, Take a Walk muitas vezes dificulta ao jogador distinguir os obstáculos que deve evitar do plano de fundo de cada estágio. Em muitos outros jogos, isso seria visto como uma falha no projeto, mas aqui parece uma decisão intencional de *design*. Isso porque essa dificuldade é compensada de modo inusitado: se o jogador não consegue distinguir bem as caixas e pneus sobre os quais deve saltar, ele pode deixar se guiar pela música. Os obstáculos estão espalhados a intervalos calculados de maneira tal que, caso salte segundo o ritmo da trilha-sonora, o jogador conseguirá facilmente evitar todos eles e ainda coletar os ícones em forma de notas musicais que flutuam pelo caminho. Basta entrar no ritmo, se deixar levar pela música, e o que antes parecia um caminho tortuoso repleto de obstáculos frustrantes se converte em um passeio prazeroso. É quase possível jogar de olhos fechados.

Essa mecânica, que consiste em pressionar comandos de modo sincronizado à música, remete ao gênero dos jogos de ritmo, popularizado por Guitar Hero (Harmonix, 2005), e faz com que Take a Walk se situe na intersecção entre dois gêneros. É através da combinação entre os elementos dos diferentes gêneros que este jogo cria sua pequena narrativa, a de um rapaz deprimido que reencontra na música uma maneira de reconhecer a alegria no ambiente ao seu redor. Assim como Perspective, é na combinação dessa história com a mecânica do jogo, tal como experimentada ao jogar, que o jogo se torna uma analogia de uma situação cotidiana.

Ainda seguindo esse mesmo caminho temos These Robotic Hearts of Mine¹⁹³, um quebra-cabeça composto por ícones em forma de coração e engrenagens. Clicando com o mouse sobre as engrenagens, o jogador faz com que elas girem em incrementos de 90°, carregando consigo os corações adjacentes. O objetivo, em cada estágio, é usar o menor número de cliques possível para fazer com que todos os corações estejam na orientação correta, ao que ganham cor e passam a pulsar. Intercalados aos estágios jogáveis há letreiros que vão, aos poucos, narrando uma triste história:

Deixe eu te contar uma história...
Havia um jovem garoto e uma jovem garota
Eles não tinham muitas posses
Mas eram os melhores amigos
E tudo o que tinham era dividido entre eles
Eles estavam sempre a brincar juntos, dançando entre as árvores
Sua amizade preenchendo um vazio que nenhum dos dois sabia existir
Um dia eles encontraram no bosque um robô quebrado
Eles trabalharam duro para consertar o robô
Trocando suas velhas peças enferrujadas por novas e brilhantes substitutas
E quando ele foi consertado, o trio brincou junto por um tempo
E o robô se maravilhou com o amor que viu desabrochar entre o garoto e a garota
E assistiu ao garoto dar seu coração à garota, enquanto ela dava o dela a ele
Se ao menos a história deles pudesse ter sido tão simples
Mas o robô ficou solitário, e um dia o garoto e a garota despertaram e viram que ele se havia ido
Eles procuraram por quaisquer rastros que ele pudesse ter deixado
E o seguiram até a entrada de uma fábrica abandonada
Cheia de Robôs quebrados acumulando poeira
Eles se aventuraram nas profundezas do lugar
E o garoto chegou a uma decisão: “Irei consertá-los todos!”
E então o garoto trabalhou para reparar os robôs envelhecidos
A tarefa durou semanas
E enquanto o garoto trabalhava até tarde toda noite, a garota ficou solitária
E as semanas se tornaram meses
A negligência do garoto em relação à garota partiu seu coração
E em sua tola e dolorosa raiva, ela fez uma exigência para as máquinas

¹⁹³

Disponível em <
http://jayisgames.com/archives/2011/12/these_robotic_hearts_of_mine.php> Acesso em 18
jan. 2015.

“Arranquem este meu coração partido, e construam-me um coração de metal que nunca falhará”
 “Metal é tudo com o que ele se importa, então metal eu me tornarei”
 E então aqueles robôs leais lhe presentearam um coração sem coração, duro demais para o amor humano
 Até o garoto ela foi, e ele levantou o olhar de seu trabalho
 Com horror nos olhos ele disse: “Meu amor, o que é isto que você fez?”
 “Isto eu fiz por você”, ela disse, mas seu rosto imobilizado não conseguia sorrir
 Ele se virou e cambaleou irado, esmagando robôs que antes haviam sido seus amigos
 Eviscerando seus fios e engrenagens e molas, seu propósito agora claro, salvá-la de seu destino
 Ele trabalhou por anos, fazendo coração após coração
 Mas nada que fazia podia devolver o que havia se perdido. Agora ele é um homem velho, com ela jovem ao seu lado
 Sem esperança para o futuro. Fazendo corações até hoje¹⁹⁴ (tradução nossa).

Não se trata, entretanto, de um mero caso de literatura ergódica, em que o jogador precisa completar os desafios para ler mais um trecho da narrativa. Há uma relação intrínseca entre a mecânica de jogo e a história, que só pode ser percebida gradualmente. A própria presença de uma narrativa de fundo em um jogo de quebra-cabeça pode ser percebida como uma ruptura em relação às expectativas do jogador, que deverá ser sanada conforme o jogador percebe a relação da triste história com os estágios de jogo.

Assim como em *Silent Conversation*, os elementos de jogo servem como um suporte à imaginação do jogador, pois ilustram algumas cenas narradas. Quando há dois personagens na narrativa (o rapaz e a moça), temos duas engrenagens em jogo; quando surge mais um (o robô), uma terceira engrenagem é introduzida nos desafios. No trecho que explica que o casal não tinha muitas posses, o estágio que se segue é um dos mais despojados, com apenas duas engrenagens e dois corações. Quando o texto diz que eles viviam a brincar entre as árvores, os

¹⁹⁴ “Let me tell you a story... / Once was a young boy and a young girl / They did not own much / But they were the best of friends / And everything they had was shared between them / They were always playing together, dancing through the trees / Their friendship filling a hole that neither knew existed / One day they found a broken robot in the Woods / They worked hard to fix the robot / Swapping his old rusty parts with gleaming new replacements / And when he was fixed the trio played together for a time / And the robot marveled at the love he saw blossom between the boy and the girl / And watched the boy give his heart to the girl, as she gave hers to him / If only their story could have been so simple / But the robot grew lonely, and one day the boy and the girl woke to find him gone / They searched for any tracks he might have made / And followed him to the entrance of an abandoned factory / Filled with broken down robots gathering dust / They ventured into the depths of the place / And the boy came to a decision: “I shall fix them all!” / And so the boy worked to repair the aging robots. The task took weeks / And as the boy worked late into the nights, the girl grew lonely / And then weeks turned to months / The boy’s neglect of the girl broke her heart / And in her foolish aching rage, she made a demand of the machines / “Tear out this broken heart of mine, and build for me a heart of metal that will never fail” / “Metal’s all he cares about so metal I’ll become” / And so those loyal robots gifted her a heartless heart, too hard for human Love / Over to the boy she went, and he looked up from his work / With horror in his eyes he said “My love, what’s this you’ve done?” / “This I did for you” she said, but her frozen face would not smile / He turned around and stalked off mad, smashing robots who’d once been his friends / Gutting their wires and gears and springs, his purpose now clear, to save her from her fate / He worked on for years, making heart after heart / But nothing he made could give back what was lost. Now he’s an old man with her young by his side / Without hope for the future. Making hearts to this day”.

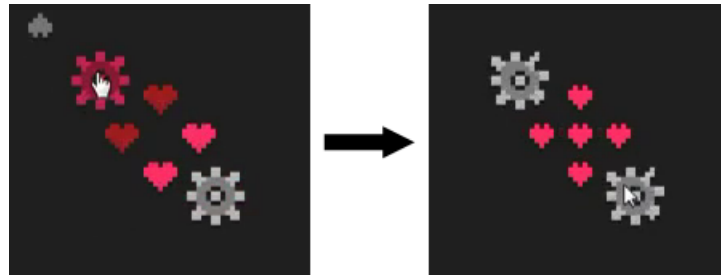
ícones se juntam para sugerir a forma de duas árvores, entre as quais se encontram as peças (Figura 41). O estágio que ilustra a frase “Sua amizade preenchendo um vazio que nenhum dos dois sabia existir” só pode ser resolvido inserindo um coração na brecha deixada pelos ícones inicialmente situados entre as engrenagens (Figura 42). Há situações em que a configuração das peças imita a forma da busca do casal pelo robô, seguindo a trilha deixada por ele até a porta da fábrica abandonada (Figura 43), e até mesmo reproduz a expressão do rosto dos personagens, como quando a moça, já com um coração robótico, percebe-se incapaz de manifestar emoções humanas (Figura 44).

A relação entre as cenas descritas e os estágios do quebra-cabeça, entretanto, não é apenas a de mera semelhança visual, pois os parâmetros do funcionamento do jogo também contribuem para esse processo de ilustração. Isso é particularmente evidente na parte final do jogo. No penúltimo estágio, uma das duas engrenagens gira mais vagarosamente, logo após o letreiro explicar que anos se passaram e o rapaz tornou-se um velho, enquanto que a moça permanecia jovem, preservada por seu coração mecânico. E no último estágio, não há como completar o desafio: uma das engrenagens gira futilmente, tentando sem sucesso orientar dois corações, enquanto que a outra se encontra distante, além do seu alcance ou do contato com qualquer dos corações na tela. Após um tempo, ocorre um *fade out* e o jogo termina.

Figura 41 – These Robotic Hearts of Mine



Figura 42 – These Robotic Hearts of Mine



A mecânica de jogo não apenas ilustra a narrativa, como aprofunda os efeitos da história, graças à estratégia de combinação do autor. Qual é o objetivo de cada quebra-cabeça, senão alinhar todos os corações? Entretanto, conforme o jogo demonstra, isso se torna difícil conforme mais elementos móveis são inseridos no problema: com uma engrenagem a solução é relativamente simples; com duas, o desafio aumenta; com três, torna-se uma luta orientar todos os ícones corretamente, pois as posições e movimentos das peças mecânicas frequentemente as colocam em tensão umas com as outras. Com três ou mais indivíduos envolvidos, é difícil manter todos os corações batendo em uníssono, e parece cada vez mais provável que alguém terá o seu partido. Enquanto que o texto narra um caso triste, o jogo permite que o jogador perceba que há ali em ação algo mais abstrato e generalizável, como se o movimento daqueles personagens seguisse a atração inexorável de uma lei natural.

Figura 43 – These Robotic Hearts of Mine



Figura 44 – These Robotic Hearts of Mine



5.7 Uso da mecânica do jogo para intensificar o efeito sensível da narrativa

Além das obras que constroem uma “moral” a partir da relação entre narrativa e mecânica de jogo, há aquelas que recorrem aos elementos da jogabilidade para produzirem efeitos sensíveis sobre o jogador. A seguir, veremos dois casos que seguem este caminho. Como nos jogos analisados no item anterior, possuem um componente narrativo coerente por si só – poderiam até mesmo ser classificados como “narrativas interativas” ou exemplos de literatura ergódica com elementos secundários típicos do video game. Entretanto, optei por mantê-los no *corpus* entendendo que esses elementos desempenham um papel crucial na produção de sentido através dessas obras, mesmo que a sua definição como um *game* possa ser controversa.

Desde Wolfenstein 3D (id Software, 1992), que firmou os princípios do gênero dos jogos de tiro em primeira pessoa, o video game tem privilegiado como tema a guerra e como protagonistas, os soldados. Em Unmanned¹⁹⁵, o jogador assume a pele de um novo tipo de soldado, bem diferente dos heróis de ação idealizados pelos jogos mais populares: um piloto de um veículo aéreo não-tripulado de combate, vulgarmente conhecido como *drone*.

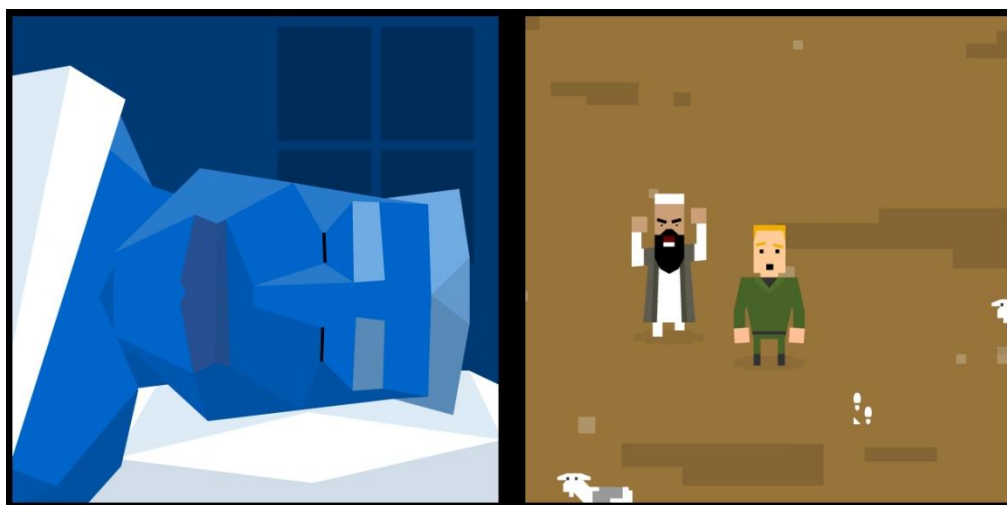
Tem-se aí a ruptura inicial: em vez de um jogo dinâmico de ação, Unmanned é uma narrativa interativa na qual as únicas ações realizadas são tarefas perfeitamente rotineiras,

¹⁹⁵ Disponível em < <http://jayisgames.com/archives/2012/02/unmanned.php> > Acesso em 18 jan. 2015.

como fazer a barba, dirigir até o trabalho, fumar e dormir. Não há *glamour* no trabalho do herói do jogo, pois até mesmo pilotar o *drone* é uma atividade maçante e repetitiva. Apesar das frequentes comparações do uso dos aviões teleoperados em situações de combate com os jogos digitais de tiro, feitas em geral por detratores da adoção dessa tecnologia, o jogo nos mostra uma importante diferença no fato de que os *games* são divertidos. Isso é algo que o jogador pode verificar, uma vez que *Unmanned* inclui uma sequência de meta-jogo, na qual o protagonista joga um jogo de tiro com o filho e o jogador assume o controle do avatar de seu avatar.

Unmanned é apresentado em uma tela dividida verticalmente, usando essa divisão para mostrar dois pontos de vista simultâneos de uma mesma cena. Quando há diálogo, uma das telas é usada para exibir os letreiros. A história é dividida em várias cenas, cada uma delas trazendo uma espécie de *mini-game* – uma instância de jogo dentro do jogo, com suas próprias regras e objetivos. Na primeira cena (Figura 45), enquanto a tela direita mostra o rosto de um homem que dorme, a tela esquerda mostra uma imagem mais simplificada e pixelizada do mesmo sujeito, de pé em uma planície deserta. Seus trajes e corte de cabelo indicam que ele talvez seja um militar e sua expressão denota pavor. O jogador pode controlar esse soldado, fazendo-o escapar de NPCs de aparência árabe, que o perseguem, furiosos, até o momento em que ele começa a mover os braços como se fossem as asas de um pássaro, transforma-se em um drone e alça voo. Em seguida, o homem da tela direita desperta de seu pesadelo.

