

O JOGO DA INVESTIGAÇÃO: ABORDAGENS METODOLÓGICAS À ANÁLISE DE JOGOS¹

Introdução

O estudo da estética do jogo é uma prática muito recente, com uma existência inferior a duas décadas. Ao contrário dos estudos de jogos em matemática ou nas ciências sociais, que são muito mais antigos, o jogo tornou-se objecto de estudo humanístico somente depois dos jogos de computador e de vídeo se terem tornado populares. Esta persistente ausência de interesse poderá causar estranheza se considerarmos os jogos tradicionais e os de computador como algo intrinsecamente idêntico, o que não é o caso. Poderemos tentar explicar esta lacuna, salientando o facto de o jogo ser habitualmente visto de forma condescendente pelas elites estéticas e teóricas que cultivam a análise dos campos artísticos da comunicação, nomeadamente a literatura, as artes visuais, o teatro, a música, etc. Contudo, esta situação não consegue explicar a razão por que os estudos estéticos do jogo se tornam agora possíveis, e até, em alguns ambientes académicos, encorajados e subsidiados. O que provocou esta mudança?

Uma melhor explicação poderá ser a de que estes jogos, ao contrário dos jogos ou desportos tradicionais, consistem num conteúdo artístico não efémero (arquivos de palavras, sons e imagens), que aproxima os jogos do objecto ideal das Humanidades, a obra de arte. Assim, eles tornam-se visíveis e narráveis ao observador estético, ao contrário do que se passava com os fenómenos anteriores.

Espen Aarseth
Universidade de Bergen
aarseth@uib.no

¹ Tradução de Anabela Vinagre, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias.

Contudo, esta visibilidade repentina, causada também provavelmente pelo enorme sucesso económico e cultural dos jogos de computador, apresenta aspectos invisíveis ao observador estético, especialmente se este possuir formação em análise textual/visual, tal como habitualmente acontece. Em vez de tratar os novos fenómenos cuidadosamente, e como objectos de estudo para os quais ainda não existe uma metodologia, eles são analisados indiferenciadamente, com as ferramentas disponíveis, tais como a teoria cinematográfica ou a narratologia, desde o tempo de Aristóteles. A busca cautelosa de uma metodologia, que seria de esperar de executantes reflexivos de qualquer nova área, está ausente da maioria das actuais análises estéticas de jogo.

Este texto procura definir e promover uma metodologia para o estudo estético de jogos, que, dado o actual estado emergente da área irá, sem dúvida, dar origem a abordagens mais sofisticadas nos anos vindouros.

É mais um método do que uma teoria, pois a abordagem é empírica, não estando limitada a qualquer resultado ou modelo teórico particular. Deveria também tornar-se claro que o método não está isento de problemas, cuja gravidade varia consoante o investigador individual e os seus respectivos recursos.

Dada a riqueza expressiva do género, sem precedentes na história dos média, a abordagem empírica escolhida pelo investigador torna-se uma questão essencial. Qualquer abordagem teórica à estética de jogos implica uma metodologia de jogo, que, se não for explicitada, se torna suspeita.

Nivelar o campo de jogo

Dada a novidade de uma área empírica, tal como a dos jogos de computador, a pesquisa centra-se na seguinte questão: “Como?” Como investigamos e com que meios? Embora esta questão seja crucial e demasiadas vezes ignorada pelos investigadores, é demasiado tarde e demasiado cedo para a colocar. Demasiado tarde, porque a investigação que recorre a muitas disciplinas diferentes, desde a psicologia à economia, já está bastante desenvolvida, nalguns casos desde há décadas; e demasiado cedo, porque existe outra questão que deveria ser primeiramente colocada e nunca o é. Essa questão é, evidentemente, “Porquê?”

Porque queremos fazer dos jogos e do acto de jogar o nosso objecto de estudo? Uma vez que se trata de uma área interdisciplinar e extremamente variada do ponto de vista empírico, existe um grande número de diferentes razões para se investigar e um grande número de tipos de pesquisa a desenvolver. Uma lista mais ou menos completa compreende todas as disciplinas de uma qualquer grande universidade. Quando confrontados com o rico e variado mundo dos jogos digitais, é difícil pensarmos num tema ou disciplina que não possa, de alguma forma, ser utilizada para estudar a área. A principal razão para tal é que os jogos de computador são simulações e as simulações podem, devido ao princípio da universalidade do computador que Turing (1936) desenvolveu, conter a maioria dos outros fenómenos, tais como máquinas ou os média mais antigos. Este omni-potencial para a simulação significa que os jogos de computador podem, em princípio, retratar qualquer fenómeno que nos ocorra e, como tal, também em princípio, nenhuma área de investigação se deve excluir.

Isto significa que no passado os jogos constituíram um sub-tema relevante num grande número de estudos e abordagens, e foram, muitas vezes, utilizados como metáfora. Todos os géneros de interacções sociais foram, correcta ou erradamente, denominados de jogos, e esta perspectiva superficial do jogo tem sido aplicada a inúmeros fenómenos de modo mais ou menos pertinente. O conceito ou termo “jogo” é sempre tomado como um dado adquirido, habitualmente não merecedor de investigação separada, nem mesmo de uma definição introdutória. Contudo, esse termo torna-se útil quando queremos descrever o elemento *je-ne-sais-quoi* do nosso objecto de estudo, quer seja um filme, um romance, uma peça de teatro, um poema, uma pintura, uma escultura, um edifício, um relacionamento ou uma peça de música. “Jogamos jogos” frequentemente com o conceito de jogo, mas não o levamos a sério, uma vez que estamos realmente a aludir a outro fenómeno qualquer.

Então, o que fazemos quando os jogos se tornam o nosso género cultural mais importante? Idealmente, esta situação deveria permitir-nos definir uma área ou disciplina académica com o objectivo de estudar jogos. Mas de que forma?

