

2º semestre 2003

nº4

CALEIDOSCÓPIO

Revista

de Comunicação e Cultura

Cultura de jogos

Organização:
Luís Filipe B. Teixeira

Ciências de
Comunicação,
Artes e Tecnologia
da Informação



UNIVERSIDADE LUSÓFONA
de Humanidades e Tecnologias
Humani nihil alienum



**Edições Universitárias
Lusófonas**

Design e Criação:
VLR Design

Paginação:
Macau's

Impressão:
Tipocor

Tiragem: 500 Exp.

Propriedade:
Cofac – Cooperativa de Informação
e Animação Cultural

Depósito Legal: 172069/01

ISSN: 1645-2585

Solicita-se a permuta com outras publicações afins
We promote exatg with similar publications

Caleidoscópico

Revista de Comunicação e Cultura

Director da Revista:
António Machuco Rosa

Secretariado de Redacção:
António Machuco Rosa
José Bragança de Miranda
José Manuel Pinto
Luís Filipe B. Teixeira
Manuel José Damásio
Rogério Ferreira de Andrade

Conselho de Redacção:
Alberto José Delgado dos Reis
Alexandre Manuel de Melo B. S. Pereira
António de Oliveira Pena
António José Machuco Pacheco Rosa
Augusto Deodato Guerreiro
Carla Maria dos Santos
Damasceno Dias
Fernando António Pinheiro Correia
Inês Godinho Mendes Gil
João Manuel Sias Matela
Jorge Manuel Leandro de Oliveira Rosa
Jorge Manuel Martins Rosa
José Augusto Bragança de Miranda
Luís Cláudio dos Santos Ribeiro
Luís Filipe de Bragança e Sousa da Silva Teixeira
Manuel José Carvalho Almeida Damásio
Maria Amélia Faia
Maria Cláudia Álvares
Maria José Pereira da Mata
Maria Teresa da Silva Guerreiro Mendes
Mário António da Mota Mesquita
Paulo Renato da Silva Viveiros
Rogério Ferreira de Andrade
Rui Pedro Rodrigues Pereira Jorge
Victor Manuel Esteves Flores

Contacto:
Revista Caleidoscópico
Departamento de Ciências da Comunicação, Artes
e Tecnologias da Informação
Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias
Campo Grande, 376
1749-044 Lisboa, Portugal
e-mail: caleidoscopio@ulusofona.pt

Este número da revista *Caleidoscópio* é integralmente dedicado ao estudo da «Cultura de Jogos» no âmbito das Ciências da Comunicação e da Cultura. Tal como se passa com outros campos do saber, também o Estudo dos Jogos (tradução da expressão anglófona «Game Studies») ou Ludologia procura a sua legitimação académica, nomeadamente, em torno de uma reflexão que se inicia pela própria seriedade e pertinência do objecto-tema que lhe serve de suporte, nas suas diversas facetas: O jogo. Ou seja, desde o início trata-se de demonstrar e de afirmar que o Estudo Cultural do Jogo é muito mais do que (apenas) um jogo! Com efeito, como já Eugen Fink referiu, no início dos anos 60, a respeito do seu tratamento filosófico, o conceito de jogo é passível de uma profunda reflexão que toca a essência do Homem e do Mundo, pois é um dos seus símbolos. Assim sendo, o Estudo da «Cultura de Jogos» (título que se deu a este número 4 da revista), apesar da sua juventude disciplinar, deve ser colocado a par com o que é já reconhecido às outras áreas científicas das Ciências da Comunicação e da Cultura.

Por tudo isto, e fazendo juz ao facto de estarmos em face, e de modo mais do que evidente, de uma área científica (necessariamente) multidisciplinar, mesmo que muito recente, aliás, como as próprias Ciências da Comunicação e da Cultura, que procura ainda os seus limiares e fronteiras epistemológicas, e apesar do vasto espectro de problemas e de vertentes que este tema toca, elegemos alguns que nos parecem essenciais para início de constituição disciplinar, deixando de fora outros que, a serem incluídos, alargariam em muito os parâmetros reflexivos que nos propusémos. Com efeito, como refere Aarseth logo no texto de abertura, os jogos e o «jogar» como 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». Por se tratar de algo pioneiro neste campo, e levando em conta a especificidade da *Caleidoscópio*, achou-se por bem que esta reflexão se deveria centrar na tríade *cultura-comunicação-novas tecnologias*, lançando algumas pistas, mesmo que problemáticas, para futuros estudos de maior fôlego, iniciando-se a investigação, precisamente, pela discussão/apresentação das «abordagens metodológicas à análise de jogos» (Aarseth), isto é, pelas questões metodológicas que este domínio científico coloca a quem o aborda. Seguidamente, no artigo de Luís Filipe B. Teixeira, trata-se de prosseguir no jogo investigativo e na construção de uma fenomenologia da cultura do jogo, em especial, delimitando o universo «do lúdico à categoria operatória do sagrado», estabelecendo as fronteiras entre o que é «jogo» e o que é «sagrado», distinção que, na maioria dos casos, não é feita, aparecendo essas categorias como algo da ordem do idêntico. De seguida, o artigo de Luís Cláudio Ribeiro interroga o «para além do jogo e da arte». Ainda dentro desta linha, inclui-se o artigo de Jorge Martins Rosa sobre «o lúdico e o aleatório na ficção científica de Philip Dick». Depois passamos para um grupo de artigos preocupados já com áreas específicas desta disciplina, nas suas diversas vertentes. É o caso dos artigos, respectivamente, de Filipe do Vale sobre «jogos de computador e sistemas emergentes»; de Rui Pereira Jorge sobre «A música dos videojogos»; de Patrícia Gouveia sobre «os jogos de simulação: «No jardim infantil a vida inteira»; de Patrícia Ferreira sobre a «Violência (ir)real? Contributo para uma reflexão acerca do

EDITORIAL

CALEIDOSCÓPIO

impacto da violência dos jogos electrónicos nas crianças e nos jovens»; e de Célia Quico sobre «It came from outer space:jogos de computador invadem programação e serviços de televisão digital».

Por fim, resta-nos uma última palavra de agradecimento à revista *Caleidoscópio* por ter aceite o nosso desafio de incluir um número sobre um campo científico que, em termos de investigação e de reflexão académicas, mesmo em termos internacionais, cruzando as áreas da Cultura, da Comunicação e das Novas Tecnologias, dá ainda os seus primeiros passos de fundamentação teórica. Que saibamos, é a primeira revista científica, em Portugal, não só nas áreas das Ciências da Comunicação, que ocupa todo um número sobre este tema. Que esta pequena semente, que agora aqui se lança, seja o início de uma longa e profícua reflexão no que diz respeito à Cultura de Jogos e à Ludologia em geral.

Luís Filipe B. Teixeira

lfb.teixeira@mail.telepac.pt

CALEIDOSCÓPIO

ARTIGOS

ARTIGOS

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.

LUDOLOGIA
[JOGO #1/NÍVEL #2].
EM TORNO DA FENOMENOLOGIA
DO JOGO CERIMONIAL: DO LÚDICO À
CATEGORIA OPERATÓRIA DO SAGRADO

Qualquer tecnologia suficientemente avançada é indistinta da magia

Arthur C. Clark

O fiel sente-se invadido pelo sagrado, fonte da onnipotência. Ele está desarmado diante dele e à sua completa mercê. No jogo, é o oposto: tudo é humano, inventado pelo homem criador. É o que explica que o jogo repouse, acalme, distraia da vida e faça esquecer perigos, preocupações, trabalhos. Em contrapartida, o sagrado é o domínio de uma tensão interior junto da qual é precisamente a existência profana que representa a calma, o repouso e a distração. A situação está invertida.

