

SÉRGIO NESTERIUK GALLO

**JOGO COMO ELEMENTO DA CULTURA: ASPECTOS
CONTEMPORÂNEOS E AS MODIFICAÇÕES NA
EXPERIÊNCIA DO JOGAR**

**PROGRAMA DE ESTUDOS PÓS-GRADUADOS EM
COMUNICAÇÃO e SEMIÓTICA**

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO –
PUC/SP**

Tese apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Doutor em Comunicação e Semiótica, Área de Concentração “Signo e Significação nas Mídias”, sob a orientação do Prof. Dr. Sérgio Bairon Blanco Sant’Anna.

SÃO PAULO, MARÇO DE 2007.

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

Tese apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Doutor em Comunicação e Semiótica - Área de Concentração “Signo e Significação nas Mídias”, Linha de Pesquisa “Sistemas Semióticos em Ambientes Midiáticos” sob a orientação do Prof Doutor Sérgio Bairon Blanco Sant’anna.

Folha de Aprovação da Banca Examinadora

*Dedico este trabalho à Andréa, à
Natasha e ao Ravi pelo carinho e
compreensão ao longo desta
jornada.*

Agradeço:

ao meu orientador pela dedicação e paciência, aos Professores Mauro Baptista e Vicente Gosciola pelas valiosas dicas e orientações durante a qualificação, aos meus pais, meus sogros, meus alunos, meus amigos e colegas da Anhembi Morumbi, da PUC-SP, do NuPH e do CS Games pelo constante incentivo e intercâmbio.

Muito obrigado a todos!

RESUMO

Partindo do princípio que “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve” (Huizinga, 2004), a presente tese procura entender e refletir sobre o jogo como elemento da cultura, bem como identificar as características formais do jogo em si. O objetivo desta tese é pensar a presença e os reflexos do jogo na cultura contemporânea e seu diálogo com a tecnologia e as novas mídias. Parar tanto, a pesquisa se utilizou de autores relacionados ao universo do jogo (Huizinga, Callois e Gadamer), cultura contemporânea (Lipovetsky, Jameson, Benjamin), narrativa (Aristóteles, Barthes, Eco, Murray) e tecnologia (Bairon, Hansen e Santaella).

O jogo é entendido como estrutura de linguagem, uma função significativa de origem fenomenológica que dialoga, portanto, com o atual estado da arte da comunicação, no qual esta passa a ser entendida em um contexto expandido. É possível ainda pensar que jogo e comunicação são áreas extremamente próximas e que, por vezes, se confundem: o jogo é parte da comunicação e a comunicação é parte do jogo.

No entanto, as chamadas “novas tecnologias” agregaram a estes aspectos primordiais do jogo novas configurações e possibilidades, tornando mais frequentes situações como jogos individuais e o estabelecimento de relações não presenciais entre os jogadores, por exemplo. Essa não exigência de uma relação presencial para o desenvolvimento dos jogos digitais também ocasiona aquilo que chamamos de “modificações na experiência do jogar”, isto é, a possibilidade de jogar uma maior variedade de tipos de jogos a partir de um mínimo de habilidades e competências (variação física). Entretanto, se por um lado as modificações na experiência do jogar podem representar uma maior democratização, acessibilidade e diversidade de jogos, suportes e situações de jogo, por outro, se deve ter cuidado para que não possa representar uma uniformização e padronização dos jogos, o que pode resultar em uma exploração limitada do universo do jogo e de seu conceito expandido.

Palavras-chave: jogo, cultura contemporânea, mídias digitais, videogame (*games*).

ABSTRACT

Starting from the principle that “are in the game and for the game that the civilization appears and develops” (Huizinga, 2004), this thesis tries to understand and to reflect on the game as element of the culture, as well as identifying the formal characteristics of the game itself. The objective of this thesis is to think the presence and the consequences of the game about the contemporary culture and its dialogue with the technology and the new medias. The research used authors related to the universe of the game (Huizinga, Callois and Gadamer), contemporary culture (Lipovetsky, Jameson, Benjamin), narrative (Aristotle, Barthes, Echo, Murray) and technology (Bairon, Hansen and Santaella).

The game is understood as language structure, a significant function that dialogues, therefore, with the current state of the art in the communication area, in which it can be understood in a expanded context. It is possible to think that game and communication are extremely close areas and that, for times, they confuse itself: the game is part of the communication and the communication is part of the game.

However, “new technologies” had added to these new primordial aspects of the game configurations and possibilities, having become more frequent situations as individual games and the establishment of not actual relations between the players, for example. This requirement of an actual relation for the development of the digital games also does not cause what we call “modifications in the playing experience”, that is, the possibility to play a bigger variety of types of games from a minimum of abilities and abilities (physical variation). However, if the modifications in the experience of playing can represent a bigger democratization, accessibility and diversity of games, supports and situations of game, for another hand, it must have to take care so that it cannot represent a standardization of the games, what it can result in a very limited exploration of game’s universe and its expanded concept.

Keywords: play, contemporary culture, digital medias, videogame (games).

SUMÁRIO

Introdução [9]

Capítulo 1 – Jogo como elemento da cultura[12]

1.1 – Jogo e Cultura [13]

1.2 – Aspectos Formais do Jogo [28]

1.3 – Jogo e Cultura Contemporânea [54]

Capítulo 2 – Jogo e Tecnologia [74]

2.1 – Videogame: jogo e tecnologia na cultura contemporânea [75]

2.2 – Videogame: estado da arte e paradigmas [133]

Considerações Finais [179]

Bibliografia [183]

Introdução

Games são hoje umas das formas culturais mais populares e ao mesmo tempo mais sofisticadas da contemporaneidade. Populares pela massificação que alcançaram, e sofisticadas pelo alto nível e diversidade das competências e tecnologias necessárias ao seu desenvolvimento. A despeito disso, a dimensão cultural dos *games*, especialmente no que toca a suas potencialidades expressivas e educacionais, continua encoberta por uma visão que enfoca os jogos como sendo banais e, muitas vezes, prejudiciais por propagarem a violência.

Aos poucos, entretanto, os *games* começam a sair dos guetos de jogadores e das margens do universo acadêmico para ganhar atenção enquanto fenômeno contemporâneo e o objeto de estudo. As restrições e preconceitos que outrora assolaram aqueles que ousaram atribuir valor positivo ao fenômeno dos *games* amenizam-se com uma nova geração de pesquisadores que, com maior conhecimento de causa, desmistificam o universo dos jogos de *videogame*. A presente tese vai ao encontro dessa nova perspectiva na expectativa de promover sua colaboração com o atual cenário de pesquisas sobre o assunto, sobretudo em língua portuguesa.

Os estudos em *games* (área internacionalmente conhecida por *game studies*) surgiu por volta da metade da década de 90 e ganhou um pouco mais de projeção no início dos anos 2000 com a estruturação de suas duas principais linhas de força: narratologia e ludologia. A primeira prioriza o estudo dos *games* a partir das formas expressivas da narrativa, tal qual já o faz de forma semelhante em outras áreas como a literatura e o cinema, por exemplo. Já a ludologia foi proposta por Frasca (1999) enquanto uma disciplina que procurasse estudar os *games* a partir das especificidades características dos jogos. Longe do radicalismo adotado por alguns dos defensores das duas linhas, que alegam incompatibilidade entre as propostas, acreditamos que ambas são, na verdade, igualmente importantes e complementares para o entendimento dos *games*.

Nesse sentido, esta tese se apresenta como um desdobramento dos estudos iniciados em nosso mestrado. Na dissertação “A narrativa do jogo na hipermídia: a interatividade

como possibilidade comunicacional” consideramos que, assim como o jogo, a narrativa se apresenta como uma força ancestral, associada aos primórdios da natureza humana. Ao analisar o desenvolvimento das formas, tecnologias e teorias narrativas ao longo do tempo, foi possível apontar semelhanças e diferenças entre as manifestações narrativas nos *games* – pautadas pela incorporação dos elementos centrais do jogo – e suas formas antecessoras.

Assim, a presente tese se propõe, em um primeiro momento, a fornecer subsídios teóricos que auxiliem na reflexão em torno da dimensão cultural dos jogos, colaborando para a compreensão dos *games* dentro do contexto tecnológico e social contemporâneo. Ao lançarmos olhares críticos sobre o modo como é construído o *sujeito-jogador* nos *games* e propormos uma análise das tendências emergentes na indústria dos jogos de videogame e na própria cultura contemporânea, pretendemos identificar e explicitar algumas das tensões existentes nos campos multi, inter e transdisciplinares que envolvem o desenvolvimento e o estudo dos *games*.

A hipótese levantada é a de que a intersecção entre jogo, cultura e as tecnologias digitais presentes nos *games* estabelece uma relação de mútua transformabilidade com a cultura contemporânea, resultando em modificações na experiência do jogar. Tais modificações podem, de acordo com os rumos que seguirão os *games*, em uma perspectiva otimista resultar em novas e promissoras perspectivas para os jogos e seus jogadores, ou, em uma perspectiva pessimista, ocasionar uma padronização e limitação das novas potencialidades que se oferecem aos *games*.

Para tentar examinar algumas dessas características, exploraremos a partir do primeiro capítulo algumas reflexões iniciais sobre o jogo como elemento da cultura e o seu papel tradicionalmente ocupado nas sociedades ao longo da história. Feitas tais reflexões, discorreremos, com base nos estudos de Caillois (1999), sobre as características formais do jogo em si e suas formas de manifestação em diferentes contextos sociais. Num terceiro momento, ainda no primeiro capítulo, apresentaremos nossas impressões e conclusões sobre as transformações ocorridas e o papel ocupado pelo jogo no contexto contemporâneo, estabelecendo relações e associações com características expressivas das sociedades pós-industriais.

O advento e a posterior disseminação das tecnologias digitais, que foram responsáveis por profundas transformações no cotidiano do homem contemporâneo, tem como principal referência a popularização dos primeiros computadores pessoais a partir do início dos anos 80. O que alguns esquecem, entretanto, é que uma década antes o videogame já começava a se configurar como um importante produto cultural, abrindo as portas para a aceitação desses primeiros computadores pessoais. Não podemos esquecer que até a chegada dos primeiros aparelhos de videogame, os computadores eram sinônimo de máquinas “pesadas” e impessoais. Com a proliferação dos *games* proliferou também a percepção de que os computadores também podiam ser máquinas “amigáveis”.

O segundo capítulo desta tese estabelece relações entre jogo e tecnologia, a partir de algumas perspectivas e premissas da cultura contemporânea anteriormente trabalhadas. Desta forma nos foi possível investigarmos, em extensão e profundidade, as transformações tecnológicas vivenciadas no universo dos *games* e suas implicações nas esferas da cultura e do próprio jogo. Na segunda e última parte deste capítulo, é identificado e analisado o atual estado da arte dos *games*, o que possibilita a descoberta de certas modificações na experiência do jogar. Também nos é possível, a partir do percurso traçado neste trabalho, especular sobre possibilidades e potencialidades para o futuro dos *games*, dentro de um cenário extremamente dinâmico e metamórfico que tão bem caracteriza os *games* e suas realidades circundantes.

Por fim, tal qual um jogo aberto, apresentamos algumas considerações finais sobre o trabalho, onde – além de (r)estabelecermos algumas relações formais e reforçarmos certos aspectos já abordados na tese - tivemos a oportunidade de referenciar o cenário de empresas desenvolvedoras, bem como o das abordagens e dos estudos de *games* no Brasil, cujo contextos ora se aproximam, ora se distanciam da realidade de outros países.

1. JOGO COMO ELEMENTO DA CULTURA

1.1 - JOGO E CULTURA

“Seria mais ou menos óbvio, mas também um pouco fácil, considerar “jogo” toda e qualquer atividade humana (...) Não vejo, todavia, razão alguma para abandonar a noção de jogo como um fator distinto e fundamental, presente em tudo que acontece no mundo”. **Johan Huizinga**

Assim como os outros animais, o homem, desde seus primórdios, luta pela sobrevivência, isto é, realiza autopoiese. Nos aspectos mais fisiológicos desse processo, a espécie humana originariamente esteve em desvantagem em relação a muitas espécies animais. Pensemos, por exemplo, na vulnerabilidade e dependência dos bebês quando comparados com os leões ou cavalos recém-nascidos. Em função disso, o homem foi aperfeiçoando sua capacidade de raciocínio para garantir a sobrevivência da espécie e desenvolveu diversas técnicas, como a agricultura, o vestuário, a pecuária etc.

A organização social – popularmente compreendida como característica humana – é também praticada por vários outros animais, mas sempre dentro de certos limites característicos de sua espécie. A partir do momento em que o homem começa a constituir aldeias e, posteriormente, cidades e civilizações, as necessidades de sobrevivência e a própria organização social foram se tornando cada vez mais complexas, transformando a forma de vida do homem como um todo e diferenciando-o cada vez mais dos outros animais.

É verdade que o ser humano, em grande parte das circunstâncias, ainda é afetado por instintos e comportamentos primitivos, mas parece que difere das demais espécies na medida em que busca, constantemente, uma superação de seus próprios limites. Isso gerou algo inédito: o desejo de controle e dominação da natureza, fato que o tornou um animal que responde muito mais à própria cultura do que ao ambiente natural do qual se originou.

O termo *homo sapiens* – que tenta definir o homem em sua especificidade e determinaria o ápice da evolução humana - revela a ênfase dada à capacidade de elaboração abstrata e de raciocínio. No entanto, o otimismo a respeito das possibilidades da

inteligência humana propagado no século XVIII durante o Iluminismo logo encontra a sua contrapartida no Romantismo. Este movimento, cujos primórdios remetem ao fim do século XVIII na Alemanha, difundiu-se pelo mundo ocidental no século XIX e opôs-se radicalmente às concepções racionalistas, defendendo as dimensões do sonho, da subjetividade e da negatividade como sendo fundamentais para a constituição humana.

Originam-se daí os primórdios da crise do sujeito cartesiano – que se agravou a partir do início do século XX, sobretudo após a experiência da I Grande Guerra Mundial – e que se expressou principalmente no pensamento da tríade Marx-Freud-Nietsche. A integridade do indivíduo como ser racional que conhece e comanda todos os seus atos, a sua relação com a transcendência e com o trabalho, foram questionadas por esses pensadores, que em seus trabalhos discutiram algumas das premissas básicas do sujeito moderno.

Hanna Arendt (2001) propõe uma outra forma de se nomear o sujeito moderno quando forja o conceito de *homo faber*, o homem que fabrica, produz. Esse conceito problematiza a relação do homem com os meios de produção, e discute justamente a intervenção humana na natureza: *o homo faber*, ao contrário do *animal laborans* (homem que produz somente o necessário para a sua subsistência) é o construtor do mundo. Ainda que não seja nossa intenção esgotar aqui as implicações destes conceitos, eles nos servem para salientar algumas reflexões acerca da modernidade, momento histórico no qual as revoluções tecnológicas e seus impactos aceleram-se e difundem-se numa escala nunca dantes vista.

A presença do homem como ser que modifica e destrói a natureza para criar e suprir novas necessidades tornou-se tão hegemônica que vimos florescer a partir de meados do século XX uma ciência que justamente busca discutir e equilibrar esse tipo de intervenção: a ecologia. Esses desenvolvimentos ultrapassam as necessidades de nossa reflexão, mas nos ajudam a compreender como a lógica progressista passa a ser vista cada vez mais com desconfiança no último século.

No período entre-guerras (1919-1939), essa desconfiança havia se acirrado por conta das crescentes tensões mundiais, e com a ascensão europeia do nazi-fascismo. É

nesse contexto, inclusive, que Huizinga publica seu livro *Homo ludens*, em 1938, fato que Sevcenko (2005) irá relacionar com uma tendência intelectual que irá culminar com o Situacionismo e Maio de 68 na França. Essas considerações são apontadas aqui para que possamos associar os desenvolvimentos de Huizinga a um momento histórico em que se tornou necessário resgatar elementos humanos que contrastassem com os objetivos do grande capital mundial e com a indústria da guerra.

Assim, Huizinga (2004) propõe a adoção de um outro termo, a partir de uma terceira função humana que, como as outras duas, também existe nos animais, mas que considera tão importante quanto o próprio raciocínio e a fabricação de objetos: o jogo. Daí, *homo ludens*.

Em seu livro, Huizinga procura entender e refletir sobre o jogo como elemento *da* cultura e não apenas como elemento *na* cultura.

“(...) insisti no uso do genitivo, pois minha intenção não era definir o lugar do jogo entre todas as outras manifestações culturais e sim determinar até que ponto a própria cultura possui um caráter lúdico. O objetivo deste estudo mais desenvolvido é procurar integrar o conceito de jogo na cultura” (Huizinga: 2004, II).

Trata-se, portanto, de entender o jogo em si enquanto fenômeno cultural e sua importância fundamental para o desenvolvimento da cultura e da civilização; jogo como forma significativa, como função social. Para o pesquisador holandês, a cultura surge e se desenvolve sob a forma de jogo, como que “jogada”.

Desta forma, é possível especular que o jogo seja mais antigo que a própria cultura, já que os animais brincavam antes e longe de nós, sem que os tivéssemos ensinado. Ou seja, a civilização humana em si não acrescentou uma característica essencial (fundamental) à natureza do jogo, apenas o incorporou e o desenvolveu em certos aspectos.

Podemos pensar em inúmeras funções “biológicas” para tentar explicar o jogo, porém, mesmo ao nível dos animais, o jogo é sempre muito mais do que um mero reflexo psicológico ou um fenômeno fisiológico.

“Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma *função significativa*, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa” (Huizinga: 2004, 3-4).

As abordagens com ênfase nos aspectos biológicos ou psicológicos possuem, obviamente, suas importâncias – e, em alguns momentos deste trabalho, falaremos um pouco delas -, mas não podem, por si só, dar conta de explicar o conceito de jogo, nem de seu significado para os jogadores, de sua fascinação e de seu poder, isto é, de seu caráter estético.



Ilustração de Alfonso X de Castile (1283) retirada do Libro de los Juegos.

Como a realidade do jogo não está restrita à vida humana, seus fundamentos não podem se limitar a elementos racionais. “A existência do jogo é inegável. É possível negar, se se quiser, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo” (Huizinga: 2004, 6).

Antes de qualquer coisa, é preciso considerar que dificilmente uma língua tenha conseguido sintetizar os diversos aspectos e características do jogo em uma única palavra. A idéia ou noção de jogo é definida e mesmo limitada pela palavra que utilizamos para

expressá-la, pois sua origem não parte de um pensamento científico, mas sim de diferentes línguas, no interior da linguagem de diferentes culturas. Assim, não poderíamos esperar que línguas diferentes encontrassem, a partir de suas características culturais intrínsecas, uma

“Se o jogo é, verdadeiramente, a mola primordial da civilização, é impossível que os seus segundos sentidos não se revelem também instrutivos”, afirma Caillois (1990, 10).

Em uma primeira acepção, podemos pensar o termo jogo enquanto uma totalidade de imagens, símbolos ou instrumentos necessários à atividade ou funcionamento de um conjunto complexo. Trata-se, nesse caso, de uma totalidade fechada, imutável que independe de qualquer fator externo, a não ser da energia necessária para o seu funcionamento.

Jogo pode significar ainda, o estilo de um intérprete – um ator ou músico, por exemplo. Mesmo preso a um roteiro ou partitura, o interprete pode demonstrar sua própria personalidade por meio de inimitáveis interpretações. Nesse sentido, o termo “jogo” combina a idéia de limite com as idéias de liberdade e de invenção.

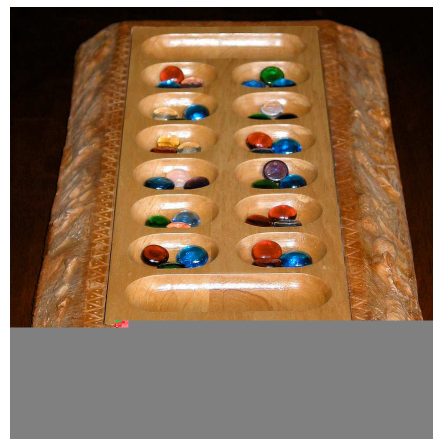
A palavra jogo também pode remeter a uma noção de amplitude, de facilidade de movimentos, uma liberdade útil, mas não excessiva. Um jogo que subsiste entre os diversos elementos e que permite o funcionamento de um sistema ou mecanismo. Se exagerado esse jogo pode causar a quebra ou destruição de todo o sistema. Nessa acepção, jogo significa a liberdade necessária ao rigor, para que este possa adquirir ou conservar a sua eficácia.

Por fim, nota-se a constante e diversificada presença de expressões idiomáticas envolvendo o termo, como podemos perceber em: “entregar o jogo”, “fazer parte do jogo”, “saber jogar”, “estragar o jogo”, “jogo da verdade”, “jogo de cintura”, “jogo de empurra-empurra”, “jogo de palavras”, “jogo duplo”, “jogar sério”, “jogar limpo”, “jogar sujo”, “jogar com trunfos”, “mostrar o jogo”, “abrir o jogo”, “esconder o jogo”, “estar em jogo”, “ter o jogo na mão”, “virar o jogo”, “amarrar o jogo”, “entrar no jogo”, “jogar o jogo”, entre outras.

Estas poucas, mas diversas e amplas acepções do termo podem nos revelar o quanto, não o jogo em si, mas as disposições psicológicas que ele traduz e fomenta, podem efetivamente constituir importantes fatores culturais. Para Caillois (2000), a exemplo do que já ocorre em algumas áreas – como a economia, a política, a religião e as relações familiares – os padrões e temas básicos da cultura também poderiam igualmente ser deduzidos do estudo do jogo e do jogar.

O jogo não é apenas uma distração individual - talvez seja até muito menos individual do que se costuma pensar. Mesmo os proprietários de brinquedos e de jogos iguais ou semelhantes costumam se reunir em lugares consagrados pelo hábito para avaliarem suas habilidades e se sociabilizarem, o que constitui, muitas vezes, a essência de seu prazer. No meio da multidão, o ambiente do jogo favorece uma espécie de catarse, uma tensão compartilhada, ainda que entre desconhecidos. Falta alguma coisa à atividade do jogo quando esta se reduz a um simples exercício solitário. Como observa Caillois: “Geralmente, os jogos só atingem a plenitude no momento em que suscitam uma cúmplice ressonância” (Caillois: 2000, 62).

O aspecto de sociabilidade proporcionado pelo jogo é tão intenso que mesmo depois de acabado o jogo, algumas comunidades de jogadores podem tornar-se constantes. A possibilidade de poder estar ao mesmo tempo junto e separado, de compartilhar sensações e emoções em um contexto especial, suspenso da vida ordinária e com regras e dinâmicas próprias cultiva seu fascínio e sua magia para muito além da duração de cada jogo.



Dois integrantes da tribo Maasai jogam mancala no Kenia (foto Shane Sargent, 2005). Ao lado um suporte estilizado com relevo e pedras semi-preciosas. De data e local de origem desconhecidos, o jogo, ainda largamente praticado, é considerado um dos mais antigos do mundo.

Nesse sentido, o jogo também se manifesta como um fenômeno da cultura, um veículo de comunicação. Mesmo aquele que possa ser considerado o mais individual dos jogos se presta a todos os tipos de transformações, de modo que poderá chegar até mesmo à

institucionalização. Cada tipo de jogo possui seu próprio aspecto socializante que, de acordo com sua amplitude e estabilidade, podem adquirir o direito de cidadania na vida coletiva, como é o caso das manifestações populares, das artes do espetáculo e do esporte, por exemplo.

Quanto mais significativos forem, mais os jogos dependem da cultura em que são praticados. Isso significa que certos jogos preferidos por uma cultura em um determinado tempo-espaço, podem ajudar a definir e a descrever algumas das principais características morais e/ou intelectuais dessa cultura. Sendo os jogos ao mesmo tempo fatores e imagens de cultura, os impulsos primários dos jogos e da cultura coincidem. Os jogos mais difundidos e praticados em uma dada sociedade:

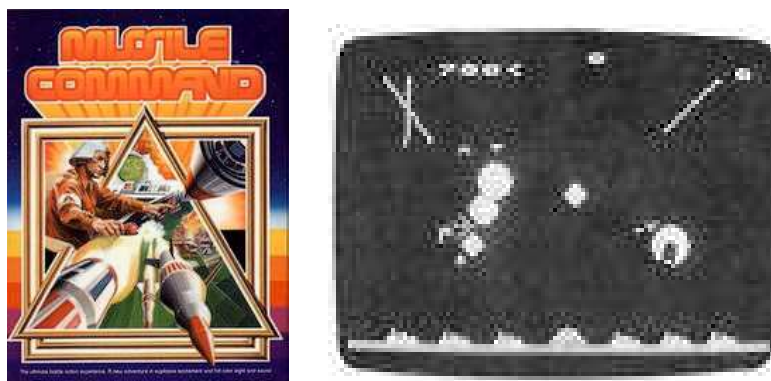
“(…) manifestam, por um lado, as tendências, os gostos e as formas de pensar mais correntes e, simultaneamente, educam e treinam os jogadores nessas mesmas virtudes e nesses mesmos erros, sancionando neles os hábitos e preferências.(…) De fato, sendo os jogos fatores e imagens de cultura, daí decorre que, em certa medida, uma civilização e, no seio de uma civilização, uma época, pode ser caracterizada pelos seus jogos” (Caillois: 2000, 102).

Os jogos podem, portanto, traduzir a sua fisionomia geral e fornecer indicações úteis acerca das preferências, das fraquezas e das linhas de força de uma dada sociedade num determinado momento de sua evolução. Pensemos aqui, por exemplo, nos inúmeros jogos de estratégias militares lançados, sobretudo nos Estados Unidos, durante o período recente da Guerra Fria. Jogos e brinquedos, ao longo da história, podem ser entendidos como resíduos materiais ou imateriais, marcas de processo da consubstancialidade evidente entre jogo e cultura.

É necessário aqui, observar que tais marcas devem ser entendidas como reflexo e, portanto, entender se um jogo age no sentido contrário (crítica, paródia ou pastiche) ou favorável (apologia, propaganda) a determinados valores é uma tarefa difícil e, muitas vezes, imprecisa.

Retomando o exemplo da Guerra Fria, a Atari – uma empresa norte americana de jogos de *videogame* – lança, em 1980, “*Missile Command*”. Neste popular jogo, o jogador

comanda torres de baterias antiaéreas responsáveis por evitar que mísseis lançados por um inimigo de maneira contínua e ininterrupta destruam todo o seu país. O final do jogo só se dava por *exaustão*, isto é, no momento em que o jogador não conseguisse mais destruir os mísseis antes de atingir o solo.



Embalagem e *Screen-shot* do game *Missile Command*, lançado pela Atari em 1980.

Uma vez iniciado este jogo, seu final já estava decretado: mais cedo, mais tarde, seu país seria completamente destruído. A única coisa que poderia se alterar, além da dinâmica interna do jogo era o tempo de jogo e o placar, mas jamais a destruição. Seria esse jogo uma apologia ou uma crítica à guerra?

Os princípios dos jogos, por serem – como veremos mais adiante - constantes e universais, marcam profundamente os tipos de sociedade, podendo servir até mesmo para uma eventual classificação destas. Assim uma sociedade pode constituir-se predominantemente sob o princípio da competição ou da simulação, por exemplo, ainda que as normas sociais vão naturalmente privilegiar ou favorecer um desses princípios em detrimento dos outros (Caillois, 103-106). Isso significa que as categorias fundamentais dos jogos podem eventualmente também ser aplicadas às próprias sociedades. Não se trata, todavia, de buscar elementos das categorias do jogo na sociedade – uma vez que toda e qualquer sociedade as possui -, mas sim de determinar o papel que as diversas sociedades atribuem aos diversos tipos de jogos e às suas características basais.

Para Huizinga (2004) todas as grandes forças instintivas da vida civilizada têm sua origem no mito e no “solo primevo do jogo”: o direito e a ordem, o comércio e o lucro, a

indústria, a arte, a poesia, a filosofia, o conhecimento e a ciência. As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são desde o seu início, inteiramente marcadas pelo jogo, assim como a própria linguagem, pois toda expressão abstrata traz oculta uma metáfora, e toda metáfora é um jogo de palavras.

O próprio mito, citado anteriormente, é celebrado dentro de cerimônias e rituais que transcorrem dentro de um espírito absolutamente lúdico, de puro jogo. O homem primitivo buscava, por meio dos mitos, justificativas e explicações sobre fenômenos - normalmente, mas não apenas, cosmogônicos -, aos quais não conseguia atribuir qualquer outro tipo de elucidação. Nesses casos, nota-se uma atmosfera que joga no limite entre a brincadeira e a seriedade².

Os atos de culto e de ritual estão tão atrelados às características lúdicas, que Platão (Leis, VII, 803, apud Huizinga: 2004, 22) já incluía o sagrado na categoria de jogo. Isso não significa uma desqualificação do sagrado, mas uma valorização do próprio jogo.

“Dissemos no início que o jogo é anterior à cultura; e, em certo sentido, é também superior, ou pelo menos autônomo em relação a ela. Podemos situar-nos, no jogo, abaixo do nível da seriedade, como faz a criança, mas podemos também situar-nos acima desse nível, quando atingimos as regiões do belo e do sagrado” (Huizinga: 2004, 23).

É, de fato, impossível perder de vista o conceito de jogo em tudo o que diz respeito à vida religiosa dos povos primitivos, entretanto, não podemos perder de vista a idéia de que tendemos a transpor tais concepções religiosas a partir do nosso tipo de pensamento e experiência. Imaginemos, por exemplo, uma situação na qual um homem primitivo afirmava que se apoderou da alma ou da essência de um animal: consideramos, hoje, que ele estava, na verdade, mimetizando um comportamento. Entretanto, o homem primitivo desconhecia qualquer elucubração teórica pela qual pudesse diferenciar o ser do jogo ou

² Apenas para registrar a questão: podemos traçar aqui um paralelo com a psicologia infantil, que nos revela que boa parte das perguntas feitas por crianças remete a aspectos cosmogônicos e metafísicos, como: de onde vem o vento, o que é estar morto etc. Sobre essa questão, confira: PIAGET, Jean. *A linguagem no pensamento da criança*. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

que permitisse identificar, reconhecer e analisar as semioses inerentes aos processos simbólicos.

Assim, podemos especular que boa parte, senão toda esfera da cultura primitiva pertencia ao domínio do jogo. Entretanto, em algumas culturas a abstração do conceito de jogo se deu muito depois de sua função primária e fundamental. Nas mitologias, por exemplo, o jogo nunca foi “encarnado” em uma figura mitológica, ao passo que, por outro lado, freqüentemente representam-se os deuses entregues a um jogo.

“Daí se conclui necessariamente que em suas fases primitivas, a cultura é um jogo. Não quer isto dizer que ela nasce do jogo, como um recém-nascido se separa do corpo da mãe. Ela surge *no* jogo e *enquanto* jogo, para nunca mais perder esse caráter” (Huizinga: 2004, 193).

O progresso do homem em sua vida social e o progresso da própria história da civilização podem ser entendidos como a passagem de um universo arcaico para um outro universo, administrado com direitos e deveres – ainda que este continue trazendo problemas e desigualdades. Durante o desenvolvimento de uma cultura da civilização, o elemento lúdico vai normalmente passando para um segundo plano, sendo absorvido, em sua maior parte pelo sagrado. “O restante cristaliza-se sob a forma de saber: folclore, poesia, filosofia e as diversas formas da vida jurídica e política. Fica assim completamente oculto por detrás dos fenômenos culturais o elemento lúdico original” (Huizinga: 2004, 54).

Para Caillois (1990, 117-120), seja por causa ou por consequência, toda vez que uma cultura considerada evoluída e complexa consegue emergir de uma organização considerada mais primitiva, haverá sempre uma regressão, ainda que de forma lenta, confusa e imprecisa, do par vertigem-simulacro (*ilinx-mimicry*)³ em benefício do par competição-sorte (*agon-alea*). Nesse contexto, vertigem e simulacro:

“Encontram-se então destituídas da sua antiga preponderância, empurradas para a periferia da vida pública, reduzidas à papéis cada vez mais modestos e esporádicos, para não dizer clandestinos e culpados, ou então confinados ao domínio reservado e regulamentado dos jogos e da ficção, propiciando aos

homens as mesmas satisfações eternas, só que debeladas e servindo apenas para os distrair do tédio ou repousar do trabalho, mas sem demência ou delírio” (Caillois: 1990, 119).

Entretanto, isso não nos permite afirmar que o caráter agonístico de competição dos jogos não estivesse também presente no interior das culturas primitivas, muito pelo contrário. “O espírito da competição lúdica, enquanto impulso social é mais antigo que a cultura, e a própria vida esta toda penetrada por ele, como um verdadeiro fermento” (Huizinga: 2004, 193).

Podemos observar de maneira bem clara o caráter agonístico dos jogos presente nas sociedades, naquilo que os antropólogos definiram como *potlatch*, uma espécie de jogo pela honra e pela glória. Trata-se de um costume encontrado nas mais diferentes tribos e sociedades, desde tempos ancestrais, no qual um povo, um grupo ou uma fratria oferece – para um outro grupo - um *potlatch*, que pode se manifestar sob inúmeras formas distintas, como na produção de festas, banquetes, aquisição, distribuição e, até mesmo, destruição de bens.

Essa oferta é entendida por aquele que oferece o *potlatch* como prova de

O princípio agonístico, como vimos no caso do *potlatch*, não se restringe às atividades físicas. Mesmo para o homem primitivo, o conhecimento representava – para além dos dotes físicos – uma forma especial de poder, mágica. Ora, o conhecimento enquanto costume agonístico é também um elemento recorrente. Em diversas culturas é possível observar o surgimento de certos “enigmas”, normalmente presentes em canções e na poesia. Em um passado remoto, o desenvolvimento desses enigmas resultou, na esfera do sagrado, o nascimento da filosofia.

Esses enigmas, de caráter sagrado, estavam, portanto, ao mesmo tempo relacionados ao ritual e ao divertimento, originando, por um lado, a filosofia e a teosofia dos Upanishads e dos pré-socráticos; e de outro, os sofismas..

Os Upanishads surgiram a partir de comentário sobre os Vedas, os textos que formam a base do complexo sistema sagrado do hinduísmo. Os Vedas, que em sânscrito significa “conhecer” ou “conhecimento”, são divididos em quatro partes essenciais: *rig* (sabedoria dos hinos de louvação), *atharva* (sabedoria de fórmulas mágicas), *sama* (sabedoria das melodias) e *yajur* (sabedoria das fórmulas do sacrifício). Pela sua amplitude e universalidade, os Upanishads exerceram uma enorme influência no modo de pensar e na própria filosofia hindu e indiana.

Já os sofistas, tinham a função de exibir seus admiráveis conhecimentos e a de derrotar seus rivais em apresentações públicas – algumas destas, notórias até os dias de hoje. A competição se dava pela arte do uso das palavras, contando para isso com recursos como a antilogia (uma espécie de raciocínio duplo), por exemplo. Essa técnica era uma das preferidas dos sofistas, pois permitia expressar uma série de juízos ambíguos formulados pela própria natureza humana.

“Na Grécia, o fator agonístico era de tal modo forte que permitiu à retórica desenvolver-se à custa da filosofia pura, a qual ficou oculta pela sombra da sofisticação, que se exibia como cultura do homem comum” (Huizinga: 2004, 169).

Para além do fator agonístico, a Grécia Antiga representou, certamente, uma das civilizações que contou com a maior presença do universo do jogo em sua cultura. O homem livre não era obrigado a trabalhar para “ganhar a vida” e seu tempo era dedicado às

atividades consideradas mais “nobres e edificantes”, de caráter educativo. O homem tinha que se educar e aprender certas coisas – variáveis de acordo com o interesse de cada pessoa – não em nome do trabalho, mas em nome dessas próprias coisas. A importância do jogo em todas as esferas do desenvolvimento da cultura antiga grega acabou por repercutir e influenciar diversas outras culturas até a Idade Média, como podemos observar de maneira mais incisiva no Império Romano e em seu mote de *panis et circenses*.

É preciso considerar que tais enigmas sagrados, que, como vimos, deram origem à filosofia, não separavam o jogo da seriedade. Isso porque já eram considerados em si mesmos jogos sagrados. Porém, com o tempo, o enigma bifurca-se, conforme observa Huizinga (2004, 125), em dois sentidos diferentes: de um lado a filosofia mística e de outro, o simples divertimento. Isso não significa, em absoluto, que o jogo se “elevou” ao nível da seriedade ou o contrário, que a seriedade se “rebaixou” ao nível do jogo. O que a civilização acaba por fazer é criar uma divisão bem definida entre esses dois modos de vida, que originalmente compunham um mesmo *continuum*.

O nascimento de novas civilizações e o aumento da complexidade das culturas, com outras formas de organização e produção de sistemas de pensamento e conhecimento, permite a percepção de que os novos valores, as novas normas sociais e suas convenções vão perdendo uma relação direta não apenas com o sagrado, mas com o próprio jogo. Neste momento, a civilização aproxima-se, como vimos, mais do “sério”, relegando ao jogo um papel secundário. A vida em si acaba por se tornar um jogo cultural, os rituais passam a manifestar-se sob diversas formas disciplinadas e institucionalizadas, e o espírito religioso que outrora permeava o caráter lúdico das culturas primitivas, desaparece. É o que podemos perceber nas principais disciplinas e instituições que comandam a sociedade e que são derivadas do espírito do jogo, como o direito, a política, a escola, a guerra e a arte, por exemplo.

A predominância da competição regulamentada e do acaso (*agon-alea*) acabou por criar os princípios fundantes de uma sociedade baseada no direito, em uma autoridade exercida pela calma e sensatez e não mais pelo delírio e pela alucinação (*mimicry-ilinx*). “Por este preço, pôde a cidade nascer e crescer, puderam os homens passar do controle mágico do universo para o lento, mas efetivo domínio técnico das energias naturais”

(Caillois: 2004, 151). Isto é, a ruptura do universo *mimicry-ilinx* para o universo *agon-alea*, ainda que tenha se dado – como apontamos anteriormente - de forma lenta, confusa e imprecisa, acabou por resultar em uma maior valorização da competição, da sorte e do patrimônio ao invés do transe, da vertigem e da obsessão, o que, de certa maneira, bem define a dinâmica cultural contemporânea.

1.2 ASPECTOS FORMAIS DO JOGO

“Aquilo que não encerra utilidade, nem verdade, nem valor simbólico, mas também não acarreta conseqüências nefastas, pode ser apreciado mediante o critério do encanto que possui e pelo prazer que provoca. Esse prazer, dado que não tem como conseqüência um bem ou um mal dignos de nota, constitui um jogo”.

Platão

Dado o amplo alcance e importância do jogo como elemento da cultura, tentar buscar qualquer definição capaz de elucidar o conceito ou noção de jogo, bem como suas características intrínsecas, revela-se uma tarefa difícil. Assim sendo, parece-nos que um caminho possível seria começar pela contramão: o que não é e onde não se pode encontrar as manifestações do jogo.

Etimologicamente, o antônimo tanto do latim “*jocus*” quanto “*ludus*” é um adjetivo: “*serius*”, que significa, “sério”, “pesado”. De uma maneira geral, a idéia de seriedade está relacionada a outras como sobriedade, zelo, esforço, aplicação, honestidade, brio.

Entretanto, todas estas qualidades consideradas mais “sérias” também podem estar associadas ao jogo – lembremo-nos aqui que uma das expressões idiomáticas mais utilizadas para advertir os jogadores na ocasião de falta de respeito ou compromisso com o jogo é, justamente, “jogar sério”. Desta forma, o jogo está apto a incorporar qualidades típicas da seriedade e, assim, o valor do jogo pode ser considerado positivo, enquanto o de seriedade negativo, pois a seriedade pode ser definida pela exaustão ou ausência do jogo, mas o jogo não se esgota, necessariamente, enquanto falta de seriedade. “O jogo é uma entidade autônoma. O conceito de jogo enquanto tal é de ordem mais elevada do que o de seriedade. Porque a seriedade procura excluir o jogo, ao passo que o jogo pode muito bem incluir a seriedade” (Huizinga: 2004, 51).

Na verdade, o jogo nunca é, considerado em si mesmo

assim, não poderíamos deixar de considerar ser, de alguma forma, vantajoso possuir resistência aeróbica e força física.



”Die Kinderspiele“ quadro de uma série do pintor Pieter Bruegel que funciona como uma espécie de “dicionário ilustrado“ dos jogos e brincadeiras infantis da época (1560).

Mas, a principal razão pela qual o jogo opõe-se ao trabalho se deve a sua natureza estéril: não produz nada, nem bens nem obras. Os jogos à dinheiro, também conhecidos por “jogos de azar”, não são exceção, já que não criam riquezas, apenas movimentam os mais diversos tipos de bens entre os próprios jogadores. É, inclusive, relativamente comum vermos apostas que envolvam outros itens além do dinheiro, como objetos particulares, propriedades e até mesmo valores imateriais, muitas vezes de ordem moral e sentimental. Nesses tipos de jogos, propriedades são trocadas, mas nenhum bem é efetivamente produzido, diferentemente do que ocorre com as manifestações do trabalho, da arte e da ciência que, pouco ou muito, bem ou mal, conseguem efetivamente produzir alguma coisa.

Podemos, então, reconhecer uma primeira característica formal dos jogos: o jogo é improdutivo por excelência; uma atividade temporária com finalidade autônoma, isto é,

desinteressado. “Jogar é uma ocasião de puro gasto: gasto de tempo, energia, *ingenuity* (talento ou criatividade inerente ao indivíduo), habilidade e, normalmente, dinheiro para as apostas e despesas” (Caillois: 1990, 5-6)⁴.

Essa gratuidade ou falta de um propósito específico, talvez seja a característica que mais desacredita o jogo perante as atividades consideradas sérias na sociedade. Por outro lado, assim como mantém o jogo afastado das atividades consideradas mais “edificantes”, nos permite entregarmos ao jogo com alívio, indiferença – o que nos leva, por sua vez, a uma segunda característica do jogo. Jogar não é obrigatório, é uma atividade livre, voluntária e divertida.

Para um adulto responsável, “sério”, o jogo poderia ser – como em algumas vezes o é - perfeitamente descartado. Se fosse uma tarefa ou uma atividade impositiva decorrente de uma necessidade física ou de um dever qualquer⁵, perderia um de seus atrativos e qualidades fundamentais: a diversão, que por sua vez, está relacionada à outras idéias e sensações como as de prazer, agrado, alegria e felicidade.

Não há dúvida que o jogo deve ser definido como uma atividade livre e voluntária, fonte de diversão e divertimento, isto é, não pode, por si só, ser resultado de uma obrigação. O jogo só pode acontecer, de fato, quando o jogador possui uma predisposição, isto é, tem o desejo de jogar e o jogo acaba por preenchê-lo, tornando-o imerso por completo.