Parece claro que não pode existir *apenas uma* área de investigação de jogos de computador. Presentemente, deparamo-nos com estudos que vão da Inteligência Artificial/Ciência Computacional à Sociologia e Educação, estudos esses responsáveis pela inflexão da área dos jogos em múltiplas direcções. Assim como os estudos urbanísticos ou a epidemiologia, uma série de disciplinas distintas e autónomas têm aplicações transversais. O “Enquadramento Curricular” proposto pela *International Game Developers’ Association* (IGDA) enumera nove tópicos essenciais que deveriam ser incluídos em disciplinas universitárias sobre jogos:

- Crítica, Análise e História do Jogo;
- Jogo & Sociedade;
- Sistemas de Jogo e Concepção de Jogo;
- Competências Técnicas, Programação & Algoritmos;
- Concepção Visual;
- Concepção Áudio;
- Narração, Escrita & Guionismo Interactivos;
- Comércio de Jogos;
- Gestão de Pessoal & de Processos.

Cada um destes tópicos inclui uma ou duas páginas de sub-tópicos, perfazendo um total de mais de 200 sub-áreas e disciplinas. Se nos afastarmos da perspectiva “prática” de quem desenvolve os jogos, poderemos acrescentar mais uma centena.

Com tal variedade, como é que podemos sequer sonhar em criar uma única área para o estudo de jogos? Evidentemente, o psicólogo clínico que se interessa por padrões cerebrais induzidos pelos jogos pouco ou nada tem em comum com um programador 3D que procura melhores algoritmos para aplicação de texturas. Não existe certamente entre eles qualquer sobreposição em termos de metodologia.

Discussões explícitas de metodologia ou de selecção empírica (ou, mais precisamente, reflexões sobre a escolha de teoria) são muito ténues na prática. No entanto, uma recente e notável excepção a esta situação é a de Lars Konzac (2002), que procura elaborar um enquadramento metodológico para a análise de jogos. A sua tentativa é, talvez, a primeira, e este texto inspira-se e deve muito ao seu pioneirismo.

Konzac enfatiza a existência de

«sete camadas diferentes no jogo de computador: *hardware*, código de programa, funcionalidade, jogabilidade, sentido, referencialidade e sócio-cultura. Cada uma destas camadas poderá ser analisada individualmente, mas uma análise completa de qualquer jogo de computador deve ser feita a partir de todos os ângulos. Assim, estaremos a analisar as perspectivas técnicas, estéticas e sócio-culturais.» (Konzac, 2002: 89)

Konzac prossegue, então, com a análise de *Soul Calibur* (1999), de acordo com a descrição anterior. A sua abordagem abrangente parece ser muito útil, pelo menos, sob três aspectos diferentes. Em primeiro lugar, na análise minuciosa de um único jogo específico; em segundo lugar, como um modelo de jogos geral, descritivo e em camadas; e finalmente, como uma advertência oportuna de que os jogos são, na realidade, máquinas multifacetadas e complexas. Embora não se possa acusar a sua abordagem de ser pouco prática, a sua verdadeira força reside, provavelmente, no facto de constituir um modelo teórico e não um sistema de fórmulas prático e metódico para a análise de jogos. O ponto forte do modelo de Konzac é simultaneamente o seu ponto fraco: as sete camadas autónomas, cada uma das quais aparenta ter a mesma importância. Porém, em conformidade com a nossa perspectiva subjectiva, parecerá óbvio que o acto de jogar, por exemplo, é mais importante que o *hardware* e, também, na maioria dos casos, mais importante do que a referencialidade. Com efeito, a maioria dos jogos não favorece a análise de todas estas camadas em simultâneo, e poucos nos apresentam verdadeiras inovações em mais do que uma ou duas camadas. Uma análise estética, tal como um jogo de computador, não se pode dar ao luxo de aborrecer o seu público, devendo ir directamente ao assunto e enfatizar os elementos que tornam o jogo interessante, sejam eles quais forem. O método de Konzac é talvez mais bem utilizado como um enquadramento aberto, no qual o analista pode escolher entre duas e quatro das sete camadas para trabalhar, ignorando as restantes. Além do mais, as camadas não deverão ser consideradas isoladamente mas antes analisadas em conjunto por forma a produzir o melhor efeito.

Uma tipologia de investigação sobre jogos

A escolha dos elementos a analisar está sempre previamente condicionada pelos objectivos do investigador. Porque estamos interessados em determinado jogo? Qual o objectivo da nossa análise? Dado o grande número de potenciais perspectivas disciplinares discutidas anteriormente, parece certo que a lista de motivos e pontos fulcrais possa ser igualmente extensa. Por exemplo, é improvável que o mesmo método seja simultaneamente aplicável à análise de jogos para vários jogadores como o *EverQuest*, por um lado, e a jogos de manipulação espacial de puzzles como o *Tetris*, por outro. Também o conceito de jogos de computador é bastante difuso, sendo verdadeiramente difícil de definir de forma interessante. Incluímos versões digitalizadas de jogos de tabuleiro tradicionais? E que tal xadrez jogado por *email*? Os adversários programados para jogos tradicionais (digamos, jogadores artificiais de xadrez ou de damas) diluem ainda mais o conceito. Poderemos identificar um género de jogos de computador puro que nos irá ajudar a excluir os jogos que são apenas trivial e superficialmente digitais, tais como *Quem Quer Ser Milionário* em CD-ROM? Talvez fosse melhor abandonar o termo “jogo de computador” de uma vez por todas, e tentar encontrar um nome mais adequado para o fenómeno que nos interessa.

Uma alternativa possível seria o nome “jogos em ambientes virtuais”². Esta etiqueta é adequada para jogos como o *Tetris*, *Drug Wars* e *EverQuest*, apesar de excluir brinquedos computadorizados como o *Furby* e jogos de dados e de cartas como o *Blackjack*. Jogos de simulação não computadorizados como o *Monopólio* ou o *Dungeons and Dragons* não estariam excluídos, o que talvez constituísse uma vantagem e não um problema. No fim de contas, as afinidades entre estes e muitos dos jogos computadorizados em ambiente virtual são inegáveis, fazendo assim a sua inclusão todo o sentido.

Seguindo esta linha de orientação, quais os elementos gerais patentes nos “jogos em ambientes virtuais”? Gostaria de enumerar três dimensões que caracterizam todos os jogos deste tipo:

- Jogabilidade (as acções, estratégias e motivos dos jogadores);
- Estrutura do jogo (as regras do jogo, incluindo as regras de simulação);
- Cenário do jogo (conteúdo ficcional, concepção topológica da estrutura do jogo, texturas, etc).