Roger Caillois, *O homem e o sagrado*, p.156

§ 1. No nível anterior da nossa investigação (Teixeira, 2002b), tratámos das relações entre as noções de jogo e de imaginário, sobretudo, evidenciando o facto do «jogo» ser uma categoria fundamental da cultura, inserindo-a na sua história e no ênfase teórico que lhe foi dado por analogia hermenêutica com a ludicidade estética¹. Agora, trata-se de avançar um pouco mais, paradoxalmente, recuando ao início dos tempos, analisando de que modo é que o jogo e, em particular, a categoria do lúdico, se relacionou (e relaciona) com o sagrado, em

¹ Acrescente-se ao que escrevemos então nesse artigo, a leitura da primeira parte da segunda secção da obra de Gadamer (1976) intitulada «O jogo como fio condutor da explicação ontológica»: 27-61; e, ainda, Costa (2000), sobretudo, cap. 11 «jogo»: 195-210. Ver ainda o seguimento desta nossa investigação em Teixeira, 2003.

Luís Filipe B. Teixeira

Departamento de Ciências da Comunicação,
Artes e Tecnologias da Informação,
ULHT – Universidade Lusófona de Humanidades
e Tecnologias

(lfb.teixeira@mail.telepac.pt)

(<http://www.escritasmutantes.cjb.net>)

(www.game-culture.com/researchers)

especial, no plano do «jogo cerimonial» entre ritos e mitos, tal como estes são representados nas sociedades ditas arcaicas. Para isso, teremos de investigar quer, não só, o “inquietar” que está subjacente à relação entre o acto criativo e o sagrado; quer, ainda, a própria categoria do sagrado, isto como forma de se perceber o que os separa.

§ 2. No *Fausto* de Goethe existe uma cena em que vemos Fausto, a personagem principal, na “cozinha de bruxa” esperando a sua bebida que lhe restituirá a juventude. Estando de pé diante de um espelho encantado, ele tem subitamente uma visão maravilhosa. No espelho aparece a imagem de uma mulher possuída de uma beleza sobrenatural. Fausto fica inebriado com essa imagem mas, logo, Mefistófeles, que estava a seu lado, lhe corta o entusiasmo, pois sabia que o que Fausto via não passava de uma visão do seu próprio espírito (Goethe, 1999:135-149).

Esta cena coloca-nos no seio do pensamento do século XIX e dos filósofos e poetas românticos. Eles foram os primeiros a beber da taça mágica dos mitos. Para eles, não havia qualquer cisão entre «Poesia e Verdade», entre Mito e Realidade², pois não só se interpenetravam como coincidiam³. Novalis, por exemplo, escreveu no fragmento 31 dos seus «Escritos» que

a poesia é o que é, absoluta e genuinamente, real. Quanto mais poético mais verdadeiro.

O mito que, até agora, tinha permanecido no limbo do pré-lógico ou do «primitivo», como inicialmente é caracterizado por Lévy-Bruhl, passa a ser elevado à sua mais alta dignidade. A fundamentação teórica desta perspectiva é inicialmente elaborada por Schelling nas suas *Lições da Introdução à Filosofia da Mitologia*. A originalidade do seu projecto consistiu em fazer com que a mitologia se auto-explicasse, recusando qualquer significado que lhe fosse exterior, que expressasse uma significação traduzida, alegórica. Segundo ele, a mitologia é tautegórica, isto é,

os deuses são seres realmente existentes, que não são outra coisa, não significando senão o que são (Schelling, 1945:197-198)⁴

Em traços gerais, poderíamos sintetizar a perspectiva de Schelling a partir dos seguintes tópicos:

1) É a tautegoria que explica a mitologia;

² «Porque mitologia e poesia são uma coisa só, são indissociáveis», sendo a mitologia «o mais intrincado enredo do espírito humano», escreve Schlegel no *Athenaeum*.

³ Como muito bem escreve Roberto Calasso a respeito da nova epifania dos deuses, «o lugar em que vivemos é a terra de ninguém onde se cumpre uma dupla traição, uma dupla infidelidade: dos deuses em relação aos homens e dos homens em relação aos deuses. E nesse lugar deverá agora desenhar-se a palavra poética. Não se tratará certamente de dar vida a novas mitologias, como se fossem disfarces para tornar a vida mais exaltante. A própria ideia de que a mitologia é algo que *se inventa* é um sinal de altivez, como se o mito estivesse à disposição de uma vontade. Quando é, antes de mais, o que dispõe de qualquer vontade» (Calasso, 2003: 46).

⁴ Sem dúvida que, «independentemente de outras possibilidades, o divino é com certeza aquilo que impõe com a máxima intensidade a sensação de estarmos vivos» (Calasso, 2003:40).

- 2) A mitologia grega é a mitologia universal, é ela que dá o fio de Ariana para nos orientarmos nas outras mitologias;
- 3) A mitologia auto-explica-se, pois é ela própria uma explicação, uma história, um processo.

Ele foi o primeiro a afirmar ser a consciência humana o *subjectum agens* da mitologia. Encarando a história mitológica como *transmutação* e *transfiguração* da consciência, como metamorfose errante, Schelling assume-se como o primeiro filósofo que nos coloca em face da *Odisséia Temporal da Consciência*, a qual, através das suas várias (con)figurações, está intrinsecamente ligada a cada um dos seus momentos. As figuras privilegiadas desta errância da consciência são, respectivamente, Perséfone, através do seu rapto e da sua descida ao Hades – representando a consciência natural que deve morrer para que, das suas cinzas, renasça, transfigurada, a consciência superior, espiritual; e Deméter, que através do seu drama, concretiza, de novo, no espelho da consciência, a perda irremediável do Deus único, o qual se fragmenta numa multiplicidade, à semelhança, aliás, do que acontece com Dioniso. Quer com Perséfone quer com Deméter, dá-se a última crise da consciência pagã.⁵

Schelling alerta-nos para o facto de não ser a História que determina a Mitologia mas, inversamente, *é a Mitologia que determina a História*. Ou, melhor ainda, *a Mitologia nada determina. Ela é o próprio destino de um povo, a sua destinação*. É a partir dela que surge a “tragédia do reconhecimento”, da “rememoração” (*Erinnerung*), pois que a visão mitológica é uma visão trágica! Ou seja, segundo Schelling, o processo mitológico assenta numa dinâmica teogónica, quer dizer, num processo que se desenrola até à manifestação progressiva do verdadeiro Deus. É a partir deste processo que a verdade se vai efectivando, gradativamente. O mito surge, assim, como uma segunda “natureza” pois, dentro do sistema schellinguiano de identidade, não existe distinção entre os mundos “objectivo” e “subjectivo”.

§ 3. Foi, pois, com a filosofia romântica que se percebeu que todo o acto criativo é, de alguma forma, *simpático*, ou seja, visa uma Identidade com um “ser Outro”, que o pode ser totalmente (*Ganz andere* – Totalmente Outro). Ora, no jogo, também tudo é humano, tudo é, *prima facie*, da ordem do criativo, numa diluição em que o primado da ficção supera, na maioria dos casos, o próprio real a partir da construção de narrativas *tremendas* e *fascinantes*, em espaços preenchidos com duendes, monstros, *hobbits*, fadas e quimeras, perto do mundo onírico, chegando-se ao paroxismo de uma das empresas de *software* lúdico (a que criou os sanguinários jogos *Doom* e *Quake*) se designar de Id⁶.

⁵ Sobre tudo isto aplicado aos mecanismos pessoais de “outrar” (heteronímia), ver Teixeira (1992), Teixeira (1996), Teixeira (1997), Teixeira (2002a).

⁶ Como muito bem refere Erik Davis, «o id é o monstruoso subconsciente com que, segundo Freud, os nossos egos têm de combater a fim da civilização se aguentar.(...) O conceito do id tem vindo a ser cada vez mais atacado, mas continua a inspirar a indústria de entretenimento digital. «Os psicólogos dizem que no interior de cada homem, entre os 18 e os 35, reside um potencial assassino psicótico», anuncia a publicidade aos jogos da Philips, *Nihilist e Battle Slayer*». (Davis, 2002: 257). Neste ponto residirá, porventura, a função expiatória da violência que os jogos poderão permitir ou, inversamente, a sua potenciação, sobretudo, enquanto aquisição de (novas) competências (por exemplo, o adquirir de capacidades de manuseio de armas). Sobre este ponto, ver, a título meramente introdutório à problemática, o excelente artigo de Clive Thompson, «Violence and the political life of videogames» (King, 2002: 022-031). A tese de que os videogames causam violência foi inicialmente defendida por David Grossman no seu livro *On killing*, editado em 1985.