Figura 45 - Unmanned



Na segunda cena, o soldado reflete sobre seu sonho enquanto se barbeia. Usando o *mouse*, o jogador controla a lâmina e deve realizar a tarefa em movimentos lentos e deliberados, ou corre o risco de provocar um corte no rosto do avatar. O jogador também pode guiar a conversa do homem consigo mesmo, escolhendo entre alternativas. Algumas delas levam o soldado a questionar seu trabalho, enquanto que outras o conduzem à negação de qualquer significado oculto no pesadelo.

A seguir, ele dirige o carro através de uma longa estrada retilínea. Na tela esquerda, o jogador controla o volante do veículo e deve apenas assegurar que este não saia do asfalto; do lado direito, escolhe para os soldados os versos corretos, dentro de um limite de tempo, de uma música que não lhe sai da cabeça, mas da qual ele não lembra bem a letra. A canção é “One Vision”, do grupo Queen, que inclui entre seus versos trechos como “Yeah, One God, One Vision / One Flesh, One Bone, One True Religion”, que ganham um significado próprio no contexto da violenta disputa política, ideológica e religiosa que serve de plano de fundo para o jogo.

Na quarta cena, o soldado conversa com sua colega de trabalho, enquanto rastreia um indivíduo suspeito de alguma conexão não especificada com atividades terroristas. O jogador controla o *drone* e deve manter a câmera do veículo centrada no sujeito sob vigilância (Figura 46). Na cena seguinte, o protagonista se encontra no telhado de sua base, desfrutando de um intervalo para o descanso. Ele segura o telefone celular com uma mão e o cigarro com outra. O jogador controla os movimentos da mão que fuma, levando o cigarro aos lábios e clicando com o *mouse* para tragar, enquanto guia a conversa do homem com a esposa. Dependendo das escolhas do jogador, o soldado pode se mostrar indelicado e desinteressado, ou atencioso em relação à família. De volta ao trabalho, o homem mais uma vez conversa com a colega, enquanto pilota o *drone*. Desta vez, ele recebe a ordem para “engajar” o alvo, um eufemismo para o ataque. O jogador pode optar por seguir as ordens sem hesitar, mantendo o indivíduo sob a mira até a chegada de um míssil, ou pode questionar a ordem, o que leva ao fracasso da missão.

Em casa, o soldado relaxa no sofá com seu filho, um menino diagnosticado com transtorno de déficit de atenção e hiperatividade. Eles jogam video games – controlados pelo jogador – e conversam sobre a escola, sobre o trabalho do pai e sobre a guerra. As alternativas escolhidas pelo jogador determinam se o homem é um pai carinhoso ou negligente. Na última

cena, o homem tenta dormir, enquanto o jogador faz carneirinhos saltarem por uma cerca, sob um contador automático.

Figura 46 - Unmanned



Ao final de cada cena, o jogador é avaliado de acordo com seu desempenho e recebe (ou não) uma medalha. Essa medalha é um tipo de “realização”, uma convenção dos games que foi popularizada em anos recentes e que consiste essencialmente em um meta-objetivo definido fora dos parâmetros normais de jogo, como completar um estágio em um período curto de tempo, coletar certo número de moedas ou efetuar uma tarefa qualquer de uma maneira particularmente eficiente (Figura 47). Na cena que conclui Unmanned, vemos o soldado recebendo com orgulho suas medalhas, diante da bandeira dos EUA, fazendo a saudação militar (Figura 48).

São doze as medalhas que o jogador pode colecionar: “Realização Onírica”, “Introspecção Excepcional”, “Excelência em Barbear”, “Comenda da Legião do Karaokê”, “Prêmio de Operações de Direção”, “Galanteio em Ação”, “Vigilância Meritória”, “Boa Conduta como Marido”, “Flerte Valoroso em Combate”, “Mérito da Morte Que Vem de Cima”, “Distinção em Serviços de Jogo” e “Unidade Pai Honrada”. Essas realizações, entretanto, não são mecanismos de avaliação do desempenho do jogador completamente divorciados da trama do jogo. Há uma referência a elas em uma conversa entre o soldado e sua colega, na qual ele lamenta que o serviço de piloto de *drone* nunca lhes dará nenhuma

honoraria, e ela responde: “Podemos inventar nossas próprias medalhas. Valor diante do tédio extremo”¹⁹⁶ (tradução nossa).

Figura 47 - Unmanned



Figura 48 - Unmanned



De certa forma, as medalhas são uma maneira de Unmanned reconhecer o valor do jogador diante do tédio oferecido pelo jogo. Mas a obra não se limita a criar um retrato do novo rosto da guerra, fazendo uma melancólica desconstrução do gênero que tanto dependia do conflito armado como inspiração. Ela também produz um discurso sobre essa nova forma de combate, a partir da combinação de elementos de jogo e narrativa hipertextual. A divisão da tela força o jogador a dividir a sua atenção. Enquanto que os *mini-games* reproduzem atividades cotidianas que podem ser consideradas maçantes, as mecânicas de jogo exigem o

¹⁹⁶ “We can always make up our own medals. Valour in the face of extreme boredom”.

input constante do jogador, o que torna um desafio cumprir os objetivos dados *e ao mesmo tempo* acompanhar os diálogos e selecionar as respostas adequadas. Tarefas como barbear, fumar e guiar o drone acabam por impedir que o jogador se concentre nas falas e pensamentos do soldado. O soldado poderia questionar seu trabalho, suas ordens e as recomendações do médico a respeito da hiperatividade do filho, mas é mais fácil para o jogador se esquivar dessas questões, a fim de completar suas tarefas mais eficientemente. Nesse sentido, o soldado é também um *drone*, um autômato preso a ações que são rotinizadas pela lógica de video game sob a qual vive, lógica que requer a eficiência nas ações para o sucesso e não permite distrações. Como um trabalhador que foi alienado do seu produto pela linha de montagem, o piloto de *drone* é dissociado da guerra que luta pela distância, sem contato direto com seus inimigos/vítimas. Mais assustadora que essa alienação do soldado, entretanto, é a constatação de que a guerra se transformou em uma atividade cotidiana, rotineira e repetitiva, onde se mata com a mesma determinação mecânica que se escova os dentes.

Entretanto, o que caracteriza a estratégia poética adotada pelos criadores de Unmanned é o fato de que a mecânica de jogo não apenas contribui na construção do sentido da narrativa, como também ela intensifica os seus efeitos sensíveis: o jogador não apenas compreende a rotina narcotizante à qual está sujeito o piloto de drone, como experimenta, através da jogabilidade, alguns efeitos dessa rotina.

Essa estratégia poética é ainda mais evidente em *Dys4ia*¹⁹⁷, um jogo autobiográfico criado pela transexual Anna Anthropy, onde ela relata a sua experiência com a terapia hormonal. O título do jogo faz referência à *disforia de gênero*, outro nome dado à noção controversa de *transtorno de identidade de gênero*. Entretanto, a autora faz questão de avisar, num leteiro que precede o jogo, que se trata de uma obra a respeito de sua experiência pessoal e não tem a pretensão de retratar o transexualismo em geral:

Este é um jogo autobiográfico sobre as minhas experiências com a terapia de substituição de hormônios. Minha experiência não é de mais ninguém e não tem a intenção de ser representativa de todas as pessoas trans¹⁹⁸ (tradução nossa).

Dys4ia é dividido em quatro capítulos ou “níveis”, nomeados respectivamente “Baboseira de gênero”, onde é relatada a decisão de iniciar o tratamento hormonal; “Baboseira médica”, onde é descrita a visita a uma clínica; “Baboseira hormonal”, que narra os efeitos do tratamento; e “Fica melhor”, que descreve as mudanças na vida da protagonista.

¹⁹⁷ Disponível em < <http://jayisgames.com/archives/2012/03/dys4ia.php> > Acesso em 18 jan. 2015.

¹⁹⁸ “This is an autobiographical game about my experiences with hormone replacement therapy. My experience isn’t anyone’s else’s and is not meant to be representative of every trans person”.

Cada capítulo é constituído por um relato que combina texto e *mini-games*, pequenos jogos relacionados a alguma questão que a autora discute.

Em *Dys4ia*, a autora narra a sua experiência através de frases curtas, que são acompanhadas de *mini-games* – pequenas peças interativas igualmente curtas e simples, que evocam sentidos e sensações a partir da mecânica e do diálogo com mecânicas de jogo clássicas. A obra começa com a frase “Me sinto estranha a respeito do meu corpo”. Ao mesmo tempo, o jogador assume o controle de um avatar anguloso e abstrato, cuja forma remete tanto às primeiras figuras humanas representadas nos jogos pioneiros de *arcade* e da era dominada pela Atari, quanto a uma peça do jogo Tetris (Figura 49). O cenário, uma espécie de muro de tijolos com um espaço no qual a peça poderia ser encaixada, evoca também a mecânica de Tetris, segundo a qual é preciso encaixar cada nova peça no espaço disponível sem deixar vãos. No caso desse *mini-game*, o jogador percebe o que precisa fazer a partir da referência ao jogo clássico, mas logo vê que é impossível encaixar a peça no espaço disponível, resultado que reforça o sentido da frase inicial. Em *Dys4ia*, a autora usa de elementos familiares (as mecânicas de jogo) como metáfora para a situação da protagonista, fazendo com que o sentimento evocado pelos *mini-games* se associe às situações descritas. Para Dewey, nós reagimos às percepções sensoriais “com valores afetivos, criativos e intelectuais extraídos de nós mesmos” (DEWEY, 2010, p. 242). Nesse sentido, não apenas a construção do sentido se dá através do resgate de experiências passadas, como também a excitação afetiva. Uma vez que a obra trata de uma experiência que não é familiar a grande parte do público – certamente ela não é um tema narrativo recorrente, especialmente no video game –, a combinação entre relato verbal e mecânicas familiares de jogo resulta em empatia, uma vez que o jogador se identifica com os jogos referenciados e relaciona as sensações evocadas com a experiência narrada, mesmo que não se identifique diretamente com a experiência.

No entanto, *Dys4ia* encontra uma ressonância mais profunda junto ao público que reconhece as situações descritas e que já experimentou as emoções evocadas pelos *mini-games*. Nas palavras do(a) usuário(a) “vamoosi”:

...sim, o jogo. Adorei, amei. As imagens explicam lindamente esse sentimento de disforia muito difícil de descrever – os blocos disformes ao estilo de tetris que não cabem no espaço são exatamente como esse sentimento. E eu aplaudo Anna

Anthropy por compartilhar essa estória conosco, porque esse tipo de coisa é bem difícil de fazer, às vezes¹⁹⁹ (tradução nossa).

Ou ainda, de acordo com o(a) usuário(a) “Chloe”:

Foi comovente e edificante. Como alguém que sempre lutou para encontrar um sentido firme de identidade, e enfrentando o que as pessoas esperam de mim, [o jogo] foi muito encorajador²⁰⁰ (tradução nossa).

Há diversas mecânicas diferentes entre os *mini-games* que compõem a obra. Em muitas delas, como no caso do bloco que não encaixa, o sentido é produzido a partir da frustração do objetivo proposto, como no *mini-game* em que o jogador tenta ajudar a personagem a se vestir, enquanto que o letreiro explica que “roupas femininas não cabem”. Em outras, como naquela em que o jogador deve ajudá-la a encontrar uma clínica que atenda a suas expectativas (Figura 50), a mecânica serve para realçar a dificuldade e os obstáculos enfrentados pela autora.

Figura 49 – Dys4ia

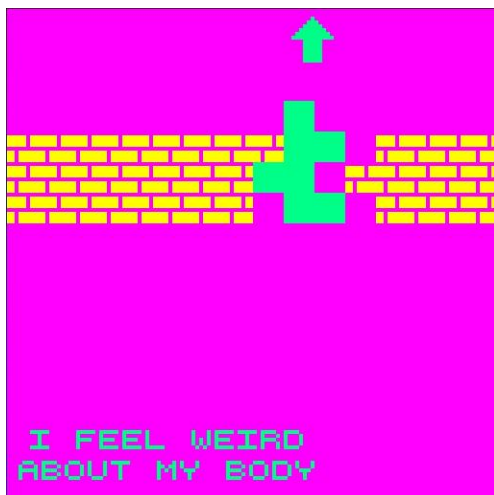


Figura 50 – Dys4ia



Vários dos *mini-games* dialogam entre si, ou são retomados em diferentes “níveis” do jogo com novos significados. É o caso daquele acompanhado pelo letreiro que informa que “essas feministas não me aceitam como mulher”: aqui o jogador controla um ícone em forma de escudo; “bocas” femininas estilizadas disparam balões de diálogo contendo o símbolo de Marte, identificado com o gênero masculino, e o jogador deve rebater esses “ataques” como

¹⁹⁹ “yeah, the game. Adore it, love it. The imagery explains that really hard-to-describe feeling of dysphoria beautifully -- the tetris-like misshapen blocks that can't quite fit through the space is just exactly that feeling. And I applaud Anna Anthropy for sharing this story with us, cause that sorta thing is real hard to do, sometimes”

²⁰⁰ “This was heartbreaking and uplifting. As someone who has constantly struggled with finding a firm sense of identity, and battling what people expect of me, this was so encouraging”.

uma raquete de Pong rebatendo a bola. Mais tarde, a mesma mecânica é retomada em uma cena que diz: “Tudo o que minha namorada diz me faz chorar”. Mas aqui o balão de diálogo contém um ponto de interrogação, e ao invés de refletir o projétil de volta, o escudo pisca ao ser atingido (uma convenção do video game que denota dano sofrido), enquanto que lágrimas escorrem nele.

Outra mecânica recorrente é aquela na qual o jogador deve conduzir o avatar em linha reta por uma rua em direção à sua casa. A primeira cena em que essa mecânica aparece, no nível 1, traz um letreiro que diz: “Todos me chamam de senhor”. Ao passar por outros personagens na rua, surgem balões sobre eles com dizeres como “com licença, senhor” ou “posso ajudá-lo, senhor?”, ao que o avatar corrige, em tipografia menor e quase ilegível: “senhorita” (Figura 51). Na segunda ocorrência, no nível 3, o avatar está sozinho na rua e descreve o modo como o medicamento que trata da sua hipertensão lhe rouba a energia: conforme o personagem se aproxima da casa, sua velocidade gradualmente diminui, tornando cada vez mais difícil atingir o objetivo (Figura 52). Na terceira ocorrência, um transeunte retorna, e diante da passagem do avatar, diz “Posso ajudá-lo, senhor?”, ao que a protagonista responde, desta vez em letras garrafais que expulsam a fala do interlocutor: “SENHORITA!”. O letreiro explica: “minha confiança está aumentando”. Sobre esse trecho, o(a) usuário(a) “dandy” relata:

Sou grato pelo aviso no início de que se trata de uma jornada pessoal e não um comentário sobre todas as pessoas transgênero. Mas dito isso, tudo aqui sou verdadeiro e eu não pude deixar de rir quando o “Posso ajudá-lo, senhor?” virou “SENHORITA!”. A garota mais linda que conheço é uma trans e você nunca adivinharia apenas olhando para ela. Sua kryptonita, no entanto, são os atendentes de telemarketing que dizem “Boa tarde, senhor, tenho uma ótima oferta para você”. É horrível ver alguém que considero mais “mulher” do que a maioria das biogarotas que conheço reduzida à auto-repulsão por causa de semântica²⁰¹ (tradução nossa).