Quase todos os jogos, do futebol ao xadrez, podem ser descritos por este modelo tripartido. Uma vez que um jogo é um processo e não um objecto, não pode existir um jogo sem jogadores a jogar. Dado que estes jogos tratam do controlo e exploração de uma representação espacial (ver Aarseth 2000), o jogo deve desenrolar-se num cenário claramente definido. E, uma vez que todos os jogos têm regras para avançar ou perder, as regras inerentes à estrutura do jogo talvez consistam no mais fundamental dos três elementos. Sem regras para estruturar acções, mas com um cenário (virtual), teríamos jogo livre ou outras formas de interacção, mas não *jogabilidade*.

Estes três níveis poderiam ainda ser subdivididos da seguinte forma: a jogabilidade compreende acções, estratégias, relações sociais, conhecimento dos jogadores, comunicação intrapersonagem, comunicação interpersonagem, etc. Podem ser analisados separadamente ou conjuntamente: como é que a combinação de uma determinada estrutura de jogo e um determinado cenário de jogo (arena) afecta a jogabilidade? (A título de exemplo, refira-se a seguinte questão: Em que medida é que a alteração da gravidade de 1 para 0,3 afecta o jogo?)

Estes níveis interdependentes têm um peso distinto consoante o jogo. Nalguns jogos, tipicamente os jogos de personagens multi-utilizadores, é o primeiro nível que prevalece. Em jogos de estratégia e jogos baseados em reacção, tais como o *Command&Conquer* e o *Tetris* ou o *Quake*, são as regras que dominam o jogo. E nos jogos de aventura, tais como *Half-Life* ou *Myst*, o cenário do jogo é o elemento dominante. No entanto, dado que todos os jogos são dominados pelas suas regras, talvez seja mais correcto afirmar que, em jogos sociais e jogos de aventura, as regras exercem um menor controlo sobre a experiência.

Com base em cada um destes níveis, poderemos ainda identificar três tipos diferentes de perspectivas sobre a investigação de jogos, identificação essa que será da maior relevância para o actual contexto:

- Jogabilidade: remete para a sociologia, etnologia, psicologia, etc;
- Regras do Jogo: pertinente à concepção do jogo, negócios, legislação, ciência computacional/Inteligência Artificial;
- Cenário do Jogo: aponta para a arte, estética, história, estudos culturais/média, economia.

² Para uma discussão mais abrangente de «jogos em ambientes virtuais», ver Aarseth, 2003.

Além do mais, combinações destas três perspectivas poderiam definir áreas de investigação mais precisas, tais como direitos do jogador (regras & cenário), estratégia do jogador ou pirataria (o acto de jogar & regras) ou desempenho de papéis (o acto de jogar & cenário).

A minha hipótese de trabalho é a de que existe uma forte correlação entre o nível dominante de um jogo e a atracção que este exerce como objecto analítico para certas abordagens e disciplinas. É evidente que tal não constitui surpresa alguma, devendo porém ser reconhecido e talvez evitado quando o objectivo da análise consiste na produção de observações gerais sobre os jogos e sobre o acto de jogar.

Mas onde está o método?

Existem, para qualquer tipo de jogo, três formas principais de aquisição de conhecimentos sobre o jogo. Em primeiro lugar, podemos estudar a concepção, as regras e a mecânica do jogo, desde que tais elementos estejam à nossa disposição. Para aceder a tais elementos, poder-se-á recorrer, por exemplo, ao contacto com quem concebeu o jogo. Em segundo lugar, podemos observar outros a jogar ou proceder à leitura dos seus relatórios e críticas, esperando que o seu conhecimento seja representativo e a forma como jogam competente. Em terceiro lugar, podemos jogar o jogo nós próprios. Embora todos os métodos sejam válidos, a terceira forma é claramente a melhor, especialmente se combinada ou reforçada pelas duas anteriores. Se não experimentamos o jogo pessoalmente, é possível que cometamos graves erros de interpretação, mesmo que estudemos a mecânica e dêmos o nosso melhor para adivinhar as suas soluções. E, ao contrário dos estudos de filmes e da literatura, a mera observação da acção não nos irá colocar no papel do público. Quando os outros jogam, o que acontece no monitor é, apenas em parte, representativo daquilo que é vivido pelo jogador. A outra parte, talvez mais importante, é a interpretação mental e a exploração das regras, que evidentemente são invisíveis para o não jogador, que carece de informação. Para os não jogadores esbate-se a distinção entre elementos signícos operacionais e estéticos do jogo.

Depois de dominarmos o jogo ou outros jogos do mesmo género, a observação imparcial e a realização de entrevistas a jogadores poderão ser bastante eficazes, chegando mesmo a apontar novas perspectivas que nos permitem transcender a experiência subjectivo do jogo. Mas o estudo informado de jogos tem obrigatoriamente que envolver o acto de jogar, tal como os estudiosos do cinema e da literatura se confrontam directamente com as obras, assim como através de fontes secundárias.

Posto isto, como jogamos? Jogar para fins analíticos é diferente de jogar por prazer? Isso depende do nosso objectivo de análise. Um jornalista, a quem seja atribuída a tarefa de fazer a crítica de um jogo para uma audiência de massas, irá provavelmente perder menos tempo do que um estudioso de jogos que esteja a dissecar cuidadosamente uma potencial obra-prima. Outro factor é, evidentemente, o tipo de jogo. Um jogo para vários jogadores requer a participação de terceiros, ao passo que um complexo jogo de estratégia poderá requerer centenas de horas em calma contemplação.

Como jogadores, temos de assumir uma de várias posições face ao jogo. Que tipo de jogador sou eu? Sou um jogador novato, ocasional ou assíduo? Conheço o tipo de jogo? Quanta pesquisa devo fazer antes de jogar? Devo tomar notas enquanto jogo? Talvez escrever um diário do jogo?

Ou avanço e mergulho, preocupando-me com a análise crítica mais tarde? Alguns jogos são rápidos, outros são lentos; exigirão uma abordagem diferente? Deveremos gravar-nos enquanto jogamos? Como analisamos um jogo no qual não somos bons?