Fig. 1 – Quake

Aqui interessa-nos salientar, obviamente, a componente efabulatória que os jogos (em especial, muitos, para não dizer a maioria (!), dos jogos digitais) permitem. Referimo-nos às capacidades de levar «ao écran» e de recriar imagens e ambientes sobrenaturais, a partir da construção de arquitecturas fantásticas e visionárias, algumas delas, com estruturas e funções muito próximas das experiências xamânicas. Como escreve Erik Davis,

Nights 1996, da Sega, inventou um jogo de corridas a partir do sonho arquétipo de voar enquanto The Dark Eye explorou os mórbidos contos de Edgar Allan Poe. O jogo de CD-ROM, Myst alcançou tremendo êxito não por causa dos seus quebra-cabeças, mas devido ao mundo onírico de ilhas desertas, livros mágicos e máquinas barrocas. Não é de admirar que os jogadores por vezes se queixem de sonhos agitados (Davis, 2002:258)⁷.



Fig. 2 – Myst

⁷ Sobre este ponto por referência ao «sonho xamânico», ver o livro essencial de Marc Augé (1998:sobretudo, 31-66). Ver, ainda, e a respeito de explicação do processo heteronímico por referência ao xamanismo iniciático e à via transcendental, Teixeira, 1992:89 e segs.

Os jogos, em especial os digitais e, dentro destes, sobretudo os RPG's (*role playing games*), ao possibilitarem a construção de *mundus imaginalis* (H. Corbin) tecnológicos e a nossa imersão neles⁸, tocam a experiência sagrada, sobretudo nessa tentativa de se superarem as contingências quotidianas. É isto que explica, por exemplo, como está escrito na segunda epígrafe deste texto, atribuída a Caillois, que «o jogo repouse, acalme, distraia da vida e faça esquecer perigos, preocupações, trabalhos». No entanto, isto não faz, fenomenologicamente, do jogo e do sagrado uma e a mesma coisa. Estamos, por isso, nos antípodas da posição «panlúdica» e *sub specie ludi* de Huizinga e do seu *Homo Ludens* (Huizinga, 1951). É sabido que, em termos antropológicos, o jogo, o sagrado e a festa representam os três pilares da organização cultural.⁹ O carácter lúdico de certas actividades litúrgicas serve, precisamente, para manter a coesão em torno da representação da génese dessa comunidade e das suas instituições políticas e sociais. Foi este pressuposto, por exemplo, que permitiu a Dumézil falar de trifuncionalidade a nível das sociedades indo-europeias (Dumézil, 1968, 1971, 1973, 1977 e 1982), a Dumont investigar o sistema de castas na Índia (Dumont, 1967) e a DUBY analisar *As três Ordens ou o imaginário do Feudalismo* (Duby, 1978). Como refere Huizinga,

*a acção sagrada é um dromenon, quer dizer, qualquer coisa que se faz. O que é representado é um drama, isto é, uma acção, revestindo a forma de espectáculo ou duma competição. A acção reproduz um acontecimento cósmico, não apenas como representação mas como identificação. Ela repete este acontecimento. O culto determina o efeito figurado na acção. A sua função não é uma pura imitação, mas uma comunhão ou participação.*¹⁰

E continua:

O culto é, conseqüentemente, um espectáculo, uma representação dramática, uma figuração, um substituto de realização. (...) A humanidade joga, segundo a expressão de Frobenius, a ordem da natureza tal como a concebe. Em épocas recuadas, segundo Frobenius, ela tomou inicialmente consciência dos fenómenos do mundo animal e vegetal, para adquirir de seguida a noção da ordem, do tempo e do espaço, dos meses e das estações, do percurso do sol. Depois representa sob a forma de um jogo sagrado esta ordem completa da existência. E neste jogo e por ele realiza de novo os acontecimentos representados, ajuda à manutenção da ordem universal. Existe mesmo mais, pois as formas deste jogo litúrgico engendraram a ordem da própria comunidade, as suas instituições políticas primitivas. O rei é o sol, durante toda a sua vida o rei representa o sol, para sofrer por fim o destino solar no rito de condenação à morte do rei (Huizinga, 1951:37-38).

⁸ No seu ensaio *Sobre os contos de fadas*, J.R.R. Tolkien escreve o seguinte, a respeito da escrita de literatura fantástica, mas adaptável ao nosso caso: «Um grande escritor de literatura fantástica cria um segundo mundo onde a sua imaginação pode entrar. E, uma vez lá dentro, o que ele narra é "autêntico" e conforme às leis desse mundo. E o leitor, por conseguinte, acredita enquanto está, por assim dizer, lá dentro», citado por Erik Davis, 2002:261. Sobre o conceito de imersão como uma das três categorias das narrativas (imersão, agenciamento e transformação), ver o livro fundamental de Janet Murray (1997: sobretudo 97-182).

⁹ Ver Rosa (2000: sobretudo, 56-69); e Caillois (1997:60) sobre a função dos interditos e Caillois (1997:96) sobre a definição de festa.

¹⁰ Em nota de rodapé, acrescenta mesmo: «As the Greeks would say, rather methetics than mimetic», J. E. Harrison, *Themis: A study of the social origins of greek religion*, Cambridge, 1912, p. 125.

Ora, se existem conexões entre o lúdico e esta representação litúrgica, por via da ritualização mítica, que levou Eliade a definir o rito como «o mito em acção», contudo, não são experiências, nem actividades, onto-fenomenicamente equivalentes. Como muito bem escreve Roger Caillois,

o jogo, ninguém o nega, é forma pura, actividade que encontra em si o seu fim, regras que se respeitam apenas por serem regras. Huizinga é o próprio a sublinhar que o conteúdo é secundário. O mesmo não sucede com o sagrado, que é, pelo contrário conteúdo puro: força indivisível, equívoca, fugitiva, eficaz. Os ritos servem para captá-la, domesticá-la, administrá-la o melhor que puder ser (Caillois, 1979:156).

Para melhor percebermos esta diferença teremos de analisar, mais em pormenor, a ligação entre o acto criativo e o sagrado e, sobretudo, a natureza desse “inquietar” que é posto em movimento em cada uma dessas actividades.

§ 4. Que entender por este “inquietar”?

Força obscura e tenebrosa daquele princípio de inquietante estranheza. (Chama-se inquietante estranheza a tudo o que está escondido, oculto, e que, devendo permanecer latente, se manifesta)¹¹.

Em alemão, esta “inquietante estranheza” designa-se pelo termo “Unheimlich”. Podemos decompô-lo em “Un” + “heimlich”, em que “heimlich” significa a “casa”, o “lar”, a “intimidade”, servindo o prefixo “Un” de partícula de negação. Neste caso, concluir-se-ia que uma coisa produz uma “inquietante estranheza” por ser *a negação do que é familiar*.

Num dos capítulos dos seus *Ensaio de Psicanálise Aplicada* (Freud, 1978:164-210)¹², Freud trata desta noção nas suas diversas nuances. Como base da sua análise, Freud toma o exemplo dos *Contos de Hoffmann* e, mais precisamente, o intitulado *Homem do Sabre*. Neste seu ensaio, considera que a “inquietante estranheza” nasce do aparecimento do que deveria permanecer “Un”, isto é, gera-se a partir da manifestação de um recalçamento. Este “Un” não é mais do que um princípio que se encontra escondido e que, ao manifestar-se, desorganiza a realidade do sujeito. Como escreve Freud,

a inquietante estranheza seria aquela espécie de horror que se relaciona com as coisas conhecidas de há muito, e desde sempre familiares (Freud, 1978:165).

O inquietante derivaria, assim, do retorno do que se encontrava oculto, no seio mais profundo de nós. Segundo Freud, a génese desta inquietude reside numa astúcia psíquica de descarga de conflitos, criada pelo próprio princípio de prazer, isto é, originada pelas cargas libidinosas. Ou seja, a *angústia inquietante* fundamenta-se numa *atitude psicológica de repetição* (do mesmo elemento). Escreve ele:

O factor da repetição do semelhante (...) engendra, indubitavelmente, um sentimento deste género, em certas condições e em combinação com circunstâncias determinadas (Freud, 1978:188).