Essa predisposição seguida da imersão do jogador no universo do jogo revela uma outra característica fundamental do jogo: jogar é uma atividade narrativa, de certa maneira, paralela ao resto da vida, fictícia, suspensa no tempo e espaço do cotidiano mais ordinário. Quem joga possui uma consciência de suspensão, de segunda realidade, ou de uma “virtualidade livre”, que se opõe, de alguma forma, à vida “fora do jogo”.

⁴ Os parênteses são grifos meus.

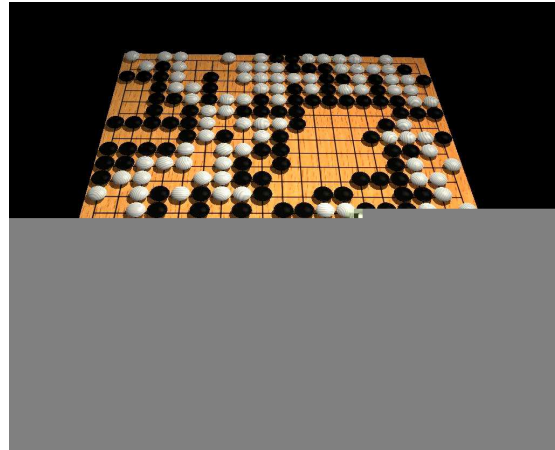
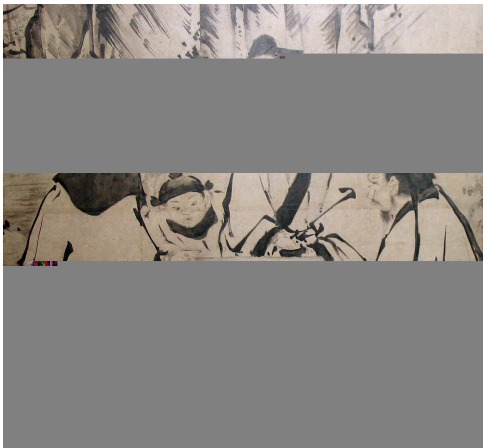
⁵ Assim, quando um esportista profissional desenvolve sua atividade, ele está, na verdade, trabalhando e não jogando. Ele só pode efetivamente jogar quando o faz com um outro jogo. Essa questão está melhor desenvolvida no capítulo “Jogo e Cultura Contemporânea”.

Isso fica muito claro pela possibilidade do jogador poder parar de jogar a qualquer momento por atividade paralela ao mundo do jogo ou mesmo por iniciativa própria, simplesmente pedindo ou optando pela sua saída, isto é, admitindo que deixou de assumir o papel de jogador naquele jogo para “retornar” às suas atividades mais corriqueiras, fora do mundo do jogo.

Curioso notar que essa característica de suspensão e imersão traga consigo uma outra característica aparentemente contraditória: todo jogo é uma atividade delimitada, isto é, circunscrita em um tempo e espaço bem precisos. Em termos espaciais, podemos observar que essa circunscrição se processa em um campo delimitado, um espaço consagrado pelo hábito dos jogadores, de maneira material ou imaterial, deliberada ou espontânea.

Os lugares reservados à prática dos jogos são ilhas (terrenos fechados, como o chamam os antropólogos) que favorecem a suspensão do cotidiano justamente por manterem, em certos aspectos, elementos ou resquícios do sagrado, pouco alterados diante das mais diversas transformações sociais. Em seu interior respeita-se, sem questionamentos e acima de qualquer outra coisa, regras precisas, que por mais gratuitas e arbitrárias que possam parecer e efetivamente serem, são extremamente necessárias para a criação e manutenção de todo o mundo do jogo.

Uma particularidade do jogo ligada à sua temporalidade é a sua fixação imediata enquanto fenômeno cultural. Mesmo depois do fim do jogo, ele mantém-se como um “tesouro a ser conservado pela memória”, transmitido por várias e várias gerações, podendo, inclusive, tornar-se uma tradição local, regional ou mesmo global. Uma vez conservado e transmitido, o jogo pode, inexplicavelmente, ser mais ou menos evidenciado ou jogado em certas épocas, podendo a qualquer momento retornar com mais força em ciclos imprecisos e imprevisíveis.



“*The Four Accomplishments*” pintura de Kano Eitoku (sec16) mostrando quatro pessoas jogando o tradicional jogo Go. Ao lado, um tabuleiro do jogo inventado por volta de 3200 A.C.

Ao criar um mundo próprio, suspenso e autônomo, e considerando também a consciência do sujeito diante do jogo e da possibilidade do jogador poder abandonar a qualquer momento este mundo, cria-se uma espécie de alteridade, uma dualidade entre sujeito-jogador. O jogador enquanto Outro do sujeito ou o sujeito enquanto Outro do jogador.

A partir desta dualidade e dos conflitos decorrentes desta relação, pensamos em cinco categorias temporais específicas criadas pelos movimentos entre o mundo interior e exterior ao jogo, a partir da própria experiência desse sujeito-jogador.

Em primeiro lugar temos o tempo cronológico, um tempo mecânico, cartesiano, que, neste caso, é resultado da duração do evento em si. Essa primeira modalidade temporal – ainda imperativa nas sociedades contemporâneas – acaba por unir os diferentes tempos do sujeito-jogador em um só. Assim, um determinado jogo teve a duração de x horas, por exemplo.

Uma segunda relação dos jogos com o tempo seria o tempo referencial, isto é, a capacidade e necessidade (ou não) dos jogos estabelecerem uma referência, mais ou menos precisa, com uma determinada época ou período fora do mundo do jogo. Nesse caso, a função do tempo é a de localizar temporalmente, quando é o caso, o jogo e o jogador dentro

de um contexto narrativo. Por exemplo: tal jogo se desenvolve ou tem como pano de fundo a Antiguidade, a Idade Média, os dias atuais ou mesmo um futuro distante.

Cada jogo possui, por sua vez, uma cadência, um ritmo próprio (*timing*), um tempo intrínseco, o qual chamaremos de *tempo interno do jogo*. O tempo interno do jogo pode ou não ser definido pelo próprio jogador. Em determinados jogos, o próprio *design* do jogo acaba por influenciar a dinâmica do jogador em sua relação direta com o jogo, o que chamaremos de *tempo interno condicionado*. Este tempo pode ser estimulado – dentro de diversos jogos ou até mesmo de um único jogo - tanto para uma forma mais rápida, por meio de uma interação mais instantânea, dinâmica e intuitiva, quanto para uma outra forma mais lenta, por meio de uma interação mais calma e reflexiva, dependendo de cada caso ou situação de jogo. Já em outros jogos, o jogador pode, ele mesmo, determinar um ritmo que lhe é próprio em sua relação direta com o jogo, o que chamaremos de *tempo interno participativo*. Este tempo também pode sofrer alterações em sua velocidade e dinâmica de interação, mas a diferença é que, nesse caso, quem determina isso – sem ter que acatar ou contrariar o *design* do jogo que, neste caso, apresenta-se de forma mais aberta e colaborativa – é o próprio jogador.

Uma quarta categoria, a que chamaremos de *tempo relacional*, trata das formas oriundas do confronto entre o tempo interno do jogo e o tempo cronológico. Tomaremos emprestado da narratologia os termos para designar as três relações possíveis a partir desta categoria.

A primeira forma, designada de elipse, representa às situações nas quais o tempo interno do jogo é superior ao tempo cronológico. A narrativa do jogo acaba por ocupar um tempo (cronologicamente) maior do que aquele efetivamente gasto para se jogar o jogo. Quando alguém joga algum jogo de estratégia com o objetivo de conquistar o mundo - como o jogo de tabuleiro “*War*”, por exemplo -, joga-se durante alguns minutos ou horas aquilo que levaria, fora do jogo, anos ou décadas para acontecer (se é que poderia efetivamente acontecer).

A segunda forma desta categoria é a unidade temporal e ocorre quando há uma relação de igualdade entre o tempo interno do jogo e o próprio tempo cronológico da ação

narrada no jogo. Gasta-se no jogo o mesmo tempo que efetivamente a ação levaria (tempo real) ou está levando (tempo presente) para ser realizada. A unidade temporal se manifesta, portanto, sob duas modalidades distintas: tempo real e tempo presente. Tempo real é a designação adotada quando a unidade temporal não representa, necessariamente, simultaneidade, isto é, quando sua representação, apesar da equivalência de tempo, não corresponde ao momento presente, o agora. Já o tempo presente pressupõe além da unidade entre os tempos, uma simultaneidade, ou seja, joga-se a própria presenteidade, o agora.

A última forma de tempo relacional, mais rara de se manifestar, é a diástole, o oposto da elipse. Ocorre quando o tempo interno do jogo é superior ao próprio tempo cronológico, como o que costuma acontecer em casos de *flashbacks* e de viagens no tempo (Ficção Científica), por exemplo. Lembremo-nos que o universo do jogo pode contar sempre com a imaginação do jogador e, por isso mesmo, não precisa estar, tanto em termos de forma quanto de conteúdo, preso às amarras das regras e das convenções do cotidiano mais ordinário.

A satisfação de um jogador com o jogo pode ser avaliada pela quinta categoria temporal do jogo, que chamaremos aqui de *cronospragia*, isto é, o prazer experimentado pelo jogador diante do jogo, mensurável por uma sensação subjetiva de tempo. Jogos considerados mais agradáveis tendem a dar a impressão de terem sido jogados mais rapidamente do que efetivamente foram, o que pode ser entendido de maneira valorativa, visto que resulta em uma apreciação da atividade do jogo ou em mesmo uma desilusão por não poder continuar a jogar ou por não poder jogar mais vezes aquele mesmo jogo naquele momento. Nos jogos considerados menos agradáveis ocorre o contrário, o que não significa, necessariamente, que o jogador irá definitivamente se desinteressar por aquele jogo. Isso porque essa avaliação menos valorativa pode ser resultado das nuances e vicissitudes de uma situação específica do jogo ou da partida e não do jogo como um todo propriamente dito.

A cronospragia manifesta-se, não apenas, mas de maneira mais fortemente presente, no universo infantil e em seu imaginário, visto que a criança ainda não desenvolveu uma noção temporal plena, capaz de distinguir entre as diversas variações temporais que a realidade pode nos apresentar.

Poder-se-ia afirmar que a *cronospragia* não seja uma categoria temporal independente das demais, pois também seria passível de avaliação pelo tempo cronológico – obedecendo a lógica de que quanto mais tempo um jogo leva sendo jogado, mais agradável ele o é – ou até mesmo pelo tempo interno do jogo – jogos com um ritmo mais rápido normalmente passam a impressão de levarem menos tempo (cronológico) do que os jogos com um ritmo mais lento.

Entretanto, no primeiro caso, um tempo maior de jogo não significa um maior prazer do jogador; jogos com uma duração mais curta podem muito bem ser mais prazerosos do que outros com uma duração maior, assim como o contrário. Um jogo que tenha sua resolução decidida antes mesmo do final, por exemplo, pode se tornar mais cansativo do que outro com resolução suspensa, independente de seus tempos cronológicos. No segundo caso, o tempo interno do jogo tão pouco possui uma relação direta com a cronospragia, pois não apenas os tipos de jogos são diferentes, como também a apreciação do jogador. Para um certo jogador apreciador de jogos de estratégia, por exemplo, um jogo com uma longa duração (tempo cronológico) e um tempo interno mais lento pode ter uma cronospragia muito maior que um outro jogo com características opostas.

Antes de prosseguirmos neste trabalho, cabe aqui algumas breves observações acerca da figura do jogador. Aquele que joga, o jogador, é uma pessoa que se comporta de maneira específica, de acordo com uma série de fatores pertencentes ao universo do jogo. Ainda que o jogador assuma uma persona durante o jogo, é evidente que muito do seu próprio modo de ser, agir, pensar e sentir é transposto entre os mundos. Isso também pode explicar, de uma forma ou de outra, o porquê da predileção de certos jogos ou do seu comportamento específico dentro de um jogo. Como diz com certo eufemismo um provérbio atribuído à Platão: “É possível conhecer mais de uma pessoa durante uma hora de jogo, do que durante um ano de convívio”.

Independente da veracidade da autoria do provérbio, a índole do jogador é, de fato, fundamental para o desenvolvimento do jogo. Para que um jogo transcorra normalmente, os jogadores devem, pretensamente, seguir as regras estabelecidas. Pretensamente, pois onde existem regras existe contravenção, onde existe hegemonia, subversão e onde existe jogo, trapaça. Não existe jogo sem trapaça, assim como não

possibilidade de exercer as regras, a trapaça possibilita ao jogador tirar vantagens em causa própria por meio da não observação das regras de forma ilegal ou injusta.

A trapaça é uma forma de violar a regra e tirar vantagem da “lealdade” dos demais jogadores. Entretanto, a trapaça por si só, não destrói um jogo⁶. O jogo só pode ser destruído pelo niilismo daquele conhecido no universo do jogo como o “estraga prazeres”, uma pessoa que recusa a jogar por não ver sentido algum no jogo e por achar as regras absurdas, desprovidas de qualquer tipo de sentido.

Para que o jogo possa transcorrer dentro de sua normalidade, estipula-se uma espécie de pacto entre os jogadores: todos declaram conhecer, estar de acordo e respeitar as regras do jogo. Observamos, nesse pacto de respeito às regras, um exemplo da manifestação da seriedade no jogo a qual nos referíamos anteriormente e que, poucas vezes, podemos presenciar fora do universo dos jogos – vide os inúmeros desentendimentos e falta de diálogo que presenciamos, não só nos dias atuais, mas ao longo da própria história da civilização, que resultam em conseqüências calamitosas, das quais a guerra e a desigualdade social são dois dos piores e mais funestos exemplos.

A regulamentação é, portanto, uma outra característica marcante e fundamental do jogo. É, para nós, igualmente curioso pensar nas maneiras pelas quais as regras – nas mais diversas esferas nas quais o jogo pode se manifestar – são definidas. Em princípio, não há uma razão lógica ou explicação clara e absoluta para que elas sejam simplesmente como são. E, mesmo assim, são aceitas e respeitadas pelos mais diversos sujeitos-jogadores, sem burocracia nem maiores impedimentos ou constrangimentos. Se, fora do jogo sujeitos diferentes podem divergir quanto à religião, política, interpretações e leis diversas, no interior do jogo, os jogadores estabelecem um pacto pelo jogo, demonstrando um respeito mútuo às regras do jogo.

⁶ Devemos tomar cuidado para não confundirmos os termos “trapaça” com “astúcia”. A trapaça acaba por privar o jogo de sua ação lúdica ao respeitar as regras e o jogar lealmente. A astúcia, por sua vez, permite a superação do adversário ou de obstáculos por meio de subterfúgios que operam no interior do próprio jogo e que não contrariam a regra, apesar de algumas vezes situar-se no movediço terreno da interpretação das regras e da jurisprudência. A astúcia pode ser entendida como uma espécie de “metajogo”, pois uma vez utilizada, ela mesma se torna um jogo dentro do jogo, um novo tema lúdico.

No direito, por exemplo, as diversas questões divergentes oriundas entre a tradição anglo-saxã e a tradição romana - como a jurisprudência, por exemplo - podem nos fornecer algumas pistas de como as regras (inclusive as leis, que são regras da conduta humana) são criadas e impostas em determinadas sociedades⁷.

Todo jogo é, ao mesmo tempo, um sistema de regras que define o que pertence e o que não pertence à ele, isto é, o que é permitido e o que é proibido. As convenções adotadas são, ao mesmo tempo, arbitrárias, imperativas, inapeláveis e suspendem as leis ordinárias do mundo, o que acaba por estabelecer – pelo momento do jogo – novas legislações. No jogo, as leis devem ser respeitadas e, caso não sejam, podem resultar em penalizações ou mesmo no término do jogo.

As regras do jogo são absolutas, como disse de passagem Paul Valéry (apud Huizinga: 2004, 14): “No que diz respeito às regras de um jogo, nenhum ceticismo é possível, pois o princípio no qual elas assentam é uma verdade apresentada como inabalável”. O jogador que desrespeita ou ignora esse princípio é chamado, como vimos, de “desmancha-prazeres”, pois pode:

“(...) abalar o próprio mundo do jogo. Retirando-se do jogo, denuncia o caráter relativo e frágil desse mundo no qual, temporariamente, se havia encerrado

⁷ É interessante registrar, que no direito internacional há de existir uma vontade ampla e generalizada de respeitar as regras, pois no momento em que uma das partes resolver desrespeitar uma espécie de “acordo tácito” que há entre as diversas partes envolvidas, o mundo inteiro pode se tornar uma barbárie - a menos que haja força e disposição política para se tirar do jogo o “estraga prazeres”. Essa questão encontra-se além do escopo desta pesquisa, mas mostra-se absolutamente relevante, pois: “A verdadeira relação entre os estados é uma relação de guerra, e todo contato diplomático, na medida em que procede através de negociações e acordos, constituem apenas um prelúdio à guerra ou um interlúdio entre duas guerras” (Huizinga: 2004, 232). A guerra está muito além do jogo e de seu fator agonístico, da “competição entre selvagens”: se baseia no princípio de interpretações da dualidade entre bem e mal, amigo ou inimigo, e sua justificativa só poderá deixar de ser evocada quando o homem for capaz de uma transformação de caráter ético. “O que torna séria uma ação é seu conteúdo moral. Quando o combate possui um valor ético, ele deixa de ser um jogo. Só é impossível sair desse inquietante dilema para aqueles que negam o valor e a validade objetiva dos padrões morais(...) Só através de um *ethos* capaz de superar a relação amigo-inimigo, que reconheça uma finalidade mais alta do que a satisfação de si próprio, de seu grupo ou de sua nação, torna-se possível a uma sociedade política passar do “jogo” da guerra para uma verdadeira seriedade” (Huizinga: 2004, 234).

com os outros. Priva o jogo da ilusão – palavra cheia de sentida que significa literalmente “em jogo” (de *inlusio*, *illudere* ou *inludere*). Torna-se, portanto, necessário expulsá-lo, pois ele ameaça a existência da comunidade dos jogadores” (Huizinga: 2004, 14).

A regra não é e não precisa ser imposta à força no jogo. A única coisa que impõe a regra é a própria vontade de jogar. É o que basta. Trata-se de uma legislação tácita num universo sem leis, um conjunto de restrições e permissões aceito para estabelecer certa ordem. A definição das regras parte de um equilíbrio, maior ou menor, entre o binômio permissão-proibição. Algumas regras definem o que o jogador deve ou pode fazer, enquanto outras aquilo que o jogador não deve ou não pode fazer.

Muitos jogos não implicam regras fixas, como nas atividades que chamamos de brincar (brincadeiras), que pressupõem uma improvisação mais livre. Nesses casos, o prazer está em desempenhar um papel, cujo sentido e sentimento acabam substituindo a função das regras.

Portanto, quanto mais fixas e mais complexas são as regras, menos necessárias é o desempenho de um papel (o “faz de conta”), ou seja, menos ficcionais tendem a ser os jogos. O contrário, por sua vez, também é verdadeiro: cada vez que jogar consiste em imitar (na íntegra ou em partes) a vida em sociedade, menos sentido fazem as regras do jogo, já que a vida em sociedade possui suas próprias regras.

Isso significa que os jogos não podem ser baseados, simultaneamente, em sistemas de regras e “faz-de-conta”. Um caso bem elucidativo a esse respeito pode ser observado no jogo de xadrez. Tendo sua configuração moderna definida por volta do século XV – sua origem antiga é incerta e controversa – o jogo de xadrez tem, nos dias atuais, sua narrativa medieval completamente abstraída em razão de suas regras. Em outras palavras, e de maneira um tanto quanto jocosa, pode-se jogar o jogo de xadrez a partir de um tabuleiro com sessenta e quatro casas (metade brancas, metade pretas), as peças do rei, cavalo, rainha, bispo, torre e pião ou substituí-la por outro tabuleiro com sessenta e quatro casas (metade verdes, metade amarelas) outras peças, como dono de engenho, jegue, sinhazinha, padre, coqueiro e escravo. O resultado do jogo, mantendo-se as regras pré-estabelecidas no

jogo de xadrez, continuará dependendo da inteligência e raciocínio do jogador e não de seus conhecimentos sobre a Idade Média ou o Brasil Colonial.

O jogo de xadrez também pode nos revelar uma outra particularidade da característica sobre a regulamentação no jogo: o da liberdade dentro de um limite definido por regras. Apesar de um número finito de casas e peças e de movimentos limitados, o jogo de xadrez possibilita 10^{50} posições diferentes e teve sua complexidade, isto é suas diferentes possibilidades de movimentação, calculada por Claude Shannon – um dos precursores da Teoria da Informação e também grande amante do jogo de xadrez – em 10^{120} , número que muitos comparam à uma possível estimativa da quantidade de átomos existentes no Universo.

Por isso mesmo, não nos é possível afirmar que jogos com muitas regras sejam mais difíceis e complexos do que jogos com menos regras, nem vice-versa. O ato de jogar, ainda que partindo de um número finito e restrito de regras e possibilidades, deve ser uma atividade imprevisível. A dúvida deve permanecer até o final do jogo, dependendo de sua resolução, de seu desfecho. Os rumos do jogo não podem ser precisamente determinados, assim como os resultados definidos e, alguma possibilidade de inovação deve permanecer sempre disponível à iniciativa do jogador.

O jogo deixa de ser prazeroso para aquele jogador que, por estar tão bem treinado ou por ter uma habilidade muito superior à do seu adversário, ganha sem esforço ou dúvida. Um pai ao brincar com seu filho pequeno há de fazer, em muitas situações, concessões em seu jogar para manter o nível de equilíbrio e de interesse do jogo.

Essa liberdade proporcionada pelo jogo e sua imprevisibilidade decorrente da própria dinâmica inerente ao jogar garantem que uma mesma pessoa jamais, ou muito pouco provavelmente, conseguirá jogar o mesmo jogado duas ou mais vezes. Da mesma forma, garante também que nenhum jogador jogará exatamente da mesma forma, um jogo já jogado por um outro jogador. Cada jogo em sua existência, isto é, em sua manifestação do jogar, é um fenômeno único. Pertence, portanto, aos processos de semiose inerentes ao signo, pois o jogo existe basicamente, assim como o sentido das coisas em si, para um eterno ressignificar.

Trata-se daquilo que Gadamer (1997: 185-188) chamou de transformação em configuração: o estado do jogo humano liberto de sua atividade representativa, formando sua real consumação em ser arte. Segundo o filósofo alemão, este estado de idealidade permite ao jogo ser pensado e compreendido como tal. O jogo torna-se um fenômeno puro daquilo que se joga; atinge o caráter de *ergon* e não apenas de energia.

A transformação pensada como algo que se sobressai é uma autonomia simples do jogo e se distingue do conceito de modificação. Na modificação, o que ali se modifica permanece e é fixado concomitantemente como o mesmo; modifica-se algo naquele jogo jogado. “A transformação, ao contrário, significa que algo, de uma só vez e no seu conjunto, se torna uma outra coisa, de maneira que essa outra coisa, que é enquanto transformada passa a ser seu verdadeiro ser, em face do qual seu ser anterior é nulo” (Gadamer: 1997, 188).

Algumas situações de uma partida são suscetíveis de infinitas repetições, mas, mesmo a partir delas, situações novas sempre podem ser geradas. A repetição oferece, a cada novo jogo, novas possibilidades exploratórias, assim como o próprio cotidiano que à medida que se renova nos oferece a cada dia desafios diferentes. Essa característica de proporcionar que cada jogo e que cada experiência jogada seja única, livre e imprevisível, suscita no jogador uma espécie de auto-emulação, capaz de explicar o prazer e o fascínio provocados no jogador pelo jogo.

Regra e liberdade são pólos opostos que subsistem no jogo, que propõem e difundem estruturas abstratas em locais delimitados em que se tomem condições de jogabilidade ideais. Ainda que não sejam sempre seguras e aplicáveis, essas estruturas podem servir de modelo de comportamento individual ou em grupo, na medida em que também se constituem como antecipações de um universo regado que deverá substituir uma anarquia natural das coisas.

Cabe, portanto, ao jogador, respeitar a regra independente das nuances que o jogo possa assumir. Na medida em que o jogo também pode ser entendido como a arte de associar de forma útil as forças indiferentemente expostas, exigindo, para isso, atenção,

inteligência e auto-controle, percebemos que jogar exige por parte do jogador um comportamento ético:

“Embora o jogo enquanto tal esteja para além do domínio do bem e do mal, o elemento tensão lhe confere um certo valor ético, na medida em que são postas à prova as qualidades do jogador: sua força e tenacidade, sua habilidade e coragem e, igualmente, suas capacidades espirituais, sua “lealdade”. Porque, apesar de seu ardente desejo de ganhar, deve sempre obedecer as regras do jogo” (Huizinga: 2004, 14).

Ao obedecer às regras do jogo de maneira incontestável e inapelável, o jogador acaba por favorecer o surgimento de uma sensação de tensão oriunda das vicissitudes do próprio jogo. A tensão também é um elemento muito importante no jogo; representa a incerteza, o acaso inerente – em maior ou menor nível - a todo e qualquer tipo de jogo. Há, durante todo o jogo, um esforço de diversas ordens, sempre amparado pelas regras, para manter o interesse na partida. Uma das principais formas de tentar garantir a manutenção desse interesse é conduzir ou prorrogar o desenlace do jogo até o seu final – tal qual acontece com o clímax dentro do modelo narrativo aristotélico, amplamente difundido nas estruturas narrativas clássicas.⁸

Para Caillois (1990: 48-55), apesar e além das regras do jogo, existe uma outra liberdade, um poder original de improvisação e alegria chamado *paidia*, que se conjuga com o gosto pela dificuldade gratuita chamado *ludus*.

De acordo com o filósofo francês, *paidia* designa as manifestações espontâneas do instinto do jogo, um prazer desinteressado, “(...) uma recreação espontânea e repousante, habitualmente excessiva, cujo caráter improvisado e desregrado permanece como sua essência, para não dizer única, razão de ser” (Caillois: 1990, 48).

⁸ Cf.: NESTERIUK, Sergio. *A narrativa do jogo na hipermídia – a interatividade como possibilidade comunicacional*. Dissertação de mestrado defendida no PEPG em Comunicação e Semiótica da PUC-SP, sob orientação do Prof. Dr. Sérgio Bairon em 2002

Já o termo ludus, por sua vez, remete à natureza do desafio, da superação ante obstáculos ou adversários. “O prazer que se sente com a resolução de uma dificuldade tão propositadamente criada e tão arbitrariamente definida, que o fato de a solucionar tem apenas a vantagem da satisfação íntima de o ter conseguido” (Caillois: 1990, 50)

Seja manifesto por um instinto de ludus ou de paidia, Huizinga (2004:5) e Caillois (1990: 87-88) apontam alguns impulsos pelos quais o jogador seria levado a jogar e, presentes, portanto, também na própria vida em sociedade: descarga de energia vital superabundante, satisfação de um “instinto de imitação”, uma simples necessidade de distensão, preparação do jovem para as tarefas mais adultas, exercício de autocontrole, impulso inato para exercer certa faculdade, desejo de dominar ou competir, válvula de escape para impulsos prejudiciais (função catártica), restaurador de energias, realização de desejos, preservar o valor de sentimento pessoal, necessidade de afirmação, a ambição de se mostrar melhor; o prazer do desafio, recorde ou simplesmente da dificuldade ultrapassada; a espera e o empenho na mercê do destino; o gosto pelo secreto, pela simulação, pelo disfarce; o prazer de ter ou meter medo; a busca pela repetição, pela simetria, ou, contrariamente, a alegria de improvisar, de inventar, de variar as soluções até o infinito; a satisfação de desvendar um mistério, um enigma; a satisfação provocada por todas as artes combinatórias; o desejo de se prestar a uma prova (de forças, de habilidade, de rapidez, de resistência, de equilíbrio, de astúcia); o estabelecimento de regras e jurisprudência, o dever de as respeitar, a tentação de as infringir; o transe; a nostalgia do êxtase, o desejo de pânico.

Esses impulsos são, quase sempre, incompatíveis entre si, isto é, dificilmente vão ser encontrados todos simultaneamente em um mesmo jogo ou situação corrente. Isto ocorre tanto pelas variações dos próprios jogos quanto por certas interpretações (valores) atribuídas aos eventos em si. Isso pode explicar o fato de certos jogos se tornarem mais ou menos populares em determinadas culturas do que em outras.

Por mais diversos que sejam, estes impulsos acabam por proporcionar uma imersão plena do jogador. Como não se é obrigado a jogar, o jogo se apóia no prazer que o suscita. Portanto, a relação entre jogo e o domínio da beleza também é muito grande, vide as principais palavras utilizadas para designar ambos os elementos do jogo e os efeitos proporcionados pela beleza e pelo belo no homem.

“A vivacidade e a graça estão originalmente ligados às formas mais primitivas do jogo. (...) Em suas formas mais complexas o jogo está saturado de ritmo e harmonia, que são os mais nobres dons da percepção estética que o homem dispõe. São muitos, e bem íntimos, os laços que unem o jogo e a beleza” (Huizinga: 2004, 10).

- Classificação dos Jogos

Como vimos, para Caillois os jogos podem ser posicionados em um continuum entre dois pólos opostos: *paidia* – comum à diversão, agitação, improvisação livre e alegria despreocupada; um tipo de fantasia sem controle – e *ludus* – oposto à *paidia*, arbitrário, imperativo, com convenções tediosas e sem propósito.

A partir deste posicionamento primário, Caillois (1990: 13-26) propõe uma classificação dos jogos em quatro categorias fundamentais, que designou de: *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*.

Agôn é o termo grego que significa luta, combate, momento crítico. Representa o conjunto de jogos competitivos no qual uma igualdade de chances é artificialmente criada, em que adversários se confrontam sob condições ideais, valorizando e tornando incontestável o triunfo do vencedor. É o caso mais conhecido das inúmeras contendas esportivas.

Apesar da busca por uma igualdade inicial, sempre pode haver determinadas condições mais ou menos favoráveis para um dos competidores (como por exemplo: vento a favor, sol contra a vista, movimento inicial etc) que também devem ser considerados.

Os jogos pertencentes à categoria de *agôn* proporcionam ao jogador adquirir superioridade em uma área reconhecida. A prática de jogos agonísticos requer atenção, treinamento apropriado, aplicação e desejo de vencer; implica em disciplina e perseverança. O jogador é obrigado a jogar dentro de limites fixos e regras comuns à todos os demais jogadores, o que acaba sempre por valorizar a superioridade do vitorioso diante de seus adversários.

O vencedor ganha para além do próprio jogo: auto-estima, honrarias e popularidade. Existe, portanto, um aspecto de exibicionismo, que pode justificar a presença regular de platéias nos espaços de competição, tornando a realização deste tipo de jogo numa espécie de espetáculo.

De certa forma, toda forma de competição já é, em si mesma, um espetáculo. Daí as recorrentes analogias e associações entre competições e os dramas épicos: as competições

também podem ser entendidas como *dromenon*, isto é, algo feito em ação, cujo resultado torna-se um drama. Curioso notar que o mesmo movimento também acontece no sentido contrário: a presença regular de diferentes formas de competição nos enredos dos próprios dramas e tragédias.

Alea é o nome em latim para jogo de dados. Compreendem os jogos comumente chamados como “jogos de azar”. Em todos os jogos baseados em decisões independentes do jogador, num *outcome* sobre o qual ele não possui controle, os resultados representam muito mais uma “sina” do que verdadeiramente um triunfo sobre o adversário. Busca-se evitar o azar e atrair a sorte, que se constitui como apelo maior do jogo – vide as inúmeras manifestações supersticiosas observadas neste tipo de jogo.

O jogador é, nos jogos do tipo *alea*, inteiramente passivo, isto é, ele não dispõe de suas fontes, habilidades, músculos ou inteligências para vencer, uma espécie de rendição a um destino inevitável. “Em contraste ao *agon*, *alea* nega trabalho, paciência, experiência e qualificações (...). É total desgraça ou prazer absoluto (...). Parece um autoritário e insolente insulto ao mérito” (Caillois: 1990, 17).

Nos jogos com apostas, deve-se considerar também a vertigem e o “arrepio” do jogador depois que as apostas foram encerradas, acabando com a discrição de seu livre arbítrio e tornando inapelável o veredicto, que só poderia evitar se não jogasse. Representa a probabilidade de perda concomitante à probabilidade de lucro. Os jogos de *alea* oferecem a possibilidade de recompensas que, em princípio, só o trabalho e o mérito poderiam proporcionar.

O conceito de risco pressupõe o cálculo das eventualidades diante dos recursos disponíveis, daí a recorrente classificação dos riscos em alto, médio e baixo. Existe nesse cálculo, uma espécie de aposta, uma comparação entre o risco aceito e o resultado previsto. Há, portanto, uma escolha calculada entre a prudência e a audácia, isto é, “(...) em que medida o jogador dispõe a apostar mais no que lhe escapa do que naquilo que controla” (Caillois: 1990, 11).

Claro que alguns jogos possibilitam a combinação de jogos de *agon* com *alea*, como é notavelmente observado na maioria dos jogos de cartas, nos quais o jogador deve buscar

aliar elementos de sua própria competência com outros imprevisíveis, que lhe fogem ao controle.



“Lês Jouers de Carte”, pintura de Paul Cézanne (1892-1895)

Além disso, pelo fato dos jogos de *agon* também serem incertos e paradoxalmente se aproximarem do efeito da pura chance observável nos “jogos de azar”, podem se tornar em si mesmos, objetos de apostas ou *alea*, como o que ocorre em corridas de cavalo, rinhas, futebol (loteria esportiva) e alguns outros esportes.

“Agon e alea implicam atitudes opostas e, de certa maneira, simétricas, mas obedecem a mesma lei – a criação de condições iniciais puramente iguais entre os jogadores, que lhe são negadas na vida real. (...) todos devem jogar com exatamente a mesma possibilidade de provar sua superioridade ou, em outra escala, exatamente as mesmas chances em ganhar” (Caillois: 1990, 19).

Mimicry é o termo utilizado para representar o mimetismo. É utilizado para designar os jogos nos quais o jogador se torna uma personagem ilusória e desta forma se comporta. “(...) o sujeito acredita ou faz os outros acreditarem que ele é alguém além dele

mesmo. Ele esquece, disfarça ou temporariamente expõe sua personalidade para aparentar um outro” (Caillois: 1990, 19).

E é justamente nesta ilusão (de *in-lusio*, “começando um jogo”) que reside o prazer de se passar por um outro sem, contudo, enganar os espectadores. Uma criança que pede para um adulto ser outro (um cavalinho, por exemplo), não está tentando convencer o adulto que ele é um cavalo de verdade, tão pouco uma atriz que no palco afirma ser uma rainha.⁹

O mimetismo não possui relações com *alea*, mas tem algumas com *agon*. Para os não participantes (o público ou espectadores) todo agôn é um espetáculo. O espetáculo para ser considerado válido exclui simulação. Nesses casos, não são os jogadores, mas os espectadores que mimetizam – como no caso dos torcedores. A identificação com um campeão consiste em um tipo de mimética relacionada àquela do leitor com o herói de um romance ou do astro de cinema com o espectador do filme.

“Na verdade, jogos esportivos são espetáculos intrínsecos, com suas próprias indumentárias, aberturas solenes, liturgia apropriada e procedimentos regulamentados (...) são dramas cujas vicissitudes mantêm o público imerso e leva a um desfecho que exalta alguns e deprecia outros” (Caillois: 1990, 22).

A natureza desses espetáculos é de *agon*, mas seus aspectos externos permanecem como exibição. Um contágio físico toma conta da audiência que assume a posição do jogador (competidor), muitas vezes em uma situação de projeção, e que acaba por ajudá-lo. Assim, paralelo ao espetáculo, um mimetismo competitivo nasce no público, multiplicando o *agon* no espaço que, por sua vez, transforma-se em um ambiente (atmosfera) propícia ao jogo.

O mimetismo segue todas as características do jogo, com exceção de uma: regras precisas. “Mimetismo é invenção incessante. A regra desse jogo é única: consiste no ato de

⁹ Podemos especular que espiões e fugitivos, por exemplo, não obedecem a esta situação, pois querem – de fato – que os outros acreditem que eles sejam alguém que não eles mesmos. Assim o fazem, por uma outra razão que não o jogo, pelo trabalho ou sobrevivência.

fascínio do ator (jogador) sobre o espectador, evitando um erro que possa quebrar a imersão” (Caillois: 1990, 23).

O espectador deve estar disponível para a ilusão sem desafiar os artifícios que lhe são dados por um tempo para acreditar que esta ilusão possa ser “mais real que a realidade em si”, ou melhor, uma realidade fictícia que se apresenta maior que a realidade factual ali apresentada.

Por fim, a quarta categoria de jogo é chamada de *ilinx*, que em grego significa redemoinho, vertigem. São jogos, portanto, que perseguem a vertigem, que buscam destruir momentaneamente a estabilidade da percepção, desorientando uma “mente lúcida”. Esse distúrbio provocado é associado a um próprio bem estar, no qual o pânico e a hipnose estão atados pelo paroxismo do frenético e contagiante. Não podemos desconsiderar também uma vertigem de ordem moral, normalmente relacionada ao desejo de desordem e destruição. É o caso, por exemplo, do vandalismo e de algumas manifestações coletivas.

Para proporcionar essa sensação de intensidade e brutalidade capaz de chocar os adultos, o homem inventou poderosos dispositivos (máquinas) que normalmente podem ser vistos nos parques de diversão. Essas máquinas maximizam o potencial de vertigem, possibilitando o acesso a formas e níveis de intensidade que, muitas vezes, não seriam acessíveis sem o uso destas máquinas – o que pode ser entendido como uma utilização não-positivista da tecnologia; a tecnologia usada como uma forma de abertura a novas formas de percepção que não seriam possíveis (ou seriam muito mais difíceis de serem atingidas) sem a sua utilização.

Não se trata de uma mera distração - como pode parecer à primeira vista – mas de um prazer: está mais para o espasmo do que para o entretenimento. Também não é característica de um único tipo de jogo, pois também pode ser encontrada em jogos agônicos como em esportes de combate e contato, por exemplo.

É a busca por essa desordem especial que define o termo vertigem (*vertigo*) e que possui características de jogo associadas: liberdade para aceitar ou recusar a experiência, limites estreitos e fixos e separação do “resto” da realidade.

Como vimos anteriormente, um determinado tipo de jogo preferido por um povo pode ajudar a definir e a descrever as suas características morais ou intelectuais, na medida em que os jogos são ambos os fatores e as imagens da cultura. Traduzem forçosamente a sua fisionomia geral e fornecem indicações úteis acerca das preferências, das fraquezas e das linhas de força de uma dada sociedade em um determinado momento de sua evolução. As categorias fundamentais dos jogos aplicam-se, portanto, também às próprias características das sociedades.

“Uma vez que os (quatro) princípios dos jogos correspondem, com efeito, a poderosos instintos (...) compreende-se facilmente que só possam satisfazer-se de uma forma positiva e criadora em condições circunscritas e ideais, exatamente as que as regras do jogo propõem para cada caso” (Caillois: 1990, 76).

	AGÔN (competição)	ALEA (sorte)	MIMICRY (simulacro)	ILINX (vertigem)
PAIDIA Algazarra Agitação Risada Papagaio “solitário” paciências Palavaras Cruzadas LUDUS	Corridas } não regulamentadas Lutas } Etc. Atletismo Boxe bilhar Esgrima damas Futebol xadrez Competições Desportivas Em geral	Lengalengas Cara ou coroa Apostas Roletas Loterias simples, Compostas ou transferidas	Imitações infantis Ilusionismo Bonecas, brinquedos Máscara Disfarce Teatro Artes do espetáculo Em geral	Piruetas infantis Carrocel Balouço Valsa Volador Atracções das feiras Ski Alpinismo acrobacias
N.B. – Em cada coluna vertical os jogos são classificados aproximadamente numa ordem tal que o elemento <i>paidia</i> é sempre decrescente, enquanto o elemento <i>ludus</i> é sempre crescente.				

Quadro com a divisão de jogos sugerida por Caillois (1990, 55).

Da mesma forma, as atitudes psicológicas que levam um jogador a optar por um determinado jogo são as mesmas: a ambição de triunfar em uma competição regulamentada (agôn); a demissão da vontade a favor da sorte (alea); o gosto em assumir uma personalidade diferente (mimicry) e; a busca pela vertigem (ilinx). No caso do agon, o jogador conta, basicamente, com ele mesmo; na alea, com tudo exceto ele mesmo; na mimicry, imagina-se um outro e; no ilinx, descondiciona os padrões da percepção procurando abalar a sua consciência.

Entretanto, o que acontece quando os limites entre jogo e vida cotidiana se tornam menos claros? E se as convenções do jogo deixarem de ser aceitas? Nesses casos, observaremos as corrupções dos jogos, nas quais nem as formas, nem a liberdade do jogo podem existir.

No caso do agon, essa corrupção se manifesta na forma de ambições e obsessões desproporcionais, que não respeitam a regra de um jogo franco e justo e que, por isso, devem ser denunciadas. O problema maior acontece quando nenhuma forma de arbitragem é respeitada ou reconhecida.

Na alea também há o equivalente à corrupção de princípios, quando o jogador deixa de respeitar a sorte. Nesse sentido, a superstição faz com que o jogador atribua um bom ou mal resultado a um determinado tipo de sinal, que funciona como talismã. Esse fenômeno se manifesta para muito além do ambiente de jogo, como, por exemplo, na publicação dos signos do zodíaco no horóscopo, que pode efetivamente interferir em diversos aspectos sociais do cotidiano de uma pessoa.

A corrupção da mimicry se produz quando o jogador não incorpora o simulacro como tal, quando acredita, de certa maneira, mais no outro que mimetiza do que em si mesmo. Ao acreditar que de fato é um outro, esquece ser quem e o que realmente é. Trata-se de uma perigosa forma de alienação, mas que no interior do universo do jogo é inoperante, graças à definição dos limites do jogo.

As manifestações de ilinx fora do jogo, normalmente são associadas ao controle e domínio da vertigem. Em máquinas para provocar artificialmente a vertigem, severas medidas de segurança e prevenção de acidentes são sempre tomadas. Pelo ambiente que rodeiam - normalmente parques de diversão -, essas máquinas pertencem ao universo do jogo.

Na vida cotidiana, passa-se dos efeitos da física para os poderes da química, como o uso de drogas e do álcool, capazes de alterar o estado de consciência do usuário. A “desvantagem” é que a agitação provocada por essas substâncias químicas não está separada da realidade imediata. Por serem substâncias variantes, podem viciar e eliminar alguns instintos humanos, inclusive o de conservação.

Um eventual desvio prejudicial dentro do universo do jogo não é resultado da intensidade do jogo em si, mas de uma contaminação com a vida corrente, isto é, quando se extravasa os limites rigorosos de tempo e de lugar sem prévias e imperiosas convenções. A corrupção dos princípios dos jogos só se dá quando se ignora as convenções atinentes ao universo do jogo e do jogador. Entregues a si mesmas, essas pulsões elementares acabam conduzido à conseqüências nefastas¹⁰.