Como observador não jogador, a situação poderá parecer mais fácil, mas será realmente assim? Se deparo com outros a jogar, como é que me consigo aperceber do conhecimento prévio que possam ter do jogo? Como escolho os meus temas? Todos os jogos envolvem um processo de aprendizagem e este processo varia consoante o jogador, dependendo das competências anteriores, da motivação e do contexto.

Estilos de jogo

Richard Bartle (1996) oferece talvez a melhor análise de jogadores e de jogo com que nos deparámos até agora. Ele apresenta uma classificação de quatro tipos de jogadores e descreve como as interacções entres últimos influencia a atmosfera social no jogo. Os quatro tipos são os jogadores *sociais* (os que jogam para desfrutar da companhia de outros jogadores); os *matadores* (jogadores que adoram caçar e assediar os outros jogadores); os *conquistadores* (jogadores que gostam de vencer e triunfar); e os *exploradores* (jogadores que gostam de descobrir os segredos do jogo e a mecânica escondida, incluindo descobrir e explorar os erros de programação).

Parece-nos que Bartle criou um modelo geral de comportamento humano em ambientes virtuais. Um modelo que poderia certamente ser utilizado para classificar também os estudiosos dos jogos. A sua tipologia tem origem nas suas observações activas dos primeiros MUDs, mas o seu modelo funciona bem com outros tipos de jogos, e até de modo mais alargado, com fenómenos como portais da *web*. Em quase todos os tipos de jogos, o impulso para vencer, dominar e descobrir leva os jogadores a conviver, a perturbarem-se uns aos outros, a causar impressão ou a encontrar soluções que ninguém pensou serem possíveis. Um jogo complexo, tal como o *Civilization*, o *Deus Ex* ou o *GTA3*, pode ser ganho numa questão de dias ou semanas, mas, devido à abertura da simulação e do talento colectivo dos jogadores, o potencial para novas descobertas é interminável.

Depois de jogar um *demo* para vários jogadores de *Return to Castle Wolfenstein* (o nível denominado “invasão da praia”) durante mais de um ano e meio, ainda fico ocasionalmente espantado com o que vejo certos colegas jogadores fazerem. O jogo desenrola-se numa praia da Normandia, com uma equipa a defender um *bunker* alemão como soldados alemães, e os outros a jogarem como aliados, tentando invadir a praia a partir do mar. Em determinada altura, mais de um ano após o lançamento do jogo, alguém descobriu o seguinte: explorando o facto dos jogadores estarem invulneráveis durante os primeiros segundos, depois de terem sido reanimados por um médico, podia-se “voar” por cima da parede se se tivesse sido reanimado junto a uma granada prestes a explodir. Assim, recorrendo-se ao suicídio, poderia ganhar-se o jogo de uma forma estranha. Isto é claramente um explorador barteliano a funcionar, inventando uma nova estratégia baseada numa fraqueza do sistema regra/simulação. Longe de consistirem em casos isolados, tais feitos distinguem as formas avançadas de jogar. Alguns jogos, como o *GTA3*, até recompensam o jogador por certos movimentos inovadores, tais como fantásticos saltos de carro (acrobacias). A dialéctica entre a capacidade inventiva dos jogadores e a necessidade de quem concebeu o jogo de equilibrar realismo e “jogabilidade” na simulação, pode ser vista como uma grande fonte de

criatividade de ambos os lados. Os jogadores consideram a descoberta de *bugs* e lacunas exploráveis nos jogos altamente compensadora, ao passo que quem concebeu o jogo vê as experiências dos exploradores como um desafio à sua capacidade de prever os efeitos secundários indesejáveis da simulação. Existe uma linha ténue entre um *bug* divertido mas inofensivo, e um jogo que é arruinado pelos jogadores que exploram os *bugs*, especialmente nos jogos concebidos para vários jogadores.

Como deveria o estúdio de jogos abordar jogos exploráveis? Claramente, os exploradores entre nós irão apreciar este aspecto, ao passo que os jogadores sociais e os matadores (se é que existem matadores na nossa profissão) o poderão ignorar. Por outro lado, os conquistadores serão confrontados com um dilema moral: devem jogar 'limpo' ou de forma maliciosa?

Isto chama a nossa atenção para outro estilo de jogo: o batoteiro. Esta humilde criaturinha, que por alguma razão não é mencionada na tipologia de Bartle, pode ser detectada frequentemente numa boa posição entre os estudiosos de jogos assim como entre os jogadores médios. É com grande e crescente pesar que se lêem textos sobre a análise de jogos nos quais o autor, assume, desavergonhadamente, que 'sim, usei um código para fazer batota, ou sim, consultei uns "truques e dicas"'. Noutras áreas, este comportamento parece impossível, pelo menos no que toca ao seu reconhecimento público. Imaginam um professor de estudos do Renascimento a admitir que utilizou um guia das *Cliff* ou das *York Notes*? Se, por um lado, é compreensível que os estudiosos com muito pouco tempo tenham dificuldade em disponibilizar as centenas de horas necessárias para dominar um jogo, e portanto, cedam à tentação de atravessar um jogo (tipicamente um jogo de perseguição) recorrendo aos "truques e dicas" ou (até pior) utilizando as batotices *no-clipping* ou *god-mode*, é difícil imaginar que a partir de tais práticas surja excelência na investigação. Onde está o respeito pelo jogo? E, mais importante ainda, como é que se mantém o prazer do jogo intacto?

Nem por isso deixamos, por vezes, de fazer batota.