¹¹ Schelling, *Philosophie der Mythologie*, Bd.,II,S.W.,12: 649.

¹² Cf. Freud, 1980:89-116

Não se trata, portanto, de uma qualquer repetição, mas sim de uma que acarreta um perigo para o sujeito que a sente, conduzindo-o, muitas vezes, à sua desintegração.

Ora, este tema da “repetição” integra-se no de “duplo”. Com efeito, não deixa de existir uma analogia “inquietante” entre o facto de nos sentirmos “totalmente outros” ou “totalmente idênticos”. Aliás, será neste plano que se deverá analisar, por exemplo, o mito de Narciso, ou seja, partindo da análise de um “Unheimlich” que se gera a partir de uma metamorfose provocada por um esquecimento de Si (egoidade), em prol da totalidade do Outro (da sua imagem espelhada) e que, enquanto tal, não passa de uma *alteridade idêntica*, pois tudo possui uma imagem!¹³ Segundo esta exegese, Narciso tomaria a forma, não de um fechamento em si (levado ao extremo de uma paixão egóica), mas, inversamente, metamorfoseia-se em flor por ter assumido o “inquietante” que é sentir-se “duplo”, narcoticamente (palavra que, como se sabe, possui a mesma raiz etimológica).

Voltando à análise freudiana, dir-se-ia que a

inquietante estranheza surge, frequentemente, cada vez que os limites entre a imaginação e a realidade se esboroam, em que o que tínhamos tido, até aí, por fantástico se nos oferece como real, sempre que o símbolo toma a importância e a força do que foi simbolizado, e assim sucessivamente (Freud, 1978:198).

Será uma *crença* em algo exterior ao sujeito que irá fornecer a forma de esboroar esta inquietude, isto devido ao facto de ser essa *energia* psíquica (inquietante) que se vai projectar em algo exterior ao sujeito (inquietado). Em suma, nasce a atitude religiosa e/ou sagrada, produto de uma consciência (sacra) em vias de realização. Ela gera-se de uma tentativa, por parte do sujeito, de dar resposta a um *medo*, transformando-o em *esperança*. Nasce da consciência do extra-humano ou do humano, «demasiado humano» (Nietzsche) que, apesar de tudo, lhe é consubstancial. Como já é referido por Schelling,

denota-se seguramente nos traços do rosto das figuras de Egina alguns modelos mais antigos, não precisamente os egípcios, mas daquela arte mais antiga em geral, a qual procurava representar apenas o divino com feições humanas distorcidas, sem tornar isso abertamente visível, mas escondendo-o ao comunicar-lhe algo de extra-humano ou de inhumano – através de algo estranho – envolvendo-o com uma certa inquietante estranheza (Schelling, 1945: 658)¹⁴.

Será daqui que derivará a caracterização do sagrado, assente numa teoria geral da ambivalência, desenvolvida por Rudolf Otto em 1917, no interior da teologia de Marburgo, mas que tem raízes mais atrás, por exemplo, e só para citar dois casos, no *Essai sur le sacrifice* de Hubert e Mauss (1899) e nas *Formes elementaires de la vie religieuse* de Durkheim (1912).¹⁵

¹³ Sobre este tema, ver Teixeira, 1999

¹⁴ E Cassirer vai mais longe. «O sentido e o poder do ‘sagrado’ não estão limitados no sentimento mítico originário, a qualquer região particular, a qualquer esfera de ser e valor precisos. Pelo contrário, é a totalidade da existência e dos acontecimentos que recebe este sentido, na sua riqueza e concreção imediatos.(...) A discriminação que se efectua é, antes de mais, puramente qualitativa» (Cassirer, 1972:101). Sobre este ponto, veja-se o exemplo da figura indiana (província de Orissa) do Deus Jagganah que estudámos a respeito da fenomenologia das máscaras em Teixeira, 1992:34.

¹⁵ Sobre isto ver, por exemplo, Agamben, 1998: sobretudo, 76-81.

§ 5. Como é que se deverá, então, entender esta categoria do sagrado? É fundamental que a analisemos para se perceber melhor o quanto ela é diferente da experiência que se “sente” e “vivencia” num qualquer jogo, por mais inebriante, “sagrada” e “religiosa” que se apresente. Ouçamos Otto:

O sagrado é, antes de mais, uma categoria de interpretação e de avaliação, que não existe como tal senão no domínio religioso. (...) Esta categoria é complexa: compreende um elemento duma qualidade absolutamente especial que foge a tudo o que chamámos racional, sendo completamente inacessível à compreensão conceptual e, enquanto tal, constitui um arrêton, algo de inefável.

(...) Daí a necessidade de se encontrar um nome para esse elemento tomado isoladamente. (...) Para tal formulei o nome Numinoso.

Falo de uma categoria numinosa (...) a qual, como todo o dado originário e fundamental, é objecto, não de definição, no sentido estricto da palavra, mas somente possível de exame (Otto, s.d.:19-21).

Em primeiro lugar, o “sagrado” possui uma *valência*; em segundo, é uma categoria *complexa*; terceiro, é *inefável*, foge às nossas categorias de entendimento; quarto, não é objecto de definição, mas apenas de *exame*.

Quanto à designação do “sagrado” como “numinoso”, ela surgiu a Otto por analogia com a *qualidade* “luminosa” da luz. Ou seja, o “numinoso” está para o sagrado como a *luminosidade* está para a luz.

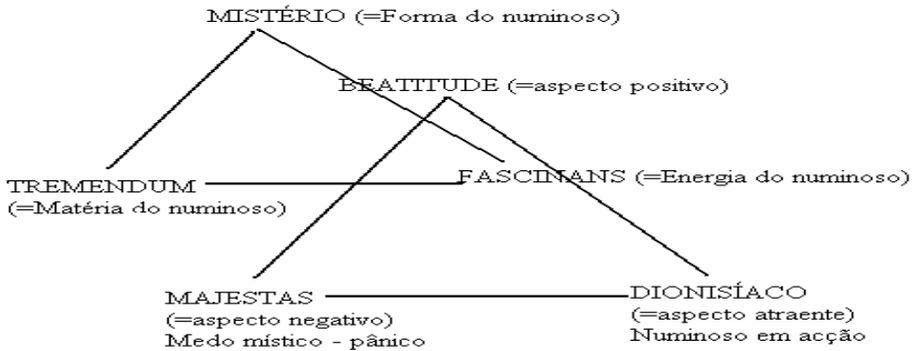
Para Otto, a essência do sagrado traduz-se numa ambiguidade fundamental: *Mysterium tremendum* e *Mysterium fascinans*. O sagrado é um mistério paradoxal: por um lado, faz *temer*; por outro, *fascina* quem o experiencia e é tocado por ele. Como diz Cassirer a este respeito,

quando o simples pânico animal se transforma em espanto, em sentimento ambíguo, onde se misturam o medo e a esperança, a crença e a admiração, quando, deste modo, a excitação sensível procura, pela primeira vez, uma saída e uma expressão para este medo, o homem franqueou os meandros de uma nova espiritualidade. É esta nova espiritualidade, particular ao homem, que se manifesta daqui para o futuro, de uma certa maneira reflexiva, no pensamento do “sagrado”. Isto porque o sagrado aparece sempre, simultaneamente, como o longínquo e o próximo, como o elemento familiar e protector e como o absolutamente inacessível, como o “mysterium tremendum” e o “mysterium fascinosum”. Esta ambiguidade tem por efeito, ao separar o sagrado da existência empírica, “profana”, não o rejeitar esta última absolutamente, mas antes impregná-la progressivamente de sagrado. O sagrado conserva a faculdade, mesmo opondo-se-lhe, de configurar o profano (Cassirer, 1972: 104-105)¹⁶.

O sagrado é, assim, na sua essência, uma *energia* (numinosa), capaz de assumir, ora o aspecto *dionisíaco* ora o aspecto *apolíneo*.