O “quebra-cabeça” inicial é uma das cenas recorrentes. No nível 3, durante o tratamento hormonal, a mesma mecânica reaparece com o letreiro “me sinto mais estranha a respeito do meu corpo do que jamais senti”, e o bloco que representa a percepção da protagonista a respeito do próprio corpo parece ainda mais disforme em relação ao espaço no qual deveria caber (Figura 53). Ao fim do jogo, no entanto, o *mini-game* retorna, mas não há letreiro: apenas o bloco, agora alternando rapidamente entre diferentes configurações, sem

²⁰¹ “I'm glad for the disclaimer at the start about it being a personal journey and not commentary on all transgendered people. But that said, all of this rang true and I couldn't help but laugh when the 'May I help you Sir?' became 'MA'AM!'. The most gorgeous girl I know is a trans and you would never guess to look at her. Her kryptonite though is telemarketers who say, 'Good afternoon Sir, I have a great offer for you'. It's horrible to see someone who I think is more 'woman' than most of the biogirls I know, reduced to self loathing over semantics” .

jamais caber no espaço. A cena serve como uma bela conclusão para a narrativa: o corpo de Anna provavelmente jamais irá atender as expectativas geradas pela percepção social de gênero, mas devido ao aumento da sua autoestima e confiança, trazido pelo tratamento e relatado em cenas anteriores, ela já não se sente “estranha”.

Figura 51 – Dys4ia



Figura 52 – Dys4ia



Figura 53 – Dys4ia



É importante reconhecer que, na experiência estética, não se trata apenas de conferir emoção à experiência da obra a partir do repertório, e sim de uma relação de duas vias na qual a nova experiência também questiona a validade de regras e convenções estabelecidas. É a reorganização mútua descrita por Iser, onde as experiências passadas são evocadas para dar forma à experiência estética (dão corpo e sugestividade à experiência, nos termos de Dewey), mas também são alteradas pelas relações estabelecidas com os elementos da obra.

5.8 Uso da mecânica do jogo para subverter o sentido da narrativa

Nos dois itens anteriores, discuti estratégias que utilizavam a jogabilidade para complementar ou ampliar o papel da narrativa no processo de condução da experiência do jogador. Entretanto, há também obras que se valem de elementos da mecânica de jogo para contradizer a narrativa ou amplificar uma contradição já presente nela, subvertendo a interpretação do leitor/jogador. São jogos em que a história, por si só, já não faz sentido: ela contém incoerências que levam a uma inversão da leitura inicial, o que só é possível a partir da incorporação de elementos do *gameplay* à equação. Nos termos de Iser, a narrativa aqui opera como um “primeiro código”, uma vez que a narração se dá através de meios convencionais; mas é preciso um engajamento ativo do jogador, que formula, a partir de seu repertório, relações coerentes possíveis entre essa narrativa e elementos da mecânica, produzindo uma reinterpretação coerente e reconhecendo essas novas possibilidades de sentido como um “segundo código”.

A primeira obra a efetuar essa “subversão” das convenções narrativas através do *gameplay* é *Grey*²⁰², de Kevin McGrath. Aqui o jogador controla o que parece ser um garoto – na verdade, apenas uma silhueta estilizada formada por dois retângulos pretos (cabeça e tronco), dois retângulos brancos (os olhos), e dois traços (as pernas). No princípio do jogo o garoto se encontra no topo de uma plataforma, acompanhado por uma garota – uma silhueta semelhante à do protagonista, exceto pelos cabelos compridos, ocasionalmente balançados pela brisa (Figura 54). A garota fica imóvel, sentada na plataforma, olhando para o nada, enquanto que o rapaz tenta chamar a sua atenção, sem sucesso. A partir daí o jogador assume o controle e pode usar as setas do teclado para mover o personagem para a direita ou esquerda, para saltar e subir ou descer escadas.

Grey segue algumas das convenções do gênero “plataforma”, caracterizado em geral por um cenário bidimensional, no qual o jogador deve levar o seu avatar a saltar entre plataformas para alcançar um determinado objetivo. No clássico *Donkey Kong*, o jogador controlava o *Jumpman* (mais tarde batizado de Mario), que devia saltar os barris jogados por um gorila para resgatar Pauline, sua namorada feita refém pelo vilão. Muitos dos jogos do gênero seguem um tipo de narrativa que remete aos romances de cavalaria medievais, nos quais o herói deve resgatar a donzela, derrotar um monstro ou trazer um tesouro para ganhar o coração da mocinha. A princípio, esse parece ser o caso de *Grey*, quando surgem setas

²⁰² Disponível em < <http://jayisgames.com/archives/2011/08/grey.php> > Acesso em 18 jan. 2015.

coloridas que apontam em direção a objetos espalhados pelo cenário, que podem ser recolhidos pelo jogador e levados até a garota da plataforma (Figura 55). São sete objetos cujas cores correspondem às das setas que apontam para eles: um balão vermelho, um trevo verde, um colar azul, um pirulito roxo, um laço rosa, um ursinho de pelúcia alaranjado e uma flor amarela. Podemos reconhecer nesses objetos presentes que um garoto daria a uma garota, de modo que é fácil deduzir que o protagonista de Grey deve tentar conquistar a afeição de sua amada.

Figura 54 - Grey

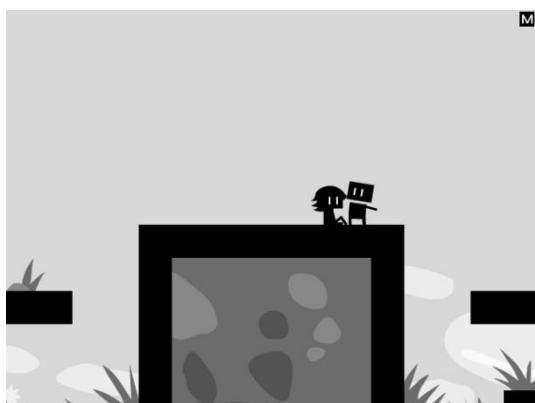


Figura 55 - Grey



O cenário estilizado inclui árvores, casas e prédios, agrupados em seções que se assemelham ora a paisagens urbanas, ora a rurais. A organização em plataformas, segundo a qual trechos do cenário parecem flutuar no ar uns sobre os outros, pode parecer estranha a um jogador não familiarizado com o gênero, mas trata-se de uma convenção dos jogos de plataforma. O cenário do jogo é apresentado em tons de cinza – daí o nome, que significa “cinza” em inglês. Os únicos elementos coloridos, a princípio, são as setas e os objetos para os quais apontam (Figura 56). Assim que o jogador leva um objeto até a garota da plataforma, a cor do objeto surge no cenário: plantas se tornam verdes quando o trevo é entregue, tijolos ficam vermelhos após o balão ser levado até a menina e assim por diante (Figura 57). O cenário gradualmente se colore, e também ganha movimento e vida com o surgimento de pássaros, borboletas e peixes.

Grey no entanto “rompe” aos poucos com a interpretação inicial da sua narrativa de fundo. A cada vez que o jogador entrega com sucesso um objeto para a garota, seu avatar se torna um pouco mais transparente e difuso, sendo pouco mais que uma sombra durante a busca pelos últimos itens (Figura 58). Além disso, um dos itens traz um indício perturbador

do que virá a seguir: a flor amarela encontra-se depositada, numa das seções mais distantes do cenário, diante de uma lápide (Figura 59). Quando o último objeto é entregue à garota, duas coisas ocorrem: o avatar do jogador desaparece, como se evaporasse no ar, e a garota pega nos braços um pássaro branco, possivelmente uma pomba, e a solta.

Figura 56 - Grey

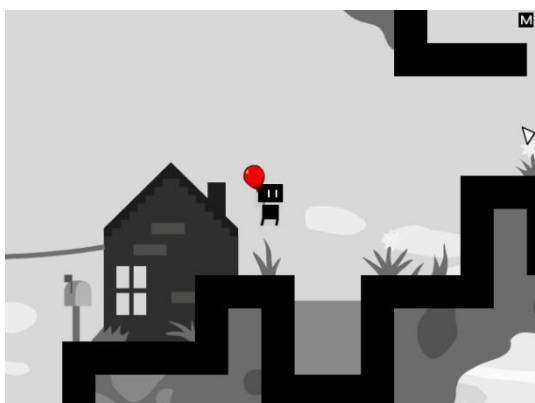


Figura 57 - Grey



Figura 58 - Grey

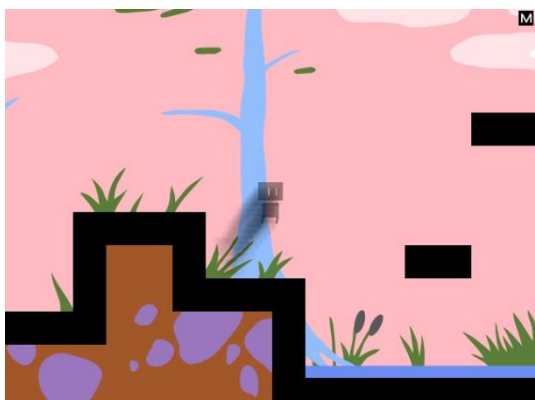


Figura 59 - Grey



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

Pode-se argumentar que se trata de uma narrativa pueril e de uma inversão que já foi transformada em clichê pelo cinema hollywoodiano, a de revelar ao final da obra que o herói não passava de um espírito. Mesmo assim, há de se perceber que Grey realiza o que Iser define como um caráter da experiência estética literária: o desvio de uma expectativa do

leitor, que o conduz a se engajar ativamente com os elementos da obra a fim de restaurar a coerência entre eles. As convenções do gênero “plataforma”, com sua mecânica e seus temas típicos, configuram um horizonte de expectativas inicial que conduz a uma interpretação, mas é desviado aos poucos pelo jogo. As “rupturas” apresentadas desafiam a primeira leitura, levando o jogador a refletir sobre os aspectos da mecânica e da narrativa do jogo, buscando reagrupá-los em uma nova organização que faça sentido. Assim, o sentido é construído pelo jogador durante o jogar, a partir de elementos e estratégias de condução apresentadas pelo jogo.

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

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

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

Esse jogo captura de maneira incrível, para mim, a sensação de perder alguém que você ama, seguir em frente, e ainda assim nunca vê-los verdadeiramente partir²⁰³ (tradução nossa).

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

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

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

Do jeito que está parece mais um comentário sobre como é importante criar lembranças com as pessoas enquanto você ainda tem uma chance. Foi menos sobre um fantasma ou algo do tipo levando esses itens para a menina, mas sim a memória dos itens conforme ela os descobria em sua mente, viajando com a memória de seu ente perdido lhe trazendo alegria²⁰⁴ (tradução nossa).

Desse modo, emoção e sentido emergem como indissociáveis um do outro no interior do efeito produzido pelo jogo, ou melhor, produzido pelo jogador a partir de uma combinação entre estratégias e elementos do jogo e experiências prévias.

²⁰³ “Right away I could see that the girl was not just sitting there, but lost in thought. Since the character you play was moving around and active, I could see his world wasn't the grey one, it was hers. The first item I found was the one by the grave (the yellow flower), which told me the character I was playing was dead, thus explaining her grey world. I didn't see it as you playing a ghost, though, but rather looking at the world through her eyes.

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

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

²⁰⁴ “Never thought a little flash game could make me cry for 10 minutes... (...)

The message of the game is fairly clear and everyone seems to agree that it has to deal with someones death and how through material possessions that tie in to happy memories of the person it is easier to overcome the loss.

As it stands it seems more of a comment of how it is important to make memories with the people you while you still have a chance. It was less about a ghost or whatever bringing these items to the girl, but the memory of the items as she discovered them in her mind by traveling with the memory of her lost one bringing her joy”.

Outro exemplo dessa estratégia é Coma²⁰⁵, que inicia como um jogo particularmente sombrio do gênero plataforma. Seu protagonista é Pete, a silhueta de um garotinho, que percorre os cômodos de um lúgubre casarão vazio, no qual se encontram mensagens rabiscadas na parede, como “Este mundo é uma mentira”²⁰⁶ (tradução nossa), e “Toque o sino dore”²⁰⁷ (tradução nossa) (Figura 60). Saindo da casa, ele encontra outro personagem, o “Pássaro”, preso em uma gaiola. A ave lhe diz que sua irmã foi presa pelo pai no porão: assim, o jogo estabelece um objetivo (libertar a irmã) e um vilão (o pai).

Figura 60 - Coma



Pete deve encontrar um modo de libertar a irmã sem despertar as suspeitas do pai, que pesca tranquilamente próximo à casa. Conforme explora os campos ao redor, vai encontrando outros personagens, como uma estranha e voluntariosa criança, chamada Gomboysa. Nos túneis subterrâneos sob a região, encontra mais avisos, como “Acorde, Pete”²⁰⁸ (tradução nossa) e, novamente, “Toque o sino dore”. Eventualmente, Pete chega a uma região chamada Shill Bends, em que a direção dos comandos é invertida: a seta para a esquerda o leva para a direita, e vice-versa. Ali, Pete encontra uma silhueta que toca uma música que lhe é familiar: segundo Pássaro, é a mesma música que sua irmã tocava para ele todas as noites (Figura 61). O menino não tem como alcançar a outra figura, entretanto, e deve prosseguir pelo cenário escuro. A estranha inversão dos comandos em Shill Bends, e a aparição sinistra da figura que talvez seja a irmã de Pete, são os primeiros sinais de incoerência narrativa – indícios que

²⁰⁵ Disponível em < <http://jayisgames.com/archives/2010/07/coma.php> > Acesso em 18 jan. 2015.

²⁰⁶ “This world is a lie”.

²⁰⁷ “Ring the dore bell”.