Medo é ódio no *Morrowind*

Depois de ter jogado jogos de perseguição durante quase vinte anos, rendo-me ao carácter repetitivo da situação. Aceitar uma tarefa, encontrar uma solução, procurar o novo desafio. Ou, por outras palavras, explorar, matar, explorar mais, matar mais, etc. As duas características compensadoras de tais jogos foram grafismos melhorados e, em consequência, cenários de jogos mais detalhados e complexos. Desde o original *Adventure* de Crowther e Wood, passando por *Myst* e *Duke Nuken* até *Half-Life*, *Serious Sam*, *No One Lives Forever*, *Max Payne* e outros, o jogo é mais ou menos o mesmo, as regras também, mas o mundo do jogo, como corolário da Lei de Moore, melhora todos os anos (juntamente com maiores orçamentos para o seu desenvolvimento). Caso contrário, os novos jogos nunca se venderiam. Qual é o novo jogo de aventura com gráficos lentos que teve sucesso? Não existe. Eliminemos os cenários dos jogos e o que sobra é literalmente o mesmo esqueleto de jogo, tirando um ou outro algoritmo. O atirador homicida de *Bungie*, Halo, não passou de uma nova versão do seu êxito anterior, *Marathon*, mas com gráficos melhores e, evidentemente, um motor melhor. Seja o futurismo de ficção científica, a fantasia medieval, ou o *noir* do século xx, a fórmula é a mesma: matar, explorar, voltar a matar.

A estrutura linear de tais jogos de aventura é imperceptível da primeira vez que se joga, e talvez da segunda ou terceira vez, mas corrido algum tempo o aborrecimento instala-se e até o jogo mais

agradável se torna fastidioso. Outra lei, que não a de Moore, se pode aplicar aqui: quanto mais linear, menos vontade temos de voltar a jogar. O corolário – quanto mais não linear, tanto mais jogável – também parece verdadeiro.

Um bom exemplo destes jogos não lineares é o *Morrowind* (Bethesda Softworks 2002), o terceiro episódio da trilogia *The Elder Scrolls*. A acção de *Morrowind* decorre num misterioso império fantástico com duendes, orcs, organizações políticas e religiosas, terras devastadas e infestadas por monstros, agentes imperiais da Lei, armas mágicas, masmorras com tesouros e muito mais. *Morrowind* é um jogo *bildung*, na tradição de *Rogue/Nethack*, *Ultima Underworld* e *Diablo*, nos quais o jogador-personagem reforça as suas capacidades pessoais num cenário característico dos contos de fada, que permite evoluir da miséria objecta à extrema riqueza. No entanto, ao contrário destes jogos de masmorras, *Morrowind* decorre numa paisagem aberta, povoada de pequenas cidades e, ocasionalmente, algumas grandes cidades e muitas criptas subterrâneas, caves e masmorras. A escala do cenário do jogo é impressionante, assim como a variedade da fauna, pessoas, vegetação e até estilos de arquitectura.

O jogo inicia-se com a composição de uma personagem pelo jogador. Esta personagem é então abandonada no mundo *Morrowind*, libertada da prisão por ordem do Imperador, e com uma tarefa definida a executar em troca da sua libertação. Ao princípio, todo o contexto bem como a nossa inserção neste último são desconcertantes. Encontramos personagens passivas e que nos interpelam, especialmente nas cidades, onde os guardas imperiais mantêm a ordem; contudo, exteriormente aos centros urbanos, em campo aberto, os monstros e os vilões atacam-nos imediatamente. Existem felizmente alguns meios de transporte alternativos, tais como *silt-riders* (insectos do tamanho de elefantes e de aspecto bizarro), cujos condutores nos levam para cidades próximas, a troco de algumas moedas. A pouco e pouco, vamos reunindo informações e aderindo a associações ou facções para executar tarefas que nos fazem aumentar a pontuação. À medida que executamos estas tarefas e acumulamos pontos de experiência, aumentamos as nossas capacidades. Uma forma mais rápida de concretizar este objectivo é o de pagar aulas a vários ... bem, chamemos-lhes treinadores pessoais que vamos encontrando aqui e ali.

A pouco e pouco, aprendemos a lutar, a utilizar a magia e a navegar no mundo e, lentamente, o mapa do *Morrowind* revela-se, deixando-nos antever progressivamente a totalidade do cenário. No entanto, os acontecimentos exactos, tal como acontecem, são inteiramente únicos para cada jogador. A primeira coisa que fiz, depois de ter comprado uma espada adequada com a minha magra mesada inicial, foi deambular por uma masmorra e deixar-me chacinar pelo horrível vilão que lá vivia. Escusado será dizer, que mais tarde, quando por acaso voltei a passar por aquela região, procurei vingar-me de forma terrível e, em seguida, pilhei a sua morada imunda, não encontrando nada de valor.

Depois do meu desafortunado primeiro encontro, aprendi a lição e joguei de forma muito mais cuidadosa e cobarde em numerosas aventuras animadas que não cabe contar aqui. Aprendi que as discrição e astúcia levam-nos mais longe do que a audácia. Dada a dificuldade inicial em adquirir dinheiro, decidi abandonar os meus princípios éticos, roubando tudo o que estivesse à mão. Apesar da maioria dos artigos surgidos no jogo terem dono, consegue-se, mesmo assim, vender bens expropriados a terceiros. Um obstinado livreiro em Vivec, a maior cidade, tornou-se uma das minhas vítimas favoritas. Visitava a sua loja e apropriava-me de umas dezenas de caros volumes quando nem ele nem o guarda estavam atentos. Em seguida, vendia-os a um comerciante do outro lado da

rua. Eventualmente, quase metade dos seus trezentos livros desapareceu, mas como eu não era apanhado em flagrante, o pobre livreiro nunca reparou em nada, mesmo com as prateleiras meio vazias. Posteriormente, descobri uma actividade ainda mais rendível e que nem sequer era ilegal. Com todas aquelas transacções, a minha perícia de vendedor foi-se apurando. Isto significava que eu regateava muito bem e obtinha lucros muito mais altos do que um principiante. Assim, procurava o comerciante com mais dinheiro que, por acaso, era a proprietária de um boticário na cidade de Balmora, prosseguindo eu à compra do seu artigo mais caro, um pilão, a um preço muito razoável, voltando a vender-lho com um lucro apazível. Repetia isto vezes sem conta até a levar à falência. Depois subia as escadas e instalava-me na cama dessa comerciante, dormindo 24 horas (o tempo necessário para assegurar a regeneração do seu dinheiro), o que permitia reiniciar todo o processo.