¹⁶ Mais adiante analisa esta ambivalência à luz da etimologia. «No latim *sacer* ou no grego *hagios*, *hazesthai*, podemos ainda apreender este duplo sentido, esta “ambivalência” dos significados, na medida em que as duas línguas designam assim o sagrado e o maldito, o interdito, mas também, nos dois casos, o que está “consagrado” e afastado do resto» (Cassirer, 1972:105). Cf. com a ambivalência das hierofanias e das cratofanias (Eliade, 1977: 38-43).

A partir da caracterização que Rudolf Otto faz, é possível traçar-se o seguinte esquema teórico:



Resumindo este esquema, dir-se-á que:

- 1) o sagrado existe como categoria operatória;
- 2) A sua operatividade tem por base três elementos interligados, a saber,
 - a) uma Forma (= Mistério);
 - b) uma Matéria (= o Tremendum);
 - c) e, por último, uma Energia, que serve de ponte aos dois elementos anteriores.
- 3) É a partir da activação operativa deste cenário que se gera uma outra matriz, também ela tripartida, por correlativa:
 - a) Beatitude (= aspecto positivo);
 - b) *Majestas* (= aspecto negativo);
 - c) e dionisiáco (= aspecto atraente), o “elemento demoníaco”, como foi designado por Goethe.

Ora, o que põe tudo isto em movimento é, precisamente, a tal “inquietante estranheza” de que se falou acima. É esta matriz triádica que gera no sujeito uma atitude inquietante ambivalente¹⁷. É assim que,

o fascinans corresponde às formas enebriantes do sagrado, à vertigem dionisiaca, ao êxtase e à união transformante; mas é igualmente, de modo mais simples, a bondade, a misericórdia e o amor da divindade pelas suas criaturas, aquilo que as atrai irresistivelmente para ela, ao passo que o tremendum representa a “santa cólera”, a justiça inexorável do Deus “ciumento” frente ao qual treme o pecador humilhado que implora o seu perdão (Caillois, 1997: 37).

Em suma, diríamos que é a partir do sentimento gerado pela *numinosa inquietante estranheza*, por exemplo, que o mito se transforma na *Terra Matrix* do Espírito. Ela representa a resposta

¹⁷ É sob este pano de fundo que surge a consciência do estado de criatura. Como escreve R. Otto: «Procuramos aqui a tonalidade deste sentimento, relativamente ao objecto; ele é o elemento primário, enquanto que o sentimento do estado de criatura não é senão secundário, e segue o primeiro como a sombra que ele projecta na consciência» (Otto, s.d.:27).

originária do Homem para esse assombro e espanto (*thaumazéin*) fundamentais. É isto que faz com que o mito seja o primeiro produto objectivo da Consciência do Homem. Ele representa a primeira organização em busca de um equilíbrio (entre Homem e Mundo). Foi como resposta a esta actividade “energética” que o Homem se tornou em demiurgo da sua realidade. Numa palavra, foi esta “numinosa inquietante estranheza” que transformou o Destino humano em destinação (Malraux), a Liberdade em libertação, o Mundo na “Casa do Homem”.

§ 6. E o que é que se passa com o jogo? Que se passa com essas «máquinas alegóricas» que nos colocam diante *Masmorras e Dragões*¹⁸ e cujas indicações dos seus manuais, como muito bem refere Erik Davis,

parecem quase instruções de uma visualização da Nova Era ou um filme de segunda categoria da ars memoria: «Enquanto o Mestre das Masmorras descreve o meio ambiente, tente imaginá-lo mentalmente. Feche os olhos e construa as paredes do labirinto à sua volta. Imagine o duende a avançar ao longo do corredor na sua direcção aos gritos e aos pulos. Agora, imagine como você reagiria nessa situação e diga ao Mestre o que vai fazer?» (Davis,2002:263-264)

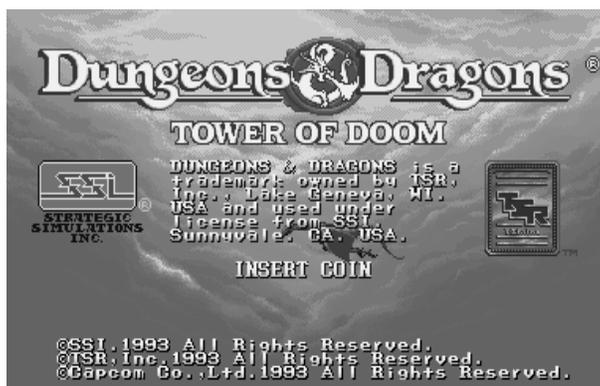


Fig. 3 – *Dungeons & Dragons: Tower of Doom*

É que foi, sobretudo, a partir daqui, e de outros jogos que se lhe sucederam nesta linha, que ficou demonstrada a capacidade do computador simular com sucesso realidades mágicas e/ou fantasmagóricas de um modo convincente. Com efeito, jogos como estes desenrolam-se, não num tabuleiro, mas na consciência dos jogadores. Já não se trata de criar ou recriar técnicas estratégicas de combate ou de sobrevivência, mas antes de vaguear mentalmente sob o «olhar» de um demiurgo, esse tal Mestre que orienta (ou não!) quem a ele se submete, no meio de deuses ou seres bestiais. A saga dos *Elder Scrolls*, *Arena*, *Daggerfall* e *Morrowind* (Ubisoft, 1997-2001), é o

¹⁸ Título (no original, *Dungeons & Dragons*), como se sabe, de uma série de jogos criados por Gary Gygax e Dave Arneson, em 1973, e que, mais recentemente, foi colocado em filme acabando, por sua vez, por dar origem aos tais RPG's já referidos, tendo criado, não só, outro mundo «à Tolkien», como dando origem à hipótese de se construírem mundos «sobrenaturais» que transformam todos aqueles que os jogam e/ou participam!

exemplo mais recente e espectacular desta realidade em que não há, como se escreve no próprio manual que acompanha este último membro da trilogia, «um modo certo ou errado de jogar *Morrowind*».



Fig. 4 – *Morrowind* (tribunal)

Desde o início, tudo aí é construído de acordo com as nossas escolhas, incluindo a construção das próprias personagens em que nos tornamos, raças (entre 10), armas, atributos, artes (de combate, mágicas e furtivas), classes (especializações e habilidades) e até signos de nascimento, pois,

em Tamriel, as pessoas nascidas sob certas constelações são tidas por “afortunadas nos seus aspectos”. Tais pessoas são muitas vezes abençoadas – ou amaldiçoadas – com notáveis capacidades ou fraquezas em resultado das conjunções mágicas das influências celestes.

O jogo desenrola-se a partir de cada escolha que se faz a cada momento. Como lá se escreve, sem qualquer margem para dúvidas:

Quer ser um nobre cavaleiro ou um súno traiçoeiro? Quer que as pessoas gostem de si? Quer que as pessoas o detestem e temam? Prefere lançar feitiços, manejar espadas ou ambos? Quer saquear masmorras e túmulos? Assumir a direcção de uma liga? Reunir de todos informação sobre tudo? Quaisquer que sejam os seus interesses, há muito para fazer.

Num momento pode estar a olhar para luas e estrelas ou a nadar no Mar dos Fantasmas, e a seguir pode ter de fugir de um açougueiro para salvar a vida. Em MORROWIND, qualquer lugar pode tornar-se mortal de repente. Vvardenfell, o cenário de MORROWIND é um lugar cultural e geograficamente diverso, dominado pela vulcânica Montanha Vermelha e baldios circundantes. Encontrará a população da ilha em várias povoações diferentes, incluindo pequenas aldeias de pescadores com cabanas de madeira, estranhas cidades onde casas que parecem grandes carapaças são usadas para alojamento, habitações feitas de cogumelos gigantes cultivados por magos, e a majestosa e antiga cidade de Vivec.



Fig. 5 – Morrowind

E a concluir:

Para onde quer que vá, encontrará um sortido de impostores, patifes, excêntricos e gente vulgar, tentando apenas viver a sua vida no mundo. Como vai interagir com eles é uma decisão inteiramente sua, e em resultado disso verá que a sua experiência de jogo pode ser completamente diferente da de qualquer outro. Confie em quem quiser, despache quem quiser, mas prepare-se para as consequências.