¹⁰ Há apenas pouco tempo, psicólogos e psiquiatras passaram a estudar o fenômeno que chamam de “jogadores compulsivos” ou “jogadores patológicos”. Tais jogadores se diferenciam dos jogadores eventuais e dos jogadores sociais, pois jogam sistematicamente e acabam alienados, com sua vida pública, privada e particular prejudicadas significativamente pelo jogo – normalmente jogos de azar envolvendo dinheiro. Nesses estudos, observa-se algumas semelhanças patológicas com o Transtorno Obsessivo-Compulsivo (TOC), apesar de se considerar o TOC mais ligado à compulsividade e o jogo à impulsividade – por isso o vício pelo jogo foi classificado junto à Organização Mundial de Saúde como um transtorno de impulso. Estima-se que entre 1 a 4% da população mundial possa sofrer dessa patologia. No Brasil, alguns órgãos e instituições pesquisam e oferecem apoio aos dependentes, como o JA - Jogadores Anônimos, o Ambulatório do Jogo Patológico do Instituto de Psiquiatria do Hospital das Clínicas e o Ambulatório do Programa de Orientação e Tratamento a Dependentes da UFSCar.

	Formas culturais permanecendo à margem do mecanismo social	Formas institucionais integradas na vida social	Corrupção
Agôn (competição)	Desporto	Concorrência comercial, exames e concursos	Violência Desejo de poder Manha
Alea (sorte)	Loterias, cassinos Hipódromos Apostas Mútuas	Especulação na bolsa	Superstição, astrologia etc
Mimicry (simulacro)	Carnaval Teatro Cinema Culto da Vedeta	Uniforme, etiqueta Cerimonial Técnicas de representação	Alienação Desdobramento de personalidade
Ilinx (vertigem)	Alpinismo Ski – acrobacias Embriaguez da velocidade	Profissões cujo exercício implica o controle da vertigem	Alcoolismo e droga

Quadro elaborado por Caillois (1990, 77) mostrando alguns exemplos mais conhecidos das formas de jogo e suas formas de corrupção no cotidiano.

“Os jogos disciplinam os instintos e impõe-lhes uma existência institucional. Na altura em que lhe concedem uma satisfação limitada e formal, estão precisamente a educá-los, a fertilizá-los e a vacinar a alma contra sua virulência. Ao mesmo tempo, tornam-nos adequados a uma contribuição útil para o enriquecimento e a fixação dos estilos da cultura” (Caillois: 1990, 76).

1.3 JOGO E CULTURA CONTEMPORÂNEA

Como dissemos anteriormente, com o fim do nomadismo humano e o advento das primeiras cidades e civilizações tivemos o início da transição de sociedades com predominância do par *ilinx-mimicry* (vertigem-simulacro) para sociedades com predominância do par *agon-alea* (competição-sorte).

Essa passagem, lenta, confusa e imprecisa, se dá na medida em que a própria visão do homem em relação ao universo passa do domínio do místico ao da razão: um universo ordenado, regular, sem metamorfoses ou magia. Com a regressão do par *vertigem-simulacro*, delegados cada vez mais a um plano secundário na sociedade, há um esvaziamento do aspecto religioso nas atividades lúdicas fora da prática estritamente religiosa.¹¹

Esse universo mais “racional”, pautado e explicado por números e medidas, permitiu o despontar do *agon* e da *alea* enquanto regras matrizes do jogo social. Todavia, *mimicry* e *ilinx* não podem desaparecer por completo de qualquer sociedade, pois representam também instintos humanos¹². Observamos, entretanto, que para as melhor subjugar basta separá-las, impedindo a sua cumplicidade – é o que podemos notar nas dinâmicas da maioria das novas religiões, calcadas em um universo muito menos abstrato, simbólico e subjetivo.

Nas sociedades modernas, as máscaras, por exemplo, perdem sua função de metamorfose, adquirindo um papel meramente utilitário: esconde um rosto, protege uma identidade. O papel outrora desempenhado pelas máscaras nas sociedades de *vertigem* foi substituído hoje pelo uniforme, que disfarça, não exhibe e deixa a cara descoberta.

¹¹ Daí podemos especular sobre uma possível explicação para o fato de que nas comunidades com maior presença de instituições religiosas ativas no cotidiano de seus integrantes, haver uma menor participação dessas pessoas em jogos de azar.

¹² Atualmente os parques de diversão são universos consagrados destinados aos apelos da *vertigem*, por meio de aparelhos e mecanismos específicos determinados a causar um pavor momentâneo, um descondicionamento da percepção e dos sentidos. Nesse caso, a fantasmagoria se destina muito mais ao divertimento e a excitação do que ao enganar verdadeiramente, uma vez que tudo já está previamente regulamentado.

Transforma o indivíduo em representante oficial e servidor de uma regra imparcial e

cidade nascer e crescer, puderam os homens passar do controle mágico do universo para o lento mas efetivo domínio técnico das energias naturais” (Caillois: 1990, 151).

Esse processo de racionalização atinge o seu auge durante a Revolução Industrial, momento que representa a passagem de uma sociedade rural ou artesanal para uma outra, pautada nos princípios (De Masi: 2000, 59-68) de: sincronização – onde todos devem trabalhar em um mesmo tempo-espaço; estandardização – produção de séries idênticas, resultando em uma padronização dos produtos e, por conseguinte, do gosto do consumidor; maximização – o aumento da eficiência pautada numa produção com ritmo cada vez mais acelerado; especialização – não apenas do trabalho mas também dos espaços, objetivando sempre uma maior funcionalidade; centralização – organização em forma de uma estrutura piramidal, na qual as idéias são privilégios do topo e à base cabe apenas executar uma mesma operação à exaustão; e concentração – grandes empresas dominam o cenário e acabam, por vezes, “compactando” suas concorrentes, aumentando seus lucros e diminuindo suas despesas

A fábrica, baseada nos ideais de Ford, Taylor e Thonet, expulsa tudo aquilo que não é “racional”: a dimensão emotiva, estética e, em parte também, a ética – lembremo-nos da exploração do trabalho infantil, da jornada de trabalho de dezesseis horas, das massas de desempregados e das demais condições de trabalho dos operários.

“Os princípios instaurados no interior da fábrica são completamente novos em relação ao trabalho agrícola ou artesanal. E são tão fortes que, embora formulados para a oficina, serão em seguida aplicados também nos escritórios e, aos poucos, em todos os setores da sociedade. Depois da descoberta da agricultura e da criação de animais, pela primeira vez na história da humanidade repensar o trabalho significa repensar e reorganizar a vida inteira” (De Masi: 2000, 59).

Como normalmente ocorre ao homem quando em meio a fenômenos sociais e culturais complexos, desprovido da “peneira do tempo” para um olhar mais distanciado e reflexivo, a consciência da totalidade da mudança da sociedade rural para a sociedade industrial não veio logo em seus primeiros anos, tardou um pouco a ser desenvolvida,

apenas por volta da segunda metade do século XIX. Porém, em um cenário otimista, de crescimento, no qual a procura ainda era maior que a oferta, essa consciência de mudança refletiu uma concepção moral racional e utilitarista de que o mundo é governado por forças econômicas e interesses materiais. Mesmo as grandes correntes do pensamento do século XIX – em sua grande maioria – eram revestidas de extrema seriedade e contrárias ao fator lúdico na vida social.

O divertimento e o lazer ocasional também são permeados pelos princípios da sociedade industrial, resultando no surgimento de competições extremamente organizadas e em clubes e agremiações destinadas para este fim. Em outras palavras, dá-se início de maneira mais abrangente, organizada e veemente que outrora, quando era privilégio da aristocracia e das elites, ao esporte profissional e a institucionalização do lazer.

Esses fenômenos tiveram sua origem recente provavelmente na Inglaterra do século XIX. Isso porque, naquele momento, a estrutura social da vida inglesa foi favorável a este contexto com o apoio dos governos locais, a não obrigatoriedade do serviço militar – abrindo necessidade para a realização de exercícios físicos -, a organização escolar e a geografia plana do país, oferecendo condições propícias para os *commons* – campos públicos para a prática de esporte.

Desde então, os jogos sob a forma de esporte, vêm sendo tomados cada vez mais a sério, as regras se tornando mais complexas e rigorosas e os recordes – recém inventados – ficando cada vez mais próximos. Essa sistematização fez com que o esporte perdesse suas características lúdicas primais. Assim, conforme apontamos anteriormente, o esportista profissional não pode ser caracterizado como um jogador, pois lhe falta a espontaneidade: o jogo não é mais uma atividade livre nem tão pouco improdutiva, pois o atleta faz dele sua profissão de onde tira sua subsistência.

Da mesma forma e ao contrário do que muitos poderiam pensar, a presença massiva do esporte (torneios, campeonatos, jogos olímpicos, copas mundiais etc) não representa, portanto, o ápice do lúdico em nossa civilização, uma vez que o jogo – tal qual o vimos – foi dessacralizado em seus aspectos primais, não se constituindo mais enquanto atividade

culturalmente criadora. Notamos que o esporte, entretanto, é apenas uma parte diminuta representativa da diminuição da importância do jogo na sociedade contemporânea.

“(...) o elemento lúdico da cultura se encontra em decadência desde o século XVII, época em que florescia plenamente. O autêntico jogo desapareceu da civilização atual, e mesmo onde ele parece ainda estar presente trata-se de um falso jogo, de modo tal que se torna cada vez mais difícil dizer onde acaba o jogo e onde começa o não jogo” (Huizinga: 2004, 229).

- Pós-industrial e pós-moderno

Assim como o homem teve, nos séculos XVIII e XIX, dificuldades para identificar o fenômeno da sociedade industrial em toda sua amplitude, padecemos atualmente, de uma grande dificuldade para pensar nos desdobramentos de nosso contexto sócio-econômico. Temos que considerar ainda que a sociedade rural durou milênios, enquanto a industrial pouco mais de dois séculos e que, quanto mais significativa tiver sido a industrialização de um local, mais difícil será sua transformação em uma sociedade pós-industrial¹⁴. A ausência da história, na qual vigora a noção de progresso, faz com que as principais teorias pós-modernas sejam dialéticas, pois partem da incerteza como seu primeiro e principal princípio.

Em meados do século XX, autores como Daniel Bell e Alan Toffler, começaram a apontar para aquilo que conhecemos hoje por sociedade pós-industrial. O termo “pós-industrial” foi usado pela primeira vez pelo filósofo francês Alain Touraine, quando publicou, em 1969, uma coletânea de ensaios com o título: “*La société post-industrielle*”.

O prefixo “pós” é talvez um dos principais motivos de divergências entre os estudiosos da cultura contemporânea, principalmente pelo fato de poder ser entendido como algo que eliminou o seu termo adjacente – no nosso caso, a indústria. De certa forma, representa que estamos num momento posterior ao industrial, mas ainda no meio de uma mudança de época – visto que alguns dos princípios da sociedade industrial ainda estão presentes em nossa sociedade.

No livro *The Coming of the Post-Industrial Society*, Daniel Bell, aponta alguns fatores que confirmam a passagem da sociedade industrial para a pós-industrial e que define como os “cinco princípios axiais” da nova sociedade:

“Em primeiro lugar, a passagem da produção de bens à produção de serviços.

Em segundo, a crescente importância da classe de profissionais liberais e

¹⁴ Conforme observa De Masi (2000, 136), devemos considerar, entretanto, que a passagem de uma sociedade rural ou artesanal direto para a pós-industrial – sem passar pela fase industrial – é possível e, normalmente, enfrenta menos resistência, como podemos observar no caso da região do Vale do Silício nos Estados Unidos.

técnicos em relação à classe operária. Em terceiro, o papel central do saber teórico ou, como dirá Dahrendorf mais tarde, o primado das idéias. Em quarto lugar, o problema relativo à gestão do desenvolvimento técnico: a tecnologia tornou-se tão poderosa e importante, que não pode mais ser administrada por indivíduos isolados e, em alguns casos-limite, nem mesmo por um Estado. Em quinto, a criação de uma nova tecnologia intelectual, ou seja, o advento das máquinas inteligentes, que são capazes de substituir o homem não só nas funções que requerem esforço físico, mas também nas que exigem um esforço intelectual” (Bell apud De Masi: 2000, 111).

Esses princípios apontados por Bell, revelam que nossa sociedade, ao contrário das demais que confiavam no destino ou em forças divinas, acredita que o futuro do homem depende de sua própria capacidade de programação, isto é, de saber controlar não apenas a natureza mas também a si próprio, de desejar programar o seu futuro ao invés de confiá-lo ao acaso.

Além disso, podemos observar no homem pós-moderno uma maior possibilidade de escolhas (ainda que não totalmente autônomas, se considerarmos a indução publicitária ao consumo), o que pode ser explicado – além de eventuais argumentos ontológicos – por uma maior diversidade e versatilidade dos produtos disponíveis. Se antes só eram comercializados poucos modelos de veículos e somente na cor preta, hoje é possível escolher entre centenas de modelos e cores, ou seja, milhares de opções. Nesse sentido, essa possibilidade também pode ser entendida como uma certa autonomia do sujeito contemporâneo baseada em escolhas e necessidades pessoais e não mais apenas decorrentes do fato de pertencimento a um determinado grupo ou casta social.

É preciso considerar ainda que o homem pós-moderno tem acesso, diante de um mundo globalizado, a uma maior e mais variada “bagagem cultural”, o que lhe permite uma melhor orientação e uma maior autonomia em suas escolhas e tomadas de decisões. Assim, após duzentos anos de homogeneização induzida, o homem opta, hoje, pela diferenciação. A possibilidade pós-industrial de se interferir numa série de aspectos – inclusive no próprio

corpo -, traz outras conseqüências, como a transição para uma personalidade mais narcisista e um futuro – já parcialmente presente e realizado – pós-humano.¹⁵

Claro que procurar observar o fenômeno da subjetividade contemporânea apenas por uma ótica mais próxima do consumo e do consumismo não esgota a questão, mas devemos considerar que, atualmente, perante a sociedade contemporânea, muito do “ser” pode ser oriundo do “ter” ou vice-versa: uma pessoa que possui um acervo grande e diverso de músicas, por exemplo, possui acesso a muito mais universos musicais do que o ouvinte de repertório menor e menos variado; da mesma forma que uma pessoa que não gosta de seus atributos físicos originais pode, pela via do dinheiro, inserir uma prótese que modifica tais atributos.

Jameson (1996, 13-25) afirma que na cultura pós-moderna a própria cultura se transformou em produto e que o mercado se transformou em seu próprio substituto, um produto exatamente igual a qualquer um dos itens que o constituem. Há um esmaecimento dos afetos, o fim das “psicopatologias do ego burguês” que resulta em uma liberação da ansiedade e dos sentimentos. Isso não significa que os produtos culturais pós-modernos sejam destituídos de sentimentos, mas que tais sentimentos são auto-sustentados e impessoais, manifestando-se, normalmente, muito mais sob a forma de diferentes intensidades do que dos próprios sentimentos em si.

- O desaparecimento do sujeito individual, ao lado de sua conseqüência formal, a crescente inviabilidade de um estilo pessoal, engendra a prática quase universal em nossos dias do que pode ser chamado de pastiche. O pastiche, como a paródia, é o imitar de um estilo único, peculiar ou idiossincrático, é o colocar de uma máscara lingüística, é falar em uma linguagem morta. Mas é uma prática neutralizada de tal imitação, sem nenhum dos motivos inconfessos da paródia, sem o riso e sem a convicção de que, ao lado dessa linguagem anormal que se empresta por um momento, pouco ou muito, ainda existe uma saudável normalidade da linguagem. O pastiche se apresenta como uma imitação neutralizada, uma paródia branca: "(...) os produtores culturais não podem mais se voltar para lugar nenhum a não ser o passado: a imitação de estilos mortos, a fala através de todas

¹⁵ Cf.: SANTAELLA, Lucia. Culturas e Artes do Pós-Humano: da Cultura das Mídias à Cibercultura São Paulo: Paulus, 2003.

as máscaras estocadas no museu imaginário de uma cultura que agora se tornou global” (Jameson: 1996, 45).

Utilizamos, até aqui as nomenclaturas de pós-industrial e pós-moderno considerando que tudo o que se refere à contemporaneidade está sujeito à polêmica. Alguns autores (como Berman:1999) refutam o conceito de pós-moderno (que seria a manifestação cultural da sociedade pós-industrial), associando-o a uma visão afirmativa do modernismo que pretendia promover produtos culturais interdisciplinares, que rompessem as barreiras entre arte, tecnologia e entretenimento. Ironicamente denominando essa corrente de “modernismo pop”, Berman (1999, 34) afirma que :

“O problema estava em que o modernismo pop nunca desenvolveu uma perspectiva crítica que pudesse esclarecer até que ponto devia caminhar essa abertura para o mundo moderno e até que ponto o artista moderno tem a obrigação de ver e denunciar os limites dos poderes deste mundo.”

Na tentativa de compreender os caminhos da nossa civilização, Berman – que ainda nos coloca dentro da tradição moderna – faz uma “história do modernismo” baseada em três momentos cruciais. O primeiro destes vai do século XVI até fins do XVIII, quando as pessoas não fazem idéia ainda do universo que começa a se delinear em seus cotidianos. O segundo, inicia com a Revolução Francesa e permite que seus contemporâneos percebam estar vivendo em uma época revolucionária com reverberações na vida pessoal, social e política. O terceiro momento começa no século XX, com um maior alcance da globalização, que espalha o modo de vida moderno como cultura mundial.

À medida que se expande, a idéia de modernidade sofre uma cada vez maior fragmentação, e a capacidade de organizar e dar sentido à vida das pessoas vai se esvaindo. Para Berman (1999,17), “encontramo-nos hoje em meio a uma era moderna que perdeu o contato com as raízes de sua própria modernidade”.

Esta hipótese, assim como a de Jameson e De Masi, por exemplo, também difere da argumentação de Lipovetsky (2004, 53) , que considera “que o pós, de pós-moderno, dirigia o olhar para um passado que se decretara morto.” Com o desaparecimento quase

total do mundo pré-moderno, Lipovetsky propõe o delineamento do conceito hipermoderno, que significaria um arremate da modernidade:

“Nasce toda uma cultura hedonista e psicologista que incita à satisfação imediata das necessidades, estimula a urgência dos prazeres, enaltece o florescimento pessoal, coloca no pedestal o paraíso do bem-estar, do conforto e do lazer. Consumir sem esperar; viajar; divertir-se ; não renunciar a nada: as políticas do futuro radiante foram sucedidas pelo consumo como promessa de um futuro eufórico” (Lipovetsky: 2004, 53).

No entanto, o pensador francês ressalta que a obsessão com o presente é apenas uma das faces dessa moeda, que se instala menos pela ausência (de sentidos, de valor...) do que pelo excesso (de bens, imagens...). Na contrapartida disso, Lipovetsky (2004, 69) aponta que:

“Morrem as utopias coletivas, mas intensificam-se as atitudes pragmáticas de previsão e prevenção técnico-científicas. Se o eixo do presente é dominante, ele não é absoluto: a cultura de prevenção e a *ética do futuro* dão nova vida aos imperativos da posteridade menos ou mais distante.”

Fixemos por hora essas considerações, que serão retomadas e desenvolvidas de acordo com os posteriores desenvolvimentos de nossa argumentação, obedecendo às necessidades conceituais de nosso objeto principal: o jogo.. Eis aqui que retomamos o princípio exposto no início deste capítulo: o predomínio do par agon-alea (competição e sorte) em nossa sociedade atual. O próprio nascimento do homem, isto é, seu primeiro momento enquanto ser no mundo e em sua vida em sociedade, pode ser comparado a uma espécie de loteria, que estabelece para cada indivíduo um somatório de virtudes e privilégios iniciais, em alguns casos, limitadores e mesmo irreversíveis de certa condição. Até mesmo os regimes políticos que administram a vida em sociedade se dividem assim: escolha entre herança (loteria), como no caso das monarquias, e o mérito (competição), como nos casos das eleições.

Assim que uma sociedade proclama igualdade entre seus cidadãos, devemos considerar que esta igualdade é meramente jurídica, pois o nascimento ainda continua a pesar sobre as pessoas, anulando a igualdade prescrita na lei. A existência de concursos, bolsas e congêneres acaba funcionando como uma espécie de paliativo, pois na sociedade globalizada a concorrência existe, majoritária e historicamente, entre pessoas de uma mesma camada social.

A questão de como equilibrar eficazmente o acaso do nascimento ainda é muito complicada nas sociedades. Mesmo em etapas seguintes ao nascimento a sorte continua – pensemos, por exemplo, nos critérios e processos de seleção nas empresas que, como sabemos, nem sempre premiam o melhor ou mais necessitado candidato. Assim, podemos ter em lugares tidos tipicamente como agonísticos, a presença indissociável do aleatório.

Além da sorte, as conquistas do homem atual dependem também de conquistas da vontade, da paciência, da competência e do trabalho – virtudes amplamente exaltadas no mundo contemporâneo. De modo análogo ao jogo de cartas, o sucesso de uma pessoa diante de uma empreitada qualquer confirma uma espécie de superioridade mista entre sorte e competição; a alea surge como compensação necessária, o complemento natural do agon.

O mérito aliado à sorte talvez permita ao indivíduo melhorar sua condição inicial, mas dificilmente sair completamente dela. Daí o afã na busca por atalhos que possam proporcionar ao jogador, num lance de sorte, aquilo que talvez não tivesse em uma vida inteira de labor, como é o caso das modalidades de jogos de azar e loterias. Nesses casos: “Jogar é renunciar ao trabalho, à persistência, à poupança e aguardar feliz, num ápice, aquilo que uma extenuante vida de labor e privações não concede, se não tiver sorte ou se não recorrer á especulação, que, por sua vez, depende da sorte”. (Caillois: 1990, 138).

Logo, quanto maior for o valor do prêmio e menor for o valor do jogo, mais atrativo um jogo de azar será. Entretanto, aquele que puder gastar (apostar) mais, tem mais chances (probabilidade) de ganhar e/ou concorre a prêmios maiores.

O Estado (loterias) e a iniciativa privada (bingos, cassinos, títulos de capitalização, “concursos culturais”, etc) acabam arrecadando grandes somas por ano com os jogos de

azar, sempre apoiados em publicidade oficial e oficiosa (matérias em jornais, bate-papo, depoimentos dos vencedores etc).

Atualmente existem alguns lugares públicos destinados aos jogos de azar – o que reforça a energia existente na sociedade na busca pela sorte - que atraem uma clientela passageira, que almejam prazer e felicidade, mas que retorna ao cotidiano cheio de obrigações e austeridade. Tais lugares funcionam, para essas pessoas, como um refúgio e, ao mesmo tempo, um paraíso artificial. Na opinião de Caillois (1990: 141), assemelham-se às antigas casas de ópio, objeto de uma controlável e rentável tolerância.

- Jogo, Trabalho e Ócio.

“No fundo de nossa consciência, sabemos que nenhum de nossos juízos é absolutamente decisivo. E nesse momento em que nosso julgamento começa a vacilar, juntamente com ele vacila também nossa convicção de que o mundo é uma coisa séria. Em vez do milenar *tudo é vaidade*, impõe-se-nos uma fórmula muito mais positiva, que *tudo é jogo*”
Johan Huizinga

“O ócio é o começo e o fim de toda e qualquer atividade”.
Aristóteles

Na sociedade industrial assistimos a uma separação rígida entre o trabalho, tido como uma atividade imprescindível e absolutamente séria, e as atividades ligadas ao espírito do jogo, de caráter lúdico – a expressão idiomática “(não) brincar em serviço”, amplamente utilizada em nosso cotidiano, ainda expressa bem essa concepção. A importância desproporcional adquirida pela indústria e a idolatria do trabalho acabaram por subordinar a relevância das demais esferas da vida humana, como o estudo, as relações familiares e o tempo livre.

Ao se burocratizar, a indústria impeliu qualquer atividade de cunho mais criativo de seu cotidiano, separando e distinguindo o trabalho das demais atividades da vida em sociedade. Lembremo-nos que antes da indústria, na época rural, o camponês e o artesão normalmente trabalhavam no mesmo local em que viviam e que o trabalho acabava por se misturar às demais tarefas domésticas e familiares, não se caracterizando, portanto, como uma separação rígida entre as atividades lúdicas e o trabalho. – vide, por exemplo, as inúmeras brincadeiras e canções populares que surgiram decorrentes da realização do serviço e que acabavam por entreter e simultaneamente auxiliar na passagem do ofício entre as gerações.

De Masi (2000) se baseia em textos do economista John Maynard Keynes e do filósofo Bertrand Russel, ambos da década de 30 do século XX, nos quais já se observava que o ritmo da evolução da tecnologia avançava a uma velocidade muito superior a da criação de novos empregos. Para o autor, além da globalização, a sociedade pós-industrial caracteriza-se – ao contrário do que ocorria na época industrial – pelo número crescente de profissões e atividades que utilizam mais a “inteligência” do que a “força física” e pela maior presença do tempo livre na vida das pessoas.

O sociólogo italiano explica que durante a revolução industrial a proporção aproximada em uma empresa entre empregados que utilizavam mais suas capacidades intelectuais em relação aos operários que utilizavam mais suas capacidades físicas e motoras era de, respectivamente, quatro para cem. Hoje esta proporção praticamente se inverteu: cem empregados para seis operários, em média – sem considerar que o próprio tipo de trabalho e de atividade desempenhada pelo operário tenha se transformado ao longo desses anos. Apesar das estatísticas, a assimilação deste fato pela sociedade ainda não anda em velocidade tão acelerada; basta observarmos, por exemplo, a atenção que é dada ao corpo na sociedade contemporânea em seus dois extremos: a beleza exaltada cada vez mais pela moda e pela publicidade e as doenças físicas, consideradas, pela maioria das pessoas, mais importantes do que os desvios e disfunções mentais.

Antes de qualquer coisa, devemos considerar que a natureza de um trabalho predominantemente intelectual distingue-se fundamentalmente da natureza de um trabalho físico. O trabalho enquanto sinônimo de esforço e cansaço sempre foi visto como algo desagradável, ainda que necessário. Já um trabalho criativo é, muitas vezes, o oposto; um prazer e não um dever – ainda que também possa ter os seus percalços.

Além disso, o cansaço mental é diferente do físico. No primeiro caso pode ser superado – e até mesmo despercebido – diante da motivação, vide as inúmeras relações obsessivas de muitos artistas com suas obras. O cansaço físico, por sua vez, é sempre acompanhado de desânimo, impedindo ou comprometendo sua continuidade – o que também pode ser entendido, dependendo da situação, como uma vantagem: ao final do expediente o corpo pode simplesmente “desligar-se” do trabalho, enquanto a cabeça nem sempre. Isso significa também que o trabalho intelectual, diferentemente do trabalho físico,

não oferece restrições ao ócio e ao estudo. Pelo contrário, a história da humanidade nos revela que muitas das invenções e das idéias de cientistas, políticos, artistas e profissionais diversos surgiram justamente em momentos quando estes não estavam desempenhando seu ofício - a “maçã de Newton”.

Um outro ponto a se considerar em um trabalho de natureza intelectual é a preparação que este exige. Enquanto um ofício manual pode ser aprendido em um período relativamente curto de tempo, dias ou semanas, o trabalho intelectual exige, normalmente, um tempo de preparação muito maior, além de uma atualização constante e regular.

Apesar dessas diferenças apontadas, ainda aplicamos ao trabalho intelectual regras que foram pensadas para o trabalho físico. O ser humano continua condicionado a trabalhar de acordo com as premissas temporais-espaciais das indústrias, mesmo quando essas não lhe são exigidas. Por isso, a exploração do trabalho intelectual se dá, portanto, assim como na indústria: pela sobrecarga de trabalho – muitos resultados em um curto período de tempo – e também pela subutilização de uma pessoa aquém de suas possibilidades.

Paralelo a este primeiro fenômeno do aumento da demanda de trabalhos mais intelectuais, observamos também o aumento médio do tempo livre, decorrente, principalmente, de dois fatores complementares: o aumento da expectativa de vida do homem, que praticamente dobrou nos últimos duzentos anos – fato creditado, apesar de ainda não alcançar a todos igualmente, aos avanços da medicina e às melhorias na qualidade de vida – e a diminuição da jornada e do tempo de trabalho.

Com isso, a estimativa é que um jovem hoje gaste apenas um sétimo de sua vida com o trabalho. Subtraindo as horas de educação escolar e de sono, esse jovem terá mais tempo disponível de horas livres em sua vida do que a existência inteira de seus antepassados de cinco ou seis gerações atrás (De Masi: 2000, 315-316). Se antes o trabalho subjugou o tempo livre, agora a tendência é que o processo se inverta e o tempo livre passe a ocupar o lugar outrora designado pelo ensino, pela Igreja, por patrões, trabalhadores e pensadores ao trabalho. Isso não significa que o trabalho irá desaparecer, mas que provavelmente será reconfigurado tal qual o conhecemos hoje.

De certa maneira, estas projeções nos remontam novamente à Grécia Antiga, onde – conforme vimos anteriormente - cabia ao homem livre, desprovido da obrigação de trabalhar, as atividades livres, capazes de entreter, conduzir às virtudes e promover o conhecimento. Além e mais que isso: “Para Aristóteles, a preguiça ou ócio é o princípio do universo. É uma coisa preferível ao trabalho, e é, sem dúvida, o fim de todo trabalho” (Huizinga: 1990, 180). Também a aristocracia em geral, ao longo de milhares de anos, se caracterizou muito mais pelo seu ócio, isto é, pelo que não fazia ao invés do que fazia. Há, portanto, na história da humanidade, experiências precedentes que por suas características, acertos e erros que lhe foram próprios, podem nos permitir aprender como e o quê fazer com o nosso tempo livre.

Para De Masi (2000, 126), o que poderia caracterizar e distinguir melhor a sociedade pós-industrial – mais do que a sua própria capacidade de programação – é a criatividade, pois em nenhuma outra época da história da humanidade existiu um número tão elevado de pessoas ocupando funções criativas nas mais diversas áreas. O autor nos lembra que, dependendo de inúmeros fatores, o ócio pode ser a origem de virtudes ou de vícios, isso é, levar a dois pólos opostos: à inércia, neurose, vício ou delinquência – alimentado por diversas disfunções psicológicas e/ou sociais - e à criatividade, liberdade e arte – alimentado por estímulos ideativos e pela interdisciplinaridade. Por isso, acredita que a educação deva, cada vez mais, ensinar o “não-trabalho”, isto é, como ocupar, em medidas adequadas, o tempo livre nas esferas pública, pessoal e privada de acordo com a vocação pessoal e a situação concreta de cada um. Entretanto, uma mudança repentina de tal ordem ainda assusta devido ao seu contraste com nossos costumes mais tradicionais.

Nesse contexto, De Masi (280-282) acredita que, no futuro, se dará um grande conflito – em nível social (externo) e psicológico (interno a cada ser humano) - decorrente das relações inconciliáveis entre a criatividade, avessa à imobilidade, e a burocracia, contrária às inovações. “Mas vencerão os criativos, porque a sociedade pós-industrial se alimenta de invenções, não tem outra saída, premia a iniciativa e joga para fora do mercado o imobilismo” (De Masi: 2000, 280).

A partir do momento que o homem conseguir se libertar do modelo global de idolatria do trabalho, do mercado e da competitividade, assumindo, sem complexos, a busca

por um prazer e bem estar desprovidos de juízos prévios, conseguirá por fim entender que: “O tempo livre oferece, sobretudo, a possibilidade de introspecção, de jogo, de convívio, de amizade, de amor e de aventura. Não se entende porque o prazer ligado ao trabalho deveria acabar com a alegria do tempo livre” (De Masi: 2000, 319). Assim como já o faz o verdadeiro filósofo, o homem passará, nesse momento, a dar valor às coisas mais simples, normalmente depreciadas pelo seu uso cotidiano mais ordinário, pois o pouco se transforma em muito quando enriquecido de sentido.

O termo “ócio”, por sua vez, possui na grande maioria de suas acepções contemporâneas, significados pejorativos como inação, preguiça, moleza, desleixo, indolência, vadiagem, mandriice, desperdício, falta de ocupação, etc. Esse aspecto tão negativo deve-se – muito provavelmente – a valores inculcados ao longo dos últimos séculos pelas principais instituições de nossa sociedade: a indústria, a Igreja, a escola e, por consequência, a família. Dentro da perspectiva construída pelo sociólogo italiano, as atuais fronteiras rigidamente demarcadas entre trabalho, estudo e jogo estão cada vez mais fluidas

A tendência, portanto, é que a identidade e a riqueza estejam muito mais ligadas ao conhecimento, ao saber, às idéias, à sensibilidade estética, do que a propriedade das coisas. Ao contrário do modelo industrial, que previa como base para o comportamento, o trabalho como dever e uma ética utilitarista, as bases para o ensino das futuras gerações devem rever os princípios norteadores do trabalho – não mais como algo opressor, mas como um “prazer criativo estimulante” - e da ética – não mais utilitarista, mas pautada em um princípio solitário e criativo distribuídos por estruturas complexas, muito mais paritárias e rizomáticas do que hierárquicas.

“Quando a sociedade industrial enfrentava um problema complexo, tentava simplificá-lo, buscando transformá-lo em vários pequenos problemas simples. Já a sociedade pós-industrial é capaz de enfrentar problemas bastante complexos porque dispõe de instrumentos igualmente complexos e potentes. (...) E desse modo toda a cadeia de necessidades, problemas, técnicas e soluções se torna mais coerente e mais rica e, portanto, mais humana. Porque o ser humano é complexo e aspira poder administrar essa complexidade” (De Masi: 2000, 289).

Lipovetsky (2004), que prefere a adoção do termo “hipermoderno” para melhor definir o atual estágio da cultura contemporânea, complementa algumas das idéias apresentadas por De Masi. Para o filósofo, a partir da segunda metade do século XX, o homem vive processos intensos de desilusões e decepções simultâneos a outros processos de seduções e de novos sonhos, o que resulta em um deslocamento do centro da gravidade temporal do futuro para o presente. Trata-se de uma cultura hedonista e psicologista que consagra o presente, incita a satisfação imediata das necessidades, da urgência dos prazeres, do crescimento pessoal e do bem-estar: o consumo como promessa de um futuro eufórico.

Em um segundo momento, essa presenteidade liberacionista e otimista transforma-se em uma sensação generalizada de insegurança, conforme podemos observar nas repercussões obsessivas de fatos e notícias relacionados às epidemias, calamidades e terrorismo. A frivolidade passa a dar lugar a uma exigência de proteção. Nesse sentido, estabelece-se uma relação ambivalente com o progresso e a tecnologia: de um lado a promessa de um mundo melhor, do outro, a ameaça de catástrofes.

As atividades técnico-científicas se intensificam e com elas, a cultura de prevenção e a *ética do futuro* dão nova vida aos imperativos do porvir – não mais no sentido atribuído pelas utopias coletivas, mas, cada vez mais, em primeira pessoa. A escala consumista é alimentada tanto pela angústia existencial quanto pelo prazer associado às mudanças, o desejo de intensificar o cotidiano. Motivado por esse desejo de reinvenção do tempo, o sujeito hipermoderno busca, no “hipermercado de modos de vida”, novidades que se oferecem como simulacros de aventura.

Lipovetsky também identifica uma obsessão atual com o tempo que ultrapassa os limites do trabalho, mas que mantém um de seus principais ideais: a produtividade, que passa a ocupar papel central em todas as outras esferas da vida social.

“A redução do tempo de trabalho, o tempo livre e o processo de individualização levaram à multiplicação dos temas e conflitos ligados ao tempo. É uma época de guerras do tempo singularizadas que se relacionam ao viver subjetivo. Às contradições objetivas da sociedade produtivista se justapõe agora a espiral das contradições existenciais” (Lipovetsky: 2004, 75)”.

Entregue à escolha dos indivíduos, o tempo é destradicionalizado. Não se trata apenas de uma aceleração do tempo da vida, mas também de um conflito objetivo das relações com o tempo: no lugar do tradicional antagonismo de classes, são as tensões temporais que se generalizam e se acirram cada vez mais – vide o fato das reclamações de nunca se dispor de tempo serem comuns em diversas faixas etárias e sociais, tendendo, inclusive, a superar as reclamações de falta de dinheiro ou liberdade.

Se por um lado temos um indivíduo hiperativo procurando lidar com a intensidade do tempo, por outro temos outro indivíduo entregue, à revelia, à ociosidade negativa, oposta ao ócio criativo pregado por De Mais: o ócio origem de vícios, que alimenta a inércia, a neurose e a delinquência. Diante dessa dualidade de se viver o tempo livre, estamos observando a origem e a intensificação de uma nova forma de desigualdade social em toda sua amplitude e desdobramentos.

“Ao criar o hipermercado dos modos de vida, o universo do consumo, do lazer e agora das novas tecnologias possibilitou uma autonomização crescente no que

se refere às limitações temporais coletivas; disso resulta uma dessincronização das atividades, dos ritmos e das trajetórias individuais” (Lipovetsky: 2004, 78).

Esse cenário hipermoderno de angústia existencial, de intensificação do cotidiano, de reinvenção e desuniformização do tempo e de novidades que se oferecem como simulacros de aventura, faz com que muitas pessoas busquem forma de lazer e entretenimento como os *games*. Por essa ótica, os *games* oferecem experiências que ultrapassam o cotidiano mais ordinário do sujeito-jogador em sua realidade circundante mais imediata, oferecendo coes simuladas que permitem o acesso a um outro mundo, penetrando, muitas vezes, em universos mágicos e fantásticos.

Os *games* também permitem, provavelmente de forma mais intensa e diversa do que

2. JOGO E TECNOLOGIA

2.1 – VIDEOGAME: JOGO E TECNOLOGIA NA CULTURA CONTEMPORÂNEA

Considera-se, hoje, que os videogames constituam a maior indústria de entretenimento – e uma das maiores entre todas as outras - do mundo, tendo obtido, somente no mercado americano, U\$ 10,5 bilhões de lucro no ano de 2005.¹⁶ Para além de sua importância mercadológica ou comercial, o videogame se constitui – pouco mais de três décadas após o início de sua comercialização - como um dos maiores, mais complexos e desafiadores fenômenos culturais e tecnológicos de nossos dias.

“Ainda que os estudos em games não sejam aceitos pela Universidade, como os estudos das mídias em geral o são, os *games* possuem um grande impacto na cultura e na sociedade, e sua influência – desde o final do século XX – não pode ser ignorada” (Wolf: 2001, 8).

Apesar dessa pertinência ainda é difícil, conforme observa o pesquisador Mark J. P. Wolf, assumir o interesse em relação ao *videogame*, sobretudo no contexto acadêmico e intelectual. Principalmente se considerarmos as constantes comparações em relação às formas consideradas mais “sofisticadas” da arte, da comunicação e do design. A idéia de banalidade e alienação associada aos jogos de videogame (*games*) perpassa boa parte do pensamento acadêmico e da própria sociedade – apesar e talvez *justamente* pelo fato de que, como vimos, os jogos poderem ser considerados como marcas de processos das sociedades nas quais se encontram inseridos.

Porém a afirmação de que o videogame seja em sua totalidade banal e nocivo – uma espécie de “vilão social” – levanta alguns pontos importantes para nossa discussão. O primeiro é a possibilidade de se entender, a partir dessa afirmação, que os demais produtos culturais fora do universo dos *games* sejam diferentes, “melhores”, isto é, que qualquer outro produto cultural seja formado exclusivamente por obras de destacada qualidade e pertinência.

¹⁶ Fonte: NPD Group (www.npd.com). Não existem estatísticas oficiais referentes a outros países e cenários. Devemos considerar ainda, em termos de alcance e dimensão dos games, os altos valores movimentados pelo mercado informal e ilegal. No Brasil, estima-se que cerca de 95% dos jogos comprados por jogadores sejam “piratas”.



Embalagem e *Screen-shots* do game *Carmageddon*.

A exemplo do que ocorre em outras áreas, como a literatura, o cinema, a televisão e a música, também podemos identificar a presença de “vida inteligente” dentro dos videogames. Uma rápida observação destes produtos culturais nos permite constatar que a maioria de suas produções talvez seja de um padrão de baixa qualidade – padrão este que varia em função não apenas da interpretação crítica de um público mais especializado, mas, principalmente, do estabelecimento de uma gramática e de sintáticas próprias daquela linguagem. Entretanto, diante de uma quantidade enorme de obras produzidas – considerando que novas produções somam-se constantemente às já existentes – podemos considerar natural que consigamos selecionar, ainda que uma pequena parcela do total, obras que se insiram dentro de uma tradição expressiva de certa linguagem ou gênero. Não é diferente, portanto, o que ocorre nos universos dos *games*.

A diferença talvez seja a novidade que os *games* representam. De maneira análoga ao que aconteceu outrora com o cinema, o rádio, a televisão e o vídeo – apenas para citarmos exemplos mais contemporâneos – os *games* talvez estejam passando por um processo de “aceitação social”. Cada época à sua própria maneira parece eleger seu “vilão social” ou “bode expiatório” para manifestar suas preocupações e indagações quanto a uma série de questões consideradas “problemáticas” ou “inadequadas”. Lembremo-nos que o início da produção em série de bicicletas, na segunda metade do século XIX, causou um grande descontentamento nos pais e na sociedade por acreditarem que o veículo de duas rodas iria alienar os jovens e as crianças, prejudicando seus processos de formação e educação. As opiniões e os parâmetros sociais mudam à medida que a própria cultura se

transforma: atualmente, boa parte dos pais gostaria que seus filhos andassem mais de bicicleta.

As próprias questões acerca da banalidade e da violência nos games, que são extremamente recorrentes em artigos, dissertações e teses acadêmicas, matérias nos meios de comunicação e em discussões na sociedade, também já estiveram presentes no cinema, nas histórias em quadrinhos e na televisão, por exemplo. Claro que, na maioria dos casos, as considerações apresentadas em tais reflexões normalmente colocam o videogame na posição de responsável ou estimulador de comportamentos violentos, sobretudo em jovens e crianças – o que costuma promover um apelo ainda maior e mais contundente.

São raros os estudos que apontam em direção contrária – como os trabalhos de Gerard Jones (2004) e Lynn Alves (2005). Nessas obras parte-se de pesquisas de caráter qualitativo – ao contrário das pesquisas quantitativas normalmente empregadas nos outros estudos - nas quais os pesquisadores têm um contato mais próximo e atento em relação ao objeto de estudo.



Telas do FPS *Counterstrike*.

Não é nosso objetivo esgotar a questão da violência nos *games*, mas dada a sua atual evidência, cabe-nos fazer um pequeno parêntese neste trabalho para algumas breves considerações. As idéias levantadas por Jones (2004) e Alves (2005) vão ao encontro do que já dissemos anteriormente: a eventual violência que se apresenta em um jogo só se manifesta fora dele por alguma forma de contaminação com a vida corrente, uma não diferenciação entre o jogador e o sujeito fora do jogo ou por formas de corrupção. Por meio

de alguns juízos, talvez um tanto quanto jocosos, é verdade, podemos observar o exagero que algumas considerações mais apocalípticas em relação à questão da violência nos games nos trazem.