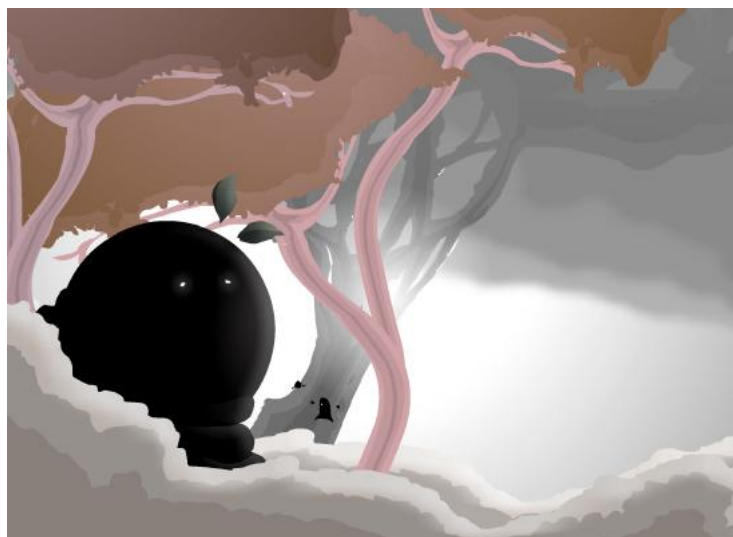
²⁰⁸ “Wake up, Pete”.

abalam a compreensão inicial da narrativa. Nas profundezas do bosque de Shill Bends, Pete encontra um trampolim que o leva a uma camada de nuvens, onde vive uma enorme massa negra com olhos chamada Mama Gombossa (Figura 62). Essa nova personagem diz a Pete que sua irmã está bem e aconselha o garoto a brincar com seu filho Gomboysa, em vez de prosseguir em sua busca inútil. Pássaro, entretanto, avisa que a mulher está mentindo.

Figura 61 - Coma



Figura 62 - Coma



Ao concordar em brincar com Gomboysa, no entanto, o menino dá a Pete uma semente que o torna mais leve e permite que ele salte mais alto. Isso possibilita que Pete alcance o píer onde seu pai se encontra e tenha acesso à casa mais uma vez. De volta ao casarão, Pete pode tocar no piano as notas da canção que ouviu em Shill Bends, o que resulta

na abertura de um alçapão. Entretanto, ao saltar pela entrada, Pete se vê preso no porão e Pássaro então revela que mentiu para ele. Talvez o garoto devesse ter ouvido os avisos de Mama Gombossa. Ou talvez o jogador devesse ter atentado para o fato de que alguns pressupostos básicos do jogo – o de que o objetivo era libertar a irmã do porão e de que o pai era um sujeito mau – tinham como fundamento apenas a palavra da ave. Mas Pete não está inteiramente aprisionado: localizando alguns interruptores escondidos pelo cenário, ele abre uma passagem até câmaras subterrâneas, onde há estranhas massas pulsantes cor-de-rosa. Nessas câmaras, Pete deve acionar mais alguns interruptores para encontrar um caminho que o leva ainda mais para baixo, até um barco em um rio subterrâneo. Acima do barco há um ponto brilhante, que Pássaro diz ser o sino dore (*dore bell*, aparentemente um erro proposital na ortografia de *door bell*, “campainha”), comentando enigmaticamente: “Estou ansioso para vê-lo, Pete!”²⁰⁹ (tradução nossa). Quando o jogador aciona o botão, sons de sinos ecoam, e o jogo termina com as legendas “Pete! Pete! Seus olhos estão se abrindo! *Você me verá em breve...*”²¹⁰ (tradução nossa).

Como Grey, Coma se vale das convenções do gênero para levar o jogador a conclusões precipitadas sobre o jogo. As falas de Pássaro conduzem o jogador a crer que há um inimigo a ser superado e uma donzela a ser resgatada, o que reforça suas expectativas iniciais. Há uma reviravolta quando ele descobre que foi enganado pela ave e tudo não passava de uma armadilha, mas as etapas finais do jogo contradizem qualquer leitura de que Pássaro teria alguma intenção maléfica, forçando o jogador a reavaliar toda a narrativa. Aqui se encontra a ruptura: no fato de que interpretações literais da história são incoerentes em relação à conclusão do jogo, e a uma série de outros detalhes espalhados pelo cenário, como os avisos rabiscados nas paredes. É preciso abandonar uma leitura literal em prol de uma interpretação simbólica, para entender do que trata Coma.

Aqui também é preciso encontrar a coerência na combinação de elementos extraídos de seus contextos usuais. As massas pulsantes da etapa final do jogo, por exemplo, evocam a imagem de fragmentos de um cérebro humano. Em termos simbólicos, seria possível pensar que Pete está, então, acionando os interruptores de sua própria mente, colocando para funcionar partes adormecidas de seu cérebro. O barco em que ele encontra a campainha remete à canoa de Caronte, figura mitológica greco-romana responsável por levar os recém-falecidos ao submundo. Aos poucos, forma-se uma imagem clara do sentido do jogo: Pete é

²⁰⁹ “I’m excited to see you, Pete!” (Trad. do A.).

²¹⁰ “Pete! Pete! Your eyes are opening! You’ll see me soon...” (Trad. do A.).

um garoto que luta para escapar do coma e todo o cenário é um sonho seu, criado pela sua mente febril.

Podemos perceber aqui uma afinidade entre a estratégia textual da combinação, conforme descrita por Iser, e a construção simbólica de sentidos – afinal, o termo “símbolo” deriva das palavras gregas *syn*, que quer dizer “juntos”, e *bole*, que significa “lançar”. Combinar, nesse sentido, é criar um simbolismo, embora Iser use o termo para descrever um processo comunicativo que envolve a criação de novos símbolos, e não apenas opera com significados convencionais preestabelecidos.

De acordo com esta leitura simbólica, metafórica do jogo, Mama Gombossa parece ser a rainha do sonho. Ela não deseja que Pete acorde e dá a ele conselhos que, caso fossem seguidos, o levariam a permanecer em coma. Uma de suas orientações é que brinque com seu filho Gomboysa, em um jogo que consiste em saltar sobre as frutas espalhadas pelos campos para que estas estourem. Mas as frutas crescem novamente a cada vez que o avatar passa para outra parte do cenário, de modo que o jogador jamais conseguiria amassar todas as frutas, e teria de continuar brincando para sempre. Aqui a mecânica dessa “brincadeira” serve como um sinal de que há algo errado nas intenções de Gombossa, permitindo que o jogador deduza que ela deseja mantê-lo correndo em círculos.

Gombossa talvez seja mais do que a vilã do pesadelo de Pete – ela pode ser a causa de seu coma. Sua aparência volumosa, disforme e escura, remete a um *tumor*, e ela vive em Shill Bends, a região em que os comandos do jogo são invertidos, possivelmente a parte mais danificada da mente de Pete. Ela vive nas nuvens, onde o menino encontra-se mais próximo da morte, em contraste com o porão, onde está mais próximo da consciência. É também nessa região que vemos a silhueta da irmã tocando a música, o que pode ser sinal de que a garota permanece ao lado de Pete no hospital, fazendo-lhe companhia. Os avisos espalhados pelo cenário, que estimulam o menino a acordar, representam essa presença, assim como o companheiro Pássaro.

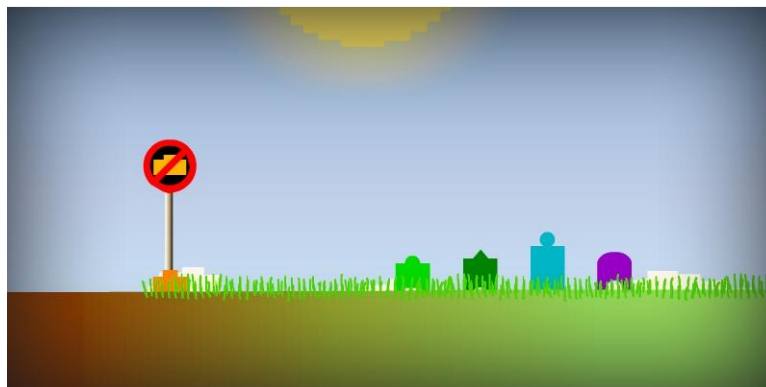
Ainda que grande parte dessas estratégias repouse sobre elementos narrativos que são visuais e textuais, Coma integra alguns elementos de sua mecânica a essa combinação (a brincadeira de Gomboysa, Shill Bends), de modo que aspectos do jogo desempenham um papel crucial, mesmo que reduzido, no processo de construção de sentido do jogo.

5.9 Uso da mecânica de jogo para dar sentido à narrativa

Como nos jogos em que uma “moral da história” é construída pelo jogador a partir de regras, parâmetros e objetivos, há também obras nas quais esses elementos desempenham um papel fundamental no processo de produção de sentido. Não se trata, entretanto, de uma relação de simples complementação do sentido da narrativa, ou mesmo de subversão de uma leitura inicial, e sim de casos em que história de fundo do jogo é abstrata e despojada demais para falar por si só. Nesses casos, só é possível extrair sentido da ficção do jogo se é estabelecida uma relação coerente entre os componentes narrativos e os elementos lúdicos dessa ficção.

O primeiro exemplo dessa estratégia é *To What End*²¹¹, criado por Michael Molinari e Chelsea Howe em apenas 48 horas. Trata-se de um *game* muito simples: o jogador controla uma peça de quebra-cabeças roxa que anda e pula como um personagem de um jogo de plataforma em um cenário típico do gênero. Ela é seguida por quatro outras peças coloridas, que podem encaixar-se umas sobre as outras formando uma pilha. Há poucos indícios sobre um objetivo final, exceto a tela inicial, que mostra o grupo saltitando alegremente em direção ao lado direito do cenário – o que é também a direção convencional a ser seguida nos jogos de plataforma. Não há adversários, apenas obstáculos: a princípio, um sinal de “proibido” interrompe o avanço de uma das peças, a menor (Figura 63); mais adiante, há um degrau que outra peça não consegue saltar, ficando para trás; em outro ponto, o jogador só pode prosseguir usando uma das outras peças como plataforma para alcançar um ponto mais alto, o que implica no abandono de mais um “companheiro”. Assim, um a um, os amigos vão deixados.

Figura 63 – To What End



²¹¹ Disponível em < http://jayisgames.com/archives/2012/07/to_what_end.php > Acesso em 18 jan. 2015.

Espalhados em intervalos regulares pelo estágio há alguns elementos visuais que destacam o esfacelamento do grupo, imitando a aparência dos “personagens”: cinco troncos de madeira, quatro pedras, dois arbustos e, por fim, no topo da montanha que o protagonista foi finalmente capaz de atingir, com muito custo, uma lápide (Figura 64). O objetivo final do jogo só se torna claro ao final: o avatar precisava alcançar o cume da montanha para assistir, em posição privilegiada, a uma chuva de meteoros que ocorre quando o sol se põe. Entretanto, a lápide, com seu formato arredondado similar ao do protagonista, serve para destacar a futilidade da empreitada – afinal, de que adianta passar por tudo aquilo para terminar na solidão?

Figura 64 – To What End

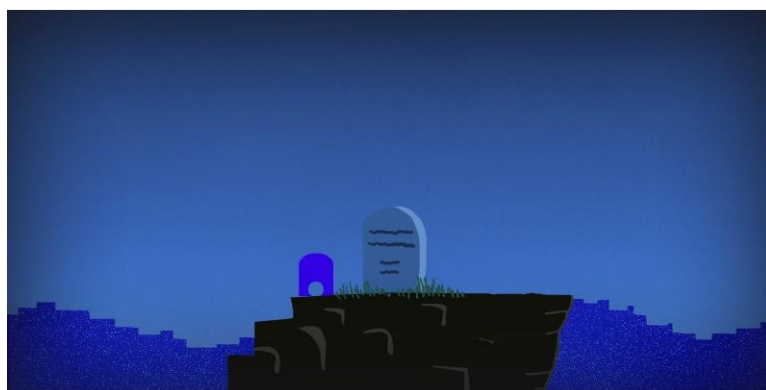


Figura 65 – To What End

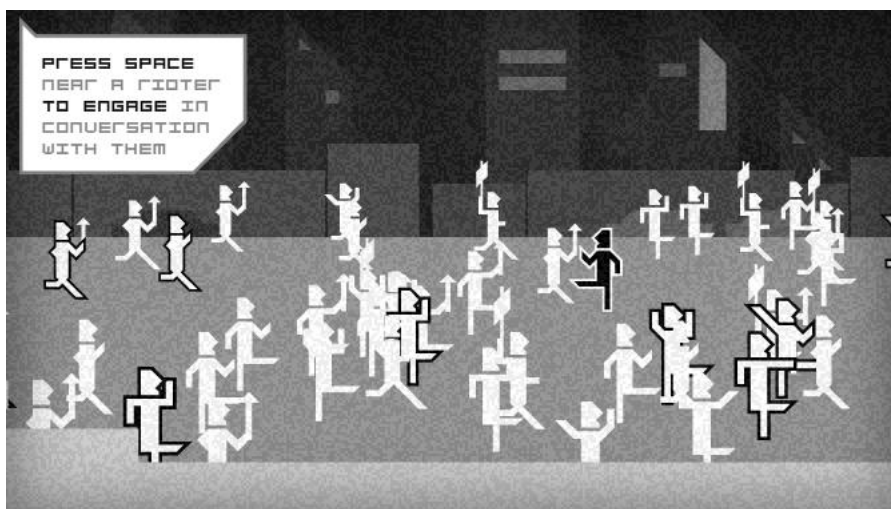


De um modo bastante rudimentar, To What End utiliza os parâmetros da mecânica de jogo para levar o jogador a tirar suas próprias conclusões sobre a escassa narrativa. A peça roxa só poderia ter chegado até o topo usando os companheiros como degraus literais para a sua escalada. O jogo oferece ainda uma alternativa ao final em que o protagonista termina só, desde que o se opte por *não jogar*. O jogador pode escolher simplesmente permanecer junto aos amigos na parte inicial do cenário: neste caso, ao invés de atravessar penosamente um

terreno perigoso, ficará apreciando o pôr-do-sol enquanto seus companheiros dançam. Ao cair da noite, as peças se agrupam, e o protagonista pode saltar sobre elas, formando uma pilha para ver as estrelas cadentes. Não é uma posição tão privilegiada quanto o cume da montanha, mas é uma alternativa muito menos solitária (Figura 65).

Uma versão mais complexa dessa estratégia está presente em *Gray*, criado por Mike Boxleiter e Greg Wohlwend. Aqui o jogador assume o controle de um avatar que é uma figura humana angulosa e simplificada, totalmente negra. Ao seu redor, em um cenário urbano igualmente estilizado, uma multidão de figuras semelhantes àquela controlada pelo jogador, porém brancas, corre pela rua, no que parece ser uma tumultuosa manifestação pública (Figura 66). O jogador pode “dialogar” com os manifestantes apertando a barra de espaço do teclado no momento certo: surge um balão de diálogo semelhante ao das histórias em quadrinhos, dividido em dois campos, um preto e outro branco (Figura 67). Do campo branco surge o gráfico de um pulso, como a representação de um abalo sísmico ou um impulso sonoro, e o jogador deve “responder” apertando uma tecla para enviar um impulso próprio. Se o jogador for bem sucedido em fazer a sua “fala” encontrar a de seu interlocutor no centro exato do balão certo número de vezes, ele “vence” a “discussão” e o seu interlocutor muda de cor, tornando-se negro e passando a segui-lo. Após “converter” toda a multidão, o próprio avatar muda de cor, tornando-se branco, ao que todo o processo recomeça (Figura 68). Depois de repetir-se algumas vezes, a cada ocasião com maior dificuldade, o processo termina com o avatar tornando-se cinza, e a partir desse momento os “pulsos” emitidos por ele são fracos e não têm mais nenhum efeito sobre nenhum interlocutor.