Elucidativo, sem dúvida. Aqui, o grau de escolha e de combinatórias é muito alargado, condicionado apenas, e é sempre bom lembrarmo-nos disso, pela programação computacional e algorítmica das alternativas colocadas ao nosso dispôr. Somos como que senhores da nossa própria Moira, podendo sempre (que diferença com a vida!), «gravar e voltar atrás», expondo-nos a revezes que, de outro modo, nunca assumiríamos ou sequer colocaríamos a mera hipótese de desafiar. Isto para já não falar nas hipóteses de batota, consultando os *walkthrough* disponíveis em muitos dos *sites* existentes. Nesta realidade lúdica, podemos, qual Sauron de outras andanças e viagens anelares, assumir o papel de mago prometeico no vulcânico Monte da Destruição; ou, inversamente, percorrendo outras Terras-Média, e com a ajuda de outros Gandalf, ajudar o *hobbit* que há em nós a levar a Irmandade a um mundo para além da nossa imaginação. É esta possibilidade cosmológica e demiúrgica de sermos um Deus, bom ou mau, que está presente, igualmente, no jogo *Black & White*¹⁹.

¹⁹ Como se sabe, trata-se de dois jogos em um, vendidos separadamente, em que as cores das próprias caixas (uma preta e a outra branca) não nos deixa enganar na opção tomada de escolhermos ser um Deus bom ou um Deus mau!



Fig. 6 – *Black & White*

Ao simular, de um modo cada vez mais matemático, a complexidade do mundo e da realidade, o mundo dos computadores está, progressivamente, mais «vivo» e «ontológico» e até, mais ao alcance do bolso, isto se se acrescentar a relação cada vez mais estreita entre a capacidade de computação e o tamanho das tecnologias de suporte²⁰. E haverá algo de mais aditivo do que o tornarmo-nos num Deus? A realidade virtual e a «digitalização do mundo» colocou-nos no centro dum «parque de diversões ontológicas»!

Concluindo: Do mesmo modo que não há cultura isenta da experiência de sagrado, também não há, igualmente, cultura sem experiência lúdica e sem jogo, isto é, sem essa capacidade primordial ao Homem de saber exercitar o lúdico num «ganhar» ou «perder» lealmente. Mas isto não nos deve levar a confundir os conceitos e as respectivas estruturas funcionais. Foi esta explicitação conceptual que se tentou colocar aqui à evidência neste segundo nível de «jogo» da nossa investigação.

Bibliografia

- Agaben, Giorgio (1998), *O poder soberano e a vida nua: Homo sacer*, Lisboa, Editorial Presença.
 Augé, Marc (1998), *A guerra dos sonhos: Exercícios de etnoficção*, Lisboa, Celta.
 Caillou, Roger (1997), *O homem e o sagrado*, Lisboa, Edições 70.
 Calasso, Roberto (2003), *A literatura e os deuses*, Lisboa, Gótica.
 Cassirer, Ernst (1972), *La philosophie des formes symboliques, vol. II: La pensée mythique*, Paris, Les Éditions Minuit.
 Costa, Carlos Couto Sequeira (2000), *Blue Brown: Notebooks. Estética e Filosofias Comparadas*, Lisboa, Fenda.
 Davis, Erik (2002), *Tecnognose: Mito, magia e misticismo na Era da informação*, Lisboa, Editorial Notícias.
 Dumézil, G., (1968, 1971 e 1973), *Mythe et Épopée*, 3 vols, Paris, Gallimard.
 Dumézil, G. (1977), *Les dieux souverains des Indo-européens*, Paris, Gallimard.

²⁰ *Vidé* o que se passa actualmente na indústria dos telemóveis que integram em si, entre outros, o conceito de consola de jogos, e em que o «falar-com-outro» nem sempre é a função primordial! E será preciso referir o conceito difundido, entre outros aparelhos e marcas, pelo recentíssimo *N-Gage* da Nokia?! Por outro lado, a noção que está na base da *PSP* (Playstation portátil) poderá muito bem ser o equivalente, neste século XXI, daquilo que o *Walkman* (curiosamente, ou talvez não, igualmente da Sony) representou no século XX!

- Dumézil, G. (1982), *Appolon sonore et autres essais: Esquisse de mythologie*, Paris, Gallimard.
- Duby, G. (1978), *Les trois ordres ou l'imaginaire du feudalisme*, Paris, Gallimard.
- Dumont (1967), *Homo hierarquicus: Essai sur le système des castes*, Paris, Gallimard.
- Eliade, Mircea (1977), *Tratado de história das religiões*, Lisboa, Cosmos.
- Freud, Sigmund (1978), *Essais de psychanalyse appliquée*, Paris, Gallimard, 1978.
- Freud, Sigmund (1980), *Totem et Tabou: Interprétation par la psychanalyse de la vie sociale des peuples primitifs*, Paris, Payot.
- Gadamer, Hans-Georg (1976), *Vérité et Méthode: Les grandes lignes d'une herméneutique philosophique*, Paris, Éditions du Seuil.
- Goethe, J. W. (1999), *Fausto*, tradução, Introdução, Glossário de João Barrento, Lisboa, Relógio d'Água/Círculo de Leitores.
- Huizinga, J. (1951), *Homo Ludens: Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard (tradução portuguesa nas Edições 70).
- King, Lucien (ed.) (2002), *Game on: The history and culture of videogames*, London, Laurence King Publishing Ltd/Barbican Art Galleries.
- Murray, Janet (1997), *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*, NY, The Free Press.
- Otto, Rudolf (s.d.), *Le sacré*, Paris, Payot (tradução portuguesa nas Edições 70).
- Rosa, Jorge Martins (2000), *No reino da ilusão: A experiência lúdica das novas tecnologias*, Lisboa, Vega.
- Schelling (1945), *Introduction a la philosophie de la mythologie*, trad. franc. S. Jankélévitch, Paris, Aubier, VI.
- Teixeira, Luís Filipe B. (1992), *O nascimento do Homem em Pessoa: A heteronímia como jogo da demiurgia divina*, Lisboa, Cosmos.
- Teixeira, Luís Filipe B. (1996), *Fernando Pessoa e o Ideal Neo-Pagão: subsídios para uma edição crítica*, transcrição, organização dos fragmentos e notas por Luís Filipe B. Teixeira, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian/Acarte.
- Teixeira, Luís Filipe B. (1997), *Pensar Pessoa: A dimensão filosófica e hermética do pensamento de Fernando Pessoa*, Porto, Lello & Irmão, col. «O Mocho de Papel».
- Teixeira, Luís Filipe B. (1999), «Virtualidade e Heteronímia: As viagens pessoanas de Alice», in *Revista de Humanidades e Tecnologias*, Lisboa, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, volume I, nº 2, 2º semestre de 1999 (consultável em www.escritasmutantes.cjb.net).
- Teixeira, Luís Filipe B. (2002a), *Obras de António Mora, de Fernando Pessoa: Edição e Estudo*, edição crítica dos textos de António Mora-Fernando Pessoa transcritos, organizados e anotados por Luís Filipe B. Teixeira, Lisboa, Imprensa Nacional-Casa da Moeda, col. «Série Maior» (índice, bibliografia e resumos consultável em www.escritasmutantes.cjb.net).
- Teixeira, Luís Filipe B. (2002b), «Ludologia (Jogo #1/Nível #1): Do instinto de jogo aos jogos do imaginário», in *Comunicação e Sociedade*, vol. 4, Braga: 163-179.
- Teixeira, Luís Filipe B. (2003), «Ludologia (Jogo #2/Nível #1): Retrato de um Mesmo (Homem) enquanto Outro: Breves notas sobre (ciber)simulações lúdicas», Coimbra Capital da Cultura 2003, projecto ciberscópico (secção «cibersimulação») consultável em www.ciberscopio.net.

PARA ALÉM DO JOGO E DA ARTE

Ajedrez – II

[...]

También el jugador es prisionero
(la sentencia es de Omar) de otro tablero
de negras noches e blancos días.