Antes de qualquer coisa, é preciso considerar que a violência, agradando-nos ou não, faz parte da natureza humana e que pode se manifestar sob diferentes formas e intensidades. A psicologia nos mostra a violência existente na relação familiar entre o filho, o pai e a mãe que se manifesta sob a forma do complexo de castração e do complexo de Édipo, por exemplo.

Se considerarmos que os jogos de videogame por si só - isto é, sem considerar todo contexto social, cultural, afetivo etc. do sujeito e de sua realidade circundante – sejam responsáveis pela presença de comportamentos violentos coletivos ou individuais, observaríamos então duas situações: as piores manifestações de violência seriam causadas majoritariamente ou exclusivamente por jogadores de videogame; e o ambiente formado por comunidades de jogadores seriam extremamente hostis e perigosos. Um breve exame já nos permite revelar que muitas das piores manifestações da violência não são necessariamente praticadas por jogadores de videogame (será que chefes de estado que comandam guerras nefastas tomam tais decisões por jogarem videogame?); e que a comunidade de jogadores são, na grande maioria das vezes, avessas às manifestações violentas fora do universo dos jogos (não seria um risco nos movimentarmos por entre tais jogadores em lugares públicos, como shopping centers, universidades, lan-houses etc?).

“Mas, quando adultos preocupados condenam o entretenimento que milhões de jovens bem ajustados adoram e afirmam ser totalmente benéfico para eles, o mínimo que temos a fazer é conhecer melhor o assunto. Quando comecei minha exploração dos games sangrentos, parecia que estava me enfiando em um dos recônditos mais obscuros da cultura jovem contemporânea. Mas, quanto mais eu conhecia os jogos em questão e as pessoas que se divertem com eles, menos eu encontrava o que temer. No final, nasceu em mim um sentimento de que os games são, de todas as formas de violência no entretenimento, a menos poderosa e menos perigosa” (Jones: 2004, 184).

definição de metodologias diferenciadas em situações que variam de gravidade no game “Médico”; ou ainda a dinâmica empresarial envolvida na administração de capital de giro e na avaliação de riscos, em “A-Train”. Por fim, Kanitz conclui:

“Como em tudo na vida, é necessário ter moderação nas horas devotadas ao videogame. Mas ele é uma ótima forma de estimular o cérebro da criança e impedir sua regressão sináptica, além de ensinar planejamento, paciência, disciplina e raciocínio, algo que nem sempre se aprende em uma sala de aula” (Kanitz: 2005, 22).

Como poderíamos então explicar a presença elevada de jogos com temáticas violentas nos *games*? Uma das aclarações mais difundidas é a da possibilidade de catarse, isto é, do jogador canalizar todas aquelas formas de violência não manifestas no cotidiano durante a realização dos jogos. Se as regras e convenções sociais não recomendam ou estimulam que um motorista comece a dirigir sob a calçada durante um engarrafamento, em um *game* tal atitude – muitas vezes imaginada, mas contida pela consciência do sujeito fora do jogo - pode ser experimentada sob a forma de alívio, isto é, sem que nada de pior efetivamente aconteça ao motorista ou aos pedestres, por exemplo.

A pesquisadora Marie-Laure Ryan (2001) acredita, por sua vez, que a grande presença de jogos de tiro (como os populares FPS, *First Person Shooter*) pode ser explicada por uma analogia entre o “clique” e o puxar de um gatilho. Conforme nos aponta Johnson (2001) as principais interfaces gráficas utilizadas no computador referem-se à objetos e eventos externos ao ambiente virtual e qu

Outro juízo possível diz respeito à capacidade ética e de autocontrole estimulada pelos *games* entre seus jogadores. Ao ser derrotado por um adversário em um jogo com temática violenta, o jogador não parte para um revide físico fora do jogo, pelo contrário: aprende a relativizar ou assimilar a derrota, estabelecendo um vínculo que pode se manifestar sob a forma de respeito, amizade ou mesmo de uma “saudável competitividade”, estimulando o perdedor a se aperfeiçoar e ter perseverança em sua própria superação. Durante um jogo é igualmente recorrente observarmos a invenção de certas regras e convenções criadas em comum acordo entre os jogadores. Por exemplo: no decorrer de um *game* o telefone começa a tocar em um outro cômodo da casa. Para atender a ligação o jogo é pausado por alguns instantes até que o jogador desligue o telefone e retorne à sua posição inicial nas mesmas condições nas quais o jogo foi anteriormente interrompido, isto é, o oponente não se aproveita de uma situação externa ao jogo para tirar proveito em benefício próprio.

Wolf (2001, 6-12) especula que, apesar dos pontos aqui levantados, poderia haver uma outra razão para os estudos de *games* serem negligenciados pela Universidade: o fato de que estudar *games* é muito mais difícil do que outras mídias e linguagens, dada a diversidade e complexidade dos saberes envolvidos.

Acreditamos, porém, que esta é uma visão simplificada e equivocada, para não dizer maniqueísta, do fenômeno. Apesar de suas complexidades inerentes, não podemos impor um juízo valorativo ao compararmos os *games* com outros produtos culturais e formas de comunicação e expressão. Trata-se muito mais de entender e respeitar as características intrínsecas de cada forma: cada área possui suas próprias formas e, por conseguinte, suas próprias dificuldades. Isso significa que, muitas vezes, os parâmetros utilizados para determinar as dificuldades envolvidas em categorias diferentes não nos permitem comparações.

Além disso, podemos pensar de maneira um pouco mais expandida e afirmar que ainda existe certa dificuldade, sobretudo da Universidade, em reaproximar áreas que foram historicamente separadas pelo pensamento iluminista e pela Revolução Industrial, bem como estabelecer possíveis diálogos epistemologicamente ainda não estabelecidos. Tal separação ou não aproximação resultou na compartimentalização dos saberes, na

fragmentação do conhecimento e em uma especialização excessiva de certas áreas, sobretudo as tecnológicas, que procuraram ou acabaram por se desenvolver de maneira independente e isolada das demais durante os últimos séculos.

Nesse sentido, os *games* se apresentam como um fenômeno capaz de fazermos repensar tais separações. Para Johnson (2001, 7-10) o encontro entre as grandes áreas das ciências exatas e das ciências humanas – que podemos observar no universo dos *games* -

- Multidisciplinaridade, interdisciplinaridade, transdisciplinaridade e *games*.

O termo “transdisciplinar” foi utilizado pela primeira vez por Jean Piaget em um seminário na França em 1970. Após a realização de alguns congressos e simpósios sobre o tema, criou-se, em 1992 na Unesco, o “Grupo de Reflexões sobre a Transdisciplinaridade”, fundado e coordenado pelo físico romeno Basarab Nicolescu.

Em 1994, houve (em Portugal, no Convento de Arrábida) o 1º Congresso Mundial da Transdisciplinaridade, no qual foi elaborada a “Carta da Transdisciplinaridade”, escrita e assinada conjuntamente por Edgar Morin, Basarab Nicolescu e Lima de Freitas. Composta por um preâmbulo seguido de quinze artigos, a carta se constitui “(...) como um conjunto de princípios fundamentais da comunidade dos espíritos transdisciplinares, constituindo um contrato moral que todo o signatário desta Carta faz consigo próprio, livre de qualquer constrangimento jurídico e institucional” (MORIN, NICOLESCU & FREITAS: 1995, 7). De cunho esperançoso e idealista, a Carta “(...) está aberta à assinatura de qualquer ser humano interessado pelas medidas progressivas de ordem nacional, internacional e transnacional pela aplicação destes artigos na vida” (*idem ibidem*, 9).

Antes porém de comentarmos alguns aspectos da transdisciplinaridade, vamos aproximá-la e diferenciá-la de dois outros conceitos: os de multidisciplinaridade e interdisciplinaridade.

Por multidisciplinaridade podemos entender a justaposição de conhecimentos, o estudo de um mesmo objeto sob os pontos de vistas de múltiplas disciplinas, nem sempre convergentes. Por exemplo: um determinado quadro pode ser estudado não só pela arte em seus aspectos estéticos e artísticos, mas também pela história ou pela religião.

Já a interdisciplinaridade refere-se à importação do método de uma ou mais disciplinas para outra(s). Diz respeito sempre ao objeto de estudo de disciplinas do ponto de vista da metodologia: quando se faz a transferência de método, fica-se no espaço da interdisciplinaridade. A partir dessa integração, novas perspectivas ou mesmo novas áreas de estudo e do saber podem surgir. Não há, portanto, uma prática interdisciplinar sem uma

mudança de ordem metodológica. É o que podemos observar, por exemplo, quando da aplicação da teoria do caos em áreas como as da comunicação, biologia, artes, antropologia, sociologia, direito, meteorologia, economia, entre outras.

Em seu artigo sexto, a “Carta da Transdisciplinaridade” procura diferenciar a transdisciplinaridade em relação a multi e interdisciplinaridade ao fazer a seguinte afirmação: “Em relação à interdisciplinaridade e à multidisciplinaridade, a transdisciplinaridade é multireferencial e multidimensional. Tendo em conta a concepção do tempo e da história, a transdisciplinaridade não exclui a existência dum horizonte transhistórico” (*idem ibidem*, 8).

A transdisciplinaridade – que não é definida pelos autores enquanto uma nova filosofia nem uma ciência das ciências e que talvez se aproxime muito mais de uma atitude, visão ou ética - parte da compreensão que, se por um lado a especialização do saber presenciada nos últimos séculos pode ter construído certas barreiras, por outro resultou na proliferação de disciplinas e em um crescimento exponencial do conhecimento sem precedentes na história da humanidade. Entretanto, tais barreiras criadas por essa especialização isolaram algumas disciplinas em “guetos”, o que acabou por trazer algumas novas questões ou interpretações e, ao mesmo tempo, impossibilitou uma visão mais global e integrada dos fenômenos que se apresentam ao homem contemporâneo.

Assim, a transdisciplinaridade considera necessária a criação de uma nova visão capaz de construir uma inteligência mais adequada à complexidade dos diversos fenômenos. Ao contrário de uma lógica meramente cumulativa do saber, reconhece-se a existência de diferentes níveis de realidade regidos por diferentes lógicas como condição essencial para a prática transdisciplinar. Assume-se a complexidade inerente aos mais diversos fenômenos, incorporando as características intrínsecas de cada disciplina na construção de um saber comum e articulado, que, uma vez estabelecido, não é transformado em uma única disciplina. “(...) não procura a dominação de várias disciplinas, mas a abertura de todas ao que as atravessa e as ultrapassa”, estabelecendo assim, uma abordagem diferenciada que altera a moldura e os juízos perceptivos da própria realidade entre, através e além dos conhecimentos mais especializados. (*idem ibidem*, 7).

A transdisciplinaridade não se configura, portanto, enquanto uma nova disciplina, tão pouco diz respeito ao método ou à justaposição de conhecimentos que fazem parte de uma disciplina já existente. A Carta propõe que a comunicação transdisciplinar se baseie num pensamento complexo que ao mesmo tempo separe e associe os domínios do conhecimento, propondo relações que não tornem homogêneos os diferentes saberes. É uma forma de pensar anti-cartesiana que entende a racionalização exacerbada e o tecnocentrismo puro como “doenças degenerativas da racionalidade”.

Só pode ser possível pensar a transdisciplinaridade a partir da especialização do conhecimento: o desenvolvimento de várias disciplinas foi sob muitos aspectos bom para a ciência, mas o exagero da especialização criou barreiras entre as mais diversas áreas do conhecimento. Proposta de uma prática de conhecimento mais semiótica, de um novo humanismo que coloca as artes, a ciência e a tecnologia a serviço do homem, a transdisciplinaridade busca o diálogo integrado entre áreas que nunca se aproximaram ou que foram sendo separadas pela demasiada especialização, decorrente de uma forte herança iluminista herdada pelo homem contemporâneo pós-industrial. Ao explorar determinadas “zonas de ignorância” do conhecimento humano, o pensamento e a prática transdisciplinar buscam uma reorganização epistemológica do conhecimento não apenas em sua construção e reflexão, mas também em sua circulação, cada vez maior e mais abrangente – apesar das desigualdades crescentes entre certos grupos.

Enquanto objeto de estudo dinâmico, complexo e extremamente metamórfico, os *games* podem inserir-se simultaneamente nas três formas disciplinares. *Games* são multidisciplinares, na medida em que podem – conforme já mencionamos anteriormente – ser analisados, estudados e até mesmo definidos por diferentes disciplinas e áreas do saber, como a psicologia, a narratologia, a propaganda, o jornalismo, as ciências da computação, a comunicação, o design e as artes. Pouco provavelmente as conclusões ou resultados obtidos por um psicólogo irão, por si só, convergirem àquelas obtidas por um programador, ainda que partindo desse mesmo objeto de estudo. Assim, pesquisas sobre *games* vão se justapondo, servindo não apenas para os propósitos específicos da disciplina de origem do estudo, mas também como base para possíveis abordagens inter e transdisciplinares.

Games também podem ser interdisciplinares na incorporação de diferentes metodologias para sua criação ou análise. A área de Inteligência Artificial – que atualmente se apresenta como um dos grandes desafios para o desenvolvimento dos *games* – pode ser pensada como a aplicação de métodos da psicologia e das ciências cognitivas na programação de computadores (ou vice-versa). Tal transferência acabou por resultar em novas áreas de estudo e em novas perspectivas para o desenvolvimento de *softwares* inteligentes. Da mesma forma, é possível utilizar princípios e conceitos da narratologia para o estudo dos *games* e de suas dinâmicas (Nesteriuk: 2002).

Por fim, a transdisciplinaridade nos *games* é – como talvez o seja na maioria das outras áreas – bastante praticada, ainda que talvez não seja assim formalizada por seus envolvidos. É fato que precedentes epistemológicos multi e interdisciplinares observados no universo dos *games* costumam auxiliar na construção de dinâmicas transdisciplinares, como podemos observar no próprio processo de desenvolvimento (construção) do jogo em si. Como nos demais processos criativos que resultam em algum produto, o desenvolvimento de um *game* envolve um grande nível de complexidade em suas diversas etapas de produção. Empresas ou grupos desenvolvedores de *games* lidam com grandes complexidades e exige a participação ativa e integrada de equipes capazes de realizar uma tarefa que apesar de sua fácil compreensão revela-se extremamente complexa e transdisciplinar em sua própria essência: transformar bits em diversão para o jogador.

- A novidade do videogame

Como sabemos, ao longo do desenvolvimento da humanidade novas modalidades narrativas, de entretenimento e de transmissão do conhecimento e do saber, enfim, novas formas e processos de comunicação foram surgindo e se estabelecendo entre as pessoas. O surgimento destas novas formas e processos não resultou, necessariamente, na eliminação das modalidades anteriores, mas representou, normalmente, a diminuição da importância de configurações hegemônicas e uma presença mais diversificada de suportes e linguagens nos mais diversos processos da comunicação humana.

Se antes as histórias eram contadas nas falas das pessoas ou nas páginas de um livro, agora também podem aparecer nas telas de um filme, de uma minissérie na televisão ou de um *game*. É claro, porém, que cada forma e processo possui suas próprias especificidades que, ao mesmo tempo em que as definem em suas singularidades, aproximam-nas – em alguns aspectos - das demais formas. Daí, por exemplo, as analogias e comparações possíveis feitas entre *games* e cinema (Gosciola: 2004) – sobretudo considerando, nesse caso, a utilização comum da linguagem audiovisual e o fato dos estudos de games se configurarem enquanto uma área extremamente recente.

Estudar *games* hoje talvez seja mais difícil do que o será daqui a algum tempo, pois ainda padecemos de referências mais consolidadas – a despeito do que já ocorre em áreas como a música, a literatura e o próprio cinema. No início, os jogos de videogame eram demasiadamente simples e despertava a atenção apenas de uma pequena parcela da sociedade, o que, provavelmente, inibiu, naquela época, o desenvolvimento de pesquisas mais elaboradas e sofisticadas.

Porém, à medida que os *games* foram se desenvolvendo e ganhando mais espaço, as questões relacionadas ao seu universo foram se ampliando e tornando-se mais complexas. A falta de referência no meio acadêmico em relação aos estudos sobre videogame vai, aos poucos vencendo a resistência e sendo substituída por um volume, uma qualidade e uma diversidade de atividades crescente: monografias, artigos, dissertações, teses, cursos de extensão, graduação, especialização, grupos de estudos, simpósios, congressos, festivais,

entre algumas outras. Tal fato acena com uma perspectiva otimista para o futuro dos games na Universidade, sobretudo dentro da área que passou a ser internacionalmente designada por *game studies*.¹⁷

Historicamente os *games* ocuparam diferentes papéis na cultura. Na década de 50 surgem enquanto experiência isolada e restrita ao círculo de alguns poucos cientistas, passando a ganhar projeção nos laboratórios america

computador – fora do contexto dos grandes laborat6r

Não apenas o faturamento e as tecnologias disponíveis nos *games* avançam mais do que em outras áreas mas o tempo utilizado por um jogador para o desenvolvimento de um jogo e seus desdobramentos também: um *game* pode levar, mesmo para um jogador experiente²⁰, mais de cem horas de jogo (sem considerar os jogos “sem finais” previamente definidos, que podem ser teoricamente jogados *ad infinitum*). Comparativamente, um filme, por exemplo, consome cerca de duas horas de atenção de seu espectador. Por conta disso, muitos jogos não podem ser terminados numa única partida ou sessão de jogo, o que acabou por tornar necessária a criação de certos recursos como *pause* e *save*.

O recurso de pausa (*pause*) permite que o jogo possa ser pausado por alguns instantes para que o jogador possa fazer um intervalo, breve ou longo, para a resolução de alguma atividade paralela e, ao retornar, encontrar o jogo nas mesmas condições nas quais foi deixado. Tal recurso também pode ser observado na mídia impressa, nos aparelhos de videocassete, DVD e, mais recentemente, na televisão, onde o receptor pode – diferentemente do cinema – interromper o fluxo narrativo no momento em que desejar. Se por um lado podemos entender o recurso de pausa como uma espécie de liberdade ou diferencial que possibilita um tipo de controle individual sobre o jogo, por outro podemos pensar que tal recurso também pode ocasionar uma quebra (in)voluntária de imersão no jogador.

Ao observamos o comportamento do jogador quando da utilização do recurso de pausa, identificamos algumas atitudes distintas. A primeira delas pode ser representada quando o jogador espontaneamente resolve acionar o recurso. Nesse caso, escolhe as condições de jogo que considera mais apropriadas para acionar a pausa e poder desenvolver uma ação paralela de caráter não imediato, como fumar um cigarro, ir ao banheiro, fazer uma refeição etc. Uma segunda atitude pode ser observada nas ocasiões em que um evento paralelo improrrogável exige a atenção do jogador: um telefone que toca, alguém que bate a porta, a refeição queimando etc. Nessas situações os jogadores costumam assumir

vídeo-cassete doméstico, o “VHS”, abreviatura de Video Home System.

²⁰ Na gíria do videogame costuma-se utilizar o termo “viciado” para designar aqueles jogadores mais experientes que costumam apresentar melhor desempenho nos jogos.

diferentes atitudes, normalmente pautadas pelo seu estado de imersão, desenvolvimento do jogo e pela efetiva urgência do evento. Pode, em um extremo, ignorar as atividades paralelas e continuar jogando como se nada estivesse acontecendo fora do jogo. No outro extremo, pode abandonar o jogo, esquecendo de voltar a ele mais tarde. Entre um extremo e outro observamos algumas nuances: o jogador que se irrita com a ocorrência do evento paralelo, o jogador que prolonga o seu jogar até atingir um momento que considera mais apropriado para fazer a pausa ou ainda o jogador que interrompe imediatamente o jogar com o objetivo de resolver o mais rápido possível a situação para retornar ao jogo.

Normalmente, o recurso de pausa costuma causar um incômodo maior entre os jogadores de jogos que se encaixem dentro da categoria - anteriormente definida - de unidade temporal. Os gregos antigos já acreditavam que tal categoria era aquela que permitia uma maior imersão do público com a obra, neste caso normalmente a peça de teatro. O espectador estabelecia uma maior comunhão com a trama e a personagem: pensava, sofria e vivia junto e ao mesmo tempo em que a personagem o fazia. Nos *games* também o é assim.

Lançado originalmente em 1989, *Prince of Persia* foi considerado um marco no mundo dos *games* por ter movimentos mais realistas na animação das personagens e por trazer uma ambientação temática pouco explorada na época. Seu designer, Jordan Mechner, preocupou-se em criar cenários detalhistas (dentro das possibilidades da época) para sugerir uma atmosfera oriental, reproduzindo assim alguns detalhes tanto dos corredores e andares do palácio do Sultão, quanto de seus subterrâneos e das partes externas, conforme podemos ver neste s exemplos:

Na história deste game de aventura, por estar fora em uma expedição, o Sultão da Pérsia deixa no governo do país o Grã-Vizir Jaffar. Ambicioso e desonesto, Jaffar quer se casar com a filha do Sultão planejando assumir o lugar do soberano. A princesa, no entanto, se recusa a isto por estar apaixonada por um estrangeiro – o herói que será vivido pelo jogador - que é trancafiado nas masmorras do palácio. Em duas horas, a princesa deverá escolher entre aceitar o matrimônio ou ser executada.



Screen-shots do game “Prince of Persia” (Ubisoft, 1989).

O herói acaba se libertando e tem início a ação propriamente dita do jogo, no qual ele empreenderá sua aventura: em 120 minutos - – tempo controlado por uma ampulheta eventualmente visível na tela – irá ter que percorrer vinte níveis (fases) diferentes (dos quais ele precisa encontrar a saída), superar diversos obstáculos (espinhos, guilhotinas, pisos traiçoeiros etc.) e vencer lutas cujo objetivo principal é atrasá-lo. Para atingir seu intento, ele só contará com a capacidade estratégica do próprio jogador e com a habilidade de espadachim, já que o herói não possui ou adquire poderes mágicos.

Na versão original, um problema apontado pelos jogadores era o fato de que, ao morrer, o herói sempre devia começar o jogo do início da fase. Por outro lado, mesmo que fracassasse quanto ao tempo (ou seja, a princesa não seria salva), o jogador poderia optar por permanecer no jogo e, sem ter que rivalizar com o relógio, conhecer melhor as armadilhas de cada fase para se aperfeiçoar.

Uma vez iniciado, o jogo não possuía qualquer recurso de pausa ou salvamento. Ao não conseguir atingir o objetivo do jogo, isto é, salvar sua noiva das garras do vilão por uma diferença mínima de dez segundos, por exemplo, o jogador tinha uma sensação muito mais próxima àquela tal qual aconteceria se o fato efetivamente se desenvolvesse fora do universo dos *games*.

O recurso de salvar, que não existia no *Prince of Persia*, permite ao jogador gravar o estado do jogo em um determinado momento de seu desenvolvimento, armazenando as informações necessárias em um cartão de memória (*memory card*) ou em suporte específico destinado para esse fim, podendo acessar tais dados posteriormente. Determinados jogos com tramas extensas e desafios complexos não possibilitam ao jogador, por mais experiente e por mais habilidade que possua, termina-lo “de uma só vez”, isto é, como resultado de uma única sessão.

Todavia, devemos considerar que o recurso de salvar um *game* não é sinônimo de uma pausa mais prolongada no jogar, uma vez que, no caso do *game*, o próprio suporte utilizado é desligado. Isto é, ao salvar um jogo, o próprio jogo deixa de existir em sua “materialidade”, sendo codificado e armazenado para futura decodificação e reconstrução em seu estado anterior.

Isso o diferencia das pausas feitas em outras formas de jogos como, por exemplo o xadrez. Nesse caso, as peças devem permanecer estáticas e a própria materialidade do jogo tem que ser mantida fisicamente pelo intervalo de tempo desejado e retomarem uma partida horas, dias, semanas, meses e até mesmo anos depois.

Outra diferença a ser observada nesse caso é que nos *games* (e essa pode ser apontada como uma característica intrínseca ao videogame), pode-se salvar de maneira independente diferentes momentos ou estágios do jogo para retomá-los depois. Assim, o jogador pode armazenar em seu dispositivo de memória quantos momentos do jogo for possível gravar e retomar a qualquer um deles em qualquer ordem e a qualquer momento. Essa não-linearidade possível, disponibilizada pelas tecnologias digitais, permite voltar a momentos prévios do jogo e reescrever sua continuidade de maneira diferente daquela escrita originalmente, durante uma primeira vez em que o jogo foi jogado.

É possível fazer com essa característica dos *games* uma analogia com aquelas histórias de ficção científica nas quais é possível voltar a diferentes tempos e espaços e, a

diferentemente das concepções de Newton e Schopenhauer - em uma rede crescente e vertiginosa de tempos divergentes e paralelos, uma obra que à medida que vai se bifurcando sugere que o final e as demais partes de um texto – não necessariamente verbal e escrito - são sempre arbitrárias.

Para Wolf (2001, 18-27), a tecnologia envolvida em um jogo de videogame é quase sempre um fator determinante do tipo da forma, conteúdo e da interação que o jogo pode oferecer. Assim, em princípio, quanto mais tecnologia estiver disponível para a produção e o jogar de um *game* maior serão as suas possibilidades criativas e interativas, já que, na opinião do autor, as tecnologias mais avançadas também podem dar conta daquelas consideradas mais antigas.

É certo que a disponibilidade de recursos mais avançados tecnologicamente pode oferecer novas perspectivas e possibilidades de jogo e criação, mas – enquanto uma área extremamente multi, inter e transdisciplinar – não podemos considerar que reside apenas neste fator a possibilidade de evolução dos games. Parece-nos um tanto quanto óbvio, mas de nada adiantaria a disponibilidade da tecnologia mais avançada se o jogo basicamente reproduzir fórmulas e padrões exaustivamente praticados.

- *Games* e videogame: algumas definições

Definir o que é videogame é uma tarefa mais difícil do que parece ser a primeira vista. Em primeiro lugar temos que considerar que o videogame é um fenômeno extremamente dinâmico e metamórfico. Isso significa que diferentes áreas que abordam o videogame, como as ciências da computação, a sociologia, as ciências cognitivas, a comunicação, as artes, o design, a psicologia, a publicidade, entre outras tantas, podem – a partir de uma perspectiva multidisciplinar - definir de diferentes formas o mesmo fenômeno. Assim, por exemplo, a definição de *games* para um profissional da computação certamente não coincide com aquela atribuída por um psicólogo, o que torna complicado para qualquer pesquisador procurar definir o fenômeno em meio a tão diversas acepções.

Também devemos considerar o aspecto metamórfico dos *games*, isto é, sua capacidade de se metamorfosear constantemente. Assim como variam as definições sobre o videogame de acordo com a área de análise, variam também em função da época e do momento ao qual nos referimos: *games* jogados na década de 70 podem diferir em muitos aspectos significativos dos jogos atuais, como em termos de conteúdo, jogabilidade, qualidade de som e imagem, interfaces, inteligência artificial, estruturas narrativas etc.

Antes de qualquer coisa devemos, portanto, procurar definir alguns termos e conceitos básicos deste nosso ilustre desconhecido que é o videogame. Em primeiro lugar devemos entender o que vem a ser chamado de videogame.²¹ O termo se refere a um tipo de jogo (*game*) que necessita da interação de um jogador com uma interface (*input*) – em parte das vezes, mas não exclusivamente, um controle manual também chamado de *joystick* - capaz de alterar as variáveis do jogo a partir do processamento digital de dados em um sistema computacional, gerando um *feedback* audiovisual instantâneo; sons e imagens em tempo real em uma monitor eletrônico (*video*).

²¹ É provável que alguns considerem a utilização do termo videogame um estrangeirismo desnecessário à língua portuguesa, apesar do termo já estar dicionarizado na maioria dos dicionários nacionais editados no século XXI. Entretanto, cabe-nos lembrar que o caso não é novo: outras invenções como o rádio, a televisão e o computador passaram por processos semelhantes no passado. Optamos pela utilização dos termos “videogame” e “games” também devido ao fato de já estarem difundidos e assimilados entre jogadores,

Uma tela de vídeo é basicamente formada por um conjunto de linhas horizontais (cuja quantidade varia de acordo com o sistema utilizado: PAL, Secam ou NTSC) composta por uma seqüência de pequenos pontos eletrônicos (*pixels*) que brilham a partir de diferentes combinações das três cores básicas do espectro de luz na imagem eletrônica: vermelho, verde e azul (RGB). O processo de formação eletrônica da imagem consiste no brilho de cada *pixel*, um depois do outro, da esquerda para a direita e de cima para baixo na tela, até formar uma linha completa. Procede-se a varredura eletrônica de linha por linha até se formar uma tela (quadro) inteira, também chamada de *frame*. Quanto maior for a quantidade de *pixels* e de linhas em uma tela, melhor será, portanto, a resolução de imagem oferecida. Durante um segundo de imagem eletrônica em movimento temos atualmente a exibição de trinta *frames*, e assim sucessivamente durante todo o fluxo audiovisual.

Entretanto também podemos observar a presença de outros jogos eletrônicos que não utilizam a tela do monitor de imagens, como, por exemplo, os fliperamas (*pinballs*), que mesmo não possuindo uma tela (monitor), são eletrônicos em sua dinâmica mecânica, como o acionamento de luzes, placas, placar etc. Também não necessitam de um computador com processamento digital de dados para seu funcionamento. Desta forma, consideramos que a terminologia “jogos eletrônicos” não deveria ser empregada enquanto termo sinônimo de videogame.



Celulares, consoles portáteis e palm-tops são exemplos de *dispositivos computacionais*.

Utilizamos, neste trabalho, o termo “videogame” como uma designação ampla e genérica para todo o aparato que se faz valer das estruturas digitais de um computador para

pesquisadores e boa parte da população em geral. Em Portugal, por sua vez, costuma-se adotar o termo

produção, desenvolvimento, processamento e execução de jogos exibidos com sons e imagens em qualquer monitor apto para tal finalidade (aparelhos de televisão, monitores de computador e de vídeo, sistemas de projeção, *displays* de celulares, *palmtops*, PDAs – *Personal Digital Assistant* -, etc).

Nesse sentido, podemos identificar e classificar três grandes categorias de jogos de videogame em função do local onde se dá o jogo e do suporte final utilizado: consoles, *arcades* e dispositivos computacionais. Consoles são equipamentos projetados especificamente para se jogar diversos jogos de videogame, normalmente em ambiente doméstico, por meio da troca de cartuchos, DVDs ou por seleção direta na memória do aparelho, conectados a um monitor de televisão ou sistema de projeção de imagens. Possuem um *hardware* totalmente dedicado para *games*, podendo, por exemplo, carregar dados instantaneamente a partir de sua memória Rom, o que permite obter um eficiente desempenho gráfico, capaz de processar e executar animações em tempo real. Atualmente os consoles mais populares são DreamCast (Sega), Xbox 360 (Microsoft), Wii (Nintendo) e PlayStation 3 (Sony). Em alguns casos, um determinado *game* pode ser lançado exclusivamente para um único console como uma espécie de diferencial competitivo em relação aos demais consoles. Já em outros casos é possível encontrar um mesmo jogo disponível para diversos consoles.



O *Wii* e o *PS3* são consoles de última geração, lançados no final de 2006

As *arcades* são máquinas integradas (sistema computacional-interface-tela) de grande porte, em forma de cabines dispostas em lugares públicos como *shopping centers*, bares e demais locais característicos. No caso das *arcades* temos, normalmente, um jogo por máquina e para poder jogar o game, o jogador deve depositar uma ficha ou inserir créditos por meio de um cartão magnético específico. As *arcades* proporcionaram aos *games*, antes mesmo das *lan-houses*, um aspecto maior de sociabilização *in loco*, já que muitos jogadores freqüentavam (e ainda freqüentam) tais lugares com certa freqüência e regularidade para se comunicarem com os demais jogadores.



Locais destinados ao entretenimento em máquinas de *arcade*.

Assim como as *arcades* e os consoles, também os computadores possibilitam o jogar de *games* a partir de seus aparatos. Em um primeiro momento - como veremos melhor mais adiante neste trabalho - alguns dos raros e caros computadores eletrônicos, concentrados, sobretudo, em laboratórios de grandes empresas, do governo e de algumas universidades, começam a ser utilizados para tal propósito ainda que de maneira experimental e despreziosa. Posteriormente, com o desenvolvimento dos primeiros computadores pessoais, seus *games* começam a atingir um público maior, muitas vezes também composto por jogadores de consoles e *arcades*. A partir do início da década de 90, com a maior disseminação e assimilação dos computadores pessoais no cotidiano de boa parte das pessoas, há uma rápida expansão de dispositivos computacionais que possibilitaram uma grande mudança dentro do cenário comunicacional: a convergência das mídias (Santaella: 2003). O usuário pode, por exemplo, assistir vídeos, ouvir músicas, tirar fotos, acessar e-mails e jogar *games* a partir de seu aparelho de telefone celular. A exemplo

do celular, diversos outros suportes revelam-se dispositivos computacionais capazes de convergir mídias e, ao mesmo tempo, apresentar-se enquanto computadores portáteis e móveis (*handhelds*), como também é o caso dos *notebooks*, *palmtops*, consoles portáteis e dos PDAs.

Por se constituírem diferentes, poderemos observar diferenças nos tipos de jogos e no próprio comportamento do jogador diante das três categorias anteriormente apresentadas (*arcades*, consoles e dispositivos computacionais): os *arcades*, por exemplo, normalmente oferecem jogos sem o recurso de pausa ou salvamento, o que resulta em um tempo de jogo menor. Apesar disso, optamos por uma não-diferenciação dos termos, uma vez que ambas as categorias tiveram um princípio comum e utilizam o computador para produzir e processar jogos em estruturas eletrônicas e digitais.

Por *games* entendemos o conjunto de jogos que constituem a linguagem do videogame – assim como o conjunto de filmes constituem a linguagem cinematográfica. Os *games* possuem ainda duas características próprias: são transmidiáticos, isto é, podem se manifestar em diferentes mídias e suportes, como celulares, vídeo, televisão, computadores pessoais; e podem incorporar jogos preexistentes, como xadrez, *poker*, boliche e mesmo outros *games* (versões antigas ou “*mini-games*”), numa espécie de metalinguagem conhecida entre os jogadores por “*unlockable games*”.



Telas do game *Sonic Adventure DX*

Um dos exemplos mais conhecidos de *unlockable game* é o jogo “*Sonic Adventure DX: Director’s Cut*”, no qual o jogador pode “destravar”, a partir do *game* original, até doze *games* diferentes da série da personagem Sonic, um porco espinho que conta com uma

super velocidade para superar os obstáculos impostos pelo vilão Doctor Robotnik. Os jogos “embutidos” normalmente se tornam acessíveis ao se descobrir passagens secretas, por bônus ou por bom desempenho (tempo ou pontuação), tornando-se uma espécie de premiação ou recompensa aos jogadores mais experientes.

- Fliperama

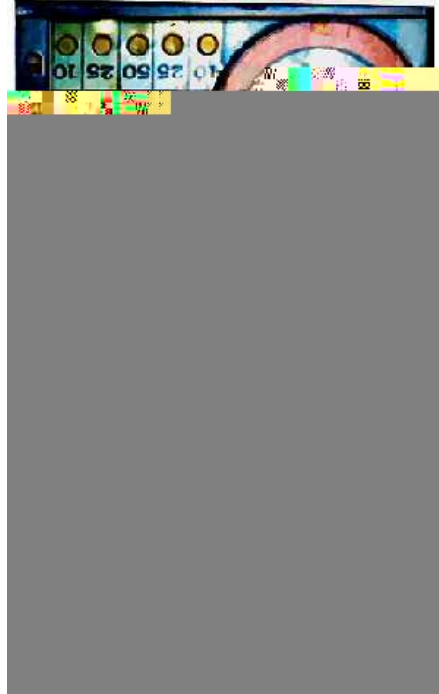
Fliperama é o termo utilizado para as máquinas, também conhecidas por *pinball*, produzidas em série a partir do final do século XIX nos Estados Unidos e, posteriormente, em outros países. Estas possuíam dois ou mais *flippers* (braços mecânicos) com a função de rebater uma bola lançada em uma mesa inclinada. À medida que a bola encosta-se a pinos, plaquetas e outros objetos, acumulam-se pontos e bônus diversos – como o *multiball*, no qual diversas bolas são lançadas em jogo simultaneamente à mesa. O final do jogo normalmente se dá por *exaustão*, isto é, depois que o jogador deixa um número de bolas (normalmente três) passarem por entre os dois *flippers* ou caírem em canaletas laterais. Isso significa que o placar e o tempo de jogo costumam variar de acordo com a habilidade do jogador, sendo permitido aos mais habilidosos registrar seus recordes.

No Brasil, o termo fliperama acabou tornando-se a designação genérica para máquinas de jogos eletrônicos e digitais disponibilizadas em lugares públicos (*arcades* e alguns brinquedos) e, em alguns casos, também para toda a espécie de *game*, assim como para o tipo de estabelecimento onde normalmente se encontra uma grande concentração dessas máquinas.

O fliperama surgiu da evolução do interesse de se trazer jogos praticados em ambiente abertos (*outdoors*) para ambientes internos (*indoors*), tradição iniciada a partir do século XV na Europa. No final do século XVIII, durante uma festa em homenagem ao rei Luis XIV, no castelo de Bagatele, foi apresentado um jogo realizado em uma mesa inclinada na qual o jogador deveria procurar rebater uma bola de mármore. O jogo foi o principal evento da festa e recebeu do Conde D'Artois, irmão do rei Luis XIV e organizador da festa, o nome de *bagatelle*. Em pouco tempo o jogo havia se propagado por toda a França.

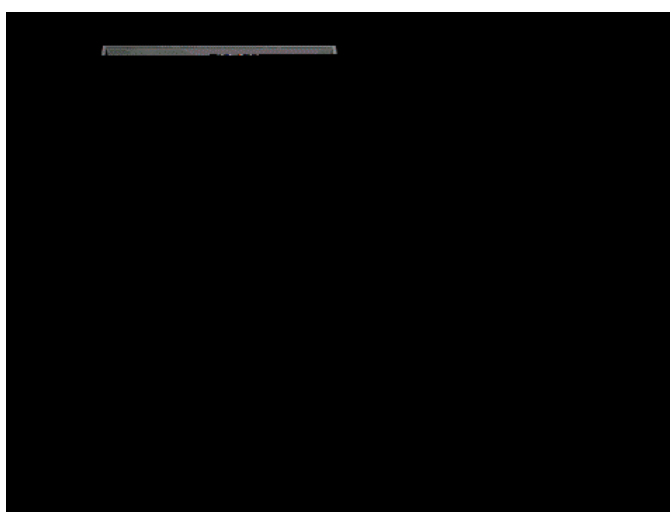
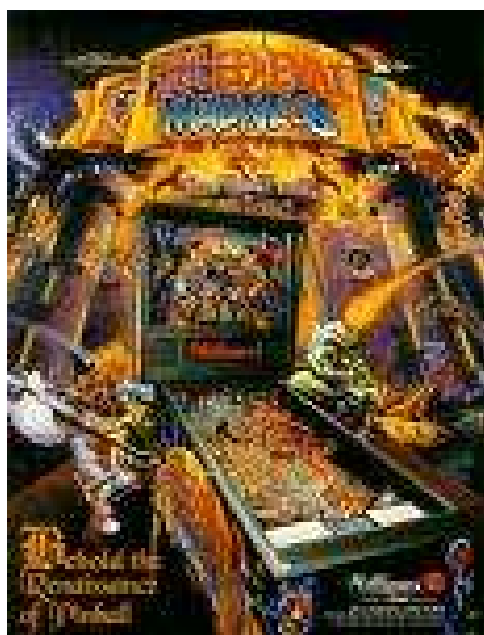
Em 1871 o inventor inglês residente nos Estados Unidos, Montegue Redgrave, registra a patente e começa a comercializar aquele que é considerado o precursor moderno das máquinas de fliperama. O invento, que consistia em alguns aperfeiçoamentos do jogo de *bagatelle*, como o lançador de bolas e as canaletas, tornou o design da mesa mais

interessante e a invenção mais amigável para seus jogadores, o que resultou em um grande sucesso comercial de suas máquinas.



Um dos primeiros modelos de mesa de *pinball* (60x30x3 cm) comercializada nos Estados Unidos dura

Novas ou antigas, as mesas de fliperama ainda atraem um grande número de jogadores, colecionadores e demais pessoas interessadas²². O fascínio em “rebater as bolinhas prateadas” é tamanho, que muitas mesas de *pinball* acabaram por se transformar em games para serem jogados a partir da tela, como é o caso mais conhecido de “*Space Cadet*”, *game* de *pinball* desenvolvido pela empresa Maxis que acompanha a instalação do sistema operacional *Windows* (Microsoft) nos computadores desde 1996.



A esquerda uma máquina de *pinball* mais atual. Ao lado *screen-shot* de “*Space Cadet*”, *pinball* para computador distribuído junto com o sistema operacional *Windows*.

²² Mais informações sobre a história e características do *pinball* podem ser obtidas no site: www.ipdb.org

- Primeiros passos

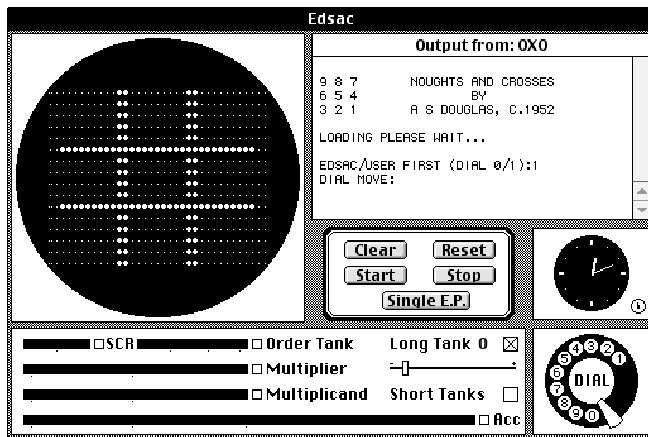
Em 1947, para demonstrar o funcionamento do recém-inventado tubo de raios catódicos, Thomas T. Goldsmith Jr. e Estle Ray Mann simularam um míssil tentando acertar um alvo²³ – a cena foi desenhada manualmente e sobreposta à tela, uma vez que ainda não havia o domínio das técnicas de computação gráfica²⁴. Por meio de diversos botões, era possível ajustar a velocidade e o ângulo de curvatura do míssil de maneira a tentar acertar o alvo, isto é, a partir de uma mesma condição inicial o artefato bélico poderia mudar de trajetória e de destino (alvo) em função de comandos remotos executados por um interator.