Figura 66 – Gray



O “sentido” de Gray é aberto: uma possível interpretação seria a de que, para vencer os argumentos é preciso confrontá-los no meio do caminho, na área cinza; e de que a partir daí é possível compreender o outro lado a ponto de assumi-lo, ou até eventualmente chegar a uma síntese das posições (o cinza), que não surte efeito sobre os personagens pretos ou brancos porque estes só são capazes de discutir em termos absolutos. Ou pode-se ler a “mensagem” do jogo como um aviso: aquele que abandona a sua posição ideológica na tentativa de atingir um compromisso com seus adversários corre o risco de “mudar de lado” ou mesmo de perder sua força argumentativa. O importante não é enumerar as possíveis leituras, mas perceber que se trata de interpretações da mecânica de jogo – que um sentido pode ser codificado nos parâmetros do *gameplay*, e que só pode ser compreendido pelo jogador que, ao jogar, reflete sobre a própria atuação no jogo.

Figura 67 – Gray

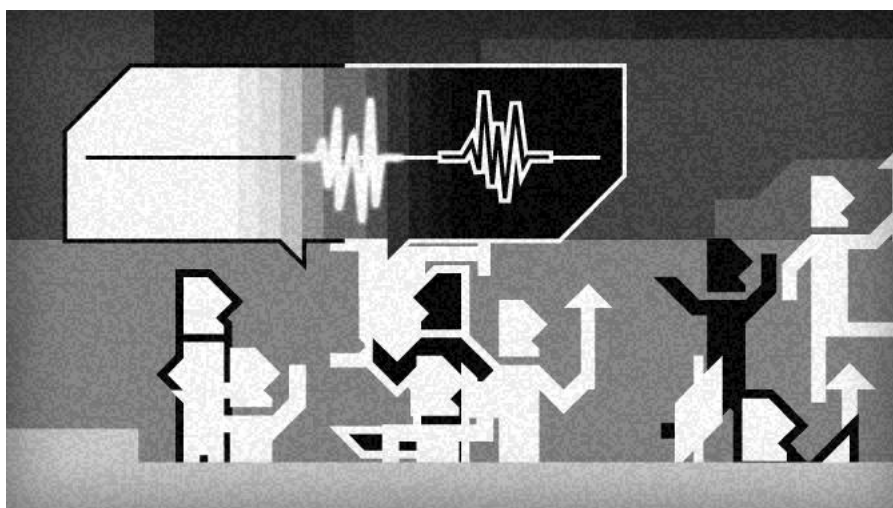
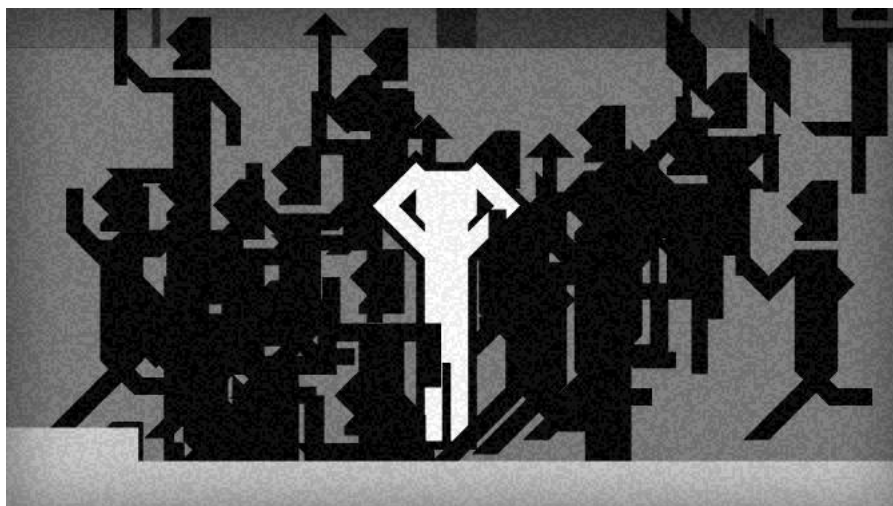


Figura 68 – Gray



Jogar um jogo digital pode parecer, ao leitor menos atento, uma realização por si só da estrutura da experiência estética proposta por Dewey: há um conflito que precisa ser resolvido pela intervenção do jogador; ele se interessa pelos elementos do jogo como condições de resolução desse conflito; e ele resgata elementos de experiências anteriores a fim de articular os elementos de jogo e desenvolver estratégias para sanar a ruptura. Com o auxílio de Pareyson, Iser e Jauss, no entanto, podemos perceber que o conflito ou ruptura a que Dewey se refere não é uma situação problemática na narrativa, e sim um desvio do próprio código, e que esse desvio não pode ser resolvido através das ações mecânicas típicas de muitos jogos. Ao invés de reflexos, a experiência estética requer reflexão; e talvez um dos questionamentos mais válidos em relação à possibilidade de o video game levar a esse tipo de experiência seja a noção de que a interação física própria do meio se coloque no caminho da reflexão.

A noção de performance, no entanto, nos permite conceber o modo como uma ação pode vir acompanhada de reflexão e ter significados ou efeitos sensíveis. Carlson havia sugerido que um comportamento adquire caráter de performance quando assume um caráter auto-reflexivo. Em Grey, To What End e Gray, o jogador é levado a refletir sobre a própria atuação e sobre os parâmetros da mecânica que roteiriza, dirige essa atuação, aproximando o ato de jogar um jogo de uma performance, um comportamento restaurado carregado de auto-reflexividade.

5.10 Mecânica de jogo como simulação auto-reflexiva

Conforme discuti no Capítulo 2, a perspectiva narratológica, marcada pelo fetichismo do realismo, induziu a uma concepção generalizada da realidade virtual como uma forma de representação ilusionista que se presta apenas à percepção, e nunca à interpretação. Entretanto, nem toda simulação de mundo visa apenas os efeitos de presença da imersão sensorial. Existem simulações propositalmente estilizadas, planejadas não para imitar o funcionamento da realidade e realizar previsões, mas sim intencionalmente tendenciosas, de modo a gerar conclusões a respeito da realidade que representam. Temos aqui algumas obras cujas mecânicas consistem em simulações simplificadas que operam como sistemas de significados emergentes. Nelas, o jogador extrai suas conclusões do resultado da interação entre os parâmetros do *gameplay*.

A primeira dessas obras é *As The Village Turns*²¹², uma espécie de história interativa com três conclusões possíveis. Nela, o jogador controla, usando as setas do teclado, um avatar chamado Mikhail, um homem magro e pálido, que se esconde do sol sob uma sombrinha. Ao início do jogo, uma introdução narrada pelo protagonista explica que ele sofre de uma rara doença que deixa sua pele suscetível a queimaduras quando exposta ao sol. Mikhail vive praticamente apenas à noite, e mais recentemente sua condição tem piorado, o que o leva a depositar suas esperanças no tio, o médico Claudius.

Figura 69 – As The Village Turns



O cenário é um vilarejo formado por 19 casas, cada uma ocupada por um habitante, incluindo o próprio Mikhail, o médico Claudius, o fazendeiro Gheorghe, a bela vizinha Paula, o padeiro Serghui, o padre Daniel, a vidente Vedeia, o carpinteiro Artizan, e vários outros (Figura 69). Durante o dia, cada morador da vila fica diante de sua casa, e Mikhail pode conversar com cada personagem se aproximando dele e pressionando a barra de espaço. Nessas conversas, o jogador pode aprender mais sobre cada habitante e presenciar o desenrolar de uma trama própria a cada um deles: a bela Paula, por exemplo, participa de um triângulo amoroso que inclui o sobrinho de Mikhail, o jovem Simon; já o carpinteiro está à procura de um aprendiz e acredita que Mikhail pode ser um ajudante adequado; o padeiro

212 Disponível em < http://jayisgames.com/archives/2012/05/as_the_village_turns.php > Acesso em 18 jan. 2015.

planeja e organiza um concurso de confeitaria; e o médico pesquisa uma cura para a doença de Mikhail.

Entretanto, cada história particular avança em pequenos incrementos. Para descobrir novos desenvolvimentos, Mikhail deve retornar dia após dia e conversar com cada personagem. O que complica o processo é a doença do protagonista, que se traduz em mecânica de jogo sob a forma de uma convenção típica do video game: um medidor de vida. Esse medidor se esvazia a cada vez que Mikhail empreende um diálogo com um de seus vizinhos e, quando se esgota, força Mikhail a retornar para sua casa, só podendo deixá-la novamente no dia seguinte. Ao fim de cada dia, vemos uma cena noturna do vilarejo, vazio, com as luzes das janelas indicando que os moradores estão todos em suas respectivas casas.

No primeiro dia, Mikhail tem energia suficiente para conversar oito vezes com os habitantes da cidade. Isso força o jogador a fazer uma seleção, pois não há como contatar todos os 18 NPCs. Conforme os dias passam e a narrativa individual de cada personagem avança, Mikhail (e o jogador) inevitavelmente deixará de presenciar vários eventos importantes que ocorrem ao seu redor. O que o jogador deve fazer? Falar com o maior número possível de pessoas, para ter uma amostra pequena de cada narrativa? Ou tentar concentrar-se em um ou dois personagens, a fim de acompanhar suas tramas de modo completo? Esse dilema é intensificado pelo fato de que a doença de Mikhail piora a cada dia: na segunda manhã, sua barra de energia já se encontra mais curta, e a cada dia que passa é reduzida ainda mais. Eventualmente ele terá energia para conversar apenas com uma pessoa, e no dia seguinte morrerá.

Na terceira noite, algo diferente ocorre: uma estranha criatura pálida aparece, agachada sobre o telhado da casa de Mikhail. Um letreiro explica que uma estranha fome despertou você (o jogador) de seu sono (Figura 70). É possível controlar a criatura, evidentemente uma versão transformada de Mikhail, fazendo-o saltar de telhado em telhado. O jogador pode, usando a barra de espaço, fazer Mikhail voltar para sua cama, ou pode fazer com que ele “morda” um dos habitantes da cidade. Ao que tudo indica, Mikhail não sofre de uma simples doença de pele: sua aversão ao sol era um sinal de que ele era um vampiro. A vidente Vedeia, nas primeiras conversas com Mikhail (caso o jogador opte por contatá-la), avisa-o de que num futuro próximo ele teria de tomar uma séria decisão. A escolha é: permitir que Mikhail continue perdendo suas forças, caminhando inexoravelmente rumo à morte, ou roubar as forças dos habitantes da cidade?

Figura 70 – As The Village Turns



Se o jogador optar pelo primeiro caminho, presenciará, no sétimo dia, o funeral de Mikhail, no qual todos os habitantes da vila se reúnem no cemitério e cada um deles faz um breve discurso sobre o modo como Mikhail o afetou, e como ele irá se lembrar do pálido rapaz. Por outro lado, se o jogador optar por prolongar a própria vida à custa dos NPCs, o final do jogo é ainda mais sombrio. Cada personagem que Mikhail “morde” desaparece do vilarejo durante o dia. Sua história é interrompida, afetando outros personagens que participariam da mesma trama. Outros moradores irão lamentar o seu sumiço e Mikhail terá um interlocutor a menos com quem conversar. Durante a noite, o personagem que foi mordido aparece transformado em vampiro, numa versão mais escura do avatar monstruoso, e salta de telhado em telhado em busca de sua própria vítima. Cada novo morador que é mordido se transforma em um vampiro que irá, durante a próxima noite, procurar morder e transformar outro morador. Em cerca de seis dias, toda a vila é devorada pelos monstros. A partir daí, durante o dia, Mikhail vaga sozinho pelo vilarejo deserto, sem ninguém com quem conversar. A única opção que resta ao jogador é fazer com que Mikhail volte a dormir. À noite, ele vê os monstros vagando sem rumo pelos telhados, procurando inutilmente por vítimas. A cada novo dia que Mikhail passa sem contato humano, o avatar se torna um pouco mais transparente, e a vila perde cor, até que Mikhail se esvai, e o jogo encerra. Um leteiro explica que o vilarejo agora vive eternamente, mas uma vida sem propósito, devido à decisão do jogador. Há ainda

uma terceira conclusão possível, caso o jogador morda a sua primeira vítima, mas deixe sua energia se esgotar e morra antes que toda a vila seja transformada. Nesse caso, o texto informa que Mikhail pereceu, e toda a vila morreu com ele.

A consumação de *As The Village Turns*, é claro, não consiste na mera descoberta de que Mikhail é um vampiro. Ainda que o termo não seja mencionado no jogo, essa é uma conclusão evidente. A ruptura encontra-se na inevitabilidade do destino de Mikhail: a partir da combinação de elementos narrativos com uma mecânica simples de jogo, *As The Village Turns* procura convencer o jogador de que *não jogar* é a melhor alternativa, de que não lutar contra o destino, não tentar impedir a morte do protagonista é a estratégia que gera maiores ganhos. Isso vai contra a experiência acumulada do jogador, que aprendeu na maioria dos jogos que jogou, a se empenhar o máximo possível por manter o seu avatar vivo.

Essa simples mecânica de jogo, que consiste em um medidor de energia que decresce a cada vez que o avatar trava um diálogo e é acrescentado quando ele morde uma vítima, permite que o jogador chegue a certas conclusões: de que o tempo é valioso e é preciso escolher bem com quem gastá-lo; de que viver significa acompanhar um fio narrativo, porém com isso perder vários outros, que se desenrolam ao redor; de que pouco tempo gasto em boa companhia tem mais valor que uma vida longa de solidão; e, finalmente, que o egoísmo não compensa, pois a verdadeira sobrevivência é alcançada no impacto que a pessoa gera sobre a comunidade, naquilo que dela sobrevive nas outras pessoas.

Um jogo que adere a uma estratégia similar é *The Beggar*²¹³, de Scott Brodie. Aqui o jogador controla um retângulo amarelo com olhos, em trajes castanhos: um mendigo maltrapilho em um mundo povoado por criaturas similares em trajes coloridos. É um jogo bidimensional que remete ao gênero plataforma, no qual o jogador pode mover o avatar para a direita ou esquerda usando as setas do teclado, pode pedir esmolas com a seta para baixo, comprar objetos com a seta para cima, e pegá-los usando a tecla “Z”. “Pedir esmolas” significa, no caso, emanar um círculo translúcido amarelo que, ao tocar outros personagens, pode fazê-los produzir pequenos quadrados amarelos, as moedas do jogo (Figura 71).

Com o tempo, o protagonista vai se tornando gradualmente transparente, até o ponto em que aparece um “balão de pensamento”, à maneira das histórias em quadrinhos, com o desenho de um peixe ou um pedaço de pão (Figura 72); é preciso recolher um dos dois objetos (usando “Z”) para voltar ao normal. O mendigo precisa, portanto se alimentar, pois conforme

213 Disponível em < http://jayisgames.com/archives/2009/07/the_beggar.php > Acesso em 18 jan. 2015.

se esvai também se torna mais lento e ao desaparecer completamente o jogo termina. Há duas maneiras de nutrir o protagonista. Peixes podem ser obtidos de graça com o pescador idoso na extremidade esquerda do cenário. O pescador, no entanto, irá desaparecer após certo tempo. Já o pão só pode ser comprado em uma tenda, e o seu preço aumenta a cada vez que é comprado.