Dios mueve al jugador, y éste, la pieza.
Qué dios detrás de Dios la trama empieza
de polvo y tiempo y sueño y agonias?
(Jorge Luís Borges, *El Hacedor*)

1. Imaginemos que deus, e não tenho à mão outra figura para esta criação, fez uma circunferência. Esta linha fechada e curva é a fronteira entre o círculo-centro, onde se instalaram as origens de tudo, e um exterior que parece uma superfície plana e infinita. No rebordo da circunferência, mas do lado de fora, deus colocou os homens, voltados para essa exterioridade, de costas para o centro. É nesse desnorte, nesse nascimento em nenhures na linha do espaço e do tempo, que o homem enfrenta pela primeira vez a sua dimensão. Aqui nascem a linguagem e o jogo (deverão ter nascido gémeos), e muito mais tarde a obra de arte enquanto espelho reconstutivo de uma deformação óptica (e ôntica) que atinge todos os humanos. Por vezes alguns homens tentam olhar o que fica nas suas costas, o olho de todas as origens, mas aqueles que o tentam olhar ficam cegos. A luz cegou os profetas e os poetas primeiros por se aproximarem demasiado desse *tohu-bohu*, desse caos. O desconhecimento de todas as origens é um atractor de ilusões e de imitação, promovendo a substância a que chamamos esperança a uma espécie de órgão que nos conduz na existência e nos arma contra a ignorância animal do espaço e do tempo, do ínfimo ao infinito.

Luís Cláudio Ribeiro

Universidade Lusófona de Humanidades e
Tecnologias

Este órgão é visível na maioria das actividades humanas, mas revela-se central na religião e na arte. O que une, no entanto, estes dois conceitos é a capacidade do homem jogar: de aceitar e jogar com um conjunto de regras que tenham, em representação, uma origem e um fim. O estado da sem experiência, aquele que centraliza todas as origens, deve ser resgatado e preenchido por uma comunidade em constante imersão no sentido, participativa. Não que a sua presença legitime alguma coisa mas no acto o seu tecido ontológico mostra-se menos rasgado, menos problematizante e, por vezes, menos absurdo. É neste rastro que podemos entender o conceito grego de *theoria*: *el theorós es, pues, el espectador en el sentido más auténtico de la palabra, que participa en el acto festivo por su presencia y obtiene así su caracterización jurídico-sacral, por ejemplo, su inmunidad* [Gadamer, 1977: 169].

Nas comunidades primitivas tudo parece estar ligado aos rituais. É a tentativa de compreensão da sua existência e do mundo que origina os principais pólos fundantes da civilização, sejam eles o direito, a ordem, o saber, a poesia, a ciência, etc. Essa compreensão faz-se primeiro na narrativa dos mitos (sua genealogia, história e função), dando conta daquilo que o primitivo considerava fenómeno. Mas em todas estas narrativas e nos próprios rituais, o que encontramos, no seu extremo, é um limite que se aproxima bruscamente do risível e da seriedade [Huizinga, 1971:7]. É este mesmo limite, com outras expressões, que é visível nas pinturas e nas gravuras do homem primitivo. Em dado momento o homem sentiu que da parede e das suas mãos se levantavam estranhas figuras muito semelhantes às que conhecia no campo. Desse espanto surgiu uma máscara que procura em todos os instantes apagar a existência autónoma do riso e do sério ao tornarem-se nela simultâneos (em Gadamer a simultaneidade *constituye la esencia del "asistir" ou algo único que se nos representa, por lejano que sea su origen, gana en su representación una plena presencia* [Gadamer, 1977:173]).

As gravuras que o fogo da caverna ilumina são um erro e um jogo, mas já esse artista sabia que não era importante a descoberta da forma que a matéria guarda, mas que ela fosse parcialmente visível, aparecida aos olhos dos outros. Esse artista já sabia que o erro era importante, e só o errar melhor o aproximava desse olho doloroso que guarda todos os segredos e todas as origens (somos seres do erro e da errância como foram Ulisses e Édipo). Naquele instante, o risível e a seriedade ficaram para sempre suspensos sobre o mundo, ou entranhados na matéria, até que o limite se apague e fique só eu e o jogo. Todos os jogadores compulsivos desejam em algum momento do seu percurso a derrota (o erro). O jogo em acto que se auto-representa não precisa de ser sempre uma vitória. A derrota é também a continuação do jogo e, por vezes, a única forma de o jogo não acabar, de se continuar a jogar em nós. Por isso, as breves linhas das gravuras rupestres, os dorsos dos animais sobrepostos e os inacabados corpos mostram que desde esse tempo o importante não é a descoberta da forma intacta, guardada, simultaneamente, na mão e na parede, mas o assombro e o mostrar de uma forma que é a origem de qualquer coisa que não se soube concluir. Era no entanto necessário que esse risco, essa cauda, surgisse, para que não se ouvisse sempre o riso dos deuses e o jogo da criação continuasse, obedecendo a condições que são inatas à arte e ao jogo. E aqueles que olhavam essas paredes já não viam a natureza a representar-se, a *mimesis*, mas as formas a começarem a ganhar uma vida distinta a caminho de qualquer coisa: do homem, da natureza ou do ideal.

Estes espectadores perceberam que estavam perante uma nova forma de jogo, distinta das brincadeiras infantis ou dos rituais, sentindo-se obrigados e com o dever de estar atentos à

experiência de alguém que traçava com a ponta aguçada do sílex uma nova paisagem. O espaço vai ganhando novos contornos, imersos que estão nessa representação. E esse mesmo espaço vai-se alterando, iluminando, ganhando relevo em relação ao que preexistia. Por momentos, este é um espaço em metamorfose, que se aproxima daqueles em que se dão os rituais e os jogos, mas enquanto estes não perdem as qualidades do seu destaque espacial e temporal, o primeiro continua nessa espécie de metamorfose, visto estar envolvido com aquilo que aparece de nenhures e é arte. Eles foram os primeiros participantes a sentir que algo fugia à compreensão e à dominação, primeiro do que aquele que, com a mão, descolava a forma da parede (*do garatujar emergem linhas que não foram solicitadas* [Steiner, 2002:48]). Porque quem engendra uma forma, ou quem joga, faz parte do conjunto da gestação não podendo contemplar à partida o que gera. Tudo está em exibição e em acto, o que torna impossível suspender o seu percurso de representação; já os outros entendem que o sentido sobrevoa as suas cabeças e se manifesta, na interpretação, em linguagem. (Aqui poderíamos colocar uma nota fundamental no traçado que estamos a fazer: quer o jogo, quer a arte, apenas podem ter surgido quando uma língua suficientemente ampla era partilhada pela comunidade, e a linguagem era uma linguagem humana, vocal e articulada. A concepção do espaço que é inevitável para o confronto do exercício humano apenas é possível num registo linguístico mesmo que ainda proto-literário: no espaço nos reunimos, recebemos, damos e agimos).

2. A arte tem-se unido sempre à mesma família a que pertencem os jogos. Não porque saibamos que em sua essência são familiares ou tiveram a mesma origem, mas porque o parentesco é, para já, tão evidente como as diferenças [Wittgenstein, 1987:236]: só que o reino das semelhanças contribui de uma forma decisiva para entender que relacionamento existe entre estes dois conceitos¹. Wittgenstein refere nas suas *Investigações Filosóficas*, citando Frege, que «a uma área sem fronteiras precisas não se pode de todo chamar uma área» (§71). Embora nos conceitos de jogo e arte não se possa falar de uma ausência completa de limites, podemos, no entanto, referir que são conceitos com uma estrutura aberta e neles podemos destacar relações de similaridade. Sobre um e outro (talvez mais a arte) nunca conseguiremos erguer uma teoria capaz de os identificar e de os deter (o ser do estético faz-se-nos visível apenas como jogo e como representação), e este facto, paradoxalmente, faz deles mais humanos (no seu uso) e sobrevoando o humano (em seu acto, criação e função). Quer o jogo, quer a arte serão sempre conceitos abertos (por vezes manipuláveis, como no interior da estética. Há outros conceitos que julgávamos fechados e se mostram abertos, como o de natureza. E este *em aberto* na natureza é capaz de ser a origem do *em aberto* noutros conceitos com os quais contemporaneamente lidamos), pois em constante deriva e reajustamento (um olhar rápido sobre o século XX, sobretudo nas artes plásticas, na literatura e na técnica, dá-nos elementos para nisto acreditar).