No início de 1951, o engenheiro de televisão Ralph Baer começa a trabalhar em uma das principais empresas produtoras de aparelhos de televisão nos Estados Unidos na época, a Loral. Destacando-se por sua atuação profissional, Baer recebe a responsabilidade da tarefa de desenvolver o aparelho de televisão mais sofisticado do mundo. Para além da qualidade de resolução de som e imagem, o engenheiro americano compreendeu que o aparelho de televisão em si deveria incorporar novas características, dentre as quais alguma espécie de jogo para se jogar a partir da tela. Apesar da idéia não ter sido aceita pelos diretores da empresa, podemos afirmar que Baer foi o primeiro grande visionário do videogame. Além disso, ele acaba registrando oficialmente a patente do videogame quinze anos depois, em 1966. (Baer: 2005).

Em 1952, Alexander Sandy Douglas defende sua tese de doutorado sobre a interação homem-computador na Universidade de Cambridge. Para melhor ilustrar sua pesquisa, Douglas desenvolveu uma versão gráfica do “jogo da velha” que batizou de “OXO”.

²³ É possível pensar que o exemplo utilizado nesta experiência tenha sido influenciado pela observação dos monitores de radar utilizados durante a II Guerra Mundial.

²⁴ Na verdade, não apenas o domínio da técnica não existia como também não havia um computador apto a tal “proeza”. Em 1951, o cientista da computação Christopher Strachey tentou rodar um programa para desenho de imagens em computador, mas o *software* acabou excedendo a capacidade de memória dos equipamentos disponíveis na época.



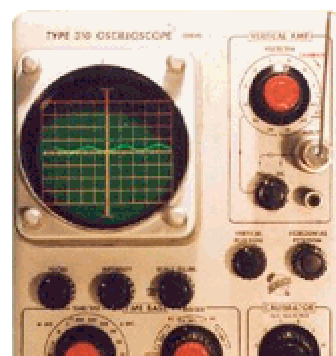
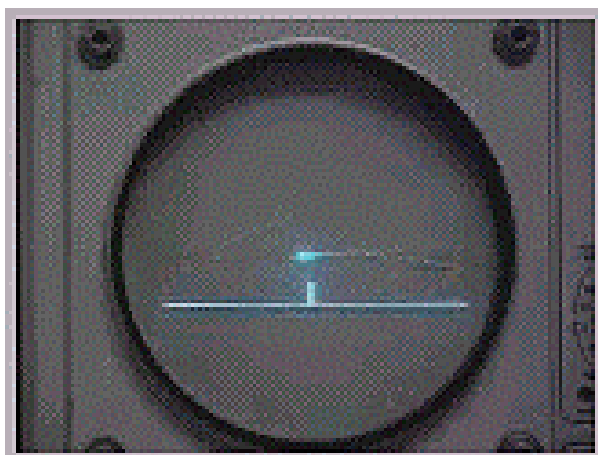
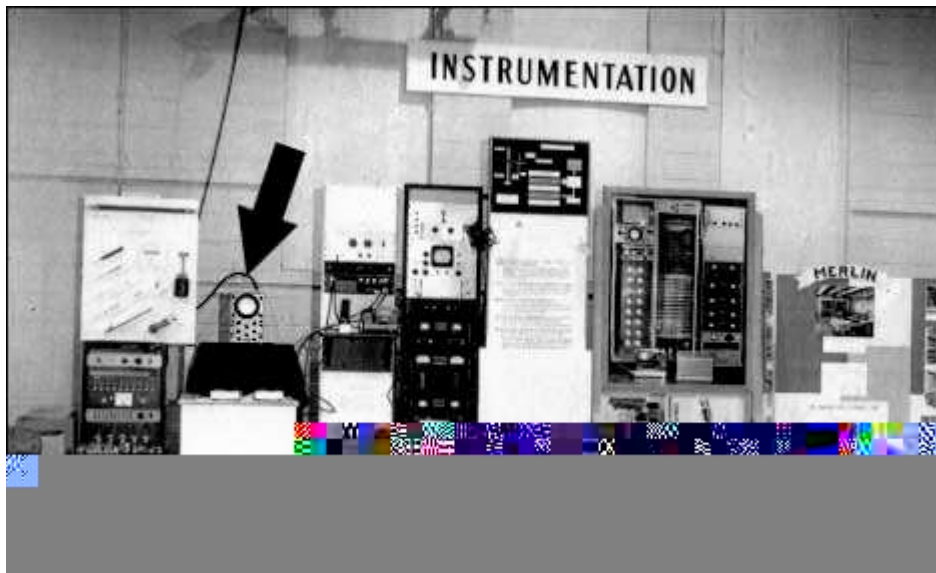
Emulador de “OXO” no qual podemos ver detalhes do aparelho e das interfaces utilizadas. Ao lado, fotografia da tela efetivamente utilizada para visualização.

O jogo era capaz de exibir diferentes conteúdos da memória do computador em uma tela de 35 por 16 pixels.²⁵ Em *OXO* o jogador disputava uma partida de jogo da velha contra o computador, que era, portanto, capaz de receber dados (*input*), processá-los, interpretá-los e fornecer uma resposta (*output*) variável – o que compõe os princípios básicos da área conhecida por Inteligência Artificial. A interface do jogo era bastante semelhante àquela utilizada para discagem por pulso nos aparelhos de telefone mais antigos (disco), porém com funções diferentes: escolhia-se “X” ou “O” e, a partir disso, discava-se a “casa” desejada para se marcar, sendo o número um correspondente à primeira casa (canto esquerdo superior) e o número nove à última (canto direito inferior).

Seis anos depois, em 1958, o físico Willy Higinbotham desenvolveu, no *Brookhaven National Laboratories*, aquele que muitos consideram o primeiro protótipo de videogame em todos os tempos. O jogo, chamado “*Tennis Programming*”, foi pensado por Higinbotham como uma forma de tornar mais interessante a visita da população aos laboratórios do governo americano durante o período do pós-Guerra. Também conhecido por “*Tennis for two*”, o jogo consistia em uma simulação simples de uma partida de tênis jogada por duas pessoas, processado em um computador e exibido em um osciloscópio

²⁵ Comparativamente, a maioria das telas dos atuais computadores pessoais possui uma resolução mínima de 1024 por 768 pixels.

(monitor para registro de oscilações elétricas) a partir de uma perspectiva plana lateral da quadra de jogo.



jogo, inteiramente programado em linguagem de programação básica (*Assembly*), acabou fazendo enorme sucesso também entre os demais cientistas do MIT que, nos momentos de folga, aproveitavam para se divertir em frente à invenção de Russel. Entre esses cientistas estava Nolan Bushnell, futuro criador da Atari – uma das principais empresas desenvolvedoras de *games* em todos os tempos.²⁶



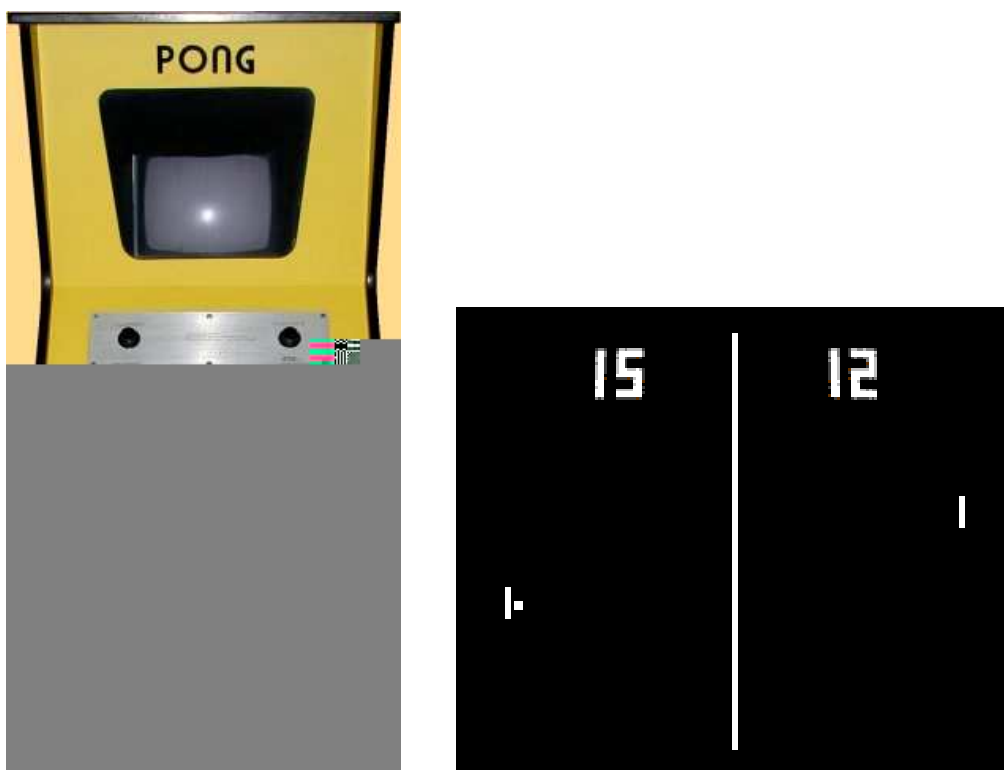
- *Arcades*

Bushnell, um dos assíduos jogadores de “*Spacewar*”, formou-se no MIT e, em 1971, já trabalhando na Ampex – empresa que havia criado o primeiro aparelho de videocassete no último ano da década de 50 - criou e desenvolveu um jogo para *videogame* chamado *Computer Space*, considerado por muitas pessoas plágio de *Spacewar*. Após alguns testes com um protótipo em um bar na Califórnia, foram construídas mil e quinhentas máquinas específicas (*arcades*) para rodar o seu jogo. Essas máquinas foram espalhadas por lugares de acesso público e permitiam às pessoas interessadas jogar por um determinado tempo (o da duração da partida) em troca de moedas que eram depositadas em uma espécie de cofre localizado na parte inferior da própria máquina – aproveitando idéia utilizada previamente no sistema de *coin machines* das máquinas de fliperama.

Imagem da arcade do *Computer Space*.

No ano seguinte Bushnell sai da Ampex e funda, em parceria com seu colega Ted Dabney e um capital inicial de U\$ 500,00, a Atari – uma das mais populares empresas

voltadas para a criação de *videogames* em todos os tempos. Já nesse ano, a Atari lança sua primeira *arcade* (desta vez distribuída largamente em escala nacional) contendo um jogo chamado “*Pong*”. O novo jogo, desenvolvido por Bushnell em parceria com Dabney, foi considerado por muitos plágio, desta vez de *Tennis Programming*. Consistia em uma espécie de tênis de mesa bidimensional, com visão superior da mesa, no qual cada jogador deveria tentar manter a bola em jogo durante o maior tempo possível, sem que esta ultrapassasse os extremos laterais de seu lado da tela (campo). Números na parte superior de cada campo da tela indicavam o placar da partida.



Arcade e tela de *Pong*, que pode ser jogado a partir de: <http://gry.zambrow.org/pong/>

A partir de 1978, as *arcades* entram em sua chamada “era de ouro” com a criação de “*Space Invaders*” (Taito) e “*Asteroids*” (Atari), games de naves espaciais que fizeram enorme sucesso e inspiraram a criação de dezenas de jogos similares no período. Tais *games* também marcam o início dos primeiros jogos coloridos no videogame, fato que

começa a despertar maior atenção do público, uma vez que meios audiovisuais como a televisão e o cinema já apresentavam imagens coloridas há algum tempo. Além de novos títulos, as máquinas de *arcades* passam a ocupar novos e diversificados lugares, como lojas de conveniência, supermercados, lanchonetes, sedes sociais de clubes etc.



Arcades de Asteroids e Space Invaders.

Pouco depois, em 1980, é lançado “Pac-Man”, um dos jogos de videogame mais populares de todos os tempos. Ao analisar esse game, Tews (2001, 177) parte do princípio que os designers de *games* criam seus heróis e vilões a partir de arquétipos presentes em seus próprios imaginários, que refletem uma cultura maior na qual eles próprios estão inseridos. Assim, a autora acredita que o avatar de Pac-Man, em forma de sol, representa o *animus* ou a presença masculina para sobreviver a diversos desafios. À medida que a personagem evolui, começa a ser perseguida por fantasmas que tentam tirar sua vida. Sua defesa consiste em evitar tais fantasmas e em pílulas que lhe dão, momentaneamente, mais poder, permitindo mandar os fantasmas para a *bondage* por algum tempo. O labirinto representa o arquétipo de busca pelo sentido da vida e a área de prisão para os fantasmas tipifica a noção simbólica de alhures.

O período áureo das *arcades* representa o seu momento de maior criatividade e popularidade e durou de 1978 até o início dos anos 90, quando os consoles domésticos começam a oferecer muitos dos jogos disponíveis nas *arcades* além de outros tantos exclusivos com melhor resolução de som e imagem. Aliado aos fatores da facilidade, do conforto de se jogar em casa e à economia proporcionada no valor gasto por jogo, os *arcades* passaram a ter menos prestígio em relação aos jogadores, deixando de lado seus aspectos mais sociabilizadores para se tornar, cada vez mais, objeto de diversão casual.

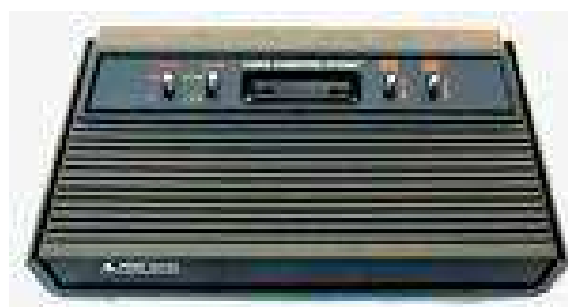


No centro, arcade, nas laterais, telas de *Pac-Man*.

- Consoles

Antes da proliferação das *arcades*, em 1966, Ralph Baer retomou sua idéia de quinze anos atrás e começou a desenvolver um primeiro protótipo de *videogame*, cuja patente acaba por ser registrada oficialmente em 15 de janeiro de 1968. Três anos depois, o inventor fecha contrato com a *Magnavox* – uma ramificação da empresa Philips – resultando na venda, apenas nos Estados Unidos entre agosto e dezembro de 1972, de cem mil unidades do *Odissey 100*, o primeiro console comercializado. Diferentemente das *arcades*, o console permitia jogar *videogame* em casa a partir do aparelho de televisão – amplamente presente na maioria dos lares. O número de unidades vendidas pode ser considerado bastante significativo levando em conta a época, a limitação de pontos de venda, a novidade (risco) e o curto período inicial de vendagem.

Atento às oportunidades, Bushnell “pega carona” no sucesso do *Odissey 100* e lança pouco depois, em 1974, *Home Pong*, uma versão doméstica de *Pong*, game que já havia se tornado uma referência entre os jogadores de *arcade*. Comercializada apenas na rede de lojas Sears, vende, no mesmo ano de seu lançamento, cento e cinquenta mil unidades. O sucesso obtido dá origem a diversos consoles e games similares ao *Odissey* e *Atari*, estabelecendo assim, aquela que é considerada (Baer: 2005; DeMaria & Wilson: 2003; Kent: 2001) o início da indústria do videogame e, com ela, sua primeira geração.



Consoles de *Home Pong* e *Atari* .

No Brasil, o primeiro console efetivamente comercializado – desconsiderando eventuais importações feitas por particulares – foi o “Tele-jogo Philco”. O console foi lançado no país no ano de 1977, cinco anos após o lançamento do primeiro console doméstico nos Estados Unidos. Produzido pela empresa Philco, disponibilizava, inicialmente, apenas uma variação de “Pong”. Posteriormente, novos *games* foram lançados para esse console no Brasil como paredão, futebol e tênis. A consolidação efetiva do videogame no Brasil só se dá, entretanto, no ano de 1983 com a comercialização em larga escala do console “Atari 2600”, seguido de seu concorrente direto o “Odyssey”.



Painéis de Tele-jogo Philco .

De cima para baixo: Atari, Telejogo Philco (detalhe) e Odyssey .

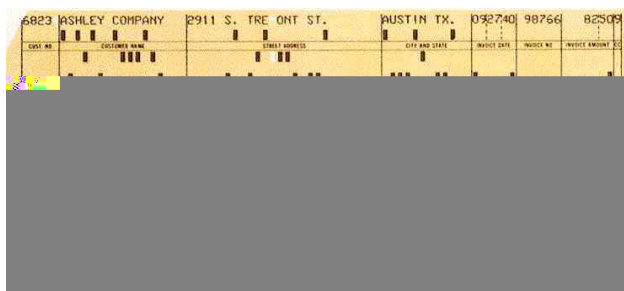
- Dispositivos Computacionais

Os computadores são comumente divulgados como algo extremamente recente. No entanto, podemos alterar um pouco essa noção se ampliarmos o seu conceito. O primeiro dispositivo externo ao corpo humano capaz de realizar cálculos foi o ábaco, surgido por volta de 3.500 A.C na Mesopotâmia, seguido por diversas outras invenções ao longo da história da humanidade.



Ábaco russo.

No século XVI, Leonardo da Vinci inventa o primeiro modelo de calculadora mecânica que resultou, três séculos depois, nos cartões perfurados criados por Jacquard. Em 1842 Charles Babbage desenvolve uma máquina de cálculos gerais capaz de ser programada, dando início aos primeiros computadores, ainda contando com a interface dos cartões perfurados e processamentos e procedimentos mecânicos e analógicos.



Cartão perfurado.

Após muitas pesquisas e uma série de experiências, John Mauchly e J. Presper Eckert, criam, um século depois, em 1945, o ENIAC (*Electronic Numerical Integrator and Computer*), um computador - não mais mecânico, mas elétrico -, baseado nos modelos

propostos pelo hipotético Teste de Turing (*Turing Machine*). A partir deste momento, inúmeros laboratórios de governos, empresas e universidades investem sistematicamente na pesquisa e desenvolvimento das ciências da computação, conforme já observamos brevemente nos casos de Alexander S. Douglas (1952) e de Willy Higinbotham (1958).

Durante a década de 70, inúmeros *mainframes*²⁷ de universidades americanas foram utilizados, nos momentos de folga, para o desenvolvimento de *games* como um *hobby* para programadores e cientistas da computação: uma espécie *potlatch* em relação às técnicas empregadas nos demais jogos desenvolvidos por empresas comerciais e colegas de universidades.

O ponto crucial para o desenvolvimento dos computadores pessoais foi o desenvolvimento, em 1973 pela empresa Intel, do primeiro microprocessador de 4 bits, chamado de Intel 8080.²⁸ O microprocessador tornou possível aos computadores aumentar sua capacidade de processamento sem que para isso precisassem ocupar uma maior área física – lembremo-nos que os primeiros computadores ocupavam a área de um andar inteiro de um prédio. O Intel 8080 serviu de base para o desenvolvimento dos primeiros modelos de microcomputadores comercializados a partir de 1976, como o Apple e o Tandy TRS-80. Seis anos depois, com o lançamento de uma nova geração de microcomputadores mais avançados e adaptados às demandas do consumidor doméstico, os microcomputadores se tornam mais amigáveis e começaram a ser vendidos em maior escala para um público, até então, não especialista em computação ou informática. Para termos uma dimensão do alcance dos computadores pessoais, foram desenvolvidos, durante os quinze anos de existência do Apple II, mais de vinte mil programas e aplicativos diferentes e específicos – apenas para esse modelo.

²⁷ Mainframes são computadores - normalmente utilizados por grandes organizações, como bancos e governos - com poderosa capacidade de processamento voltados à aplicações críticas e complexas. Assemelham-se em alguns aspectos aos chamados “supercomputadores”, mas diferem-se em outros, como na otimização para processamento de um grande volume de dados externos ao contrário da otimização para processamentos na memória, por exemplo.

²⁸ Atualmente, os microprocessadores disponíveis nos computadores pessoais possuem 64 bits.



Apple II: um dos primeiros computadores pessoais a fazer sucesso na década de 80.

Até este momento os computadores pessoais ofereciam, em termos de games, os chamados *text based games* (Nesteriuk: 2002, 119-124). Influenciados pelas estruturas narrativas abertas e polifônicas características dos *Role Playing Games* (RPG)²⁹, surgem as primeiras aventuras escritas para computadores pessoais.

Os *text based games*, são – como o próprio nome sugere – games baseados na utilização da palavra e do texto escrito. Como os computadores pessoais naquela época eram muito baseados em códigos escritos e ainda possuíam uma interface gráfica limitada,

²⁹ O RPG surgiu em 1971 com “*Dungeons and Dragons*”, obra inspirada na trilogia “Senhor dos Anéis”, escrita por J. R. R. Tolkien na década de 60. Pode ser sucintamente definido como uma espécie de jogo de representação coletivo no qual as noções sobre autoria, interpretação, ator, espectador e obra são completamente reconfiguradas. Uma sessão de RPG normalmente é coordenada por um GM (*Game Master*) que é responsável pela contextualização das diferentes situações narrativas, dos NPCs (*Non-Players Characters*) e, ao mesmo tempo, atua como uma espécie de juiz ou árbitro da partida. Os demais jogadores jogam a partir de suas próprias personagens – as quais devem interpretar de maneira mais factual e verossímil possível -, contando quase sempre com o apoio de acessórios como objetos cênicos, cartas, dados e tabuleiro. Mescla de jogo e história, a obra do RPG só pode existir enquanto resultado de uma sessão, sempre única e imprevisível desse “jogar-interpretar”, uma fusão de agon, alea e mimicry. Uma das principais referências para se pesquisar RPG é a obra “*GURPS: Generic Role Plying System – módulo básico*” de Steve Jackson (São Paulo: Editora Devir, 1994).

o texto escrito, a partir de sua infinitude de nuances e estilos, possibilitava o desenvolvimento de narrativas relativamente diversas e complexas, quase sempre dentro de um universo fantástico.

“Sua principal diferença em relação aos demais jogos de *videogame* reside no fato de, como o próprio nome diz, serem exclusivamente baseados na palavra escrita. Isso garantiu não apenas um diferencial, mas também um elemento enriquecedor da própria narrativa em *videogame*, na medida em que o texto, por assim operar “apenas” na categoria do verbal, oferecia maior possibilidade interpretativa e imaginativa (*cooperação textual*) em relação ao que podia ser oferecido na época em termos gráfico-visuais pelos outros jogos de videogame” (Nesteriuk: 2002, 120).

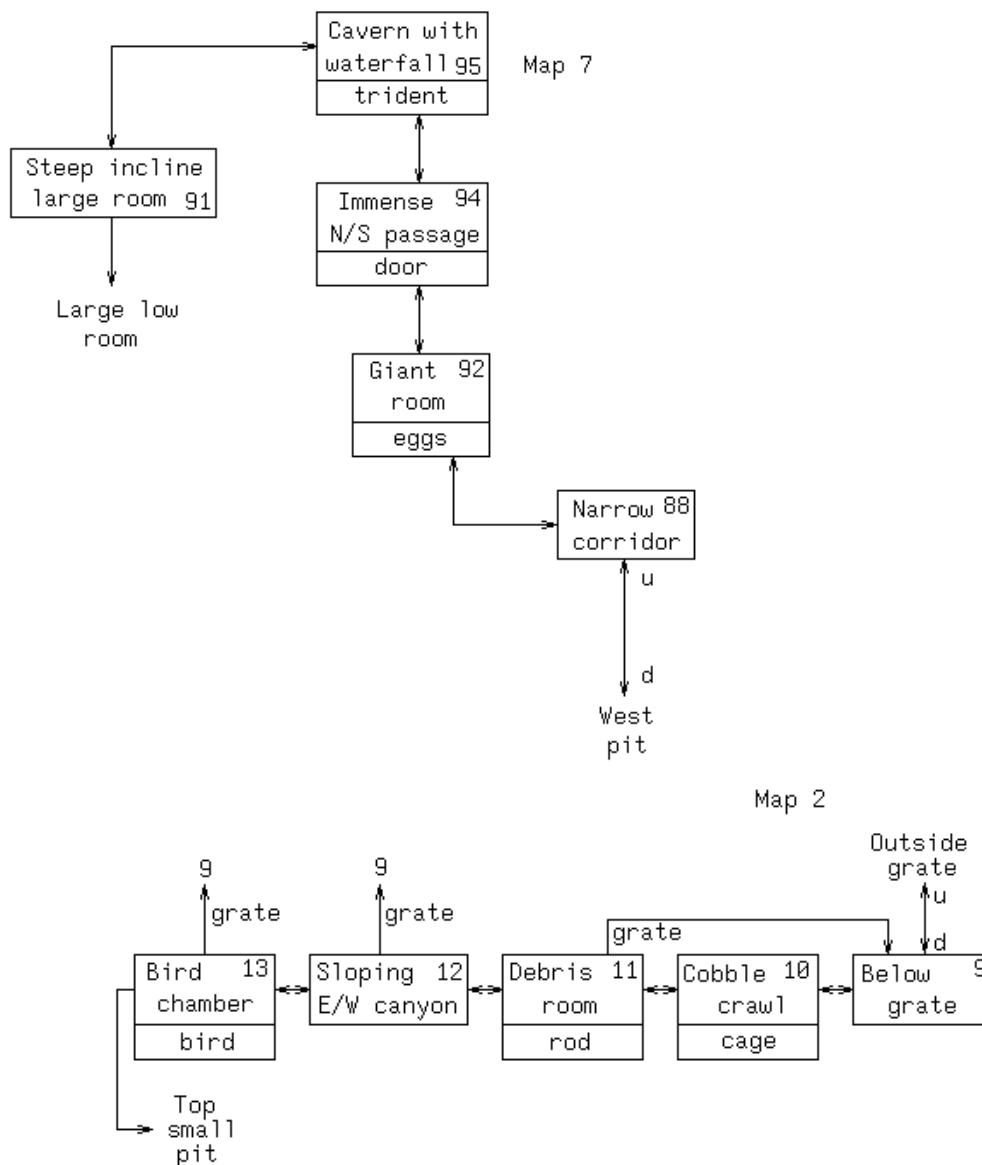
Considerado o primeiro *text based game* produzido, Adventure (1975), apresentava uma aventura na qual o jogador (leitor-interator) deveria coletar tesouros e outros objetos espalhados em uma enorme e enigmática caverna. Para tanto, as diversas descrições e situações possíveis decorrentes do jogar eram expostas textualmente na tela. A partir delas, o jogador digitava diretamente no teclado certos comandos e instruções – como “examinar”, “pegar”, “acionar”, “ir até” etc – que permitiam ao jogador ir jogando, isto é, interagindo e construindo seu próprio caminho dentro da narrativa. A interação também ocorria por meio de um sistema de *chatterbot*³⁰ responsável pela inteligência artificial – aparentes na forma de frases, normalmente oriundas de perguntas e respostas – das personagens ou narrador virtual que eram, assim, capazes de identificar, interpretar e responder, ainda que de maneira restrita e limitada, a uma frase ou comando digitado pelo jogador.³¹

O *text based game* de maior sucesso em todos os tempos foi *Zork*, uma aventura fantástica produzida em 1977 por dois alunos - que eram jogadores assíduos de *Colossal Cave* - do laboratório de ciências da computação do MIT. Distribuído comercialmente a

³⁰ *Chatterbot* é a designação utilizada para sistemas inteligentes nos quais é possível a um usuário manter algum tipo de conversa independente com uma entidade virtual, normalmente um avatar. A primeira *chatterbot* foi desenvolvida por Joseph Weizenbaum, no ano de 1966 e recebeu o nome de “Eliza”.

³¹ Uma versão on-line para jogar *Colossal Cave*, assim como textos e links sobre o jogo estão disponíveis em: www.uwec.edu/jerzdg/orr/articles/IF/online/adventure/index.html

partir de 1980, o jogo vendeu ao longo de sua história um milhão de cópias, tornando-se um dos games mais populares em todos os tempos.



Tela do *text-based-game Colossal Cave*, disponível para ser jogado *on-line* em:

<http://www.uwec.edu/jerzd/orr/articles/IF/canon/Adventure.htm>

Com a popularização dos primeiros computadores pessoais, os *text-based-games* começaram a se difundir entre os usuários desses computadores. Outra diferença expressiva

em relação aos demais jogos de videogame é que o jogador não vê as imagens visuais nem escuta a acústica dos ambientes, das ações e muito menos do avatar. Ao invés disso, cria imagens mentais para tais instâncias, isto é, imaginando-as a partir de sua própria interpretação do texto. Também se diferem das formas narrativas mais convencionais da literatura, pois, além da cooperação textual, o leitor-jogador participa ativamente da construção da narrativa, que a cada nova jogada se apresenta de forma completamente diferente, não apenas em sua interpretação, mas em sua própria dinâmica interna narrativa.

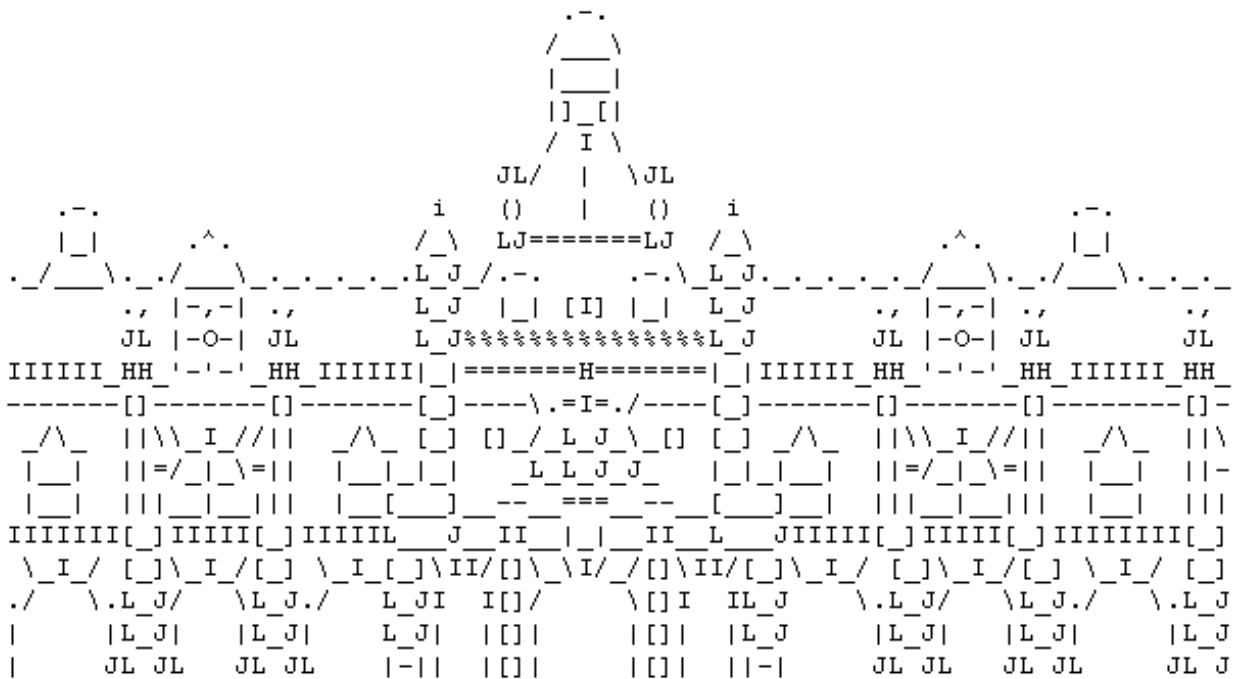
Os *text-based-games* são, em nossa opinião, os precursores daquilo que hoje se convencionou chamar de literatura digital. Além disso, sua herança também pode ser observada, por exemplo, nos mais diversos MU* - ambiente virtuais multi-usuários baseados em texto, muito populares a partir da década de 80 e ainda utilizados em situações como educação a distância e salas de bate-papo (*chats*).

Michael Joyce, um dos principais representantes da literatura digital, só veio a escrever “*Afternoon, a Story*”, obra considerada a “pedra fundante” da ficção em hipertexto (hiperficção) em 1991. Assim, não podemos afirmar que Joyce tenha inaugurado a literatura digital propriamente dita, mas com certeza inaugurou uma nova fase ao criar uma história com disponibilidade psicológica, sensibilidade e densidade dramática, ampliando a estruturação narrativa simples e o enfoque predominantemente fantástico dados pelos *text based games* até então.

Além disso, para conseguir efetivamente produzir sua hiperficção Joyce desenvolveu um software específico para a criação de hipertextos complexos e dinâmicos: o *StorySpace*, que acaba por ser comercializado para diversos outros “hiperescritores” de romances, textos científicos, poesia etc.

O resultado final produzido por um software de hipertexto, como o *StorySpace*, também pode ser utilizado para a criação de roteiros interativos e não lineares para outras mídias, como os games e mesmo peças “analógicas” de teatro com atuação simultânea em diversos cômodos de uma locação real, por exemplo. Nesses casos, costuma-se empregar o termo “hiperdrama” (Nesteriuk: 1997, 20-25), que não se confunde, portanto, com as definições de hipertexto ou hiperficção.

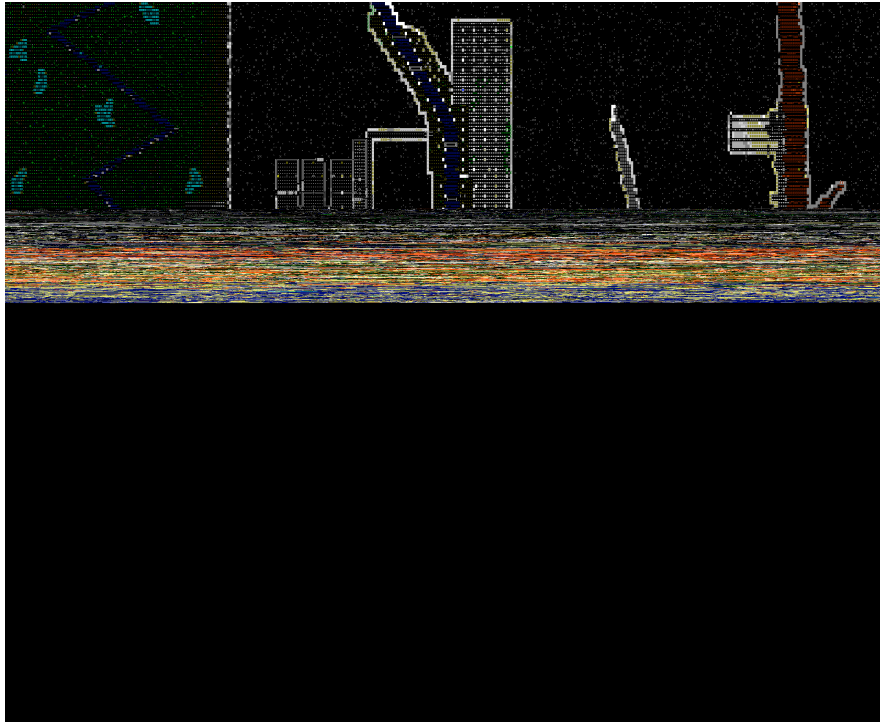
Uma outra forma bastante difundida de *text based games* durante os primeiros anos de comercialização dos computadores pessoais se deu por meio da substituição visual de vetores e figuras por diferentes organizações e disposições de caracteres textuais, utilizados para fins de representações materiais de suas próprias formas na tela. Tal fato foi facilitado pela criação da *AALib*, um *software library* capaz de converter automaticamente qualquer imagem visual em *ASCII (American Standart Code for Information Interchange) Art* - uma das formas mais difundidas de utilização dos caracteres que compõem o sistema *ASCII*. Juntos, tais caracteres possibilitam a criação ou representação de inúmeras formas imagético-visuais, podendo ser utilizados nos mais diversos propósitos e para os mais diversos fins, inclusive para estes tipos de *text based games*.³²



Exemplos de Ascii Art

³² As técnicas e métodos adotados pela ASCII Art - sob certos aspectos e guardadas as devidas diferenças - lembram-nos algumas das técnicas adotadas pela poesia concreta no Brasil. A dimensão da palavra como objeto é mantida, no caso deste tipo de *text based games* em seu potencial lúdico, não crítico, já que não se inseria nos campos das artes plásticas ou da poesia. Em outras formas de utilização para além dos *games*, a ASCII Art dialoga com alguns trabalhos de artistas como Waldemar Cordeiro. Entretanto, não vamos nos deter nessa questão, uma vez que se encontra além do escopo do presente trabalho.





Mapa do jogo *Dwarf Forces* elaborados em Ascii

Com a chegada do MSX em 1983 e seus sucessores, os computadores pessoais passam a desenvolver cada vez mais suas interfaces gráficas, como podemos observar na popularização e gradativa substituição do ambiente (verbal) DOS pelo recém-inventado ambiente (visual) Windows. Com isso, novos jogos com melhor resolução e desempenho de sons e imagens – comparados àqueles até então experimentados pelos usuários dos computadores pessoais - começam a dominar o cenário dos *games* para computadores pessoais, o que fez os *text based games* praticamente desaparecerem. Os computadores pessoais acabam por se consolidar no decorrer dessa década.



Tela de abertura e *screen-shot* do game “*Pingüim Adventure*”. Ao lado, um MSX.

A partir do final da década de 80 e início da década de 90, paralelamente ao que ocorria com os consoles, com os computadores pessoais e com a Internet, outras áreas das telecomunicações se aproveitaram da revolução digital, também chamada de revolução teleinformática (Santaella: 2001, 389-390), e se instalaram como meios interativos. Os telefones celulares tornaram-se um meio multimídia móvel, computadores portáteis cabem no bolso (*palmtops*, PDAs), consoles de videogame portáteis são capazes de exibir vídeos, tocar música, verificar *e-mails* entre outras coisas, a televisão está em processo de digitalização e já pensa disponibilizar *games* para seus teleinteratores (Ranhel: 2005).

Todos esses processos parecem convergir para uma única e onipresente forma interativa e digital de comunicação na qual o usuário se tornará um agente, um elemento capaz de interagir e modificar o ambiente no qual os processos de comunicação ocorrem. São diversos os suportes computacionais que, ainda que não sejam destinados única e exclusivamente a execução de *games*, possibilitam o seu jogar e fazem parte da categoria que denominamos “dispositivos computacionais”. Estes não se resumem, portanto, a um único tipo de suporte e seus jogos podem ser jogados nos mais diversos tipos de ambientes e situações, inclusive em condições de mobilidade cuja tendência se consolida cada vez mais, sobretudo na Europa e Japão.

- Trajetória e evolução do *videogame*

O estabelecimento de uma indústria própria, a partir da segunda metade dos anos 70 com a popularização dos consoles e das *arcades*, inicia a trajetória que levaria o videogame à condição de um dos principais produtos culturais e comerciais da contemporaneidade.

Pesquisadores (Baer: 2005; DeMaria & Wilson: 2003; Kent: 2001) costumam classificar a trajetória do videogame em sete grandes momentos evolutivos distintos, baseados nos lançamentos comerciais, o que, na maioria das vezes, coincide com aperfeiçoamentos e inovações mais significativas introduzidas em termos de sons, imagens, dinâmicas narrativas, interfaces e jogabilidade.

Assim, a primeira geração (1972-1977) pode ser bem definida por seu caráter de pioneirismo, pois, apesar de experiências predecessoras isoladas, foi a primeira a introduzir a novidade que representava o videogame para o grande público. Não havia, portanto, qualquer repertório para se pensar os *games* em sua especificidade, o que, provavelmente, tenha garantido uma maior autonomia e criatividade para a criação dos jogos naquele momento. A simplicidade dos equipamentos e das tecnologias disponíveis à época fez com que estes pioneiros criassem e desenvolvessem seus jogos a partir de condições técnicas iniciais limitadas e muito parecidas. Tal simplicidade pode ser observada em condições como a utilização exclusiva de formas visuais quadradas em diferentes tamanhos e escalas - que agrupadas davam forma aos diversos elementos presentes no jogo -; técnicas simplificadas de animação – de aparência menos orgânica comparadas às manifestações cinéticas presentes nos meios audiovisuais e mesmo nas animações tradicionais fora do videogame-; e paletas de cores extremamente reduzidas, com no máximo oito cores diferentes.

A limitação técnica, que talvez não fosse enxergada exatamente dessa mesma forma pelos desenvolvedores de *games* da época, foi, de certa forma, compensada pela capacidade criativa necessária para que se ultrapasse tal condição. Metáfora do próprio jogo, no qual a partir de condições iniciais restritas (regras) podem-se ter jogos jogados completamente diferentes uns dos outros, os primeiros *games* buscavam, a partir de elementos iniciais

simples e limitados, proporcionarem a maior diversidade possível – o que de fato aconteceu.

Paradoxalmente, é possível e curioso pensarmos que programadores, designers e desenvolvedores habituados às tecnologias atuais do videogame encontrassem, sob alguns aspectos, grandes dificuldades ao tentar realizar tais *games* a partir das mesmas condições disponíveis aos pioneiros. De certa forma, ao mesmo tempo em que o homem expande o potencial de suas capacidades técnico-criativas por meio de inúmeros avanços tecnológicos, acaba por (poder) se restringir a esse mesmo universo.

De qualquer forma, uma segunda geração é identificada no período compreendido entre os anos de 1978-1983. Nesse período introduz-se a tecnologia de microprocessadores capazes de ler diferentes cartuchos que poderiam ser acoplados aos consoles de videogames. Na geração anterior, cada console vinha “de fábrica” com um ou alguns poucos jogos em sua memória, não possibilitando a inclusão de novos *games* àqueles originalmente gravados. A técnica de cartuchos possibilita uma maior absorção da diversidade crescente de jogos que começaram a ser produzidos em um ritmo cada vez mais veloz. De outra forma não haveria uma maneira de assimilar um volume e uma velocidade de criação tão grandes em um dispositivo estático e pouco flexível como aquela memória embutida de um computador, que não permitia qualquer possibilidade de transformação direta de seus dados por parte do jogador, diferentemente do que viria a ocorrer a partir dos primeiros computadores pessoais. Assim, com a nova tecnologia o *hardware* (console) permanecia o mesmo, bastando alterar-se o *software* (cartucho) para trocar de *game*.

Novas empresas começam a oferecer outras opções de *games* e consoles, como a Intellivision, Activision e Colecovision, que, de fato, proporcionaram pequenas variações sobre aquilo que já era oferecido pela Atari e Odyssey. Esse é um dos principais fatores considerado responsável pelo fenômeno que ficou conhecido como o “*crash* do videogame” e que trouxe à falência inúmeras empresas desenvolvedoras de *games* nos Estados Unidos. O *crash*, que teve início com as baixas vendas de jogos e consoles durante o fim do ano de 1982 e só foi resolvido no final do ano seguinte, permanece um grande mistério e matéria de controvérsia entre os pesquisadores do videogame,

principalmente no que diz respeito sobre quais teriam sido os principais motivos responsáveis pelo fenômeno e como ocorreu o seu desenvolvimento.

Enquanto se vivia um momento delicado, sobretudo no contexto dos consoles, as *arcades* mantinham sua popularidade graças a algumas inovações introduzidas não apenas na qualidade de som e imagem, mas, sobretudo, na interface: jogos de tiro nos quais os jogadores utilizavam uma pistola para atirar diretamente na tela, *cockpit* de veículos de corrida com banco, pedais, marcha e volante, cabines com manches para *games* de aviões, entre inúmeras outras. Assim, proporcionaram um diferencial significativo em relação aos *games* desenvolvidos para serem jogados em casa, que pareciam estar, cada vez mais, repetindo fórmulas e carentes de inovações mais expressivas.