Figura 71 – The Beggar



Figura 72 – The Beggar



Além do mendigo, do pescador e do padeiro, há também os guardas: são personagens uniformizados que podem “prender” o mendigo caso ele use o círculo amarelo em sua proximidade. Prender, aqui, equivale a arrastar o avatar até a “delegacia” (um prédio azul com grades) e multá-lo recolhendo parte das suas economias (Figura 73). Os demais personagens são de três tipos: os de roupa verde tendem a doar moedas com mais facilidade, enquanto que os alaranjados e vermelhos costumam reagir mal aos pedidos. Eles emanam um círculo vermelho, e caso haja um policial no raio desse círculo, ele virá prender o pedinte. Caso o

jogador implora repetidamente para o mesmo personagem, ele pode se transformar de verde para laranja, e daí para vermelho.

No início do jogo o mendigo é expulso da metade direita do cenário, aparentemente a seção mais abastada da cidade. Ele só poderá cruzar essa barreira caso consiga juntar duzentas moedas. Nessa parte do cenário ele pode continuar a pedir esmolas, comprar um balão em outra tenda e trocá-lo pelo cetro do rei, que reside na extremidade direita do cenário; nesse caso, rei e mendigo trocam de papéis. Como rei, o jogador pode usar o comando de implorar, mas com um efeito diferente, funcionando como uma ordem para que os policiais ao alcance prendam o personagem mais próximo. A “farsa”, no entanto, é temporária, e logo o avatar volta à sua aparência original.

Figura 73 – The Beggar



Há três finais possíveis: o mendigo desaparece, esvaindo-se de fome; o mendigo senta-se no barco do pescador (o que pode ser lido como uma decisão de abandonar a cidade, ou mesmo de tornar-se um pescador como o velho); e o mendigo, travestido de rei, senta-se no trono. Não irei me concentrar nas possíveis interpretações desses finais, não só porque são abertos como também porque ocorrem de modo abrupto, sem que o jogo sinalize em direção a eles ou os construa como um objetivo. Mais interessante que eles é o sistema ou a lógica do mundo ficcional que Brodie arquiteta no jogo, e as conclusões a que esse sistema nos permite chegar.

O mundo de The Beggar é construído, como em As The Village Turns, a partir da combinação entre elementos narrativos e aspectos de jogo. Uma das diferenças é que aqui muitos dos elementos narrativos (temas, cenários e personagens) não são extraídos de gêneros narrativos preexistentes, mas da realidade social urbana de hoje. A questão da mendicância é

apresentada a partir de mecânicas de jogo que incluem os cenários bidimensionais, o esquema de movimentação e a lógica de coleta de moedas típicos dos jogos de plataforma, assim como o sistema de compra de itens que normalmente encontramos no gênero do *RPG*.

Assim como *Perspective* ou *Take a Walk, As The Village Turns* e *The Beggar* são jogos que resultam na produção de uma “lição de moral” como sentido da obra, mas a situação aqui é mais complexa. Nestes dois últimos jogos, a combinação aqui não tem como resultado a geração de uma narrativa ou de uma interpretação para a narrativa, e sim a criação de uma simulação estilizada e a correlação desse sistema com uma situação real, o que nos conduz a descobertas sobre essa situação a partir dos resultados que emergem da simulação.

Em *The Beggar*, por exemplo, a “lição” só pode ser aprendida jogando, conforme o jogador desenvolve estratégias mais eficientes para cumprir o objetivo proposto na introdução do jogo: reunir as duzentas moedas para acessar a parte “rica” da cidade. Após algumas sessões, pode-se logo perceber que o objetivo só pode ser atingido caso o jogador aja rápido e consiga acumular as moedas evadindo os guardas. Basta ser preso uma ou duas vezes, e a situação se deteriora a ponto de a recuperação se tornar impossível. O dinheiro perdido nas “multas” não pode ser recuperado, porque os transeuntes já não são mais caridosos devido aos pedidos insistentes; conforme o pão aumenta de preço torna-se um desafio simplesmente manter o protagonista vivo, dificultando enormemente o acúmulo de economias; e uma vez que a maioria dos personagens se irrita com os pedidos e começa a clamar pela prisão do mendigo, este passa a perder mais e mais moedas nas multas. No sistema criado por Brodie, quanto mais tempo o jogador joga, menor é a chance de ele conseguir realizar o objetivo, e o mendigo apenas afunda mais e mais, inexoravelmente, na miséria.

Assim, como nos outros jogos já citados, o sentido em *The Beggar* é produzido pelo jogador, a partir das condições fornecidas pelo jogo, mas a diferença é que aqui o sentido emerge do sistema dinâmico constituído pelas regras e objetivos do jogo como a interpretação do resultado de uma simulação – ainda que uma simulação simplificada e tendenciosa. É preciso que o jogador recomece o jogo do início diversas vezes para que fique clara a injustiça do sistema, que tende a agravar a pobreza do protagonista. Esse, como os outros jogos, demonstram que elementos de jogo – parâmetros, regras e ações possíveis – podem se tornar a matéria de uma relação comunicativa aos moldes daquela descrita por Pareyson, onde o código está sempre sendo inventado e precisa ser decifrado. Ao contrário do que defendia

Ebert, para quem os aspectos de jogo eram obstáculos à expressividade, temos aqui casos em que o sentido só pode ser decifrado a partir do próprio ato de jogar.

Considerações Finais

É bem possível que, conforme havia pleiteado Roger Ebert, video games jamais venham a ser arte, pelo menos no mesmo sentido em que a pintura, a música, o cinema e o teatro “são artes”. Não foi desse reconhecimento institucional incontestável que tratou este trabalho. Mesmo assim, a trajetória aqui percorrida nos fornece bases para debater muitos dos argumentos empenhados na disputa acerca de um possível – ou impossível – estatuto artístico dos *games*.

Aos olhos de Ebert e seus correligionários, havia três razões básicas para a defesa dessa impossibilidade: que o meio video game falhara em produzir obras-primas; que nos *games* o jogador altera os rumos da estória, tornando-se coautor; e que, com suas regras e condições de vitória ou derrota, os jogos digitais são como os esportes e suas outras contrapartes não-digitais. Desenvolvi, desde o início do trabalho, uma hipótese que desarmaria dois desses argumentos: a de que jogar um jogo digital poderia ser uma atividade de produção de sentido. *Games* seriam então fundamentalmente diferentes de esportes, porque envolveriam um processo gradual de aprendizado das regras durante o próprio jogo; e ao mesmo tempo, teríamos de ver no jogar não uma coautoria, e sim o análogo no video game ao ato de leitura.

Parecia um caminho mais produtivo a se percorrer para tratar dos obstáculos colocados por Ebert que as refutações mais comuns, que em geral defendiam o estatuto artístico dos *games* ao custo de sua condição de jogo. Se o jogar pudesse ser visto como uma forma de fruição ou recepção estética, seria possível que jogos digitais fossem artísticos não *apesar* de serem jogos, mas *por serem* jogos. Teríamos aí um fundamento para desenvolver uma teoria estética do video game que conferisse a devida atenção às qualidades do meio, e cuja falta talvez explique a suposta escassez de “obras-primas” da qual ele é acusado.

Conceber o jogar como uma espécie de recepção estética não pode, é claro, ser feito a partir de teorias baseadas na tradição kantiana da distância estética emocional e do desengajamento corporal. Uma teoria estética do video game requer a compreensão impreterível da experiência estética como um fenômeno interativo, ou terá de se desculpar pela atuação do jogador. A articulação aqui engendrada das teorias de Dewey, Iser e Pareyson é uma possível solução, embora dificilmente a única. Ela tem a virtude de nos oferecer ferramentas analíticas que permitem o reconhecimento dos papéis que elementos típicos do meio video game podem desempenhar no processo de estruturação de experiências estéticas.

A experiência estética intencionalmente cultivada através de um evento de apresentação (no caso, o *game*), foi aqui entendida como um processo organizado, inaugurado por uma ruptura estética e conduzido até a sua consumação, ou seja, a restauração, pela via do engajamento atento e ativo do jogador com os materiais da obra e suas próprias experiências passadas, de uma estabilidade ou harmonia após a fase de perturbação ou conflito. Esse processo, evidentemente, não deve ser confundido com a superação dos obstáculos colocados pelo jogo, a não ser que essa superação venha acompanhada de um sentimento de significado crescente. Isso quer dizer que jogos têm afinidades em potencial com a atividade de leitura descrita por Iser e a experiência da arte caracterizada por Dewey, mas não produzem experiências estéticas apenas por serem “interativos”, pois para fazê-lo devem encetar reflexões, e não apenas reflexos.

A investigação teórica demonstrou, com a articulação desses conceitos, que não havia sustentação para a posição, defendida por Ebert, de que video games não poderiam *em princípio* ser arte. O recorte empírico, por outro lado, atestou que, apesar da carência de uma teoria estética do meio, muitos desenvolvedores produziram experiências estéticas que poderiam ser adequadamente descritas pela formulação aqui desenvolvida. De um *corpus* inicial formado por 163 jogos, 40 foram esquadrihados à luz das teorias de Dewey, Iser e Pareyson, sendo que 22 atendiam aos critérios básicos definidos na conceituação.

Indagar se jogos digitais poderiam promover o tipo de experiência estética normalmente associado à arte, porém, não era a questão que este trabalho visava responder, ainda que essa provocação fosse uma das motivações que me levou a realizá-lo. Na análise, essa pergunta deu lugar a uma investigação a respeito das diferentes maneiras pelas quais desenvolvedores de jogos foram capazes de efetivar o processo de condução da experiência descrito na articulação teórica. A análise das 22 obras do recorte final foi então organizada em 10 “poéticas” ou programas de uso da matéria do meio que, de diferentes maneiras, realizam a estrutura conceitual da experiência estética estabelecida aqui.

É notável, em algumas das primeiras estratégias analisadas, o fato de que a mecânica de jogo, o conjunto de regras e parâmetros que definem ações possíveis e condições para a conclusão ou o fracasso no jogo, desempenha um papel fundamental na construção do sentido das obras. A primeira poética agrupou *games* (*Small Worlds* e *Silent Conversation*) que partiam de uma ruptura essencialmente gráfica ou visual, cujo processo de restauração harmônico envolvia não somente a ativação de elementos do repertório do jogador, como

também a descoberta da relação entre a imagem e a mecânica de jogo. A segunda poética rompia com a “compreensão prática” do jogador, desafiando a competência narrativa essencial que lhe permitia desenvolver hipóteses sobre a mecânica de jogo a partir de elementos como cenários, personagens e objetos. Jogos como *Samorost* e *A House in California* forçaram o jogador a uma estratégia inversa à usual: a partir do exame de ações e resultados, ele devia reformular a sua concepção da lógica narrativa subjacente aos jogos. Na terceira poética, a ruptura assumia a forma de um *gameplay* intencionalmente frustrante – graças a *inputs* pouco responsivos e a ficções que não indicavam de maneira clara os caminhos e ações possíveis (*Coil*) ou dificultavam a navegação através do cenário (*Alone in the Light*). Aqui, o reconhecimento do papel desse efeito de frustração na significação das obras assumia o caráter de consumação estética.

Uma vez que o *gameplay* só pode ser inteiramente assimilado no ato de jogar, podemos afirmar, quando ele se transforma em peça chave para a construção de sentido nesses jogos, que jogar se converte em uma atividade de deciframento do código subjacente a essas obras. Não se trata, como sugerido pela noção de literatura ergódica, de compreender o jogar como um esforço a ser realizado para adquirir a próxima peça do quebra-cabeça, e sim de entender os próprios elementos que nos permitem chamar essas obras de jogos como parte do processo de construção do sentido. Embora isso confirme a minha hipótese inicial, também proporciona uma conclusão que eu não havia inteiramente antecipado: que o *gameplay* é significativo apenas quando articulado à narrativa/ficção²¹⁴. Mecânicas de jogo estabelecem relações entre os elementos aos quais normalmente atribuímos o poder de comunicar significados – letreiros, imagens, personagens, cenários, etc. – e através da articulação desses sentidos, podem alterar as interpretações extraídas de uma determinada obra.

Noções como a da “compreensão prática” de Paul Ricoeur e a do “acessório ficcional” de Kendall Walton nos auxiliam a visualizar os modos como os elementos de jogo se emaranham a narrativas e ficções nesse processo de significação. É preciso que o jogador tenha um conhecimento prévio a respeito das possibilidades de interação e inter-relação entre os elementos ficcionais que compõem o mundo de um dado jogo – conhecimento adquirido a partir da sua experiência do mundo ou de outros gêneros narrativos – para que possa extrair desses elementos indícios a respeito das regras do jogo. É assim que ele sabe – como no exemplo descrito no Capítulo 5 – de que maneira o gnomo de *Samorost* pode livrar o cabo do

²¹⁴ Essas noções não devem ser entendidas como sinônimos, mas aparecem aqui atreladas uma à outra porque o acessório ficcional sempre indica conexões narrativas potenciais com outros elementos da ficção.

elevador – enganchado em uma árvore que impede seu avanço – mobilizando elementos da cena em questão, como o toca-discos do Senhor Esquilo e a coruja que dorme mais acima no galho. Simultaneamente, regras e parâmetros do jogo produzem “verdades ficcionais” a partir dos acessórios usados no jogo: o monstro marinho de *The Majesty of Colors*, por exemplo, pode “matar” personagens humanos ao arrastá-los para o fundo do oceano, “crime” ficcional cuja responsabilidade recai sobre o jogador.

Essa relação de influência mútua entre *gameplay* e narrativa/ficção pode ser a raiz da confusão a respeito do ato de jogar como forma de coautoria – afinal, se o molusco se torna assassino por decisão do jogador, não quer dizer que este influenciou nos rumos da narrativa? Se concebemos a narrativa como a estória, no sentido aristotélico, talvez sim. Mas para Ricoeur a narrativa não é a trama, e sim a tessitura da trama, o processo de estabelecimento de relações entre os elementos da história, que tem início nas relações em potencial e se completa na atividade do leitor. Em muitos dos jogos analisados, o sentido da obra não depende de uma atualização específica das interrelações narrativas potenciais, de um percurso particular pelo labirinto do hipertexto, e sim da compreensão da própria lógica que rege essas conexões possíveis.