Com uma provisão de dinheiro ilimitada, podia comprar o treino e as armas que quisesse, transformando-me num bom lutador, o flagelo de *Morrowind*. Nenhum monstro era demasiado perigoso, nenhuma aventura demasiado difícil. Podia explorar livremente e entrava nos locais mais perigosos que encontrava, tais como o vulcão no centro do mundo. Ali, numa masmorra, vivia um demónio de nome Dagoth Ur, e este seria, finalmente, um adversário digno do meu poder e magia.

Até esse momento, tinha desfrutado de um jogo quase sem linearidade. Podia aceitar ou recusar qualquer aventura que me era apresentada e poucas eram as consequências que sofria com isso. Por vezes, uma personagem pedia-me auxílio e seguia-me até que eu a socorresse. Ainda me recordo, com alguma vergonha, de um mercenário quase nu a quem prometera ajudar a encontrar a armadura. Contudo, fui forçado a abandoná-lo quando ficou preso numa caverna (as PNJ³ possuem capacidades de navegação limitadas e ficam retidas facilmente). Errei ocasionalmente, como quando me envolvi numa missão destinada a eliminar dois ladrões da mina Kwama, tendo matado, por engano, dois mineiros (estavam no local errado e condiziam com a descrição). Mas, de qualquer forma, foram tempos felizes passados a explorar, a lutar, a mergulhar para apanhar pérolas, num vasto cenário cheio de inúmeras surpresas. Até aprendi a voar.

No entanto, quando conheci Dagoth Ur, o meu mundo modificou-se. Dagoth Ur era demasiado poderoso para morrer ou, tal como ele mordazmente observou, eu não dispunha das armas certas para a tarefa. Humm. Onde obter essas armas? Eu tinha uma vaga ideia, mas esse objectivo envolveria muitas explorações aborrecidas. A curiosidade acabou por me vencer e resolvi sair do jogo, deambulando pelos truques e dicas.

Isso foi um erro. Estes truques e dicas continham uma profusão de informações, sobre buscas, personagens e desafios que eu nem sequer sabia existirem e sobre uma aventura central da qual nunca tinha ouvido falar. Assim, em vez de simplesmente aceder à informação pretendida, fui sobrecarregado com informação não solicitada. Isto deveria ter acrescentado profundidade à minha impressão do cenário do jogo, mas teve exactamente o efeito oposto. Em vez de incentivar o meu interesse na exploração, os truques e dicas afastaram-me do jogo. A magia desaparecera e o meu investimento pessoal no cenário, passada uma semana a jogar, estava totalmente desvalorizado. Deixei de jogar. Ainda guardo boas recordações de um grande jogo, no qual o meu desejo de viver uma experiência de jogo aberta e indirecta concretizou-se maravilhosamente. No entanto, saber que existia um objectivo principal e que, seguindo uma receita feita por outros, eu seria capaz de efectuar essa busca, afastou-me do jogo. Já não estava apaixonado pelo jogo.

³ Personagens que Não Jogam, personagens simuladas por computador no jogo.

A lição de moral que se pode extrair desta situação, pelo menos a que eu aprendi, é que os truques, dicas e outro género de batotices podem facilmente arruinar o jogo. (Não é por acaso que se lhes chamam “desmancha-prazeres”.) E que dizer da metodologia? A minha forma livre e improvisada de jogar não me ajudara a aceder às partes essenciais do jogo. Dada a minha incapacidade em descobrir a principal aventura, falhei como jogador modelo, apesar do grande gozo que o jogo me proporcionou. Talvez a diversão natural e a análise de jogo sejam incompatíveis, pois o investigador tem necessariamente de recorrer às batotices, ao truques e às dicas – elementos esses que permitem ultrapassar os desafios colocados -, por forma a melhor compreender o próprio jogo. É evidente que, caso tivesse tido mais tempo e paciência, poderia ter descoberto a aventura principal sozinho.

Os círculos hermenêuticos retroactivos do jogo e não jogo

O *Como* é determinado pelo *porquê*. Quais são então os motivos que nos levam a analisar o jogo? Quais e quantos os tipos de motivos existentes? A análise de jogos não é apenas uma prática crítica/teórica; os jogadores envolvem-se nessa prática de forma activa. O principal objectivo/significado da maioria dos jogos, como jogar bem e ganhar, exige uma abordagem analítica. Para progredir ao longo das etapas de aprendizagem de um jogo, o jogador tem de explorar diversas estratégias e experimentar técnicas diferentes. Poder-se-ia afirmar que este tipo de análise pragmática também está presente no consumo de outros géneros. No entanto, os observadores ou jogadores não-académicos não consideram o seu envolvimento numa nova obra literária ou cinematográfica como um processo de aprendizagem, ao contrário do que sucede com cada jogador de um novo jogo. Enquanto a interpretação de uma obra literária ou cinematográfica exige certas capacidades analíticas, o jogo exige uma análise performativa, assente na retroactividade directa do sistema. Esta é uma hermenêutica dinâmica, em tempo real, não existindo uma estrutura correspondente nos filmes ou na literatura.

A leitura de um livro ou o visionamento de um filme não proporcionam um *feed-back* directo, sendo que este último permite uma avaliação do nosso desempenho em tempo real. Tal como Markku Eskelinen (2001) observou, “na arte, podemos ter que configurar por forma a sermos capazes de interpretar, ao passo que nos jogos, temos que interpretar para sermos capazes de configurar.” A nossa compreensão de livros ou de filmes, sob forma de um ensaio ou recensão, pode ser avaliada externamente pelos nossos colegas ou professores. Mas para demonstrar a compreensão de um jogo, apenas temos que o jogar bem.