Nesse momento podemos observar também o surgimento, com maior força, dos primeiros computadores pessoais. Em 1983 a Microsoft de Bill Gates lança, em parceria com uma empresa japonesa, o MSX, que tinha a ambição de se tornar o "VHS dos computadores". Com um processador de 8 bits, o MSX apresentava um alto desempenho, à frente da concorrência, com uma placa de vídeo que possibilitava mostrar até 16 cores simultâneas (a maioria dos PCs usavam monitores de fósforo verde ou telas em preto e branco, com, no máximo, 4 variações de níveis de cinza). O microcomputador da Microsoft ficou famoso em todo o mundo por se tornar financeiramente mais acessível, pelo seu tamanho pequeno – pouco maior que os atuais *notebooks* -, pela possibilidade de conexão com o aparelho de televisão (ao invés dos caros monitores próprios para computadores) e também pelos inúmeros softwares para ele desenvolvidos, inclusive jogos.

Os jogos podiam ser rodados a partir de cartuchos conectados à *slots* laterais, de gravadores de fitas-cassetes que conectados ao microcomputador, gravavam e reproduziam códigos de programação em forma frequências sonoras - semelhantes ao som da conexão a internet por banda discada-, ou, posteriormente, de disquetes de 5 ¼ polegadas , em um processo magnético semelhante àquele utilizado até há bem pouco tempo atrás nos disquetes de 3 ½ polegadas.

A facilidade em se copiar jogos – qualquer pessoa que tivesse dois *decks* de fitas cassete em um aparelho de som ou dois *drives* de 5 ¼, poderia copiar os arquivos que

quisesse – fez com que muitos jogadores tivessem, por valores módicos, verdadeiras coleções de jogos. O MSX – assim como outros computadores pessoais – permitia, eventualmente, acesso ao código-fonte dos *games*, possibilitando a qualquer pessoa que tivesse algum domínio sobre a linguagem de programação utilizada copiar ou mesmo alterar alguns dos elementos do jogo, como por exemplo, suas cores e dimensões dos objetos presentes na tela. Tal fato permitiu o surgimento de diversos programadores amadores, muitas vezes autodidatas, que em pouco tempo estabeleceram um rede paralela de produção e distribuição “independente” de games, normalmente estabelecida por meio de anúncios em revistas especializadas ou em pequenas lojas especializadas.

Além disso, o MSX apresentava, para os padrões da época, uma boa qualidade de som e imagem aliada a um bom desempenho em uma máquina relativamente barata, o que favoreceu a consolidação dos games para computadores pessoais e levou a Microsoft lançar a versão 2.0 do MSX três anos depois. De lá para cá, os jogos sempre continuaram a ser disponibilizados para computadores pessoais, seja em versões *off-line* ou *on-line*.

Enquanto o mercado americano de consoles conhecia o seu *crash*, do outro lado do planeta, no Japão, a Nintendo já havia vendido, até 1984, cerca de três milhões de unidades de seu *videogame* de 8 bits chamado “Famicom”. A empresa decide então reformular o *design* do (mesmo) produto e lançá-lo nos Estados Unidos com o nome de NES (*Nintendo Entertainment System*) – também chamado pelos jogadores apenas por Nintendo -, o que acabou reerguendo o mercado do *videogame* como um todo a partir de 1985.



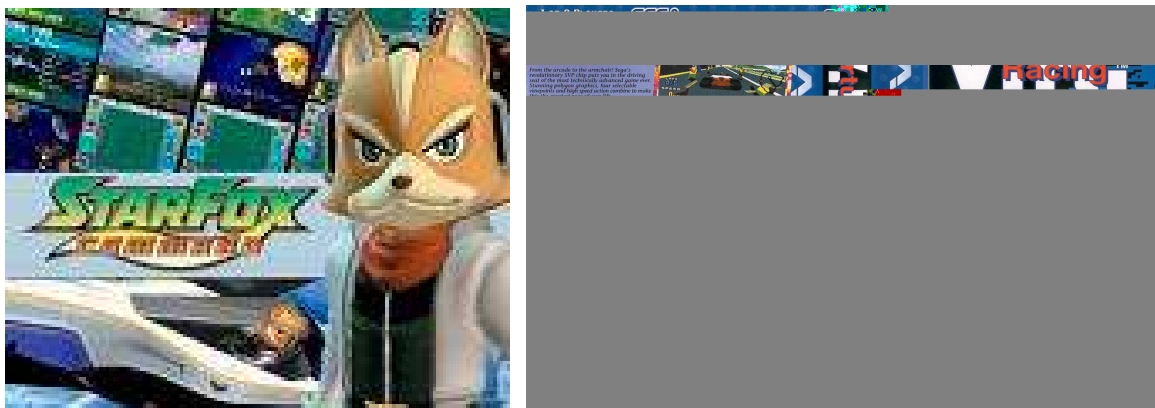
Telas do game *Mario Bros* e console do NES.

O NES lançou dois acessórios que chamaram muito a atenção à época e que bem demonstram as inovações trazidas: a "Power Glove", uma luva que permitia ao jogador experimentar a realidade virtual por meio da movimentação de seu braço e de sua mão e o

"R.O.B." (*Robotic Operating Buddy*), um simpático robozinho que jogava *videogames* e era utilizado para promover o produto nas lojas. O fato de ter sido lançado no mercado antes que seus concorrentes imediatos (Master System e Atari 7800), de ter feito agressivas campanhas de publicidade, de oferecer uma boa diversidade de produtos e jogos - alguns desses se tornariam clássicos, como a série de jogos da personagem *Mario Bros* - garantiram ao NES, mesmo com uma menor sofisticação em relação aos seus futuros concorrentes, o domínio, naquele momento, de 90% do mercado de *videogame* nos Estados Unidos e Japão.

Em outros lugares, como Europa, Austrália e Brasil, o domínio da Nintendo não foi tão intenso graças ao console concorrente, o Master System (Sega). Esta primeira etapa "pós-crash" é conhecida como a terceira geração e foi marcada pela entrada definitiva do Japão no cenário internacional dos *games* e pela retomada da indústria graças ao aperfeiçoamento técnico, a maior diversidade de tipos de jogos e às novidades introduzidas por esses dois consoles. Com isso, o público volta novamente a se interessar pelos *games* e a indústria do videogame retoma seu crescimento.

A quarta geração (1989-1994) marca um maior equilíbrio no mercado do videogame entre os consoles Megadrive (Sega) - que nos Estados Unidos recebeu o nome de Sega Gênesis - e Super NES (Nintendo). O aumento da disputa faz com que as empresas investissem no aprimoramento da inteligência artificial dos *games* e do *hardware*, agora com processadores de 16 bits, e na maior oferta e variedade de jogos disponíveis. Em 1989 surge o CD-Rom para computador - posteriormente também oferecido para o MegaDrive, em 1991. O leitor de CD-Rom foi o dispositivo que possibilitou pela primeira vez o processamento de gráficos tridimensionais (3D) mais sofisticados, como podemos observar nos *games* "Virtua Racing" e "Star Fox", por exemplo.



“Star Fox” e “Virtua Racing”: dois dos primeiros *games* a explorar os recursos 3D.

Pouco antes, em 1990, a SNK – empresa famosa por seus jogos de grande sucesso para *arcades* – lança seu próprio console: o Neo-Geo, que incorporou a melhor tecnologia disponível nas *arcades* – fato que não ocorria desde “Pong”. Apesar disso, o console acabou não obtendo o mesmo sucesso de seus concorrentes, provavelmente pelo seu custo elevado e pela falta de uma maior diversidade de títulos disponíveis – principais fatores quase sempre responsáveis pela descontinuidade de suportes, interfaces e demais tecnologias adjacentes ao universo do videogame.

Podemos observar, durante esta geração, mais dois fatos interessantes. O primeiro deles é o fim da “era de ouro” das *arcades* com a disponibilidade da maioria de seus jogos para consoles domésticos – que já apresentavam desempenho igual ou superior às cabines fixas das *arcades*. A exemplo do que já havia ocorrido anteriormente com o *pinball*, as *arcades*, embora não tenham desaparecido por completo, tiveram uma redução significativa em sua produção e distribuição.

Muitas *arcades* tornaram-se peças de colecionador ou adotaram novas estratégias como a emissão de certo valor de *tickets*, variável de acordo com a pontuação do jogador e que podem ser trocados por determinados prêmios, em função do valor acumulado pelo jogador.

Outra “sobrevida” (ou nova perspectiva) para as *arcades* pode ser observada nas máquinas que possuem uma determinada interface não disponível ou acessível para o

grande público doméstico e que normalmente exigem uma maior interação física por parte do jogador. É, por exemplo, o caso dos jogos de dança, como “*Dance Dance Revolution*”, nos quais o aspecto de sociabilização *in loco* volta a ter alguma importância para a comunidade de jogadores. Mesmo para aqueles jogadores – sobretudo jovens – que teriam condições de comprar o tapete (interface) para jogar em casa, parece haver uma predileção em demonstrar suas habilidades nos locais públicos em meio a outros jogadores, numa espécie de *potlatch*.



Dance Dance Revolution : Tapetes e pista para dança

Um segundo fato relevante para ser observado nessa quarta geração é o surgimento do *Gameboy* (Nintendo), o primeiro console portátil que se tornou efetivamente popular – após uma tentativa considerada fracassada dez anos antes com um modelo chamado “*Microvision*”. Apesar do seu valor relativamente caro para os padrões da época e de sua qualidade técnica inferior aos consoles existentes, o *Gameboy* acabou fazendo grande sucesso e serviu de referência para as futuras gerações de consoles portáteis.

A partir desse grande aperfeiçoamento dos consoles, a quinta geração (1994-1999) oferece, novamente, o dobro da capacidade de processamento disponível na geração anterior; atingindo agora a casa dos 32 bits com os consoles *Play Station* (Sony) e *Sega Saturn* (Sega). Dois anos depois de seus concorrentes – o que pode ser considerado um grande tempo em um mercado tão dinâmico como o do videogame – a Nintendo lança seu console, o Nintendo 64, com o diferencial de já possuir 64 bits de velocidade de

diferentes entre si, ultrapassando, muitas vezes, as barreiras políticas, sociais e geográficas presentes no contexto do mundo fora do jogo.

Entretanto, nota-se que a ausência da presença física de um jogador humano em um *game* não é algo completamente assimilado por seus jogadores. Isso pois é comum observarmos nos *games on-line multiplayer* a presença de recursos adicionais de comunicação, ou seja, recursos prescindíveis para a realização do jogo em si, como *chats* (bate-papo escrito) e sistemas de comunicação oral (fala e escuta em tempo real) por meio de fones de ouvido e microfone.

. O fenômeno das LAN (*Local Area Network*) Houses aponta na mesma direção: jogadores que apesar de poderem jogar a partir de casa, com conexões rápidas e estáveis o suficiente para o desenvolvimento de um *game*, optam por compartilhar fisicamente um espaço comum de jogo. Temos assim uma espécie de arena “virtual” – visto que a interação mais direta do jogo se dá por meio dos *games* em si – e, ao mesmo tempo, “real” – na medida em que não apenas os jogadores estão presentes no mesmo espaço físico, como também se constrói todo um sistema de comunicação paralelo que se desenvolve durante o transcorrer da partida, como rápidas troca de olhares, gritos, gestos e até mesmo um eventual contato presencial entre os jogadores durante os intervalos entre as partidas.



Jogadores em uma *LAN House*

2.2 – Videogame: estado da arte e paradigmas

Atualmente o videogame atravessa um momento de passagem entre a sua sexta (1999-2005) e sétima geração. Assim como nos momentos anteriores de transição, podemos observar a presença concomitante de ambas as gerações por algum período de tempo – já que no universo do videogame a tecnologia anterior não deixa de existir ou de ser fabricada de forma repentina.

A sexta geração inicia-se com o lançamento do console Dreamcast (Sega) em 1999 no Japão. Com 128 bits de velocidade de processamento, o console inovou ao vir de fábrica com *modem* embutido para a navegação na internet [por meio de um *browser* (navegador) específico] e a prática de jogos *on-line*. Possui uma tecnologia de leitura de disco chamada de GD-Rom (capaz de armazenar 1.2 GB de dados, cerca 70% a mais que o CD até então utilizado) e possibilita o estabelecimento de protocolos de comunicação comuns a outros dispositivos computacionais, facilitando sua conexão com o console portátil da Sega, o *NeoGeo Pocket*.

Em 2000, é a vez da Nintendo lançar o GameCube, um console em forma de cubo com leitura de um disco específico com 1,5 GB e com compatibilidade e possibilidade de conexão com o console portátil da Nintendo, o *Game Boy Advance*. Também permite a criação de LANs para jogos *multiplayers* com até oito consoles; por exemplo: oito consoles dispostos lado a lado em um mesmo cômodo, cada um com sua própria tela rodando ao mesmo tempo um jogo de corrida de carros comum a todos os jogadores. Com isso, cada jogador pode pilotar seu carro a partir de sua própria tela em uma (mesma) corrida simultânea, em rede com os adversários vizinhos.

No final do mesmo ano, a Sony lança o PlayStation 2, o console de maior sucesso comercial em todos os tempos. Até o início de 2007 foram vendidos, segundo informações da empresa fabricante, cerca de 120 milhões de unidades em todo o mundo – o console ainda continua a ser fabricado e comercializado. O sucesso do console da Sony também pode ser medido por outros números bastante impressionantes, sobretudo se considerarmos que tais estatísticas não consideram a movimentação do mercado “pirata” predominante em

alguns países: mais de oito mil e quinhentos títulos diferentes lançados e cerca de um bilhão e duzentos milhões de jogos (unidades) vendidos – tudo isso em um período de pouco mais de seis anos.

As razões para esse alcance podem ser muitas: possibilidade de se jogar os *games* da versão anterior do console – o que facilitou sua maior vendagem no início -, quantidade e diversidade de *games* disponíveis, valor mais acessível (vendido por cerca de U\$ 300,00 em seu lançamento) e a possibilidade de utilização do console como leitor de quaisquer tipos de CDs e DVDs. Alguns acessórios e interfaces lançados para o PlayStation 2 também chamaram bastante a atenção pelas inovações apresentadas: um aperfeiçoamento do controle *dual-shock*, capaz de vibrar em quatro intensidades diferentes na mão do jogador, o *EyeToy*, uma câmera de vídeo que registra e utiliza o movimento do corpo do jogador enquanto interface, e as mini-guitarras para serem tocadas durante o jogo “*Guitar Hero*”.

Um ano depois, em 2001, a Microsoft - após alguma experiência prévia na parceria com a empresa Sega – resolve se aventurar e lança seu primeiro console: o Xbox. Assim, a empresa de Bill Gates começa a expandir sua atuação além dos *softwares* e, com isso, divide um pouco mais o já competitivo mercado de consoles. Um dos principais diferenciais do Xbox em relação aos seus concorrentes diretos foi a inédita disponibilidade da tecnologia de áudio *Dolby Digital 5.1*, sistema semelhante ao utilizado nas salas de cinema e *home theaters*.

Outra novidade introduzida pelo console da Microsoft foi a presença de um *Hard Disk* (HD) que permitiu a ocorrência de algumas coisas interessantes. A primeira delas foi a possibilidade de armazenar dados de *games* salvos diretamente na memória do *hardware*, sem a necessidade de um acessório adicional externo. A segunda, o carregamento (*loading*) mais rápido de *games* por meio da utilização do HD como um disco virtual de memória *cache*. Por fim, permitia ao usuário, a partir do próprio leitor de CD / DVD do console, extrair (*rip*) músicas de um ou mais CDs de áudio que, armazenadas no HD do Xbox, eram organizadas para se apresentarem como a própria trilha sonora (e não apenas um som sobreposto) do *game*.

Destacam-se também, nesse período, novas versões de consoles portáteis, como o NGage (uma mistura de telefone celular e PDA da Nokia), o PSP ou PlayStation Portable (Sony) e o Nintendo DS. De uma maneira geral permitem, em relação aos consoles portáteis anteriores, jogos com melhor resolução de som e imagem, mais capacidade de processamento e a possibilidade jogos em rede – além da possibilidade de utilização de determinados recursos característicos dos computadores pessoais.

Se antes era a vez dos *games* passarem a ser oferecidos para os mais diversos suportes e mídias, a partir de agora começamos a observar o movimento reverso: o videogame começa a incorporar, cada vez mais, tecnologias e características de outros suportes e mídias. Hoje, na grande maioria dos consoles, é possível assistir filmes em DVD, navegar pela internet, checar os e-mails e usar boa parte dos recursos disponíveis em um computador pessoal, como cópia e transferência de arquivos e emulação de editores de texto e diversos outros *softwares*.

No caso dos consoles, esse processo normalmente se dá por meio da compra de acessórios adicionais, que não costumam acompanhar a configuração original de venda nas lojas, como teclados e mouse, por exemplo. Também os consoles portáteis, outrora pensados exclusivamente para *games*, já permitem a utilização de recursos típicos de PDAs e *palmtops*, como agendas de compromissos e contatos, emulação de *softwares* diversos, conexão sem fio (*wireless*) em redes locais e na internet, protocolos de comunicação por infravermelho, *bluetooth* etc.

Se há alguma décadas atrás o videogame abriu caminho para a aceitação e disseminação dos primeiros computadores pessoais, que posteriormente se desenvolveram de forma paralela em outros sentidos e direções além dos *games*, agora são os computadores pessoais que apontam esses outros caminhos e direções, ampliando não apenas o público, mas a própria noção de videogame.

Essa perspectiva parece, de fato, estar se consolidando com a mais recente geração do videogame, iniciada no final de 2005 com o lançamento do console XBox 360, da Microsoft. A empresa disponibiliza, mediante o pagamento de uma taxa de anualidade, uma central *on-line* na qual oferece, além da possibilidade de jogos em rede, uma série de

serviços de apoio ao jogador, como acessos à jogos de *arcades*, *games* antigos, salas temáticas de *chats*, fóruns e arquivos para atualizações (*paths*). e correções (*firmware updates*) de versões de jogos e *softwares*. O serviço chama-se Xbox Live e, segundo estimativas da própria Microsoft, já existem cerca de cinco milhões de usuários participantes que pagam valores que variam entre U\$ 30,00 e U\$ 50,00 de acordo com o tipo de plano escolhido.



Com um ano de atraso, no final de 2006, a Sony lança seu novo console, o PlayStation 3. A espera acabou de certa forma se justificando pelo anúncio de uma série de inovações e aperfeiçoamentos, como a possibilidade de conexão com melhor aproveitamento de som e imagem dos monitores de *Hi-Definition*, presentes nos aparelhos de televisão de LCD e Plasma – que possuem cerca de duas vezes mais resolução que os monitores convencionais. O leitor de DVDs do novo console, permite, além da leitura de CDs e DVDs convencionais, o Blu-Ray, uma tecnologia que possibilita a armazenagem de 25 GB ou até mesmo 50 GB (no caso de *double side*, isto é, leitura nos dois lados do disco) de dados em um único disco – os atuais discos de DVD possuem uma capacidade máxima de armazenamento de 1.7 GB. Isso significa que os desenvolvedores de *games* podem dispor de até quase trinta vezes mais espaço para a produção de um *game*³³.

³³ Os proprietários de um PlayStation3 também poderão usar a tecnologia Blu-Ray do console para outras utilizações além dos *games*, como para assistir produtos especialmente disponibilizados para esse formato. Pelo fato de ainda existirem poucos leitores de DVD para Blu-Ray mais acessíveis, pouquíssimos títulos de filmes ou *shows* musicais se encontram atualmente disponíveis, sendo sua utilização principal – até o momento – centrada no universo dos *games*. Como forma de antecipação e mesmo de concorrência com os aparelhos leitores de Blu-Ray – uma vez que o console pode ser comprado por um valor inferior e realiza

“Em termos mais objetivos”, essa ampliação de espaço para o desenvolvimento e armazenagem de um *game* pode ser traduzida na forma de tramas narrativas maiores e mais desenvolvidas em todos os seus aspectos constituintes (como, por exemplo, o aprimoramento da inteligência artificial dos *denizens*, personagens autônomos não controlados pelo jogador) e/ou em aperfeiçoamentos expressivos em termos de interfaces e resolução de som e imagem.

Disponível em duas versões, *basic* (20 GB de HD) e *premium* (60 GB de HD), o PlayStation 3 possui ainda um sistema de *wi-fi* que permite conexão em rede sem a presença de fios e cabos específicos para isso. Tem quatro portas de USB 2.0 que admitem, além dos controles originais, a fácil conexão (*plug and play*) de dispositivos e acessórios diversos, como mouse, teclado, mini-guitarra, *eye-toy* etc. Também possibilita a conexão com o console portátil da Sony, o *PlayStation Portable* (PSP), inclusive dentro do *game*, como podemos observar no jogo *Formula One: Championship Edition*. Neste *game* de corridas de carro de Formula 1, o console portátil (PSP) transforma-se no espelho retrovisor do carro de corridas pilotado pelo jogador, podendo ser posicionado, por exemplo, em cima ou ao lado do monitor principal.

Outra característica interessante do novo console da Sony foi a criação do sistema TRC (*Technical Requirements Checklist*), que criou um padrão comum tanto para as duas outras versões mais antigas do console, quanto para os futuros consoles a serem desenvolvidos pela empresa. Assim, é possível jogar jogos de PlayStation 1 e 2 no novo console (PlayStation 3) , assim como será possível jogar *games* das três gerações (PlayStations 1, 2 e 3) em eventuais consoles futuros da Sony.

Tal preocupação pode ser entendida como uma maneira de contemplar um crescente mercado formado por colecionadores ou jogadores mais “saudosistas” que quase não tinham oportunidades em adquirir tais jogos. Até pouco tempo atrás havia pouca preocupação com a questão da memória dos *games*, o que pode ser em parte explicado por uma espécie de *frisson* pautado pela efemeridade que caracteriza boa parte da trajetória do videogame que aqui analisamos. Assim que certos jogos (ou versões) são consideradas

além dos *games*, a mesma função que tais leitores - a Sony disponibilizou a venda de algumas unidades junto com uma cópia do filme em DVD (Blu-Ray) “*Cassino Royale*”, a mais recente aventura do espião 007.

ultrapassadas por títulos mais atualizados têm suas vendas sensivelmente diminuídas, desaparecendo das prateleiras das lojas e acabando por perderem-se em meio ao oceano sintético do mundo dos *games*³⁴.

Se por um lado essa efemeridade sempre impulsionou o videogame a seguir adiante, mantendo sua atualidade, sua vitalidade e o fez buscar e superar novos e diferentes desafios, por outro privou, principalmente os jogadores mais novos, de uma visão mais histórica e integrada dos *games* e de sua linguagem.

Kent (2001, 146-149) relata sua experiência e suas impressões enquanto curador de uma grande exposição sobre *games* chamada “Hot Circuits” realizada no Museu da Imagem e do Som dos Estados Unidos. Para o autor, as crianças e os mais jovens têm mais dificuldade em compreender um senso de história, uma vez que o presente sempre lhes parece mais real, o que acaba por comprimir qualquer dimensão temporal mais complexa.

Ao se pensar em formas incipientes de historicidade no contexto dinâmico e metamórfico dos *games*, nos deparamos com o paradoxismo do “novo que já é antigo”. Para Kent, a exposição procurou abordar o videogame também enquanto uma espécie de artefato cultural. Tal abordagem possibilitou, na avaliação do curador, uma maior aproximação das crianças e dos jovens com uma dimensão mais histórica, na medida em que lhes apresentava algo estranho e ao mesmo tempo familiar. O videogame é algo que efetivamente existe, as crianças e jovens o conhecem bem, e naquela exposição eles podiam não apenas ver, mas jogar os *games* antigos e descobrir de onde o videogame veio e como se desenvolveu.

Uma outra forma de conseguir isso pode se dar pela utilização de emuladores: programas específicos capazes de imitar o comportamento do *hardwares* de origem em outros programas e *hardwares*. Desta forma é possível, por exemplo, jogar *games* mais antigos a partir de aparelhos mais modernos, que emulam o funcionamento dos *hardwares* nos quais rodavam originalmente tais jogos. Para conseguir “enganar” os *hardwares* atuais,

³⁴ Atualmente o termo “*abandonware*” é utilizado para designar *games* e softwares, gratuitos ou não, que se encontram em situação de abandono. Alguns sites apresentam mais informações sobre os *abandonwares* e disponibilizam tais peças para *download*. Os principais endereços são: www.abandonia.com, www.the-underdogs.info e www.abandonwarering.com

hackers e programadores costumam utilizar um método conhecido por engenharia reversa, a partir do qual deduzem como certos procedimentos foram feitos - já que na maioria das vezes não existe documentação aberta e acessível com os códigos-fontes ou qualquer outra informação sobre a programação utilizada.

Segundo Kent (2001, 151-153) o primeiro emulador para *games* surgiu a partir de um exercício despretensioso de engenharia reversa desenvolvido por dois programadores italianos - Mirko Buffoni e Nicola Salmoria - na metade dos anos 90. Depois de pronto, disponibilizaram o aplicativo para *download* gratuito e, em pouco tempo, começaram a receber inúmeras colaborações de *hackers* e programadores de todo o mundo. A partir desse retorno, a dupla lança em 1997 a primeira versão de um dos mais populares emuladores, o MAME (*Multiple Arcade Machine Emulator*).

Apesar de poder envolver algumas questões de ordem legal sobre os direitos de propriedade dos jogos, é possível encontrar uma enorme gama de emuladores disponíveis para *download* gratuito na internet.³⁵ Assim, o jogador pode, por exemplo, jogar *games* originalmente disponibilizados para o console da Atari há quinze anos atrás em um novo console ou mesmo em seu aparelho de telefone celular. O auxílio dado na preservação e divulgação de *games* “fora de circulação” representa uma forma de pensar como os computadores pessoais estão retribuindo ao videogame pelo pioneirismo exercido na transição de uma “cultura do cálculo” para uma “cultura da simulação” (Turkle: 1997, 20) ainda durante os anos 70.

Também os consoles parecem ter aderido a esta tendência. Assim como o XBox Live da Nintendo, a Sony possui o “PlayStation Network” que, entre outras coisas, possibilita baixar pela rede uma série de jogos para PlayStation 1 e para PlayStation 2, por preços que variam entre US\$ 5,00 e US\$ 15,00. Se para os jogadores mais novos tal tipo de iniciativa pode representar uma possibilidade de contato ou mesmo de um resgate e maior valorização dos *games* como um todo, para as empresas representa um novo nicho de mercado no qual podem reciclar produtos que antes eram descartados após sua “vida útil”.

³⁵ O site “The Vintage Gaming Network” (www.vg-network.com) disponibiliza, desde o início de 1996, inúmeros emuladores para *arcades*, consoles e dispositivos computacionais. O site do projeto MAME é www.mamedev.org. Outros endereços bastante conhecidos são: www.emulators.com e www.emulator-zone.com

Além desse serviço, a Sony está disponibilizando para o PlayStation 3 o “PlayStation Edge”, um conjunto de ferramentas gratuitas para desenvolvimento de *games* para o seu console . Isso significa que o mercado não será mais abastecido apenas pelas grandes empresas (*publishers*) mas também por “produções independentes”, que tendem a dar uma maior oxigenada no universo dos *games*, de maneira análoga ao que já acontece no universo da informática. Pensemos, por exemplo, no atual sucesso do portal de vídeos “YouTube”, idealizado por dois jovens estudantes e que, em pouco tempo, se transformou em um dos maiores fenômenos da internet em todos os tempos, mudando, inclusive, a maneira de se produzir, distribuir e pensar o papel e a linguagem da produção videográfica nos dias de hoje.

A chamada “produção independente” é algo que pode ser observado praticamente em todos os produtos culturais, como a literatura, o cinema, o vídeo, a televisão e a música. O termo “independente” pode ser muito contestado por alguns, pois, no limite, é impossível pensar em qualquer tipo de produção totalmente independente de fato. Sempre há e haverá alguma dependência ou “limitação”, isto é, a produção em si sempre irá depender de algo, de certas condições e variáveis indispensáveis para a criação de um produto qualquer: tempo disponível, verba (própria ou financiada) para cobrir os custos e as despesas diretas e indiretas, tecnologia envolvida, equipamentos disponíveis, equipe de colaboradores etc. Nesse sentido, o termo costuma ser empregado de maneira genérica para aqueles trabalhos feitos com recursos mínimos, fora da estrutura e do âmbito de uma produção considerada mais profissional, sem ter – muitas vezes – grandes preocupações com o alcance e o sucesso ou retorno comercial.

Esse certo descompromisso com as regras ou padrões vigentes pelo mercado possibilita o desprendimento necessário para se pensar o desenvolvimento de produções mais autorais, inventivas e inovadoras. Se falta à produção independente certas estruturas e características das produções consideradas profissionais, sobra-lhe essa relativa independência, responsável pela desenvoltura mister para a ruptura de certos padrões e paradigmas estabelecidos.

No universo dos *games* essa produção ganha projeção, como vimos, a partir da disseminação dos primeiros computadores pessoais, no início da década de 80. De lá para

cá, a produção independente de *games* vem crescendo cada vez mais graças ao desenvolvimento e a proliferação das linguagens de programação. Com a chegada da internet muitos desenvolvedores independentes (*indies*) encontraram o espaço ideal para disponibilizar seus *games* (para serem jogados *on-line* ou para *download*) e também para estabelecer intercâmbios e parcerias com outros desenvolvedores do mundo inteiro, formando uma rede colaborativa para troca de experiências e informações.

Entretanto, a produção independente de *games* – apesar de ampla e diversificada – sempre esteve restrita ao universo dos dispositivos computacionais. A perspectiva é que, a partir de agora, tal tipo de produção possa penetrar na orbe dos consoles, uma vez que Nintendo e Microsoft também já disponibilizam ferramentas e sistemas semelhantes. Com isso é possível prever, em curto período de tempo, alterações mais profundas no sistema de produção e distribuição dos jogos, assim como em suas linguagens e estéticas comumente difundidas.

Além do conjunto de ferramentas do “PlayStation Edge”, a Sony, a exemplo da Microsoft, também oferece um serviço *on-line* para seus usuários, o PlayStation Home. Trata-se de uma comunidade gratuita para os proprietários do PlayStation 3 na qual o jogador pode criar um avatar e ter sua própria residência. A idéia é que a casa possa servir como ponto para encontro e convívio entre os avatares e para partidas de *games on-line*. Ela também poderá ser construída e decorada a partir de recompensas adquiridas por certos desafios superados pelo jogador. A projeção é que em breve o jogador possa lidar com outros elementos nesse mundo virtual, como animais domésticos e roupas, por exemplo, tornando-se uma experiência semelhante àquela proporcionadas por sistemas como o *second life*.³⁶

Outras perspectivas interessantes em relação ao PlayStation 3 dizem respeito a sua utilização fora do universo dos games. Com uma velocidade de processamento quatro vezes superior àquela disponível nos computadores pessoais mais recentes, o *hardware* do console vem sendo experimentado em outras situação além dos jogos. Uma delas é a possibilidade da criação de *clusters* (conjunto de computadores que trabalham de forma integrada para o desenvolvimento de uma tarefa comum) ou de supercomputadores para

processamento de dados com grande desempenho. A principal diferença em relação às experiências semelhantes feitas com computadores “não-pessoais” é o custo: computadores específicos para o desenvolvimento de tais atividades possuem um custo bastante elevado, enquanto o console possui um valor financeiro de mercado inferior ao dos computadores pessoais – porém, com um desempenho muito superior a este em diversos aspectos.

Uma outra utilização distinta do console para além de sua função primária de rodar jogos, é o projeto desenvolvido pela Sony em parceria com a Universidade de Stanford chamado de *Folding@home Project*. O projeto se assemelha a um outro projeto já desenvolvido na esfera dos computadores pessoais denominado SETI@home, que permite a soma da capacidade de milhares e até mesmo milhões de computadores conectados a internet que, voluntariamente, autorizam a utilização em rede da capacidade (total ou parcial) de processamento de seus *hardwares* durante períodos ociosos de utilização da máquina. Com isso, estabelece-se uma enorme rede colaborativa, cujos esforços poderão auxiliar na análise e processamento de dados complexos. Apesar dos computadores pessoais não possuírem a estrutura ideal para tal tipo de tarefa, a quantidade massiva de máquinas reunidas trabalhando de maneira integrada e organizada para um mesmo propósito possibilita um contínuo e gigantesco “trabalho de formiga”, que se soma ao empenho já dedicado por máquinas específicas e devotadas. Com isso, a realização de determinadas tarefas pode ser sensivelmente acelerada, resultando em menor tempo gasto ou maior aprofundamento de investigações. Tais projetos vêm sendo utilizados para pesquisas de caráter não-comercial relacionadas ao estudo do DNA e de doenças e moléstias diversas como o câncer, a AIDS, Alzheimer e Parkinson.

Lançado apenas uma semana depois do PlayStation 3, o “Wii” é o quinto console fabricado pela Nintendo. Possui equivalência em termos de estrutura de *hardware* e também oferece quase todos os recursos oferecidos pelos consoles concorrentes desta geração, como conexão com a internet, rede local (LAN), *wi-fi*, portas USB 2.0, compatibilidade com o console anterior (GameCube), seus acessórios e com o console portátil (Nintendo DS) – ao contrário do PlayStation 3, não trabalha com a tecnologia Blu-Ray mas com um formato próprio e específico (*Wii Optical Disc*). O sistema *on-line*

³⁶ EXPLICAR O SECOND LIFE E COLOCAR ENDEREÇO NA WEB.

WiiConnect24, permite receber mensagens e atualizar arquivos do sistema de forma automática toda vez que o console estiver no modo de repouso (*stand by*).

Um dos principais diferenciais desse console, o Wii Remote é a aposta da empresa em um novo tipo de interface sem fios que pode, de fato, explorar novas perspectivas dentro do universo dos games. O Wii Remote é utilizado (sozinho ou em par com um na mão esquerda e outro na direita) pelo jogador para a realização de gestos e movimentos físicos – maiores e mais complexos se comparados àqueles executados pela maioria dos controles utilizados - executados “no ar”. A movimentação do jogador é detectada por meio de raios infravermelhos e codificada para um dispositivo capaz de detectar as rotações e movimentos realizados em três dimensões. Os dados são transmitidos por um sistema de *Bluetooth* para o console, onde são processados e simulados em tempo real dentro do game, sobre a forma de movimento na tela.

Por exemplo: em um *game* de esgrima, ao invés de apertar botões e setas direcionais de um controle tradicional para determinar o movimento do florete e do espadachim, o jogador, interagindo com o estado de jogo, empunha e movimenta a interface “no ar” procurando compor diferentes movimentos que são instantaneamente codificados e decodificados. Isso significa que o Wii Remote pode assumir diferentes formas dentro de um *game*: raquete de tênis, luvas de boxe, aceleradores e guidom de motocicleta, entre outras. Para evitar que o Wii Remote caia no chão ou seja arremessado involuntariamente, a Nintendo desenvolveu uma espécie de corrente (ou alça) capaz de prender a nova interface às mãos dos jogadores sem, contudo, limitar seus movimentos.

O projeto original do Wii começou a ser desenvolvido no começo de 2001, pouco depois do lançamento do GameCube e partiu do princípio de que a potência e a resolução de som e imagem por si só não são tão importantes quanto a diversão em si, o que acabou levando a equipe desenvolvedora do console – lideradas pelo veterano designer de *games* Shigeru Miyamoto – a pensar em novas formas de interação e interfaces para o projeto inicialmente batizado pelo codinome de “Revolution”. A empresa acabou optando pela troca do nome, que adquiriu uma sonoridade mais simples capaz de ser pronunciada em qualquer idioma e que, ao mesmo tempo, remete ao pronome *we* (nós, em inglês), ou seja, a idéia de que o console pode ser acessível para um número maior de pessoas, inclusive

aqueles não iniciados nos jogos de videogame. O uso duplo da vogal (ii) também pode ser associado à própria forma do Wii Remote, principal interface do console.

Apesar do nome e de sua sonoridade poder remeter ao universo infantil, o objetivo da Nintendo é que o console se ofereça como um amplo sistema de entretenimento para “toda a família” – talvez tentando, justamente, resgatar nos adultos o espírito lúdico manifesto espontaneamente na criança. Na medida em que toda a família, isto é, diferentes gerações etárias e grupos sociais têm a possibilidade de se reunir para se divertir igualmente diante de um *game*, as restrições impostas ao videogame tendem a se desfazer diante do emergir da verdadeira essência do jogo que vem a tona por meio da experiência do jogar, algo inerente ao ser humano e que transcende à sua própria existência.

A idéia de se mudar o enfoque e ampliar as formas convencionais com as quais o videogame vinha se apresentando nos últimos anos, provavelmente foi pautada por duas percepções complementares. Primeiro pelas potencialidades e possibilidades inauguradas pelo novo console, capazes de “converter” novos jogadores e criar novos nichos e perspectivas para os *games* – fato amplamente explorado pelas campanhas publicitárias elaboradas para o Wii. Essa aposta se baseia, sobretudo, no resgate e atualização das formas expressivas do jogo por novas tecnologias de interface e de interação dentro do universo dos *games*.

Em segundo lugar também podemos identificar que boa parte da nova geração de pais (adultos com faixa etária até os quarenta anos de idade) economicamente ativos, teve um contato mais próximo e amistoso durante suas próprias infâncias com o videogame. Assim, aos poucos, os *games* estão se tornando mais conhecidos de outros grupos e gerações e começam a deixar de ocupar o lugar de “vilão social” – embora, provavelmente, sempre continuarão a existir críticos de plantão - para se consolidar, cada vez mais, como uma nova forma de entretenimento e relacionamento na cultura contemporânea.

-- Animação e games

Como dissemos anteriormente, os *games*, enquanto fenômeno multidisciplinar, podem ser definidos de diferentes formas quando analisados a partir de disciplinas ou perspectivas diversas. Um dos enfoques possíveis diz respeito a possibilidade de pensá-los a partir e enquanto uma forma de manifestação da linguagem audiovisual. Nesse sentido, sob certos aspectos e em linhas gerais, os *games* também podem ser pensados enquanto um jogo digital manifesto sobre formas interativas da animação.

A etimologia do termo “animação” pode nos fornecer uma pista na busca por suas possíveis definições e características intrínsecas. Em latim, *anima*, *-ae* possui uma equivalência semântica à palavra grega que significa “sopro, ar” e “princípio vital”. *Animus*, *-i*, gênero masculino para *anima*, possui, por sua vez, uma equivalência semântica à palavra grega que significa “vento, agitação da alma, paixão”, cuja tradução pode ser entendida como o “princípio pensante” (*pneuma*).

Anima designa, portanto, uma parte dinâmica da vida, o ato de principiar a vida e animar; *animus*, uma outra parte dinâmica da vida, o seu princípio pensante. *Anima* deu origem na língua portuguesa à palavra “alma”. De maneira específica representam o princípio de movimento, de vida e de maneira geral a essência imaterial capaz de entender, querer e sentir, que unida ao corpo forma a individualidade, sujeito, “pessoa”.

Ambas as palavras expandiram seus significados quando o psiquiatra suíço Carl Gustav Jung, no século XX, apropriou-se delas para fins teóricos. No livro *Tipos Psicológicos* (publicado originalmente em 1920), Jung desenvolveu - por meio da incorporação de obras e conhecimentos diversos da alquimia, da mitologia e das religiões orientais - a teoria dos arquétipos, definindo as bases da psicologia analítica, a qual é considerado seu fundador.

Dois dos principais arquétipos levantados por Jung são *animas* e *animus*. Em linhas gerais, *anima* representa a porção feminina no homem, enquanto *animus* a porção masculina na mulher. Segundo a teoria dos arquétipos de Jung, a mulher possui uma

identidade consciente associada à energia feminina e uma contraparte inconsciente associada à energia masculina; o homem, o oposto. Assim, a atração e as relações humanas entre os sexos opostos ocorrem por meio dos fenômenos de identificação e projeção (positiva e/ou negativa) entre o Eu e o Outro (“Não-Eu”).

Por fim, é possível considerar ainda a definição lexicográfica proposta pelo *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*, onde o termo “animação” significa, além do ato de dar alma a algo ou alguém, a técnica ou arte de animar bonecos e desenhos – acepção que apesar de ser conceitualmente mais restrita, é a mais difundida entre a maioria das pessoas.

Podemos perceber, em todos os casos brevemente expostos, que os sentidos possíveis para o termo “animação” nos remetem quase sempre a um estado de ânimo, algo dinâmico e criativo, ainda quando restrito aos seus aspectos técnico-tecnológicos.

Mesmo uma breve cronologia da animação circunscrita ao seu universo técnico de produção possibilita entendermos a riqueza, a diversidade e a complexidade deste fenômeno (LUCENA: 2002). Boa parte dos pesquisadores da animação considera as pinturas rupestres das cavernas de Altamira, na Espanha (12.000 a.C.), como o ponto de origem das primeiras técnicas de animação. Essas figuras mostram – na impossibilidade do uso de um aparato que pudesse registrar e reproduzir imagens em movimento - uma seqüência linear de imagens estáticas – semelhante às atuais histórias em quadrinhos - apresentando de forma narrativa fragmentos do cotidiano de seus ancestrais.

Também é possível relacionarmos narrativas mitológicas à animação, como no caso da mitologia hindu, na qual Shiva, deus do tempo e da transformação (elementos vitais à animação), normalmente possui sua representação associada a registros serializados, em uma tentativa de representação do movimento a partir de uma imagem única.

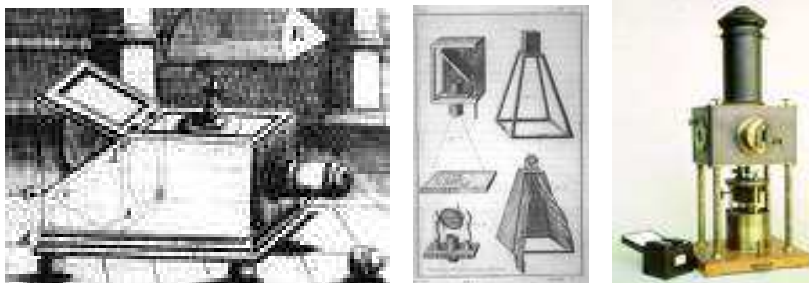


Imagens das Cavernas de Altamira (Espanha)

Egípcios e babilônicos (6000 a 1500 a.C.) se dedicaram ao estudo e representação da decomposição do movimento, o que também pôde ser observado, posteriormente, em baixos relevos de outros povos, como os assírios, por exemplo.

Mas foi apenas em 347d.C, no Egito, que o homem conseguiu desenvolver um aparato técnico capaz de mediatizar sua observação e percepção visual do mundo: a câmera escura. Nesta espécie de caixa, uma pequena abertura permite que a luz entre e acerte a parte de trás da parede, projetando a imagem de forma invertida em um anteparo.