A ação do jogador não interfere no sentido da obra, mas é condição de sua interpretação. Algumas obras vão além, e fazem dela *parte da sua matéria expressiva*. Conforme Tavinor havia antecipado, há entre os jogos analisados obras que se valem da *decisão do jogador* como um elemento constitutivo central da experiência estética, em geral introduzindo em seus discursos uma dimensão ética. É o caso da quarta poética, que agrupa jogos que utilizam acessórios ficcionais para “roteirizar” as ações do jogador, apontando certos caminhos como opções mais imediatas e assim conduzindo as suas escolhas, sem tirar dele o poder e a responsabilidade sobre as decisões. Em *The Majesty of Colors* e *Immortal* a mecânica serve para conduzir o jogador a privilegiar certas opções em detrimento de outras, e a refletir sobre os resultados e consequências de suas escolhas. São jogos que instigam o jogador a adotar uma postura ética, provocando-o a se questionar sobre as razões que fazem daquelas escolhas cursos melhores de ação, quando a indústria dos *games* em geral promove a violência como a opção de ação física mais imediata. A decisão do jogador também é parte dos elementos mobilizados na construção de sentido nos jogos da quinta poética – ...*But That Was [Yesterday], Loved* e *Everyday the Same Dream*. São jogos que rompem com a tendência usual de encobrir os mecanismos tutoriais que ensinam as regras e comandos de jogo, frisando esse processo de aprendizado e conduzindo o jogador à reflexão a respeito dos

motivos por trás de suas ações no jogo e até, nos dois últimos casos, a questionar e desobedecer às instruções dadas.

Nas três poéticas seguintes, o *gameplay* desempenha um papel secundário em relação à história narrada. Isso não deveria ser surpresa, já que uma das maiores e mais influentes correntes teóricas dedicadas ao estudo dos *games* é justamente a dos narratólogos, que tratam o meio como uma modalidade narrativa. Muitos dos desenvolvedores de jogos tomam essa abordagem como ponto de partida em seus programas poéticos. Em *Perspective*, *Take a Walk* e *These Robotic Hearts of Mine*, temos uma poética que usa a mecânica de jogo para introduzir uma “lição de moral”, estabelecendo através do *gameplay* uma analogia entre as narrativas de fundo e situações do cotidiano. Em *Unmanned* e *Dys4ia*, a estratégia consiste no uso da mecânica do jogo para intensificar os efeitos da narrativa de fundo, possibilitando que o jogador compreenda a situação narrada não apenas de um ponto de vista conceitual, mas também sensível. A oitava poética, que agrupa os jogos *Grey* e *Coma*, se vale da mecânica do jogo para amplificar contradições presentes na narrativa de fundo, subvertendo o sentido dessa narrativa. Ainda que esses exemplos possam ultrajar os ludólogos, para quem o jogo só tem o poder de produzir sentido enquanto uma prática cultural ritualizada, eles também contrariam o ponto de vista dos próprios narratólogos, uma vez que articulam o *gameplay* como parte do processo de significação e não apenas como um mecanismo de intensificação do efeito de presença provocado pela narrativa.

São as duas últimas poéticas aquelas que mais se aproximam do processo de construção de sentido que idealizei quando sugeri que o jogar poderia ser uma atividade análoga à leitura. Na nona poética, os jogos *To What End* e *Gray* comunicam “lições de moral” diretamente através do *gameplay*, como conclusões extraídas da descoberta gradual dos resultados atrelados às ações possíveis no jogo. Por outro lado, a décima poética, que agrupa os jogos *As the Village Turns* e *The Beggar*, produz uma simulação auto-reflexiva a partir da mecânica de jogo, conduzindo o jogador a refletir a respeito dos resultados tendenciosos dessas simulações. São casos que nos ajudam a situar a expressividade do meio: ainda que as ações do jogador produzam uma atualização específica da “história” a cada sessão de jogo, não configuram uma coautoria porque a construção de sentido não consiste nessa concatenação de elementos narrativos, e sim na lógica subjacente a ela, desvelada através dessa atualização. Quer o mendigo de *The Beggar* morra ou se torne rei, por exemplo, o que importa é reconhecer a crueldade e injustiça inerentes ao sistema que ordena seu mundo. Mas ainda que esses casos tenham sido antecipados na hipótese inicial, o confronto

com casos empíricos demonstrou que essa expressividade através do *gameplay* não é possível sem os elementos narrativos que codificam a mecânica de cada jogo.

Assim, é forçoso concluir que *games* podem ser significativos – não porque contêm imagens, textos ou narrativas interativas significativas – e sim porque são capazes de *articular* a própria jogabilidade – os mesmos elementos que o tornam jogo, como regras, resultados e valores – no processo de construção de significados. Este é, muito provavelmente, o “locus” da artisticidade do video game, a expressividade característica do meio. Na busca por essa especificidade, mencionei a necessidade de separá-la da expressividade das práticas artísticas relacionadas aos *games*, como o *design* de cenários e personagens, a composição da trilha sonora e a escrita de roteiros. Entretanto, a análise dos jogos realça algo que havia sido sugerido por Seel: não se pode falar na especificidade estética de um meio sem atentar para as aproximações e diálogos que ele efetua com outros meios. “Eventos de apresentação” são caracterizados pelas relações que estabelecem com outras formas de apresentação artística, e a ruptura da qual nasce a experiência estética nesses eventos é sempre a ruptura da obra com outros tipos de apresentação: quebras com expectativas criadas por outros jogos, gêneros e até outras mídias. Há no *corpus* casos que evocam experiências como a da literatura (*Silent Conversation*) e a do cinema (*The Majesty of Colors*, *Unmanned*, *As The Village Turns*). Por isso, a especificidade estética não deve ser confundida com uma espécie de “pureza” da linguagem do meio.

Elementos tomados de empréstimo de outras mídias não são adotados pelos *games* apenas para garantir a eles sua posição entre outros eventos de apresentação a partir de uma suposta intertextualidade. Diante do questionamento auto-reflexivo que caracteriza a posição do espectador diante desses eventos – “que tipo de texto é esse?” – o video game pode emergir como uma modalidade particular porque as imagens, textos, sons e acontecimentos ficcionais que não são exclusivos aos *games* ganham novos sentidos quando articulados ao *gameplay*, tomando parte em uma forma *sui generis* de comunicação. Como demonstrou a análise, elementos de jogo como regras, resultados e valores não têm significado por si só e nem quando articulados apenas entre si – a não ser pelo desafio ou diversão que proporcionam ao jogador. Somente quando esses elementos se associam aos signos da ficção eles passam a participar do processo de significação típico da experiência estética.

Ao tomar parte desse processo de construção de sentido, o *gameplay* deixa de ter como único propósito a *diversão* do jogador. Isso talvez explique o fato de que, entre os 22

jogos que compunham o *corpus* da análise, poucos eram de fato *divertidos de jogar*. Alguns, como *Alone In The Light*, *Coil*, *Everyday The Same Dream* e *Dys4ia* intencionalmente visavam frustrar e oprimir o jogador. Para muitos dos usuários que comentaram nas páginas dessas obras no *site*, elas falharam em ser “bons jogos” na sua tentativa de proporcionar uma experiência de caráter artístico. Essa opinião indica que ainda ocorre uma forte associação entre o meio video game e o tipo de entretenimento “raso” que em geral se encontra em tensão com o mundo da arte. Assim como a experiência estética já não se limita à beleza no campo da pintura desde o expressionismo alemão, também podemos defender que ela não deve se restringir à diversão no que tange ao video game.

E talvez possamos ainda compreender um pouco melhor as dificuldades enfrentadas pelo video game em seu desenvolvimento estético, a partir da noção defendida por Seel de que a particularidade de um dado evento de apresentação depende da posição desse evento em relação a outros eventos de apresentação. Em muitos dos jogos analisados, a experiência requeria, para atingir a consumação estética, que o jogador possuísse um repertório capaz de combinar o conhecimento das formas de expressão artística à familiaridade com os gêneros típicos dos *games*. Seria difícil para alguém que jamais jogou um jogo, como Ebert, compreender o valor estético dessas obras.

A partir dessa conclusão acerca do papel do *gameplay* no processo de construção de sentido, posso retomar algumas das questões inicialmente propostas. Que tipo de eventos de apresentação seriam os jogos digitais? Como eles se ligam a outras formas de arte e se apropriam dos processos e materiais dessas formas? O que esse entrelaçamento nos diz a respeito da especificidade do meio video game? Como o suporte digital do video game afeta o uso que os *games* fazem desse suposto material artístico nele integrado, e que diferença isso causa na experiência que proporcionam?

Algumas das respostas emergiram durante a análise, em casos particulares, mas essas questões ainda merecem uma abordagem capaz de sistematizá-las em conclusões gerais a respeito do meio video game. São indagações sobre o que caracterizaria a especificidade estética desse meio, e um elemento importante desse caráter particular é a sua *matéria*. A preocupação em definir o que seria essa matéria no caso do video game é a principal razão da inclusão da estética da formatividade de Pareyson na articulação teórica que serviu de base à análise. Sua afinidade com as teorias estéticas de Dewey e Iser me permitia, em vez de tomar essa matéria como um dado definido a priori, extrair conclusões a seu respeito a partir da

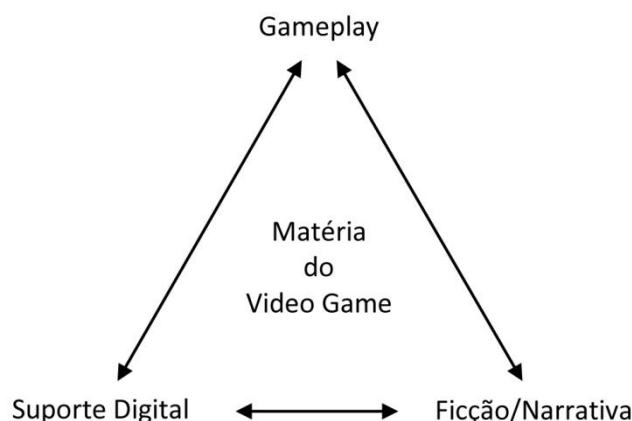
aplicação da estrutura da experiência estética às obras, reconhecendo aspectos dela nos elementos mobilizados nos processos de ruptura e consumação.

A matéria de uma dada forma de arte, segundo Pareyson, não equivale a sua mera materialidade ou suporte físico, e por isso não devemos restringir a matéria do video game ao seu suporte digital. Não posso, por exemplo, reduzir a caracterização da especificidade do video game às qualidades da “nova mídia” famosamente descritas por Lev Manovich (2001), mesmo que a “computação”, a capacidade de efetuar cálculos de maneira eficiente e flexível, seja uma importante característica dos jogos digitais. Manovich havia enumerado cinco princípios básicos da “nova mídia”: o *princípio da representação numérica*, segundo o qual todo elemento dela pode ser representado numericamente e manipulado através de algoritmos; o *princípio da modularidade*, que descreve a sua estrutura fractal, formada pela combinação de fragmentos independentes e intercambiáveis de código; o *princípio da automação*, no qual as duas primeiras qualidades se combinam para permitir que as mais variadas operações de criação e manipulação de objetos digitais sejam efetuadas sem a intervenção humana; o *princípio da variabilidade*, que descreve o caráter mutável dos elementos digitais; e o *princípio da transcodificação cultural*, pelo qual a lógica computacional passa a influenciar a “camada cultural” (a organização, os gêneros e conteúdos) da nova mídia (MANOVICH, 2001, p.64). A matéria do video game inclui a “nova mídia” como suporte e, com ela, todos esses princípios; mas eles não bastam para qualificá-la. Assim como ela abrange essa lógica midiática, ela também integra os elementos de jogo – regras, resultados e valores – e elementos ficcionais – textos escritos, sons, imagens em movimento, convenções narrativas, etc. Nenhum desses elementos é exclusivo do meio video game, mas a forma como o meio articula todos eles lhe é inteiramente própria.

Usei aqui a expressão *gameplay* para me referir ao modo como um *game* articula esses elementos de jogo – a sua mecânica – e ensaiei a possibilidade de considerá-la a particularidade estética do meio video game, mas a análise demonstrou que a questão é ainda mais complexa. A matéria do video game não é o *gameplay*, mas uma articulação da qual a mecânica de jogo é apenas uma parte. Essa articulação inclui também os aspectos da narrativa/ficção – na relação emaranhada com o *gameplay* que já descrevi –, assim como a lógica computacional do suporte, que por sua vez se relaciona também mutuamente com esses outros dois lados do que poderia ser representado como um triângulo (Figura 74). Sabemos, por exemplo, que o suporte digital permite que video games tenham conjuntos de regras mais complexos e flexíveis que os jogos não digitais. Os elementos de jogo, assim como as

representações ficcionais, são marcados pelas características do suporte digital que lhes garantem materialidade (qualidades como as descritas por Manovich), mas a influência é mútua. Poderíamos dizer que as regras do jogo são codificadas para a máquina usando os recursos do suporte digital, enquanto são codificadas para o jogador através de recursos narrativos e ficcionais; ou que os elementos ficcionais do jogo e suas interações narrativas figuram no computador sob a forma do código digital, mas são compreendidos pelo jogador como a mecânica de jogo.

Figura 74 – A matéria do video game



Talvez a obra que melhor ilustre essa tripla articulação seja *Small Worlds*. Temos ali um universo ficcional marcado pelas exigências e limitações do suporte – a imagem pixelizada, por exemplo, é fruto da necessidade de traduzir formas e cores em números. Igualmente, o *gameplay* é constituído por “regras” que podem ser codificadas numericamente: os *inputs* do jogador que fazem seu avatar mover-se e saltar pelo cenário, o fato de novos blocos de cor serem “desvelados” a uma dada distância do avatar (passando da cor preta à cor que lhes cabe na imagem que é descoberta), etc. Mas mecânica de jogo e narrativa não apenas revelam essa lógica subjacente da “nova mídia”, como a incluem no processo de produção de sentido, promovendo, no caso de *Small Worlds*, uma visão nostálgica e atenta das particularidades da imagem digital.

Há sempre uma parcela de cada um dos elementos dessa tríplice articulação que não é imediatamente acessível ao jogador. Alguns aspectos do suporte digital, em particular os da imagem e do som, são percebidos diretamente, mas o *software* que assegura o funcionamento de cada obra fica oculto. Certos elementos ficcionais são visíveis, como cenários e personagens, enquanto algumas conexões narrativas são reveladas indiretamente. Do mesmo

modo, há regras de jogo explícitas e implícitas. Por isso, o modo como essa complexa articulação da matéria do meio é experimentada pelo jogador poderia ser descrito através da metáfora da *caixa preta* de Vilém Flüsser (2002) – um mecanismo no qual seu usuário domina o *input* e o *output*, sem no entanto conhecer o que acontece em seu interior. O jogador sabe os comandos que deve utilizar, mas só pode compreender plenamente os resultados desses *inputs* ao visualizar, na tela, o resultado das suas ações. O funcionamento interno dos algoritmos que representam em termos numéricos as regras do jogo só é acessível ao jogador indiretamente, seja por esse processo de experimentação ou pelo modo como a ficção/narrativa lhe antecipa algumas possibilidades. Como na caixa preta de Flüsser, o jogador joga com o aparelho – no caso, o *game* – para esgotar as possibilidades nele programadas, e assim compreender o que ocorre, por assim dizer, sob o capô. Aqui, a ideia do deciframento de um código subjacente ao texto, cara ao pensamento de Iser, ganha um duplo sentido: desvelar a lógica de funcionamento do jogo pode vir a ser, também, produzir o seu sentido. Isso é algo que pode ser percebido mais claramente em jogos como *The Beggar* e *As The Village Turns*, que exigem múltiplas sessões de jogo para que o jogador esgote todas as possibilidades programadas e não apenas conheça o funcionamento da mecânica codificada no jogo, mas também compreenda que tipo de discurso é essa programação, o que ela comunica ao privilegiar certos resultados em vez de outros. A limitação técnica do suporte impede, por exemplo, a *simulação* perfeita de todos os aspectos de um mundo ficcional, e a escolha de quais elementos simular tende a indicar uma intenção comunicativa.