Como deverá ser uma tipologia de análise de jogos? Existem, pelo menos, duas principais categorias de análise: o jogar e o não-jogar. Poder-se-á subdividir estas categorias? Seria natural partir do pressuposto de que o não-jogar existiria apenas sob uma forma, não sendo esse o caso. Consideremos, por exemplo, a descrição de Eugene Provenzo (2001) de “U.A.C. Labs”, a modificação do *Doom II* realizada por um dos assassinos de Columbine, Eric Harris. Provenzo afirma que as personagens no jogo modificado são incapazes de reagir e que a modificação relembra claramente o massacre de Columbine. Esta notável afirmação não é confirmada pelos truques e dicas da modificação de Harris, a cargo de Bem Turner (1999). Os truques e dicas mostram

fotogramas comentados de uma típica modificação do *Doom*, consistindo em dois níveis repletos das habituais armas e monstros, que Turner caracteriza como “pouco impressionantes”. A avaliar por estes truques e dicas, fica claro pela descrição de Provenzo que ele não jogou e, provavelmente, nem sequer viu o jogo que está a descrever. Mas, já agora, eu próprio encontro-me na mesma situação. Também uso uma fonte secundária mas, neste caso, a minha fonte parece mais fiável do que a utilizada por Provenzo, que não aponta nenhuma referência. Aqui temos dois diferentes tipos de análise do não-jogo: uma baseado em truques e dicas; e outra provavelmente baseada em boatos. Apesar da minha utilização dos truques e dicas me colocar a uma distância significativa do próprio jogo, mesmo assim é melhor do que a posição de Provenzo, aparentemente responsável por graves erros descritivos. Posso não ter a certeza de que os truques e dicas são a solução, mas nada no relatório de Turner me faz suspeitar o contrário. Além do mais, estou bastante familiarizado com o jogo em que se baseia a modificação, tendo seguido a série *Doom* antes do seu primeiro lançamento na Internet em Dezembro de 1993.

Em termos gerais, dispomos de vários tipos de fontes para a nossa análise do não-jogo:

- Conhecimento prévio do género;
- Conhecimento prévio do sistema de jogo;
- Relatórios de outros jogadores;
- Críticas;
- Truques e dicas;
- Discussões;
- Observação de outros a jogar;
- Entrevistas a jogadores;
- Documentação de jogos;
- Relatórios de testes;
- Entrevistas com autores de jogos.

No entanto, apesar de alguns tipos de fontes serem melhores do que outros, parece claro que a análise apresenta o maior potencial de sucesso quando combinada com a experiência prática de jogo. Porém, como o exemplo *Morrowind* demonstra, as fontes extra-jogo podem contribuir significativamente para a nossa compreensão prática do jogo. Tal como as obras ergódicas⁴ em geral, os jogos nem sempre são conduzidos da mesma forma, o que significa que todo um conjunto de experiência colectiva trará sempre novos aspectos, tal como exemplificado pelo *Normandy Beach/Wolfenstein*. Assim, poderia argumentar-se que, para uma análise completa do jogo, procurar a experiência dos outros é crucial, não apenas útil. O círculo hermenêutico da análise de jogo deveria incluir a comunidade de jogadores (o quadro de discussão do *web site* oficial da empresa, clubes de fãs *online* e outros grupos de utilizadores) e, se possível, a observação directa de outros a jogar, não apenas a leitura dos seus relatórios e debates. Uma vez que a maioria dos aspectos do jogo é não-verbal, a observação directa de estilos e técnicas de jogadores é preciosa, especialmente se já conhecermos o jogo com algum grau de intimidade.

⁴ Sobre o conceito de «ergódico», ver Aarseth, *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*, London, The Johns Hopkins University Press, 1997. (Tradução portuguesa a editar por Pedra de Roseta – Edições e Comunicação, Lda.) (N.T.).

Grupos de jogadores em análise de jogos

No tocante ao acto de jogar e ao estilo dos jogadores, o analista de jogo dispõe de uma série de modalidades à sua escolha, dependendo da sua preferência pessoal e do género de jogo. A tipologia de Bartle oferece quatro modalidades distintas, com a Batota a ocupar o quinto lugar. Aliadas aos níveis de experiência – novato, ocasional ou assíduo – conseguimos obter 15 combinações diferentes de jogadores, embora seja pouco provável que algumas destas, como o “explorador ocasional”, surjam na prática. Poderíamos, é evidente, aumentar as combinações e adicionar o género de jogo, uma fundamentação teórica (lacaniana, reacção do jogador, feminista, semiótica, etc.) e a motivação (estética, ética, cultural, etc.), resultando numa cornucópia de modos e ângulos analíticos combinados que terá, contudo, de aguardar futuras investigações. Em vez disso, vamos examinar brevemente os diferentes grupos de envolvimento que a análise de jogos permite.

Em primeiro lugar, temos o jogo superficial, no qual o investigador joga alguns minutos, apenas para fazer uma rápida apreciação e ficar com uma ideia do jogo, sem, todavia, se familiarizar com os seus comandos de interface nem com as suas características estruturais. Em seguida, temos o jogo ligeiro, no qual o jogador/investigador aprende o suficiente para progredir no jogo mas pára quando faz progressos. Depois temos a conclusão parcial, quando um sub-objectivo ou uma série de sub-objectivos é atingida. A conclusão total é, evidentemente, apenas possível em jogos com finais definidos e não em jogos como o *Tetris* ou o *Space Invaders*. Jogos consecutivos e jogos a nível de perito surgem habitualmente na sequência de se ter jogado exaustivamente, a menos que o género de jogo seja tão familiar ao investigador que este dispense qualquer processo de aprendizagem profundo. O jogador especialista é também, tipicamente, um vencedor de jogos para múltiplos utilizadores. O sétimo grupo, jogo inovador, surge quando os jogadores inventam estratégias completamente novas e jogam, não para ganhar, mas para alcançar um objectivo através de meios até então desconhecidos por parte dos outros jogadores. O exemplo clássico é o do “rocket jumping” no *Quake*, no qual disparar um míssil em direcção ao chão, enquanto se salta, impulsiona o jogador virtual no ar; quase todos os géneros têm exemplos destes. Um exemplo muito conhecido é o “peon rush” no *WarCraft II*, no qual o jogador ganha, ordenando aos seus construtores que eliminem os seus homólogos do lado adversário, em vez de progredir de forma normal, nomeadamente através da angariação de recursos, da construção de casernas, do treino de soldados, etc.