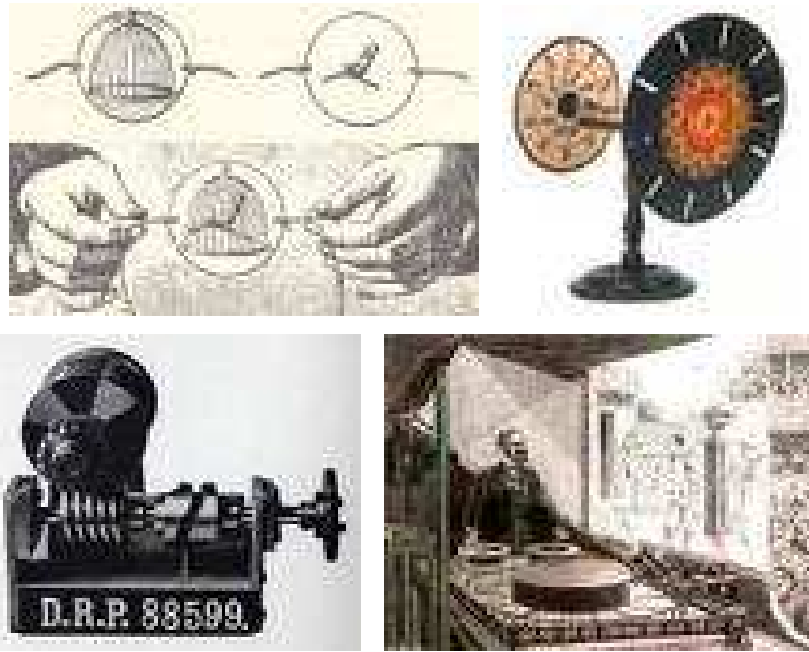
A próxima invenção técnica significativa para o desenvolvimento da animação surge apenas em 1646, quando o jesuíta alemão Athanasius Kircher apresenta o primeiro modelo de lanterna mágica. A lanterna mágica era uma espécie de caixa de grandes dimensões que - por meio de um sistema de iluminação interna e um conjunto de lentes - projetava em uma superfície neutra, normalmente branca, imagens pintadas em chapas de vidro.



Representações de modelos de câmeras escuras e lanternas mágicas

Nessa mesma época começam a se popularizar no Ocidente, principalmente na Europa, técnicas antigas conhecidas hoje por “teatro de animação” ou “teatro das formas animadas”. São modalidades teatrais que não utilizam diretamente atores como

“brinquedos óticos”. Essa ilusão pode ser obtida por meio da rápida sucessão de imagens estáticas sequenciais diferentes, ligeiramente, uma das outras.



Taumatropo, fenakistiscopio, praxinoscópio e bioscópio, alguns dos equipamentos desenvolvidos no século XIX para dar a sensação de imagens em movimento.

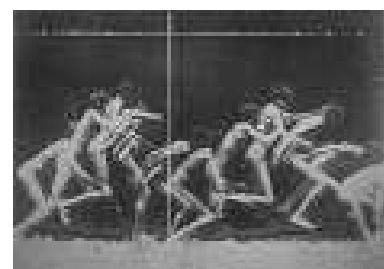
Um desses dispositivos foi o praxinoscópio, um sistema de animação que exibia até seiscentas imagens a uma velocidade de doze desenhos por segundo (o que gerava cerca de cinquenta segundos de animação). O dispositivo, inventado pelo francês Émile Reynaud, teve sua primeira projeção pública no dia 28 de outubro de 1892, data comemorada no mundo inteiro como o dia internacional da animação.

Paralelamente ao desenvolvimento dos estudos e das técnicas de animação, desenvolvia-se também a fotografia. O francês Nicéphore Niépce conseguiu produzir, em 1826, a primeira fotografia - que precisou de cerca de oito horas de exposição à luz solar para que pudesse ser impressa em uma placa de estanho coberta com um composto chamado betume da Judéia. A partir da descoberta de Niépce, uma série de novas invenções

surgiu com o objetivo de aperfeiçoar as técnicas da fotografia, como o daguerreotipo e o calotipo.

Entretanto, foi apenas em 1870 que surgiu a fotografia instantânea, capaz de registrar fotos em intervalos de apenas $\frac{1}{60}$ de segundo. Em 1878, o fisiologista francês Étienne-Jules Marey desenvolveu o fuzil fotográfico, no qual se conseguia observar a decomposição do movimento por meio de até vinte e quatro fotografias sucessivas realizadas para cada segundo de movimento executado. Em 1887, Marey desenvolve a cronofotografia, técnica semelhante à do fuzil, mas que permite a análise de diversas fases de um movimento em uma mesma imagem fotográfica.

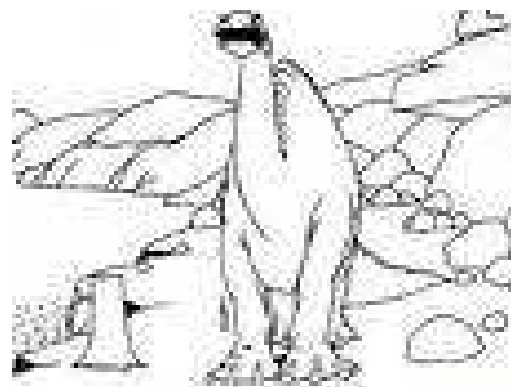
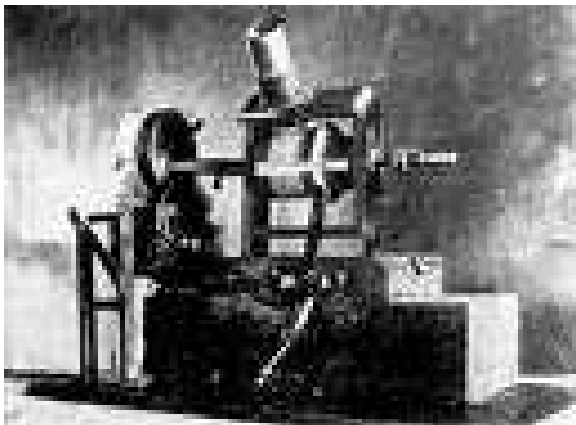
Não tardou, portanto, que a partir da junção das técnicas da fotografia com as de animação, surgisse, no final do século XX, o cinema, cuja invenção é atribuída por alguns ao cinetoscópio de Thomas Edison e, por outros, ao cinematógrafo dos irmãos Auguste e Louis Lumière.



Fotografia de Niépce (1826), seqüência de fotos tiradas com fuzil e cronofotografia, de Marey.

Inicialmente, o cinema foi pensado por seus primeiros realizadores como um meio propício para a realização de estudos sobre a decomposição do movimento e para o registro de fragmentos do cotidiano nas mais diversas sociedades. Por isso mesmo, as primeiras

obras de animação para o cinema só surgiram cerca de uma década depois de sua invenção, destacando-se, principalmente, os trabalhos do pioneiro americano Winsor McCay. Em um de seus primeiros trabalhos, "*Gertie, the Trained Dinossaur*", de 1909, o animador americano chegou a utilizar cerca de dez mil desenhos diferentes, atingindo um apurado nível técnico para os padrões da época. As obras de McCay agradavam bastante o público de cinema e certamente favoreceram a produção e disseminação de filmes de animação de curta, média e longa metragem nas salas de projeção de cinema.



Cinetoscópio de Edison, cinematógrafo dos irmãos Lumière e trechos de "*Gertie, the Trained Dinossaur*" de Winsor McCay.

Além de nomes como os dos irmãos Max e Dave Fleischer e de Ub Iwerks, o cinema viu – nas décadas de 20 e 30 – o surgimento de grandes companhias, sobretudo americanas, que tinham nas obras de animação o seu carro chefe. É o caso, por exemplo, da Disney, da Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) e da Warner Brothers (WB).

A instituição e o desenvolvimento de uma indústria do cinema criaram o alicerce necessário para que as obras de animação pudessem, posteriormente, ser exibidas – no final da década de 40 e começo da de 50 – na televisão. O ritmo de produção mais acelerado característico da televisão fez com que a Hanna Barbera (empresa criada por William Hanna e Joseph Barbera) desenvolvesse a animação reduzida (plana), uma técnica considerada mais simples e eficaz, apropriada à linguagem televisiva.

Paralelo a este cenário e de presença ainda marcante nos dias atuais desenvolveu-se todo um estilo de animação de caráter mais diferenciado. É o que alguns chamam de “animação experimental”, isto é, um conjunto de obras de cunho mais autoral, na qual os realizadores experimentam técnicas e linguagens diferenciadas daquelas normalmente produzidas dentro de um esquema estritamente comercial. Além das obras de diversos animadores independentes, dos mais variados locais do mundo, destacam-se aqui, as atividades de alguns órgãos e instituições, como o *National Film Board of Canadá* (NFB), fundado originalmente no ano de 1939.



Mickey Mouse (Disney), Pas de Deux, de Norman McLaren (NFB) e Augie Doggie and Doggie Daddy (Hanna Barbera).

No Brasil, alguns animadores já experimentavam técnicas de cinema de animação desde a década de 10, como Eugênio da Fonseca Filho (conhecido como “Fono”) e Álvaro “Seth” Marins, considerado o primeiro a explorar temáticas tipicamente brasileiras. Após alguns anos de experiência com curtas-metragens (como “Macaco Feio, Macaco Bonito”, de Luiz Seel, realizado em 1929), é lançada a primeira animação de longa-metragem nacional. Trata-se de “Sinfônia Amazônica”, de Anélio Lattini Filho, trabalho finalizado

em 1953 após seis anos do início de sua produção, realizada em todas as suas etapas pelo próprio diretor do filme.

A década de 60 foi marcada como uma época de grande entusiasmo para a animação no Brasil, apesar das limitações técnicas e financeiras. É o caso, por exemplo, do “Centro Experimental de Animação de Ribeirão Preto”, fundado em 1961 e que produziu, apesar das condições absolutamente restritas, duas obras que obtiveram grande destaque: “Abstrações” e “Tourbillon”. Além disso, a animação começa a penetrar e ganhar prestígio no emergente mercado publicitário do cinema e da televisão. O mesmo espírito manteve-se na década seguinte, destacando o trabalho do grupo “Fotograma”, que tinha entre seus integrantes Pedro Ernesto Stilpen (“Stil”), autor da animação “Batuque”, trabalho premiado internacionalmente.

A década de 80, por sua vez, marca o início de um convênio entre Brasil e Canadá, que permitiu o intercâmbio de alguns profissionais brasileiros. Dessa iniciativa, participaram nomes como Aida Queiroz, César Coelho e Marcos Magalhães, que fundaram, em 1993 o Festival Anima Mundi, um dos principais festivais de animação no mundo. Em 1996, após quatro anos de produção, é lançado o filme brasileiro *Cassiopéia*, primeiro longa metragem inteiramente realizado em computação gráfica, antes mesmo de “Toy Story”, da Disney.



Cartaz de “Sinfonia Amazônica” (1953) e trechos de “Cassiopéia” (1996)

Antes de prosseguirmos, devemos aqui definir e estabelecer diferenças entre alguns termos comumente confundidos e tidos como sinônimos. Em primeiro lugar, “animação” é o termo “guarda-chuva” sob o qual se encontram todas as formas de manifestação da animação, independentemente das técnicas e do suporte final utilizado. “Cinema de animação” por sua vez representa todas as formas de animação bidimensionais ou tridimensionais presentes no universo do cinema, sejam elas puras ou mistas (animações misturadas com filmagens “reais” de atores e cenários). Já “desenho animado” é o nome utilizado para as formas da animação presentes na televisão, normalmente apresentadas como narrativas serializadas (Machado: 2000) e em seus anúncios comerciais.

Com a introdução do computador pessoal e sua popularização enquanto dispositivo comunicacional contemporâneo, a animação ganha cada vez mais espaço em áreas como o design digital, a hipermídia e os *games*, nos seus mais diversos e variados gêneros e segmentos.

Os computadores proporcionaram ainda, em um nível mais interno, a utilização de tecnologias digitais e não-lineares na própria dinâmica de produção e realização de uma animação. As utilizações de softwares específicos adaptaram, aperfeiçoaram ou mesmo criaram certas técnicas impossíveis ou de difícil realização em suportes analógicos, como no caso das animações tridimensionais (3D). Abriram, portanto, novas possibilidades não apenas para os espectadores e interatores, mas também para os próprios animadores.

A relação entre design e animação dá-se, portanto, nos dois sentidos: pela adoção de uma metodologia projetual para a elaboração e realização da animação - tanto em suas formas tradicionais quanto em suas formas emergentes, como os *games* - e; pela utilização, cada vez mais freqüente, da animação nas formas expressivas do design contemporâneo e em suas interfaces - como também podemos observar no caso dos *games*. Nesse sentido, de maneira complementar a utilização dos três termos anteriormente citados (animação, cinema de animação e desenho animado) propomos a adoção do termo “design de animação” para todas as formas nas quais a animação sirva de interface, como em “ícones” de computadores e celulares, *links* e janelas para navegação na hipermídia e, sobretudo, durante a prática de se jogar *games*.

- *Machinimas, Mods e as relações do game com as artes.*

O termo “*machinima*” surgiu da fusão entre os vocábulos *machine* (máquina) e *animation* (animação), e é utilizado para designar tanto um conjunto de técnicas associadas para a produção de animações – na maioria das vezes tridimensionais -, quanto o próprio tipo de produto audiovisual derivado da utilização dessas técnicas.

Sua produção baseia-se, sobretudo, na utilização de *engines* – os *softwares* motores utilizados para a criação de *games* – ao invés de *softwares* específicos normalmente utilizados para a animação audiovisual. Assim, é possível aproveitar-se de códigos de programação abertos, de ferramentas digitais (como a iluminação e as câmeras virtuais), de certos parâmetros pré-definidos (movimentação de corpo e física aplicada) e de outras fontes de acesso livre (biblioteca de cenários e objetos de cena já modelados e de texturas aplicáveis) amplamente disponíveis nas *engines* para *games*. Com isso, pode-se obter resultados em tempo real, otimizando a produção, reduzindo seus custos e acelerando drasticamente o tempo gasto no desenvolvimento de uma animação.³⁷



Cena de “*Make Love, not Warcraft*” utilizado em partes de um episódio da série de desenhos animados *South Park*. O *machinima* foi feito a partir da *engine* do *game World of Warcraft* .

³⁷ Podemos comparar de forma análoga esse processo às diferenças existentes entre a edição de vídeo tradicional, em ilhas de edição analógicas ou digitais, e a *performance* de um VJ (*Video Jockey*) capaz de editar e manipular sons e imagens ao vivo e em tempo real.

Há um aumento considerável nas produções de *machinimas*, que vão ganhando *plug-ins* e ferramentas específicas para facilitar ou mesmo aperfeiçoar suas produções.³⁸ A tendência, portanto, podem ser duas: uma em que as *machinimas* irão se tornar independentes das *engines* de *games* ganhando *softwares* específicos e mais autonomia, e outra na qual as próprias *engines* passarão a incorporar características das *machinimas* e continuarão sendo utilizadas para as duas formas de desenvolvimento (*games* e animação).

No caso da última possibilidade apresentada no parágrafo anterior, acreditamos que a incorporação de novas técnicas e soluções não características dos *games* pode trazer significativas contribuições na criação e desenvolvimento de novas estéticas e linguagens em seu universo. Isso porque as obras de animação fora dos *games* possuem, na grande maioria das vezes, mais recursos, qualidade de movimento e diversidade de técnicas e linguagens.

Muitos *games*, de certa forma, já trabalham com o conceito de *machinima* ao disponibilizarem *Full Motion Videos* (FMV), vídeos também produzidos a partir de suas *engines* e que servem para: abertura antes da exibição do menu inicial do jogo, transição entre certas etapas ou fases e até mesmo como um *trailer* ou clipe de divulgação do *game* nas mídias audiovisuais. A diferença da utilização desses vídeos dentro dos *games* em relação ao jogo em si é que normalmente não são disponibilizadas qualquer forma de interação mais direta e que ângulos, enquadramentos, recursos e efeitos de vídeo diferentes daqueles apresentados durante o jogo são exibidos ao jogador.

No limiar entre as diferentes narrativas que podem se constituir a partir dos *games* e se manifestar de maneira externa ou interna à eles, Nesteriuk (2002, 140-144) aponta para alguns paradigmas narrativos nos *games*. Tais paradigmas residem nas noções de autor e jogador nos *games*, que ora se aproximam e ora se distanciam. Como proposta criativa para uma investigação dessa questão, o autor sugere a criação de jogos nos quais o jogador pudesse ser responsável pelas personagens de um *designer* de *games* ou de um diretor de cinema, cujo objetivo seria o de produzir um novo *game* ou então um filme de curta metragem. Assim, as finalidades de tais *games* seriam as realizações de um outro produto,

³⁸ Mais informações, exemplos e notícias atualizadas sobre *machinima* podem ser encontradas no portal: www.machinima.com

autônomo e independente em relação ao *game* de origem, que pudessem ser jogados *ad infinitum* e que diminuiriam ainda mais o já tênue limite entre autor e jogador no universo dos *games*.

Sintonizada com essa percepção, a Activision lança no final de 2005 o *game* “*The Movies*”³⁹. Nesse *game* o jogador participa em três modos de jogo diferentes, mas integrados: “Run the Studio”, onde é o responsável pela administração de um estúdio de cinema, “Make the Stars”, onde tem que “fabricar” estrelas de cinema e “Shot the Movie”, onde assume o papel do diretor do filme propriamente dito. Apesar de uma concepção mais

principais do FPS se mantiveram, alterando-se apenas o pano de fundo do desenvolvimento de suas ações.

É interessante observar que, em alguns casos, certas modificações consideradas a priori simples ou pequenas são capazes de alterar a dinâmica de um jogo de forma não prevista por seus desenvolvedores. Há relatos, por exemplo, de que a adoção de um *hamster* – originalmente não previsto e desenvolvido na forma de uma modificação por um jogador – no *game* “*The Sims 2*” desencadeou uma reação em cadeia de comportamentos não previsíveis, alterando profundamente o estado de jogo. Ao não serem devidamente bem tratados, o que ocorria com relativa facilidade, os *hamsters* – que uma vez adotados não podiam ser devolvidos ou mesmo mortos – começavam a causar grandes e irreversíveis transtornos, como a destruição da propriedade e bens do avatar, barulho no meio da noite atrapalhando o sono, entre outros.

Já no caso de modificações totais, temos a criação de um novo jogo, que praticamente não guarda maiores semelhanças com seu *game* de origem. Substitui-se a maior parte dos objetos e, em algumas vezes, a própria jogabilidade. Por sua maior dificuldade de implementação – normalmente vão exigir um razoável conhecimento da linguagem de programação utilizada no *game* de origem – são mais raras de serem encontradas. Para utilizarmos o mesmo *game* de origem (*Counter Strike*) do exemplo anterior, podemos citar como um caso de modificação total o projeto “*Velvet Strike*”. Neste *Mod*, o jogador ao invés de atirar e aniquilar seus adversários, como o tem que fazer em *Counter Strike*, deve se juntar a outros jogadores *on-line* em uma grande cruzada pacifista: as armas são trocadas por latas de *spray* e os muros, ao invés de rajadas de balas, exibem grafites e pichações, como as mensagens de repúdio à invasão dos Estados Unidos ao Iraque, por exemplo.⁴¹

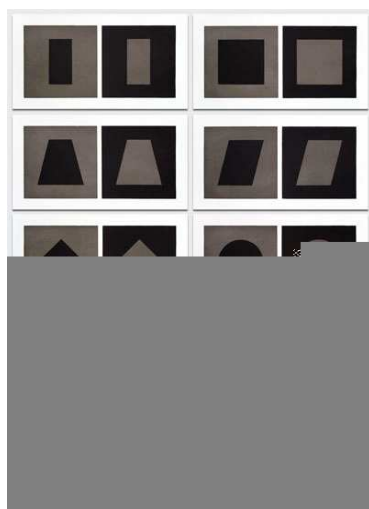
Assim como as *machinimas* proporcionam a criação de animações a partir dos *games*, as *mods* permitem a criação de novos *games* a partir dos próprios *games*. Porém, essas modificações criadas por *machinimas* e *Mods* acabam, por algumas vezes,

alguns *puzzles* em um *game single player*. Já “*Conter Strike*” é um *game multi-player* no qual o jogador irá integrar a equipe dos terroristas ou a equipe anti-terrorista em missões de combate e resgate.

⁴¹ A *homepage* do projeto é: www.opensorcery.net/velvet-strike

ultrapassando as telas do videogame e chegando a galerias de arte, palcos de teatro, de dança, instalações e outros espaços além da tela. Isso significa que existe nos *games* um processo reverso de mútua transformabilidade entre o seu mundo interno e a cultura contemporânea. Podemos afirmar que da mesma forma em que os *games* se caracterizam enquanto produtos culturais a partir de estereótipos presentes na própria cultura em que se inserem – assim como também nela se inserem seus próprios desenvolvedores e jogadores – também se transformam, por meio da multiplicidade de seu bojo significativo, em estereótipos da própria cultura pós-moderna, capazes de nutrir eles mesmos a criação de outros produtos culturais nas mais diversas áreas.

A relação entre os *games* e o universo das artes não é, entretanto, algo tão recente.⁴² Os primeiros gráficos e representações geométricas utilizados nos primeiros *games*, com fundo preto, pontos, linhas e blocos de cor, remetem às manifestações artísticas minimalistas e abstratas de artistas como Sol LeWitt, Larry Poons, Donald Judd, Tony Smith e Robert Morris.



Doubles in Black and Gray (Sol LeWitt, 1983) e *Wall and the Key to Given!* (Tony Smith, 1969).

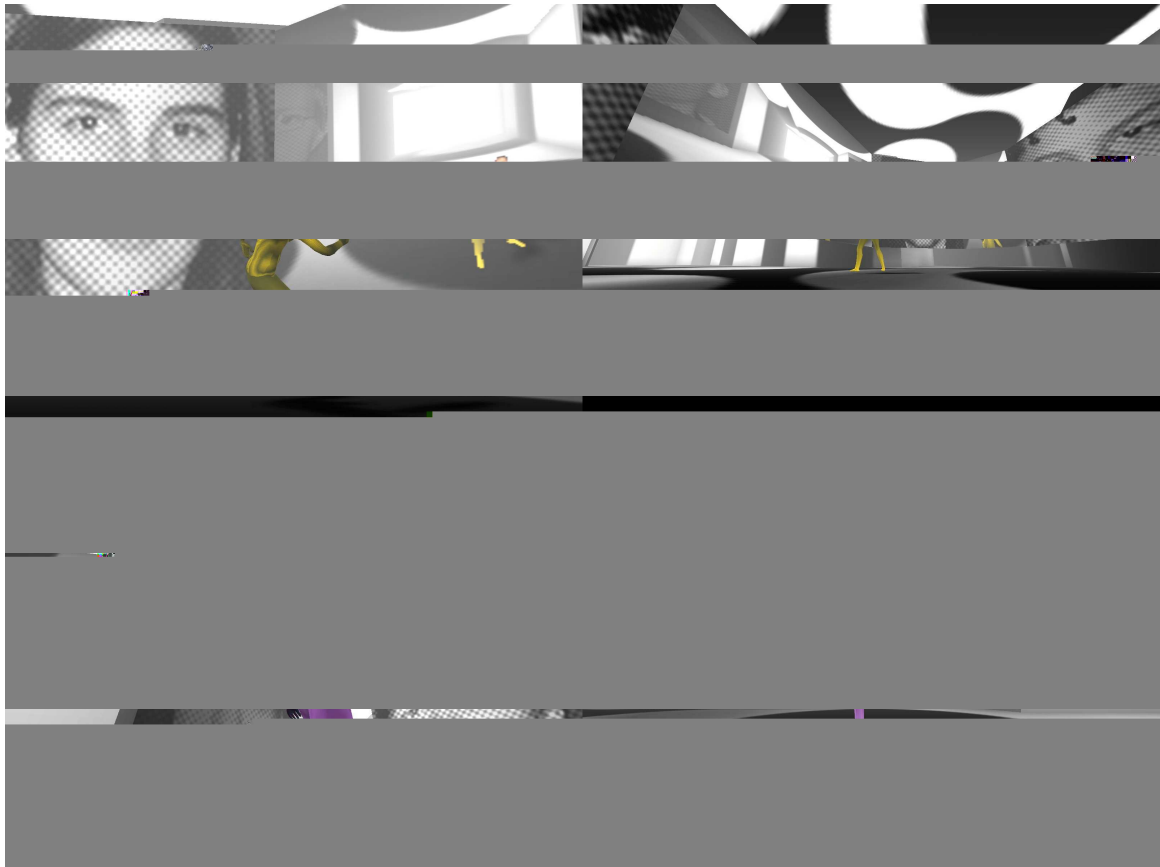
Também nos é possível pensar em relações com artistas como Hélio Oiticica e Lília Clark (Poltronieri: 2006), cujas obras dispunham de um caráter mais lúdico e participativo

⁴² Em certo sentido, a prática artística – independentemente de seu *status* – é inerente ao desenvolvimento de um *game*. Equipes de desenhistas e modeladores são comumente compostas para o desenvolvimento de cenários, ambientes, objetos e personagens e, principalmente, para sua integração no todo do jogo (direção de arte).

por parte do público. Da mesma forma, manifestações como os *happenings*, as *performances* e outras que se constituem enquanto resultado de um *work in progress*, se assemelham na medida

Não só a visualidade dos *games* estabelece relações com outras manifestações artísticas, como também sua sonoridade. A música e o design de som dos primeiros *games* remetiam as experiências da música eletroacústica e aos sons produzidos pelos aparelhos sintetizadores. No caso específico da música, os arranjos sintéticos se aproximavam muito das composições minimalistas eletrônicas e eletroacústicas surgidas na Alemanha durante a década de 50. Assim, percebemos uma coerência na relação do som com a própria apresentação dos elementos imagético-visuais na tela dos primeiros *games*.

A exemplo do que ocorreu outrora na relação entre pintura e fotografia quando da invenção da segunda enquanto forma de representação de imagens, hoje, os próprios *games* acabam valendo de referência e matéria prima para a realização de procedimentos artísticos. Os *games* servem, portanto, de ponto de partida para a prática de determinadas estéticas tecnológicas cujos objetivos acabam, muitas vezes, por ultrapassar os limites da tela (e) do jogo. Alguns dos artistas atualmente mais destacados na utilização desse procedimento e na incorporação dos *games* em suas obras são Julien Petit, Eddo Stern, Mathias Fuchs & Sylvia Eckermann, o coletivo *Critical Art Ensemble*, entre outros.



fluID arena of identities, Mathias Fuchs & Sylvia Eckermann (2003)



Immersa-bolas, Eddo Stern (2005).

- *Serious Games: games além dos games*

Não só as artes vêm se apropriando dos *games* para outros propósitos além daqueles inicialmente pensados para os jogos de videogame. Atualmente o termo “*serious games*” é utilizado de forma genérica para designar toda e qualquer aplicação dos *games* em propósitos “sérios”, que não tenham por finalidade maior o entretenimento, principalmente nas campos da educação, da simulação e dos negócios. Nesses campos percebemos a presença de *serious games* em áreas como ensino escolar (ciências, matemática, línguas...), aviação civil (simuladores de jatos e aviões), auto-escola, medicina, gerenciamento de trânsito, treinamento corporativo, práticas militares etc.⁴³ Os *serious games* pensados para fins específicos de publicidade são chamados de *advergames* e se multiplicam cada vez mais, especialmente na Internet.

Diferentemente da publicidade convencional, que se demonstra cada vez mais desgastada em relação ao consumidor, a publicidade nos *games* revela-se menos agressiva e capaz de atingir o consumidor de maneira mais divertida e informal. Mais que vender, os *advergames* associam a imagem da empresa ou produto a uma sensação de diversão e bem estar características dos jogos. Quando dispostos na internet, permitem que o usuário da rede se mantenha por um maior tempo no site, aumentando as estatísticas de acesso, de permanência e, conseqüentemente, o *share of mind* e as possibilidades de compras *on-line*.

Os *advergames* também podem ser adquiridos por meio de mídias *off-line*, como o CD-Rom. Nesse caso, a compra de um determinado produto – uma caixa de cereais matinais, por exemplo – proporciona como “brinde” a aquisição de um *game* ou mesmo o fornecimento de uma senha para liberação de um *game on-line*.

Em termos de jogabilidade, os *advergames* se assemelham aos jogos de *arcade* ou de consoles mais antigos, de maneira a facilitar o jogar sem, contudo, proporcionar uma perda de interesse e diversão (Braga: 2006).

A publicidade também vem buscando novas formas e estratégias para pensar anúncios ou a divulgação de marcas e produtos dentro dos *games* tradicionais

⁴³ Para mais informações, os principais portais sobre *serious games* são: www.seriousgamesource.com e seriousgames.ning.com

(*merchandising*). Assim, um *game* de tênis pode ser patrocinado por uma empresa de artigos esportivos, um *game* de carros por acessórios automotivos, um *game* de estratégia em tempo real por uma empresa de refrigerantes e assim por diante.

Games também vêm sendo usados no contexto educacional, dentro e fora da escola. Apesar de suas diferenças conceituais, as três principais linhas de pensamento no ensino (comportamental, cognitivista e construtivista) consideram a motivação como um elemento chave no processo do aprendizado e, uma das melhores formas de se obter a motivação se dá por meio da utilização de elementos característicos dos jogos durante esse processo.

O jogo permite um maior envolvimento emocional por parte do aluno-jogador, tornando a dinâmica didático-pedagógica mais divertida e excitante – o que facilita a transmissão de conhecimentos e o próprio processo de aprendizagem como um todo. Tal fato é de extrema importância não apenas para crianças e jovens que possuem uma relação mais instintiva com o elemento lúdico, mas também para os adultos, uma vez que seu aprendizado é voluntário, isto é, não possui uma compulsão espontânea livre de qualquer forma de motivação.

Além da transmissão do conhecimento em si, a utilização do jogo no ensino permite, do ponto de vista didático-pedagógico, a relação dos alunos de diferentes faixas etárias com elementos e dinâmicas atinentes ao universo do jogo, como curiosidade, desafio, estratégia, controle, raciocínio lógico, fantasia, autocrítica, respeito, reconhecimento, competição e cooperação. Assim, têm a oportunidade de aprender a lidar com certos valores e morais que lhe são caros à vida em sociedade, que se apresenta, como vimos, de maneira indissociável ao espírito do jogo.

Observamos, basicamente, duas formas de aplicação dos *games* no ensino. Uma delas seria a partir da criação e desenvolvimento de jogos de videogame específicos para determinados contextos ou conteúdos. Nesse caso, além das relativas dificuldades para o desenvolvimento do *game* em si, deve-se ter atenção não apenas no conteúdo do jogo, mas também em sua forma e dinâmica - sobretudo quando se estiver trabalhando dentro de um universo de jogadores de videogame.

A outra possibilidade diz respeito a utilização de *games* já desenvolvidos por terceiros (existentes no mercado) a partir de um enfoque ou abordagem diferenciada. Pode-se, por exemplo, utilizar o jogo “Sim City” – já mencionado anteriormente neste trabalho – para a transmissão de certos conceitos e idéias em um Curso de Arquitetura e Urbanismo. Dessa forma é possível ao educador adotar um *game* que muitas vezes já é (ou poderá vir a ser) jogado fora do contexto do ambiente de ensino. Amplia-se dessa maneira o tempo de jogo e de aprendizado que, neste caso, acabam por não se diferenciarem - indo ao encontro das idéias relacionadas ao ócio criativo apresentadas por De Masi (2000).

Uma das maiores utilizações dos *games* aplicados ao ensino – além da sala de aula - vem sendo feita no mercado corporativo, por meio de *games* especialmente concebidos para congressos, convenções, eventos, feiras e treinamentos *in loco* e a distância (*e-learning*). O aumento da participação de desenvolvedores nesses tipos de *games* demonstra que a receptividade e os resultados a tal tipo de aplicação são positivos, principalmente quando comparados aos métodos tradicionais empregados pelas instituições empresariais.

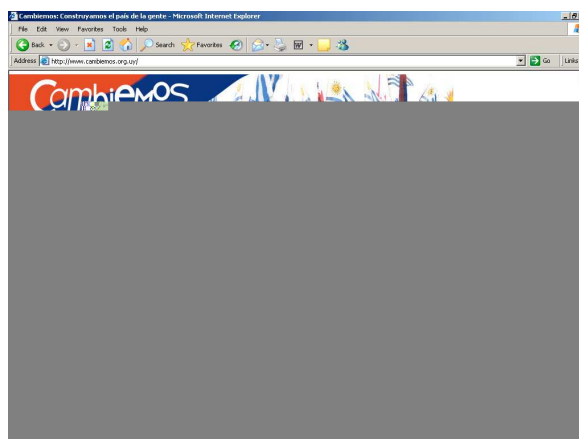


Screen-shots dos *games* “Trilha” e “Painel de Apostas”, desenvolvidos pela empresa Up Games para treinamento aplicado ao mercado empresarial.

Assim, os funcionários saem da condição de meros espectadores e se transformam em jogadores com participação ativa capaz de transformação, o que favorece a fixação das idéias e dos conteúdos trabalhados durante o jogar do *game*. Do ponto de vista do empregador, permite a transmissão de mensagens de maneira mais uniforme gerando um

feedback pessoal, coletivo ou mesmo anônimo. O uso de recursos audiovisuais, de animação e estruturas de jogos torna-se um atrativo a seus participantes ao mesmo tempo em que promove a “reciclagem” dos funcionários da empresa.

Uma outra utilização extremamente recente dos *serious games* vem despertando algum interesse e revela, junto com as demais utilizações anteriormente abordadas, o potencial de aplicação dos *games* em campos ainda pouco explorados. Trata-se do uso de *games* em áreas de caráter político ou ideológico, organizados por partidos políticos ou movimentos sociais estabelecidos.



Screen-shots dos *games* políticos “*Activism*” e “*Cambiemos*”

Nesse caso, o *game* se apresenta como uma ferramenta para atrair eleitores ou simpatizantes, de forma a reforçar seus vínculos com a causa defendida. Dois dos trabalhos mais conhecidos dessa forma foram desenvolvidos por pesquisadores dos *games*. O primeiro deles é “*Cambiemos*”, da coalizão *Encuentro Progressista – Frente Amplo* do então candidato à presidência do Uruguai, Tabaré Vázquez. O jogo, que foi elaborado pelo pesquisador e desenvolvedor de *games* Gonzalo Frasca, é uma espécie de quebra-cabeça que enfatiza o lema da campanha de que é possível construir um novo país se todos colaborarem.⁴⁴ O segundo caso é “*Activism: the Public Policy Game*” elaborado para o

⁴⁴ www.cambiemos.org.uy

partido democrata nos Estados Unidos, pelo também pesquisador e desenvolvedor de *games* Ian Bogost. No *game*, o jogador desempenha o papel de um político democrata que procura desenvolver uma série de atividades para conseguir cumprir suas plataformas de campanha⁴⁵.

Já os simuladores são sistemas que procuram simular, isto é, representar o comportamento de determinados objetos ou mesmo de outros sistemas quando submetidos à certas condições e variáveis, normalmente não controladas ou indesejáveis em suas matrizes de origem. Destarte, são simulacros que se configuram por buscar mimetizar, com o máximo de verossimilhança e precisão, processos e operações em mundos ou situações virtuais.

Sua aplicação se caracteriza pela observação de conjunturas e reações dos objetos ou sistemas, objetivando uma posterior análise dos comportamentos para prevenções, aperfeiçoamentos ou correções de sua referência de origem, seu referencial imediato. Nesse sentido, os simuladores não estão restritos ao universo dos computadores, podendo ser desenvolvidos em sistemas eletrônicos e mecânicos, como por exemplo, o túnel de vento – para simular o desempenho aerodinâmico de carros, naves e aviões; e o “touro mecânico” - no qual o “dublê de peão” testa suas habilidades de força e equilíbrio.

Considerados como uma categoria eu ora se aproxima, ora se afasta dos *games*, embora use praticamente a mesma tecnologia e os mesmos procedimentos em seu desenvolvimento, os simuladores digitais costumam ser diferenciados dos jogos de videogame por conta de seu propósito final, comum ao dos outros simuladores.

Na medida em que trabalha com elementos virtuais, ao contrário dos simuladores mecânicos e eletrônicos, os simuladores digitais permitem, por exemplo, representar como um sistema hipotético funcionaria de fato em determinada situação, ao invés de simplesmente reforçar uma certa “crença” ou hipótese para tal ocorrência.

Em outros casos, os simuladores se fazem necessário pelo fato da experimentação direta ser financeiramente inviável ou mesmo fora de propósito. Por exemplo: um simulador de vôo pode treinar o piloto para um eventual pouso de emergência de um avião

⁴⁵ www.persuasivegames.com/games/game.aspx?game=activism

comercial lotado em algum lugar da rota que costuma traçar. Obviamente não se pediria para fazer tal experiência com tripulantes reais a bordo em um avião “de verdade”. Pode-se então, utilizar um simulador integrado (mecânico, elétrico e digital) no qual o piloto, a partir dos dispositivos de controle de voo deve controlar a cabine que se movimenta fisicamente de acordo com a pilotagem. Os simuladores digitais também podem ser utilizados para estudar certos comportamentos complexos, como a dinâmica do trânsito em uma grande cidade, por exemplo.



Simuladores de voo

Percebemos, por fim, um movimento reverso no sentido que algumas destas experiências começam a retornar modificadas aos próprios *games*. Jogos como “The Sims” (Nesteriuk: 2002) e seus pacotes de expansão – módulos que permitem uma ampliação das configurações originais do jogo – representam esse movimento.

The Sims é uma espécie de “simulador da vida em sociedade”, na qual o avatar controlado pelo jogador deve realizar tarefas triviais do cotidiano contemporâneo, como lavar louça, dormir, tomar banho, procurar emprego, conversar com os amigos etc. Diferentemente da maioria dos *games*, não possui ou exige qualquer tipo de objetivo pré-determinado. Cabe ao jogador tomar suas próprias decisões, organizar o tempo e definir seu “estilo de vida”, seja ele um executivo bem sucedido ou um desempregado “apertado”.

A exemplo do eu acontece com os objetivos, tão pouco existe um final definido para o jogo - o que acaba acontecendo, na maioria das vezes, por exaustão. Por conta desses

fatores e de sua própria dinâmica, o desenvolvedor de *The Sims*, Will Wright, afirmou que não o considera um *game*, mas sim um “*software toy*”: um programa (aplicativo) brinquedo.

Entretanto, ao adotarmos uma definição alargada do conceito de jogo – conforme explorada no capítulo 1 – e por entendermos que os *games* se constituem como um jogo manifesto no contexto das novas tecnologias digitais, consideramos que simuladores e *serious games* também são formas de *games*, podendo se constituir enquanto diferentes categorias ou gêneros destes.



Telas do jogo “The Sims”

- *Game Studies*

Como vimos, o videogame possui parte de seu desenvolvimento inicial, antes de atingir o mercado do grande público, ligado a pesquisas e experiências isoladas desenvolvidas em laboratórios de algumas universidades. A parte desta curiosidade tecnológica inicial, normalmente levada adiante por puro prazer ou distração, a Universidade se manteve por um bom tempo sem olhar devidamente para o fenômeno dos *games*.

Quando a indústria dos *games* efetivamente surgiu, e por um bom tempo ainda, houve uma grande reação por parte de alguns segmentos da sociedade, inclusive o meio

acadêmico, que criticavam os *games* em função, dentre outras coisas, de ser uma atividade individual. Outras críticas se voltavam para a banalização e a violência empregada em alguns jogos. O meio acadêmico fechou os olhos para o assunto por um bom tempo, a exemplo do ocorrido outrora quando surgiu o cinema. Até pouco tempo atrás, os *games* eram tratados em várias áreas da sociedade, especialmente no meio acadêmico, como um subproduto cultural.

Atualmente, os *games* começam a se tornar um assunto seriamente discutido no meio acadêmico internacional⁴⁶, seja enquanto área própria e emergente do conhecimento seja em seu diálogo inter e multidisciplinar com áreas como psicologia, sociologia, educação, pedagogia, comunicação, design, artes, ciências da computação, filosofia, e outras. A consolidação dos *games* enquanto objeto de conhecimento acadêmico tem proporcionado a ampliação, discussão e revisão de idéias e conceitos dentro e fora de seu universo – o que pode ser entendido como sinal de vitalidade e de perspectivas otimistas para o futuro dos estudos em *games* na Universidade.

O interesse despertado no meio acadêmico pelos *games* chegou quase quatro décadas após as primeiras experiências realizadas em laboratório e duas depois de seu lançamento comercial. Podemos entender que tal interesse se manifestou um pouco tardiamente, considerando a velocidade com que as mudanças e transformações ocorrem no cenário tecnológico atual, sobretudo no contexto dos *games*.

Por ser uma nova área para se pensar o conhecimento, o saber, a estética e as sensibilidades contemporâneas, os *games* estão ganhando espaço em áreas dentro e fora do entretenimento - que eram fortemente dominadas por meios estabelecidos, como a televisão, o vídeo, a literatura e o cinema. Tal expansão provavelmente se dá pelo fato de que o sujeito-jogador ocupa um papel muito mais ativo e participativo dentro dos *games* se comparada a uma postura mais passiva do sujeito-espectador frente às mídias tradicionais.

Além disso, os *games* estão possibilitando um resgate e uma atualização da essência do jogo dentro do contexto da contemporaneidade. Assim, estão convergindo para grandes manifestações culturais, uma vez que são jogados por um volume cada vez maior de

⁴⁶ Confira, por exemplo, o portal www.gamestudies.org

jogadores. Os chamados MMOs (*Massive Multiplayer On-line*) são um exemplo contundente do alcance dessas manifestações: *games* jogados em rede que chegam a atingir a marca de centenas de milhares de jogadores conectados simultaneamente em tempo real ao redor de um mesmo jogo.

Tudo isso indica que os *games* estão, cada vez mais, se consolidando como fenômeno expressivo do jogar na contemporaneidade, capaz de se manifestar nas mais diversas mídias e suportes disponibilizados pelas tecnologias digitais. Tal manifestação se dá por meio da utilização das matrizes sonora, visual e verbal a partir das linguagens híbridas do audiovisual e da hipermídia (Santaella: 389-411).

Não consideramos, portanto, os *games* em si enquanto mídia, assim como o audiovisual e a hipermídia também não o são. Nesse sentido, os *games* podem ser entendidos como uma linguagem ou forma de expressão híbrida, transdisciplinar e transmidiática, igualmente capaz de dialogar e incorporar outras linguagens - como o audiovisual e a própria hipermídia - e modalidades das matrizes sonoras, visuais e verbais - como a descrição e a narrativa (Nesteriuk: 2002).