Se podemos dizer que a ficção/narrativa traduz para o jogador a mecânica de jogo, ao lhe permitir realizar inferências sobre as regras e objetivos sem conhecê-los de antemão, talvez seja também possível pensar que o jogo seja uma forma de traduzir ficções e narrativas para o suporte digital particularmente adequada às peculiaridades desse suporte. Ao transformar conexões narrativas possíveis em regras simplificadas e discretas, por exemplo, um mundo ficcional se transforma em algo traduzível em algoritmos e valores numéricos e passível de ser manipulado pelo computador. Isso ocorre à custa do realismo ilusionista almejado pelos narratólogos, mas qualquer empobrecimento que porventura decorra dessa simplificação é compensado pelas possibilidades de articulação dinâmica oferecidas pelo suporte. Porém, se não atentarmos às possibilidades interpretativas presentes nessa tríplice articulação entre suporte, *gameplay* e ficção/narrativa, estaremos fadados a repetir críticas e lamentos a respeito da falta de nuance e sofisticação nas histórias banais típicas dos *games*.

A partir dessa formulação acerca das particularidades do meio, podemos concluir ainda que *vencer* um jogo digital – completando todos os objetivos propostos pelo *game* – não é necessariamente a finalidade última do jogador, e sim um mero pretexto para que ele desvele a mecânica de jogo e, com ela, as relações apresentadas no jogo entre as três dimensões da matéria (*gameplay*, suporte e ficção). O estabelecimento de parâmetros para a vitória ou a completude de um dado jogo serve para conduzir o jogador a esse processo gradual de descoberta, no qual reside o prazer estético e em cuja conclusão se dá a consumação da experiência estética.

O fato de que esse processo de exploração da caixa preta exige *inputs* do jogador implica na necessidade da adoção de uma atitude por parte deste, não apenas *diante* da obra, mas *na* própria obra. O comportamento do jogador passa a fazer parte não apenas da recepção da obra, mas da própria matéria do meio. Na experiência estética, o receptor sempre “performa” o meio, na medida em que produz o código que rege o sentido da obra. Seu comportamento, nesse sentido, já é parte da obra, mas esse caráter de performance é intensificado no video game – ou talvez fosse mais preciso dizer que alguns aspectos da performance do jogador são intensificados nos *games*: em particular, seu caráter de *comportamento restaurado*.

Toda performance é um comportamento restaurado, na medida em que é uma ação física que não ocorre pela primeira vez. A performance, entretanto, confere à execução de uma “rotina” uma qualidade auto-reflexiva, uma reflexão sobre o próprio comportamento. Isso só é possível porque o comportamento restaurado é marcado, enquadrado e separado. Mecânicas de jogo, aspectos ficcionais, e até mesmo qualidades do suporte digital roteirizam e demarcam ações físicas do jogador, fazendo com que ele reflita não apenas sobre o próprio comportamento de recepção da obra (seu papel de jogador, *diante* da obra), como também sobre o próprio comportamento na obra (seu papel *no* jogo ou mundo ficcional, e o que ele representa).

É claro que a obra não existe sem o ato de recepção, e que, portanto, descrever a atitude do receptor como um comportamento *diante* da obra não deve ser entendido como a descrição de uma separação, e sim como uma diferenciação – porventura tênue – entre dois níveis de um mesmo processo. A interação física do jogador com o jogo faz parte da materialidade física da obra de uma maneira que seu ato de recepção não faz, embora isso não implique em uma interferência do jogador na matéria do *game*, uma vez que essas ações

físicas são roteirizadas pelas regras do jogo ou por convenções de comportamento que o jogo invoca.

É porque as ações físicas do jogador fazem, dessa maneira, parte das obras, que o video game se mostra um meio particularmente propício ao tratamento de certos temas como a postura ética diante da alteridade (*ImmorTall*, *The Majesty of Colors*), o aprendizado (...*But That Was [Yesterday]*), os hábitos (*Everyday The Same Dream*, *Unmanned*) e dogmas (*Loved*). O fato de que a maioria esmagadora dos *games* que seguem a lógica do mercado optam por roteirizar comportamentos violentos, sem qualquer tipo de auto-reflexividade ou questionamento, não apaga essa que é uma das principais possibilidades estéticas oferecidas pelo meio.

Quando optei por intitular este trabalho “A Poética do Video Game”, prescrevi-me a tarefa de desenvolver uma teoria estética acerca da especificidade expressiva dos *games*. Em retrospecto, percebo que talvez tenha feito pouco mais que estabelecer os fundamentos dessa teoria do meio video game. Outros trabalhos virão, que talvez tomem a discussão que aqui se deu como pressuposto, fazendo avançar este projeto. À etapa que aqui se conclui, basta o papel de iluminar novos caminhos, permitindo abordar de novas maneiras a questão do potencial estético do video game.

Nem todos os jogos digitais podem proporcionar experiências estéticas, e mesmo aqueles que o fazem, talvez fiquem aquém, em sofisticação e sutileza, de modalidades artísticas que tiveram décadas ou séculos para explorar as possibilidades oferecidas por suas respectivas matérias. O video game já não está mais em sua infância, mas apenas nos últimos anos surgiram as condições necessárias para garantir aos desenvolvedores a autonomia em relação à indústria necessária para essa experimentação. Os jogos casuais são fruto dessa mudança e, embora a nova tendência tenha sido incorporada à lógica de mercado, resultando em uma enxurrada de títulos que, de fato, merecem o epíteto “casual”, ela também assumiu a forma de inúmeros jogos de caráter pessoal e autoral, aos quais têm se tornado comum atribuir a denominação “*indie*”. Quer optemos por chamá-los de “casuais” ou de “independentes”, os jogos aqui analisados fazem pouco mais que arranhar a superfície do potencial estético do meio. E é bem possível que este trabalho tenha feito o mesmo no campo da teoria.

Estamos apenas no começo.

Referências Bibliográficas

AARSETH, Espen. **Cybertext**. Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: The John Hopkins Press, 1997.

BERGAN, Ronald. Roger Ebert Obituary. **The Guardian**, Londres, 5 abr. 2013. Disponível em <<http://www.theguardian.com/film/2013/apr/04/roger-ebert>> Acesso em: 03 jun. 2013.

BOGOST, Ian. **Unit Operations**. An approach to videogame criticism. Cambridge: The MIT Press, 2008.

BURDEN, Michael; GOUGLAS, Sean. The Algorithmic Experience: Portal as Art. **Game Studies**. Vol 12, N 2, dez. 2012. Disponível em <http://gamestudies.org/1202/articles/the_algorithmic_experience> Acesso em: 30 jun. 2013.

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

CARLSON, Marvin. **Performance**: Uma introdução crítica. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

CASTAÑARES, Wenceslao. Cultura visual y crisis de la experiencia. **CIC Cuadernos de Información y Comunicación**, Vol 12, N 1, dez. 2007. Disponível em <<http://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/view/CIYC0707110029A>> Acesso em: 08 out. 2011.

COSTA VAL, Maria da Graça. **Redação e textualidade**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

CONSALVO, Mia; DUTTON, Nathan. Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. **Game Studies**. Vol 6, N 1, dez. 2006. Disponível em <http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton> Acesso em: 30 ago. 2012.

CURRIE, Gregory. **The Nature of Fiction**. Cambridge: Cambridge University Press, 1990.

DAVIES, Stephen. **Definitions of Art**. Ithaca: Cornell University Press, 1991.

DEEN, P. Interactivity, Inhabitation and Pragmatic Aesthetics. **Game Studies**. Vol 11, N 2, maio 2011. Disponível em <<http://gamestudies.org/1102/articles/deen>> Acesso em: 08 out. 2011.

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

DUARTE, Rodrigo. **O belo autônomo**. Textos clássicos de estética. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

EBERT, Roger. **Roger Ebert's Journal**. Games as Art: Ebert vs. Barker. 21 jul. 2007. Disponível em <<http://www.rogerebert.com/rogers-journal/games-vs-art-ebert-vs-barker>> Acesso em 03 jun. 2013.

EBERT, Roger. **Roger Ebert's Journal**. Video Games Can Never Be Art. 16 abr. 2010. Disponível em <<http://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>> Acesso em 03 jun. 2013.

EBERT, Roger. **Roger Ebert's Journal**. Okay, Kids, Play on my Lawn. 01 jul. 2010. Disponível em <<http://www.rogerebert.com/rogers-journal/okay-kids-play-on-my-lawn>> Acesso em 03 jun. 2013.

ECO, Umberto. **A definição da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

ESKELINEN, Markku. The Gaming Situation. **Game Studies**. Vol 1, N 1, jul. 2001. Disponível em <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>> Acesso em: 01 jul. 2012.

FALCI, Carlos Henrique. **Condições para a produção de cibernarrativas a partir do conceito de imersão**. 2007. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Literatura, Florianópolis.

FERRY, Luc. **Homo aestheticus**: a invenção do gosto na era democrática. São Paulo: Ensaio, 1994.

FLÜSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. Ensaio para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FRASCA, Gonzalo. Ludology meets narratology. Similitude and differences between (video) games and narrative. **Parnasso**, Helsinki, Vol 1, N 1, 1999. Disponível em <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>> Acesso em: 11 abr. 2011.

GREENBERG, Clement. **Estética doméstica**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

GUILLORY, John. Genesis of the Media Concept. **Critical Inquiry**. Vol 36, N 2, p. 321-362, jan. 2010.

GUMBRECHT, H. U. **Elogio da beleza atlética**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

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

ISER, Wolfgang. **The act of reading**: a theory of aesthetic response. Baltimore: The John Hopkins Press, 1994.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura**. Uma teoria do efeito estético (Vol. 2). São Paulo: Ed. 34, 1999.

JAUSS, Hans Robert. **Toward an Aesthetic of Reception**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999.

JENKINS, Henry. Games, the New Lively Art. In: RAESSENS, Joost; GOLDSTEIN, Jeffrey. **Handbook of Computer Game Studies**. Cambridge: MIT Press, 2005.

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

JUUL, Jesper. **A casual revolution**. Reinventing video games and their players. Cambridge: The MIT Press, 2010.

KENT, Steven L. **The ultimate history of video games**. From Pong to Pokémon and beyond – the story behind the craze that touched our lives and changed the world. New York: Three Rivers Press, 2001.

KIRCHOF, Edgar Roberto. **Estética e Semiótica**. De Baumgarten e Kant a Umberto Eco. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.

KLOSTERMAN, C. The Lester Bangs of Video Games. **Esquire Magazine Online**, New York, 30 jun. 2006. Disponível em: <http://www.esquire.com/features/ESQ0706KLOSTER_66> Acesso em: 08 out. 2011.

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

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: The MIT Press, 2001.

MARTIN, Douglas. Roger Ebert Dies at 70; a Critic for the Common Man. **The New York Times**, New York, 4 abr. 2013. Disponível em < <http://www.nytimes.com/2013/04/05/movies/roger-ebert-film-critic-dies.html>> Acesso em: 03 jun. 2013.

MOSTAÇO, Eldécio. Conceitos operativos nos estudos da performance. **Sala Preta**. Vol 13, N 1, novembro de 2012. Disponível em <http://www.revistasalapreta.com.br/index.php/salapreta/article/view/469/481> Acesso em: 11 nov. 2013.

MURPHY, John. **O Pragmatismo**: De Peirce a Davidson. Lisboa: Asa, 1993.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

MURRAY, Janet. From game-story to cyberdrama. In: WARDRIP-FRUIN, N.; HARRIGAN, P. (org.). **First Person**: New Media as Story, Performance and Game. Cambridge: The MIT Press, 2004.

PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

PEARCE, Celia. Towards a game theory of game. In: WARDRIP-FRUIN, N.; HARRIGAN, P. (org.). **First Person**: New Media as Story, Performance and Game. Cambridge: The MIT Press, 2004.

QUARANTA, Domenico. Game Aesthetics: how videogames are transforming contemporary art. In: M. Bittanti, D. Quaranta (eds). **GameScenes**. Art in the Age of Videogames. Milão: Johan & Levi, 2006.

RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa** (tomo 1). Campinas: Papirus, 1994.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative as Virtual Reality**. Immersion and interactivity in literature and electronic media. Baltimore: The John Hopkins University Press, 2001.

RYAN, Marie-Laure. Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media. **Game Studies**. Vol 1, N 1, jul. 2001. Disponível em <<http://gamestudies.org/0101/ryan/>> Acesso em: 11 abr. 2011.

SCAD. *Georgia Tech and SCAD announce the Art History of Games conference*. 18 dez. 2009. Disponível em: <<http://www.scad.edu/news/2009/art-history-of-games-120409.cfm>> Acesso em: 16 fev. 2013.

SCHECHNER, Richard. What is Performance?, In: SCHECHNER, Richard. **Performance studies: an introduction**. New York & London: Routledge, 2006.

SEARLE, J. R. The Logical Status of Fictional Discourse. In: SEARLE, J. R. **Expression and Meaning**. Cambridge: Cambridge University Press, 1979.

SEEL, Martin. **Estética del aparecer**. Madrid: Katz, 2010.

SEEL, Martin. No escopo da experiência estética. In: PICADO, B.; MENDONÇA, C.; CARDOSO FILHO, J. (org.). **Experiência Estética e Performance**. Salvador: Edufba, 2014.

SHUSTERMAN, Richard. **Vivendo a Arte**. O pensamento pragmatista e a estética popular. São Paulo: Ed. 34, 1998.

SIMONS, J. Narrative, Games and Theory. **Game Studies**. Vol 7, N 1, ago. 2007. Disponível em <<http://gamestudies.org/0701/articles/simons>> Acesso em: 11 abr. 2011.

STEINBERG, Neil. Roger Ebert dead at 70 after battle with cancer. **Chicago Suntimes**, Chicago, 4 abr. 2013. Disponível em <<http://www.suntimes.com/17320958-761/roger-ebert-dies-at-70-after-battle-with-cancer.html>> Acesso em: 03 jun. 2013.

TATARKIEWICZ, Wladislaw. **Historia de seis ideas**. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética. Madrid: Tecnos, 1997.

TAVINOR, Grant. **The art of videogames**. Oxford: Wiley-Blackwell, 2009.

TAYLOR, Diana. **O arquivo e o repertório**. Performance cultural nas Américas. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2013.

WALTON, Kendall. **Mimesis as make-believe**. Cambridge: Harvard University Press, 1990.