Para uma metodologia

Como é que analisamos os jogos? Depende de *quem* somos e dos nossos *objectivos*. Académicos, jogadores, críticos e criadores têm diferentes necessidades, e todos precisam de diferentes métodos. Enquanto académicos, poderemos também ter diferentes necessidades e motivos, mas ainda assim poderá ser possível acordar normas comuns. De uma forma geral, começamos por uma questão definidora da nossa linha de investigação, tal como “o que é jogar em jogos de aventura?”, ou, então, partimos simplesmente de um interesse particularmente desconcertante, tal como a descoberta de um novo jogo. Se a base empírica da nossa pergunta não tiver já sido estabelecida, escolhemos um ou mais jogos para que esta tenha um alvo. Aqui, temos que ser mais cautelosos e escolher jogos que não só confirmem as nossas hipóteses, mas que

também as refutem potencialmente. A nossa escolha deverá ser bem argumentada e totalmente defensável.

Precisamos de teoria? Apesar de poder parecer demasiado óbvio, enquanto não existirem teorias de jogos de computador verdadeiramente excepcionais (ou, tal como acontece agora, enquanto essas teorias praticamente não existirem), será mais importante apresentar uma análise bem fundamentada em estudos académicos prévios e que seja inovadora em termos analíticos. Importar e aplicar teorias de outras áreas, tais como a literatura ou a história da arte, pode ser muito útil, mas nem sempre nem necessariamente; e, com frequência, observações críticas não teóricas podem contribuir mais para o estudo do que uma discussão esclarecida mas centrada em teoria. A questão que se deve colocar é a seguinte: será que a teoria nos diz algo de novo sobre os jogos, ou é apenas discutida com o intuito de se validar a si própria?

Ao reunir informações sobre o jogo, devemos usar o máximo de fontes possível. O acto de jogar é essencial mas deve ser complementado com o recurso a outras fontes. Os jogos são orientados para o desempenho, não sendo a nossa própria *performance* a fonte mais adequada, particularmente quando somos nós a analisá-la. A análise deverá também incluir uma reflexão sobre as fontes utilizadas; qual a sua origem, o que poderia ter sido incluído, a razão pela qual as seleccionámos, etc.

Quando concluirmos a nossa análise, deveremos ter feito corresponder os resultados à base empírica. O género cultural dos jogos contém uma grande variedade de categorias e sub-géneros, fazendo-se com demasiada frequência generalizações com base em alguns exemplos que não são nem representativos nem bem-sucedidos.

Naturalmente, sugestões metodológicas como as anteriores apresentam limitações sérias. O estudioso dos jogos poderá encetar a sua análise devido a uma série de motivos distintos que, na sua maioria, não se encaixa na perspectiva orientadora aqui apresentada. Contudo, uma auto-consciência crítica, seja qual for a sua forma, deverá ser sempre posta em prática.

Conclusão: jogar pelo prestígio?

Para o investigador de jogo, a questão que se prende com a definição da posição e do grupo-alvo é função de capacidades, experiência, ética, motivação e tempo. Embora a perícia e o jogo inovador sejam sempre difíceis e, por vezes, impossíveis de atingir, implicam que o estudioso (de sucesso) tenha compreendido o jogo e as suas regras melhor do que os outros. Não se pode simplesmente esperar que um batoteiro limitado ou um jogador social ocasional alcancem um entendimento profundo dos jogos que analisam. Nesta medida, deveremos esperar que os estudiosos dos jogos sejam peritos nos jogos que analisam? Esta ideia, embora bastante militante, tem algum mérito, especialmente se tivermos em linha de conta outras formas performativas, nas quais a formação académica é frequentemente conjugada com formação prática numa determinada área. Como estudiosos de jogos, temos obviamente a obrigação de compreender o jogo; jogando-o é a melhor forma e, por vezes, a única de se o conseguir. Apesar do nosso êxito como académicos ser avaliado pela qualidade das nossas publicações e não pelas nossas pontuações no *Tetris* e *Quake*, essa qualidade é também, pelo menos para a maioria, um resultado indirecto das nossas capacidades enquanto jogadores. No entanto, mais importante do que as nossas capacidades, é a

ética de investigação. Se fizermos comentários sobre jogos ou utilizarmos jogos na nossa análise cultural e estética, deveremos jogar esses jogos, por forma a que o detalhe que colocamos nos nossos exemplos corresponda pelo menos ao grupo em que nos enquadrámos. A análise de jogo indirecto, seja qual for o seu objectivo, só poderá ser reforçada pela experiência prévia de jogo. Mas, como a minha pouca sorte no *Morrowind* demonstrou, deverá existir também um equilíbrio entre jogo livre, jogo analítico e não-jogo.

Referências

- Aarseth, Espen (2003): "Quest Games as Post-Narrative Discourse" in Marie-Laure Ryan (ed) *Narrative across Media*. University of Nebraska Press (in Press)
- Aarseth, Espen (2000): "Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games" in Markku Eskelinen and Raine Koskimaa (eds.) *Cybertext Yearbook 2000*, University of Jyväskylä. (<http://hf.uib.no/hi/espen/papers/space/>)
- Bartle, Richard (1996): "HEARTS, CLUBS, DIAMONDS, SPADES: PLAYERS WHO SUIT MUDS." <http://mud.co.uk/richard/hcds.htm>
- Eskelinen, Markku (2001): "The Gaming Situation" in *Game Studies*, Vol. 1 Issue 1. <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- Konzack, Lars (2002): "Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis", in *CGDC Conference Proceedings*, Frans Mayra (ed.), Tampere University Press 2002, pp 89-100, also available at <http://imv.au.dk/~knozack/tampere2002.pdf>
- Provenzo, Eugene, Jr. (2001): "Children and Hyperreality The Loss of the Real in Contemporary Childhood and Adolescence" <http://culturalpolicy.uchicago.edu/conf2001/papers/provenzo.html>
- Turing, Alan (1936): "On Computable Numbers, with an application to the Entscheidungsproblem," *Proc. Lond. Math. Soc.* (2) 42 pp 230-265 (1936-7); correction *ibid.* 43, pp 544-546 (1937). Also available at <http://www.abelard.org/tur-pap2/tp2-ie.asp>.
- Turner, Ben (1999): [untitled "UAC Labs' walkthrough"] <http://www.worldlynx.net/bent/misc/uaclabs/>

Agradecimentos

Gostaria de agradecer aos críticos anónimos DAC os seus valiosos comentários e críticas.