Não só seu alcance se expande para além da mídia videogame, como sua diversidade temática e multiplicidade de aplicações ultrapassam o entretenimento ao qual foi originalmente concebido. Observamos, portanto, a criação de um amálgama a partir da fusão entre as formas expressivas do jogo e as das tecnologias digitais, ambas fortemente presentes nos processos comunicacionais do homem contemporâneo - o que faz com que os *games* sejam um dos principais representantes do jogo dentro do contexto tecnológico e cultural da sociedade pós-industrial.

Pensar os *games* - seja em suas esferas de criação, desenvolvimento ou análise e estudo - não significa, portanto, procurar entendê-los apenas a partir de suas perspectivas tecnológicas e de jogo, mas também a partir de suas próprias tensões internas e das formas culturais emergentes de sua relação com a sociedade contemporânea.

Em termos acadêmicos, os estudos em *games* concentram-se em três grandes áreas: os estudos das causas, conseqüências e efeitos dos jogos - concentrados, sobretudo nos campos da sociologia, antropologia, psicologia, educação e pedagogia -; os

estudos de ênfase tecnológica – centrados nos estudos de inteligência artificial, computação gráfica e das ciências computacionais -; e os estudos sobre linguagem, estética e retórica - eu buscam investigar as formas expressivas e potencialidades dos *games* em um contexto expandido (Nesteriuk: 2002, 149-154).

Entretanto, pensar qualquer possibilidade de projeção para os possíveis rumos que os *games* venham a seguir esbarra no problema estrutural da mútua transformabilidade entre mundos, apontado por Eco (1978) e corroborado por Turkle (1997) ao eximir-se pelo mesmo motivo de projeções para o futuro da simulação. Em outras palavras, as transmutações inerentes da relação entre os mundos possíveis criados nos *games* e o constructo cultural gerado pelo videogame e seus jogos, tornam ainda mais dinâmico e imprevisível pensar perspectivas futuras para o jogo em suas interfaces com as tecnologias digitais.

- Perspectivas e projeções

No entanto, uma pesquisa sobre as modificações na experiência do jogar inauguradas pelos *games* não deve, em nossa opinião, se isentar desse desígnio. O empenho em tal tarefa deve partir da compreensão das complexidades envolvidas no processo de migração dos jogos de ambientes analógicos para ambientes digitais e, a partir daí em sua evolução estética-tecnológica.

Deve-se também entender o papel do jogo e suas intersecções com a tecnologia na cultura contemporânea significa estabelecer uma abordagem expansiva para as temáticas emergentes oriundas dos *games* (e de suas realidades circundantes) nas esferas da criação, desenvolvimento e análise dos jogos de *videogame*.

A tese ora apresentada sobre as modificações na experiência do jogar proporcionada pelos *games* parte do pressuposto que todo e qualquer *game*, em maior ou menor proporção, se relaciona com o jogador por meio de três categorias fundamentais de interação que denominaremos: motoras, lógicas e imaginárias.

A categoria motora é aquela que exige do jogador um maior empenho de suas qualidades físicas (e motoras) na relação com o jogo. Como dissemos, a proporção, ou melhor, a habilidade exigida do jogador no que tange às dificuldades inerentes à cada categoria varia em termos das qualidades intrínsecas do próprio *game*. Independentemente de mediatizações ou interfaces tecnológicas, é natural que *games* que envolvam de maneira mais direta o corpo do jogador em seu aspecto físico tenham uma relação mais atrelada à categoria motora. É o caso por exemplo de *Dance Dance Revolution* e *Guitar Hero* – já mencionados anteriormente neste trabalho.

A categoria lógica é aquela que demanda do jogador um maior empenho de suas qualidades de raciocínio aplicado em relação aos *games*. Assim como os jogos com predomínio da categoria motora, os jogos com predomínio da categoria lógica normalmente exigem menos da categoria imaginária. Isso porque estabelecem relações mais complexas no plano racional, ou seja, (independente da mediatização ou interfaces tecnológicas ou imaginárias) exigem, por parte do jogador, cálculos, definições de estratégias e tomadas de

decisões complexas, com implicações significativas dentro do universo do jogo. É o caso de *games* como Campo Minado, disponível no sistema operacional Windows.

Por fim, a categoria imaginária é aquela que mais se aproxima da definição de *mimicry* estabelecida por Caillois. Os *games* aqui circunscritos estimulam e são, de maneira mais veemente, desenvolvidos na capacidade imaginativa do jogador – independentemente de seus atributos físicos e lógicos. Exploram um universo de fantasia originalmente incompleto e aberto, com maior disponibilidade para ser preenchido pelo jogador em sua *cooperação textual* (Eco: 1978). Essa abertura e incompletude no jogo - de maneira análoga ao significado no cotidiano, que existe basicamente para se ressignificar – relaciona-se com algum grau de independência em relação às regras. É o caso dos “*softwares toys*”, como *The Sims* e dos *text based games*.

Ao afirmamos anteriormente que determinados *games* podem possuir maior ou menor proporção dessas categorias, talvez nos seja impossível pensar em qualquer *game* que não possua, simultaneamente, as três categorias - o que pressupõe uma relação ativa e permanente entre estas.

Como vimos, jogos para videogame possuem certas particularidades em relação aos jogos analógicos tradicionais: a possibilidade de interação com formas de inteligência artificial, os jogos em rede com quantidade massiva de jogadores, a possibilidade de salvamento e reconstrução não-linear do jogo e sua narrativa, as possibilidades de se alterar significativamente sua própria constituição formal pelos *Mods*, suas aplicações variadas enquanto *serious games*, *softwares toys* e simuladores, sua manifestação transmidiática em múltiplos suportes distintos, a incorporação das linguagens híbridas do audiovisual e da hipermídia e das modalidades das matrizes sonoras, visuais e verbais. Seriam essas particularidades capazes de alterar algumas características essenciais da experiência do jogar?

Para responder a essa pergunta, vamos inicialmente observar como as três categorias fundamentais da interação nos *games* (motora, lógica e imaginária) se manifestam no universo do jogo fora dos *games*. A partir dessa observação nos será

possível comparar o comportamento das três categorias dentro e fora do universo dos jogos para videogame como forma de obter respostas para nossa indagação.

Uma forma produtiva de se aplicar esse método pode se dar pela comparação de um jogo que exista tanto no universo dos *games* como fora dele: o futebol. A prática do futebol fora dos *games* requer, por parte do jogador, resistência física e uma habilidade apropriada tanto para suas tarefas mais triviais (como o passe de bola e a marcação) quanto para aquelas mais sofisticadas (como dribles, fintas, “visão de jogo” e armação de jogadas). Além disso, configura-se como uma atividade ao mesmo tempo colaborativa – entre os colegas do time - e competitiva – contra a equipe adversária. Nesse sentido, o sucesso do jogo depende muito mais de uma série de circunstâncias do que da competência de um único jogador.

Os *games* de futebol, como a popular série *Winning Eleven* (Konami), por sua vez requer muito mais uma coordenação motora fina no manuseio do controle (interface), cujos botões e setas direcionais substituem a movimentação dos jogadores dentro de campo, do que resistência física e habilidade específica. Possibilita ainda o jogar individual, prática que fora dos *games* não configura a realização de uma partida. Para isso, a inteligência artificial do videogame é responsável pelo jogar da equipe adversária e, ao mesmo tempo, pelos colegas de time. Apesar da simulação de uma série de variáveis presentes no jogo de futebol, como condições climáticas e nível da arbitragem, é possível que um único jogador habilidoso obtenha a vitória.

Percebemos, então, que diferentemente dos jogos mais tradicionais, podemos, a partir de um mínimo de variações da categoria motora, experimentar diferentes *games* pertencentes a categorias distintas. Assim, por exemplo, as funções e variações físicas e motoras usadas em um *game* para se jogar futebol e xadrez, não são tão diferentes quanto o seriam fora do videogame. Da mesma forma, podemos ser um surfista em um instante e dali a dois minutos um piloto de avião, boxeador ou um soldado no *front* de uma guerra, coisa que só poderíamos experimentar fora do universo dos *games* por meio do faz-de-conta. No entanto, o *game*, de alguma forma, constrói essa simulação, tirando-a do plano meramente mental do jogador.

Essa possibilidade de se jogar uma maior variedade de tipos de jogos a partir de um mínimo de habilidades e competências físicas e motoras é, portanto, um dos fatores que constituem as modificações na experiência do jogar propagadas pelos *games* que procuramos explicitar neste trabalho.

De qualquer forma, deve-se atentar para o fato de que se por um lado tais modificações podem representar uma maior democratização, acessibilidade e diversidade de jogos, suportes e situações de jogo, por outro, se deve ter cuidado para que não possa representar uma uniformização e padronização dos jogos. Tal padronização nos parece indesejável pois pode resultar em uma exploração limitada do universo do jogo e em uma regressão de sua prática e entendimento em um contexto expandido potencializado pelas tecnologias digitais.

Considerações Finais

Jogos são, como vimos, elementos fundantes e indissociáveis da cultura, assumindo diferentes aspectos em épocas e lugares diversos. Assim, temos nos *games* uma forma de jogo representativa da cultura contemporânea permeada pela presença cada vez mais constante das tecnologias digitais nas interfaces homem- máquina-jogo.

A importância dos *games* também pode ser avaliada por fatores diversos, como os números e a movimentação financeira envolvendo sua indústria e o aumento crescente do interesse e dos estudos em *games* no contexto acadêmico. Também devemos considerar os códigos e sentidos que os *games* espargem na cultura, permitindo uma ampliação para além de sua matriz primária de divertimento, como podemos observar nos casos dos *Mods*, das *machinimas*, dos simuladores e dos *serious games*.

No Brasil os *games* começaram a despertar alguma atenção há pouco tempo, apesar de sua presença maciça desde o início da década de 80. Diferentemente de outros países, que também possuem uma altíssima penetração do videogame – como é o caso de Japão, Estados Unidos, Reino Unido e outras regiões da Europa –, o Brasil ainda não possui um pólo expressivo de desenvolvimento de *games*, contando com cerca de cinquenta empresas espalhadas por todo o país, a grande maioria delas de pequeno e médio porte.

Outra característica particular dos *games* no Brasil é o alto índice de ocorrência de cópias ilegais, os chamados jogos “piratas”. Segundo dados da Associação Brasileira de Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragames), principal associação do gênero no Brasil, mais de 90% dos jogos comercializados no Brasil são comprados de maneira irregular.

As distribuidoras de *games* (*publishers*) alegam que, dada às baixas vendas de produtos oficiais, são “forçadas” a praticarem preços absolutos entre os mais caros do mundo. A política de preços mais elevados faz com que o jogador brasileiro pague mais do que jogadores de países como Estados Unidos e Japão – lugares onde a média do poder aquisitivo da população é mais alta e a desigualdade social é menor do que em nosso país. Do outro lado da moeda, os jogadores invertem o argumento ao justificarem a compra de

games “piratas” em função dos altos valores praticados no mercado oficial. Assim, preferem gastar até trinta vezes menos para adquirir um jogo em condições ilegais, o que lhes permite ampliar e diversificar as *gameotecas* particulares.

Procurando estimular e diversificar a produção nacional de *games* – concentrada hoje ao redor de *serious games* e *advergames* -, o Ministério da Cultura lançou, em 2004, o programa “Jogos BR”⁴⁷, iniciativa pioneira no país que premia oito projetos com R\$ 30.000,00 para a realização de *demos* (amostra do *game* jogável) e dois projetos para a realização de um *game* completo com o aporte de R\$ 80.000,00.

Na última edição (2005/2006) o programa recebeu a inscrição de cento e vinte projetos de *demos* e trinta de *jogos completos*. Em ambos os casos os projetos premiados puderam ser posteriormente comercializados por seus desenvolvedores. Apesar dos valores módicos oferecidos, o programa representa um primeiro incentivo público para o desenvolvimento da produção de *games* no país, sobretudo aquelas de caráter “independente” (*indie*).

No contexto acadêmico observamos a criação dos primeiros Cursos Superiores de *Games*, cuja primeira turma se formou no final de 2006 (Curso de Design de *Games* da Universidade Anhembi Morumbi). A presença de alunos graduados em *games* significa que, em pouco tempo, teremos uma oferta inédita de novos profissionais e, eventualmente, professores e pesquisadores acadêmicos com formação específica na área de *games* – fato sem precedentes no país.

Também observamos o gradativo aumento de teses, dissertações e de grupos de estudo e pesquisa dedicados às investigações das mais diversas questões atinentes ao universo dos *games*. Um exemplo é o CS Games, grupo da PUC-SP que conta com financiamento do CNPq para desenvolvimento do projeto “Mapa do Jogo”. O objetivo principal do projeto é desenvolver e disponibilizar, por meio do site da incubadora virtual da Fapesp, o primeiro portal em língua portuguesa para o estudo dos *games*.⁴⁸ O site tem uma média de três mil acessos por semana - tendo chegado a picos de dez mil durante a realização do *I Festival Universitário de Games*, organizado pelo grupo em 2006 que

⁴⁷ www.jogosbr.org.br

contou com um público de cerca de mil pessoas durante os quatro dias do evento – fatos que demonstram o interesse público pelo tema.

Assim, quando falamos em *games* devemos ter em mente não apenas os jogos em si, mas todos os aspectos circundantes que disseminam os códigos e sentidos dos *games* de diferentes formas pela cultura, desde a organização de grupos de jogadores profissionais até a sua influência sobre a moda *underground*, passando por experiências nos âmbitos das artes e sua utilização em contextos de ensino e treinamento (*serious games*).

Uma rápida examinada na história e no desenvolvimento dos *games* já nos permite constatar seu caráter extremamente amplo, dinâmico e metamórfico, o que requer do pesquisador uma relação mais próxima e atenta ao fenômeno.

Os *games* conseguiram ainda difundir-se em escala mundial por meio da possibilidade de sua reprodutibilidade técnica (Bejamin: 1987) paradoxalmente aliada a sua possibilidade de evento único. Isso ocorre pois o caráter aberto inerente ao jogo mantém vivas suas novas possibilidades constitutivas (e não apenas interpretativas) a cada partida, o que abala as fronteiras entre produção e o consumo. O jogador enquanto interator constrói ao mesmo tempo em que consome (joga) a sua obra, a sua própria experiência é o jogar.

Talvez em nenhuma outra época os jogos tenham estado tão intimamente ligados à tecnologia e seus avanços como podemos observar hoje nos *games*. O desenvolvimento de um *game* pode ser tão ou mais complexo que a criação de sistemas complexos da ciência ou do trabalho. A necessidade de equipes responsáveis por áreas aparentemente tão distantes, torna o desenvolvimento de um *game* uma tarefa essencialmente transdisciplinar, remontando-nos à Grécia Antiga, onde o conceito de *techné* não impunha qualquer separação entre arte e técnica.

Com a separação dos saberes e suas posteriores especializações, promovidas pelo Iluminismo, o homem hoje se vê às voltas com a necessidade de buscar novamente esta integração sem contudo abrir mão dos conhecimentos avançados caros ao entendimento dos fenômenos e abordagens complexas que bem caracterizam a contemporaneidade.

⁴⁸ csgames.incubadora.fapesp.br

Nesse sentido, os *games* resgatam e atualizam essas questões diante das chamadas “novas tecnologias”. É bem verdade que cada época possui sua própria “nova tecnologia” e para termos uma maior dimensão de seu alcance e da capacidade de seu poder de transformação podemos pensar em que medida tais tecnologias: inauguram possibilidades verdadeiramente novas ou inéditas; adaptam possibilidades previamente existentes às suas próprias características; eliminam (aposentam) elementos das tecnologias anteriores ou mantém tal qual às características apresentadas em outras tecnologias (permanência)

As modificações na experiência do jogar propagadas pelos *games* introduzem, a partir de suas interfaces com as tecnologias digitais, algumas novidades em relação aos jogos analógicos, abrindo novas perspectivas e possibilidades para o desenvolvimento do jogo e de suas formas expressivas.

Entretanto, o caráter extremamente dinâmico e metamórfico característico dos *games* e de seu universo nos impede de fazer qualquer projeção mais precisa quanto ao desenvolvimento efetivo dessas perspectivas e possibilidades. Novas tecnologias e interfaces sempre podem surgir a qualquer momento sem “avisos prévios” e delimitar novos rumos para os *games*, seja no sentido favorável ou contrário as potencialidades mais evidentes.

Essa relativa instabilidade que advém de constantes transformações pode bem ser apontada como uma característica inerente aos *games*. Em seu desígnio primário de entreter e divertir seus jogadores, o videogame busca, em relações híbridas com a tecnologia, novas estéticas e interfaces capazes de incorporar as formas mais significativas da contemporaneidade e das próprias vicissitudes do jogo. O futuro dos *games*, portanto, estará sempre por ser jogado.

Bibliografia

AARSETH, Espen J. (2004). *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*, Melbourne DAC - the 5th International Digital Arts and Culture Conference,

School of Applied Communication, Melbourne, [website],
<<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/index.html>>.

_____ (2004). *Quest games as post-narrative discourse*. In Ryan, Marie-Laure (ed.): *Narrative across media*. University of Nebraska Press.

_____ (2002). *The Dungeon and the Ivory Tower: Vive La Difference ou Liaison Dangereuse?*. *The International Journal of Computer Game* volume 2 issue 1. Available online at <http://gamestudies.org/>

_____ (2001). *Computer Game Studies, Year One, in Game Studies*. *The International Journal of Computer Game Research*, 1:1. Available online at <http://gamestudies.org/>

_____ (1998). *Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer games*. In: <http://www.hf.uib.no/hi/espen/papers/space/>

_____ (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.

AARSETH, Espen; SMEDSTAD, Solveig Marie; SUNNANÅ, Lise. (2003). *A Multi-dimensional typology of games* in Copier & Raessens (eds.): *Level Up – Digital games research conference 2003*. Utrecht :University of Utrecht & Digrá.

ALVES, Lynn. (2005). *Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência*. São Paulo: Futura.

ARENDDT, Hanna. (2001) *A condição humana*, São Paulo, Forense Universitária.

ASAKURA, Reiji. (2000). *Revolutionaries at Sony : the making of the Sony PlayStation and the visionaries who conquered the world of video games*. New York : McGraw-Hill.

ATKINS, Barry. (2003). *The Computer Game as Fictional Form*. Manchester University.

AVEDON, E. M; SUTTON-Smith, B. (eds). (1971). *Study of Games*. Editorial: Huntington, N.Y. : R.E. Krieger Pub.

AZEVEDO, Eduardo. (2005). *Desenvolvimento de Jogos 3D e aplicações em realidade*

- virtual*. São Paulo: Editora CAMPUS.
- BAER, Ralph (2005). *Videogames: In the Beginning*. Rolenta: Press.
- BAIRON, Sérgio. *Multimídia*. São Paulo, SP: Global, 1995.
- _____. *A rede e o jogo*. 1998, in: www.iponet.es/casinada/25rede.htm
- BAIRON, Sérgio e PETRY, Luís Carlos. *Hipermídia, psicanálise e história da cultura*. Caxias do Sul, RS: EDUCS ; São Paulo, SP: Editora Mackenzie, 2000.
- BARTHES, Roland. (1971) *Análise estrutural da narrativa*. São Paulo, SP: Vozes,
- BARBOSA JUNIOR, Alberto Lucena. (2002). *Arte da animação. Técnicas e estética através da história*. São Paulo: Editora Senac.
- BARKAN, Seth Fingers Flynn. (2004). *Blue Wizard Is About To Die! : Prose, Poems, and Emoto-Versatronic Expressionist Pieces About Video Games 1980-2003*; Rusty Immelman.
- BAUR, Timo; KOLO, Castulus. (2004). *Living a Virtual Life: Social Dynamics of Online Gaming*. . The international journal of computer game research. volume 4, issue 1. <http://gamestudies.org/>.
- BECK, John C; WADE, Mitchell. (2004). *Got Game: How the Gamer Generation Is Reshaping Business Forever*. Harvard Business School.
- BELL, A.G. (1972). *Games playing with computers*. London: George Allen & Unwin.
- BELTOWSKI, Gary; ZAVISCA, Ernest. (1983). *Be a Home Videogame Superstar: Secrets to the Best Games for Your Atari Vcs*. Delair Pub. Co.
- BENJAMIN, Walter. (1975). *A modernidade e os modernos*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro.
- _____. (1987) *A Obra de Arte na Época de sua Reprodutibilidade Técnica*. in: *Obras Escolhidas*, São.Paulo: Brasiliense.

- BERGE, Arthur. (2002). *Video Games: A Popular Culture Phenomenon*. Transaction Publishers.
- BERGERON, Bryan (2006). *Developing Serious Games*. Charles River Media.
- BERTHEM, Antonio Cordova; BERTSCHINGER, Guilherme Lage; PERUCIA, Alexandre Souza. (2005). *Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos: Teoria e Prática*. São Paulo: Novatec.
- BIOCCA, Frank. LEVY, Mark R. (1995). *Communication in the age of virtual reality*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum.
- BLUMENTHAL, Brad; GORNOSTAEV, Juri; UNGER, Claus. (1994) *Human-Computer Interaction: 4th International Conference, Ewhci '94, St. Petersburg, Russia, August 2 - 5, 1994*. Selected Papers. Springer.
- BOGOST, Ian. (2006). *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge, MIT Press.
- BOLTER, Jay David. (1991). *Writing Space – the computer, hypertext and the history of writing*. Hillsdale, NJ: Laurence Erlbaum Associates.
- BORGES, Jorge Luis. (1991). *Obras Completas – volume I*. Rio de Janeiro: Editora Globo.
- BORLAND, John; KING, Brad. (2003). *Dungeons and Dreamers: The Rise of Computer Game Culture from Geek to Chic*. McGraw-Hill Osborne Media.
- BRINGSJORD, Selmer. (2001). *Is It Possible to Build Dramatically Compelling Interactive Digital Entertainment (in the form, e.g., of computer games)?* Rensselaer Polytechnic Institute (RPI). The International Journal of Computer Game Research, 1:1. <http://gamestudies.org/>
- BURNHAM, Van. (2003). *Supercade: A Visual History of the Videogame Age 1971-1984*. MIT Press.

- BURKE, Timothy. (2005). *Can A Table Stand On One Leg? Critical and Ludological Thoughts on Star Wars: Galaxies*. The international journal of computer game research. volume 5, issue 1. Available online at <http://gamestudies.org/>.
- BUSH, Vannevar. (1945) *As we may think* in:
<http://www.theatlantic.com/unbound/flashbks/computer/bushf.htm>
- CAILLOIS, Roger. (1990). *Os jogos e os homens*. Lisboa: Cotovia.
- CALVERT, Sandra L. (2002). *Children in the Digital Age: The Role of Entertainment Technologies in Children's Development*. Praeger Publisher.
- CASELL, Justine; JENKINS, Henry. (2000). *From Barbie® to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. The MIT Press.
- CASTRONOVA, Edward. (2005). *Synthetic World : The Business and Culture of Online Games*. University Of Chicago Press.
- CHAMPION, Erik. (2005). *Place Space & Monkey Brains: Cognitive Mapping in Games & Other Media*. DiGRA 2005.
- CHAPLIN, Heather; RUBY, Aaron. (2005). *Smartbomb: The Quest for Art, Entertainment, and Big Bucks in the Videogame Revolution*. Algonquin Books.
- COHEN, Scott. (1987). *Zap: The Rise and Fall of Atari*. McGraw-Hill.
- COPIER, Marinka; RAESSENS, Joost. (2003). *Level up: Digital Games Research Conference, 4-6 November, 2003*. Utrecht University.
- CRAWFORD, C. (2003). *Chris Crawford on Game Design*. New Riders Games; 1ST edition.
- CROGAN, Patrick.. (2003). *The Experience of Information in ComputerGames*. University of Technology, Sydney.
- CURRAN, Ste. (2004). *Game Plan: Great Designs that Changed the Face of Computer Gaming*. Rotovision.

- DAMER, Bruce. (1998). *Avatars! Exploring and Building Virtual Worlds on the Internet*. Berkeley: Peachpit.
- DARLEY, Andrew. (2002). *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona, Buenos Aires, México: Paidós.
- DEMARIA, Rusel. Wilson, Johnny L. (2003). *High Score!: The Illustrated History of Electronic Games*. McGraw-Hill Osborne Media.
- DE MASI, Domenico. (2001). *O ócio criativo*. São Paulo: Sextante.
- DILLE , Flint; PLATTEN, John , Zuur. (2006). *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*. Lone Eagle.
- DEEMER, Charles. (1997) *The new Hyperdrama - How hypertext scripts are changing the parameters of dramatic storytelling*. in: www.ibiblio.org/cdeemer/newhype.htm
- DOMINGUES, Diana (org.). (1997) *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo, SP: Fundação Editora da UNESP.
- ECO, Umberto. (1991). *A estrutura ausente*. São Paulo: Perspectiva.
- _____. (1986). *Lector in Fabula*. São Paulo: Perspectiva.
- _____. (1976). *Obra aberta*. São Paulo: Perspectiva.
- EDDY, Andy. SHEFF, David. (1999). *Game Over Press Start To Continue*. Cyberactive Media Group.
- ESKELINEN, Markku. (2001). *The Gaming Situation, in Game Studies*. The International Journal of Computer Game Research, 1:1. Available online at <http://gamestudies.org>
- FEINSTEIN. (1997). *Phoenix: The Fall & Rise of Videogames*. Rolenta Press.
- FOX, Brent (2005). *Game Interface Design*. Boston: THOMSON Course Technology.
- FOX, Matt (2006). *The Video Games Guide*. Boxtree Ltd.

FRASCA, Gonzalo. (2001a). *The Sims: weGrandmothers are cooler than trolls*. The International Journal of Computer Game Research, 1:1, 2001. Available online at <http://gamestudies.org>

_____. (2001b). *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Debate and Debate*. Masters Thesis. Georgia Institute of Technology. Available online at

_____. (2001c). *Simulatio 101: simulation versus representation*. In: <http://www.ludology.org/>

_____. (2001d) *Rethinking agency and immersion: videogames as a means of counsciounes sraising*. www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0378.pdf

_____. (1999). *Ludology Meets Narratology: similitudes and differences between (video)games and narrative*. Originally published in Finnish as *Ludologia kohtaa narratologian* in, *Parnasso*. English version available online at <http://www.ludology.org>

_____. (1997). *El videojuego como medio para una narrativa interactiva: notas para una poética del joystick*. Thesis. Orbicom, The International Network for UNESCO Chairs in Communication. Available online at http://www.orbicom.uqam.ca/in_focus/publications/archives/pdf/1997f.pdf

FREEMAN, David (2003) *Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering*. New Riders Games.

FRIBERG, Johnny; GÄRDENFORS, Dan. (2004). *Audio games: new perspectives on game audio*. Singapore: Stockholm International Toy Research Centre KTH, Royal Institute of Technology.

FROMME, Johannes. (2003). *Computer Games as a Part of Children's Culture*. The international journal of computer game research. volume 3, issue 1. Available online at <http://gamestudies.org/>.

FUNGE, John David. (2004). *Artificial Intelligence For Computer Games: An*

- Introduction*. Peters Corp.
- GADAMER, Hans-Georg. (1997). *Verdade e Método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. Petrópolis, RJ: Vozes.
- GALLOWAY, Alexander R. (2004). *Social Realism in Gaming*. The international journal of computer game research. volume 4, issue 1. Available online at <http://gamestudies.org/>.
- GARRELTS, Nate. (2005). *Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer*.
- GEE, James Paul. (2005). *Why Video Games are Good for Your Soul*. Common Ground.
- _____. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York. Palgrave Macmillan.
- GIANFILIPPO, Pietra; Laniado, Nessia. (2005). *Videojuegos, internet y television: Como Evitar sus Efectos Perjudiciales en Nuestros Hijos*. Oniro.
- GIDENS, A.(1991) *As conseqüências da modernidade*. São Paulo: Unesp.
- GINGOLD , Chaim. (2005). *What WarioWare can teach us about Game Design*. The international journal of computer game research. volume 5, issue 1. Available online at <http://gamestudies.org/>.
- GOLDSTEIN, Jeffrey. RAESSENS, Joost. (2005). *Handbook of computer game studies*. Cambridge, Mass. : MIT Press.
- GOSCIOLA, Vicente. (2003). *Roteiro para as Novas Mídias: do Game à TV Interativa*. São Paulo. Senac.
- GRAU, Oliver. (2003). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge. MIT Press.
- GREENFIELD, Patricia Marks. (1988). *O desenvolvimento do raciocínio na era da eletrônica: os efeitos da TV, computadores e videogames*. São Paulo. Summus.

- GRÜNVOGEL, Stefan M. (2005). *Formal Models and Game Design*. The international journal of computer game research. volume 5, issue 1. Available online at <http://gamestudies.org/>
- HARRIGAN, Pat; WARDRIP-FRUIIN, Noah (2006). *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. The MIT Press.
- HERMAN, David; JAHN, Manfred; RYAN, Marie-Laure. (2003). *The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Routledge; 1 edition.
- HERZ, J.C. (1997). *Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*. Little Brown & Co.
- HUIZINGA, Johan. (2004). *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- HUTCHISON, Andrew . (2003). *Analysing the Performance of Interactive Narrative*. Melbourne, Curtin University.
- JACKSON, Steve. (1994). *GURPS: Generic Role Playing System – módulo básico*. São Paulo. Devir.
- JAKOBSSON, Mikael. (2003). *The Sopranos Meets EverQuest Social Networking in Massively Multiplayer Online Games*. Department of Informatics. Umeå University.
- JAMESON, Frederic. (1996). *Pós-modernismo - A lógica cultural do capitalismo tardio*, São Paulo, Ática (Série Temas vol. 41 – Cultura e Sociedade).
- JENKINS, Henry. (2006). *Fans, Bloggers, And Gamers*. New York University Press.
- JOHNSON, D. WILES, J. (2001). *Computer games with intelligence*. Melbourne, Austrália
- JOHNSON, Steven. (2005). *Surpreendente – A Televisão e o Videogame nos Tornam Mais Inteligentes*. São Paulo: Campus.
- _____. (2001). *Cultura da Interface – Como o Computador Transforma Nossa Maneira de Criar e Comunicar*. Rio de Janeiro. Jorge Zahar.

- JONES, Gerard. (2004). *Brincando de Matar Monstros: Por que as Crianças Precisam de Fantasia, Videogames e Violência de faz de conta*. São Paulo: Conrad.
- JOYCE, Michael. *Sustituyendo al autor: un libro en ruinas*. in: NUNBERG, Geoffrey (comp.). (1998) *.El futuro del libro*. Barcelona: Paidós, pp. 279-302.
- JULL, Jesper. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.
- _____. (2003). *The Game, The Player, The World: looking for a heart of gameness* in Copier & Raessens. *Up – Digital games research conference 2003*. University of Utrecht & Digra.
- _____. (2002) *Time to play – an examination of game temporality*. In: <http://www.jesperjuul.dk/text/timetoplay/>
- _____. (1998). *A Clash Between Game and Narrative* . Available at http://www.jesperjuul.dk/text/clash_between_game_and_narrative.html
- KAFAI, Yasmin (1995). *Minds in Play*. Computer game design as a context for children's learning. Laurel Erlbaum, Hillsdale.
- KANITZ, Stephen. *Ponto de vista: a favor dos videogames*. In: Revista Veja, São Paulo, Editora Abril, pp.22. 12 de outubro de 2005.
- KELMAN, Nic. (2006). *Video Game Art*. Assouline.
- KENT, Steven L. (2001). *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon-- The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. Prima Lifestyle.
- KING, Lucien. (2002). *Game on: The History and Culture of Videogames*. Laurence King
- KING, Geoff. TANYA K. (2002). *Screenplay : cinema/videogames/interfaces*. London ; New York : Wallflower Press.

- KIRKSÆTHER, Jørgen.(1998) *The Structure of Videogame Narration*.In:
<http://cmc.uib.no/dac98/papers/kirksaether.html#author>
- KJAER, Johnsen Karl. (2003) *Narration in Computer Games*. Available at
<http://www.itu.dk/people/karl/english/NiCG.pdf>.
- KLEVJER, Rune. (2002). *In defense of cutscenes, in CGDC conference proceedings*,(ed.)
Frans Mäyrä. Tampere University Press, Tampere.
- KLINE, S. DYER-Witthford; N. & DE PEUTER, G. (2003). *Digital Play: The Interaction
of Technology, Culture, and Marketing*. McGill-Queen's University Press (June 2003).
- KOHLER, Chris. (2004). *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an
Extra Life*. Brady Games.
- KOSTER, Ralph. (2004). *Theory of fun for Game Design*. Paraglyph.
- KOVALIC, John. (2003). *Understanding Gamers (the Collected Dork Tower, Vol.V)*
Publisher: Dork Storm Press.
- LANDOW, George P. (1997). *Hypertext 2.0 – the convergence of contemporary critical
theory and technology*. Baltimore and London: The John Hopkins University Press.
- LAUREL, Brenda. (1993). *Computer as theatre*. Boston. Addison Wesley Pub.
- LAUFER, Roger e SCAVETTA, Domenico. (1997).*Texto, hipertexto e hipermedia*.
Porto: Rés Editora.
- LARAMÉE, François D. (2002). *Game Design Perspectives*. Hingham: Charles River
Media.
- LEÃO, Lucia.(org.) (2002).*INTERLAB: labirintos do pensamento contemporâneo*. São
Paulo, SP: Iluminuras.
- LEÃO, Lucia. (1999).*O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no hiperespaço*.
São Paulo, SP: Iluminuras.
- LÉVY, Pierre. (1999)*Cibercultura*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

- _____. (1996) *O que é virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.
- _____. (1993) *As tecnologias da inteligência. O futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Editora 34.
- LINDE, Riccard. (2005). *Game Art: Creation, Direction, and Careers*. Boston, Charles River Media.
- LINDLEY, C. (2002). *The Gameplay Gestalt, Narrative, and Interactive Storytelling*. *Proceedings of the Computer. Games and Digital Cultures Conference*.
- LIPOVETSKY, Gilles. (2004) *Os tempos hipermodernos*. São Paulo, Barcarolla.
- _____. (1983) *A era do vazio*. Lisboa, Relógio D'água.
- LUNENFELD, Peter. (2000). *The Digital Dialectic: New Essays On New Media*. Cambridge: Mit Press.
- LOFTUS, Geoffrey R; LOFTUS Elizabeth F. (1983). *The Psychology of Video Games*. Basic Books.
- LYOTARD, Jean-François. (1993). *O pós-moderno*. Rio de Janeiro, RJ: José Olímpio,
- _____. (1993) *O inumano – considerações sobre o tempo*. Lisboa, Estampa.
- MACHADO, Arlindo. (2002). Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento. *Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)*. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002.
- _____. (1997) "Hiperídia: o labirinto como metáfora". in: DOMINGUES, Diana (org.). *A Arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo, SP: Fundação Editora da Unesp.
- _____. *Máquina e Imaginário: o Desafio das Poéticas Tecnológicas*. São Paulo, SP: EDUSP, 1993.

- MANNINEN, Tony. (2003). *Interaction Forms and Communicative Actions in Multiplayer Games*. The international journal of computer game research. volume 3, issue 1. Available online at <http://gamestudies.org/>.
- MANOVICH, Lev. (2002). *Language of new media*. Cambridge, MIT Press.
- MARKS, Aaron. (2001). *The Complete Guide to Game Audio: For Composers, Musicians, Sound Designers, and Game Developers*. CMP Books; Bk&CD-Rom edition.
- MATEAS, Michael. (2002). *Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence*. Ph.D. Thesis. Technical Report CMU-CS-02-206, School of Computer Science, Carnegie Mellon University, Pittsburgh, PA. Available online at <http://www-2.cs.cmu.edu/~michaelm/publications/CMU-CS-02-206.pdf>
- MAYER, Paul; WINSTON, Brian; DENNIS, Everette. (1999). *Computer media and communication : A reader*. Oxford : Clarendon Press.
- MCLUHAN, Marshall. (1972). *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo, SP: Nacional.
- MEADOWS, Mark S. (2002). *Pause & Effect: The Art of Interactive Narrative*. Harlow. Pearson Education.
- MENDES, Cláudio Lucio. (2006). *Jogos Eletrônicos: Diversão, Poder e Subjetivação*. Campinas, Papirus.
- MEYER, Kenneth. (1995). “ Dramatic narrative in virtual reality ”, in Frank BIOCCA e Mark R. LEVY (eds.). *Communication in the age of virtual reality*, Hillsdale, New Jersey, Lawrence Erlbaum, pp. 219/259.
- MOORE, Robert J; DUCHENEAUT, Nicolas. (2003). *The Social Side of Gaming: A Study of Interaction Patterns in a Massively Multiplayer Online Game*. New York, ACM Press..
- MORIN, Edgar, NICOLESCU, Basarab & FREITAS, Lima de. Carta da Transdisciplinaridade. in: *Cadernos de Educação* nº8, pp. 7-9. Lisboa: Instituto Piaget, 1995.

- MORTENSEN . Torill. (2002). *Playing with Players. Potential methodologies for MUDs*. The international journal of computer game research. volume 2, issue 1. Available online at <http://gamestudies.org/>.
- MOURÃO, José Augusto. *Ficção interactiva: para uma poética do hipertexto*. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas, 2001.
- MURRAY, Janet H. (2003). *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo. Unesp, Itaú Cultural.
- MYERS, David. (2003). *The Nature of Computer Games: Play As Semiosis Digital Formations*, V. 16,; New York: Peter Lang.
- NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
- NESTERIUK, Sérgio. (2002). *A Narrativa do Jogo na Hipermídia: a Interatividade como Possibilidade Comunicacional*. Dissertação de Mestrado defendida no PEPG em Comunicação e Semiótica. São Paulo: PUC-SP.
- _____. (1997). *O hiperdrama e as mudanças nas estruturas narrativas: uma nova maneira de se contar uma história*. Monografia de Conclusão de Curso defendida no Curso de Comunicação Social – Rádio e TV. Bauru: Unesp.
- NEWMAN, James. (2002). *The Myth of the Ergodic Videogame Some thoughts on player-character relationships in videogames*.

OSBORNE, Martin J. (2003). *An Introduction to Game Theory*. Oxford University Press.

OSBORNE, Martin J; RUBINSTEIN, Ariel. (1994). *A Course in Game Theory*. MIT

- PINHEIRO, Cristiano Max; BRANCO, Marsal Alves. (2005). *Entre combos e enigmas: a complexidade da narrativa dos games*. Sessões do imaginário Cinema Ciberultura Tecnologias da Imagem. Porto Alegre. Nº 14 Famecos/PUCRS
- PLATTEN, John Z; DILLE, Flint. (2006). *Ultimate Guide to Video Game Writing & Design*. Lone Eagle Publishing Company.
- POLTRONIERI, Fabrizio. (2006). *Relações entre o parangolé e os jogos digitais*. Mestrado defendido em Educação, Arte e História na Cultura. São Paulo Mackenzie
- POOLE, Steven. (2000). *Trigger Happy : Videogames and the Entertainment Revolution*. New York, Arcade.
- RIBEIRO, João Henrique Ranhel. (2005). TV digital interativa e hipermídia jogos e narrativas interativas na TVi. Dissertação de mestrado defendida no Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, PUC-SP.
- ROUSE, Richard. (2001) *Game design: theory and practice*. Plano, Texas: Wordware Publishing.
- RUSH, Alice; HODGSON, David; STRATTON, Bryan. (2006). *Paid to Play: An Insider's Guide to Video Game Careers*. Prima Games.
- RUSSELL, Stuart J. & NORVIG, Peter (2002). *Artificial Intelligence: A Modern Approach*. Prentice Hall.
- RYAN, Marie-Laure. (2006). *Avatars of Story (Electronic Mediations)*. Univ. of Minnesota Press.
- _____. (2004). *Narrative across media : the languages of storytelling*. Lincoln : University of Nebraska Press.
- _____. (2003). *Narrative As Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore. Johns Hopkins University.
- _____. (2002). *Ludology vs. Narratology? A critical investigation of the aesthetic properties of digital media*. Web-based seminar contents for the course

- offered at the IT University of Copenhagen, October 1-4. Available online at <http://www.itu.dk/Internet/research/phd/courses/Courses2002/LudologyvsNarratology>
- _____. (2001). *Beyond Myth and Metaphor – the case of narrative in digital media, in Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 1:1, 2001. Available online at <http://gamestudies.org>
- _____. (1992). *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington. Indiana University.
- SANTAELLA, Lúcia. (2003). *Culturas e artes do pós-humano. Da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus.
- _____. (2002). *Semiótica aplicada*. São Paulo: Thompson.
- _____. (2001) *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual e verbal*. São Paulo: Iluminuras.
- _____. (2000) *Cultura das Mídias*. São Paulo: Experimento.
- SANTULLI, Joe. (2002). *Digital Press Video Game Collector's Guide*. Digital Press.
- SCHAFER, Murray. (1991). *O ouvido pensante*. São Paulo, SP: Edunesp, 1991.
- SCHOLDER, Amy. (2003). *Replay: Game Design and Game Culture New Literacies and Digital Epistemologies*, V. 18. New York. Peter Lang.
- SHAFFER, David Williamson; GEE , James Paul. (2006). *How Computer Games Help Children Learn*. Palgrave Macmillan.
- SHAW, Jeffrey (2003). *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film*. Cambridge. MIT Press.
- SLAVEN, Andy. (2002). *Video Game Bible, Trafford Publishing*.
- SPENCER, D.D. (1975). *Game playing with computers*. Rochelle Park, N.J. : Hayden Book Co.
- STEYER, James P; CLINTON, Chelsea. (2002). *The Other Parent: The Inside Story of the Media's Effect on Our Children*. Atria Books.

SURIANI, Rogerio Massaro. (2003). *Gamebrasilis: catálogo de Jogos eletrônicos brasileiros*. São Paulo: Senac.

TAVARES, Rogerio Jr. Correia. (2006). *Videogames: brinquedos do pos-humano*. Tese defendida no Programa de Estudos Pós-graduados de Comunicação e Semiótica. São Paulo: PUC.

TAYLOR, T.L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. The MIT Press.

_____. (2003). *When Seams Fall Apart. Video Game Space and the Player*. The international journal of computer game research. vo

-
- _____ (2003). *The New Media Reader. 1 edition.* New York. Routledge. ISBN: 0262232278
- WOLF, Mark J. P; BERNARD, Perron. (2005). *Introducción A La Teoría del Videjuego.* Universitat Pompeu Fabra.. Revista de Comunicació Audiovisual, número 4.
-
- _____ (2002). *The Medium of the Video Game.* Austin University of Texas.
- WOODS, Stewart. (2004). *Loading the Dice: The Challenge of Serious Videogames.* The international journal of computer game research. volume 4, issue 1. Available online at <http://gamestudies.org/>.
- WRIGHT, Will. (2001). *Entrevista.* in,: ROUSE, Richard. *Game design: theory and practice.* Plano, Texas: Wordware Publishing.
- ZIMMERMAN, Eric; SALEN, Katie. (2005). *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology.* MIT Press.
-
- _____ (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals.* Cambridge. MIT Press.

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)