Quer a arte, quer o jogo são *formas de vida*, e como tal, embora sujeitos a algumas regras, organizam-se por si numa livre iniciativa de criação. O jogo e a arte terão a sua origem no interior da circunferência que acima descrevemos e a liberdade, que é condição necessária destas criações, impõe-lhes que se apresentem a outros como organismos vivos: disto depende a sua existência e

¹ Embora não seja tema deste estudo, convém notar que as noções de jogo, conceito aberto e de semelhança em Wittgenstein, servem a Morris Weitz (cfr. *The Role of Theory in Aesthetics in Philosophy Looks at Arts: Contemporary readings in Aesthetics*, Temple University Press, 1978) para sustentar a sua tese sobre a impossibilidade da definição de arte.

morte. Ambos, a arte e o jogo, sobrevivem na experiência e apenas nela, e esta experiência é continuamente uma mediação. No entanto, ao contrário da arte, no jogo, o jogador existe apenas quando são conhecidas as regras e a sua sorte ou azar depende sempre do(s) outro(s) jogador(es) ou do próprio jogo. Há momentos de decisão no jogo que não existem na obra de arte, que faz do jogador ente e participante do aparecimento e desenvolvimento dessa forma de vida. E como vida que é, mesmo que o tempo cesse não acabará o jogo:

*Cuando los jugadores se hayan ido,
cuando el tiempo los haya consumido,
ciertamente no habrá cesado el rito.²*

3. Voltemos um pouco atrás. Temos espaços demarcados para os rituais, para o jogo e para a arte. A comunidade constitui espaços a partir de uma geografia de afectos, e o próprio espaço só se funda em nós a partir dessas afecções e dos seus nomes. Todos os espaços já demarcados não podem ser cruzados por uma comunidade distinta: a sobreposição de símbolos tornaria impossível o entendimento. Um pouco à maneira do que Bergson escreveu, o riso, o que se pode dizer do sério, pressupõe «entendimento prévio», «cumplicidade com outros» [Bergson, 1993:20]. No entanto, não têm na sua identidade uma série de predicação idêntica. O espaço da arte é um espaço democratizado, voltado para a exposição, e nesta para a repetição e a diferença. Já o espaço do jogo é um espaço isolado, afastado do convívio com outros que não aqueles que no acto participam, mas igualmente sujeito à repetição e à diferença. O jogador não gosta de estar a ser visto e não gosta de partilhar o espaço com outros que não entendam o jogo e as suas regras, que não levam o acto a sério. No entanto, e ao contrário da arte, *para o jogador o jogo não é um caso sério e esta é precisamente a razão porque joga* [Gadamer, 1977:144], a seriedade do jogo repousa na sua essência, manifestamente independente dos que jogam. O jogador apenas se dá conta da seriedade do jogo quando é derrotado, mas sendo a derrota e a vitória elementos do próprio jogo, não consegue parar; algo o impede a reflectir os efeitos do jogo para além do domínio do jogo e do espaço próprio do jogo. Porque o sujeito do jogo não são os jogadores mas o próprio jogo, toda a experiência nele faz sentido, mesmo a derrota. Ao invés, quando falamos de espaço, não se busca para a arte um espaço próprio, que a legitime. É depois de *exposta* (lida, vista ou ouvida), que se inserem novas qualidades no espaço que ela própria criou e que se encontra em contínua metamorfose, por mediação total. Foi isso que aconteceu no espaço pré-histórico, é isso que acontece na galeria ou no museu. O que os iguala é uma estrutura temporal, sujeita a uma experiência, que torna a obra e o jogo em **isto é**, acrescentando-se à obra de arte a sua perduração (os jogos podem perder-se no tempo, como alguns utensílios que perdendo a sua serventia se mostram no presente numa desolação étnica).

4. O jogo manifesta-se, quase sempre, como uma *manipulação* do acto criador e da criação, tal com a língua e a obra de arte. Estes três conceitos, que já contribuíram, ao longo dos séculos, para um profundo rastro teórico, estão unidos por aquilo que faz deles organismos autónomos, em acto, dependendo em maior ou menor grau de uma mediação para se cumprirem. Esta mediação apenas é

² Jorge Luis Borges, *Ajedrez-I*, in *El Hacedor*.

possível numa comunidade de vivos despertos não apenas para o mundo mas também para a realidade humana e o seu conhecimento. Entende-se assim que só numa comunidade com algum domínio da linguagem e da representação é possível o surgimento do jogo enquanto relação. Esta relação originária é sobretudo uma relação sedentária e cultural, que implica uma transformação do lógico em lúdico: o modelo do *logos* grego é convertido numa criação doméstica onde imperam regras precisas que determinam a independência do próprio jogo, reproduzindo aspectos da realidade. É esta liberdade em acto, que prescreve uma autonomia, que aproxima o jogo da obra de arte: ambos os conceitos se reportam a comportamentos expressos numa determinada textualidade, ie, na capacidade de se unirem na criação de linguagens. Parece-nos evidente que apenas nestes dois domínios tão profundamente humanos não ouvimos o riso de deus denunciando o nosso pensar sobre o mundo, porque deles está arredado, mesmo que a obra de arte e o jogo se entendam como imitação. A *Sua* existência pode sobre eles pairar, mas também eles pairam suspensos sobre o mundo.

O jogo e a obra de arte, naquilo em que se assemelham, são o lugar de tensões e de polaridades, produtores de um diferir constante mas também da repetição. Sabemos, no entanto, que nem em tudo, na substância e acidentes, o jogo é idêntico à arte. No jogo o que realmente interessa é chegar ao fim, suplantando etapa a etapa, sem nunca deixar cair o conjunto das significações precedentes e não perder o lugar consciente de futuras significações. Jogar não é mais que constituir uma espécie de biografia do próprio jogo, atravessada, em planos concordantes, pela subjectividade do jogador. Já a arte, partindo dessa vontade de poder preencher as falhas de sentido, pela ausência de uma origem que tudo rasure ou nivele, é modelizante, constituindo em cada significação um mundo e uma textualidade para esse mundo, sendo os limites deste os limites da nossa linguagem [Wittgenstein, 1987:114]. Ou melhor: *O jogo representa a aquisição de uma habilidade, a preparação numa situação convencional, a arte é a aquisição de um mundo, (uma modelização do mundo) numa situação convencional* [Lotman, 1978: 132].

5. A arte, como o jogo, *só na mediação alcança o seu verdadeiro ser* [Gadamer, 1977:162]. Mas esta mediação tem nos dois *objectos* uma distinção que se pode chamar de estética. Enquanto na obra de arte as variações propostas podem considerar-se livres e arbitrárias, no jogo elas estão subjugadas às representações anteriores e conseqüentes. Na arte é sua qualidade a expressão que faz com que toda a obra contemporânea seja, antes de ser presente e um dado inteiro para os sentidos, futuro. A obra desloca-se para essa ausência de tempo onde só a esperança se instala para, por pressão das configurações e mediações, regressar ao presente: o ser devir e o seu regresso mediatizado consolidam o seu ser. Ao ficar em trânsito no futuro a obra é sempre uma obra aberta mas também, simultaneamente, a distância e o limite desse abismo que é a morte. Esse trânsito da obra de arte (estamos a pensar na literatura) não existe no jogo. O que está em aberto nele são, além das suas possíveis configurações, os níveis de auto-representação, até um lugar e um tempo em que a ilusão parece deixar de existir, persistindo ainda e sempre a esperança de um renovado acto lúdico no momento seguinte.

O jogo mantém com a esperança uma relação de parentesco, não em si, mas na espécie daquilo que os une: o vazio. E se este vazio ainda é possível de preencher em criança, com os seus sonhos, desconhecimento, irracionalidade e regras próprias, torna-se impossível em adulto: o jogo enlaça-se com a esperança permanecendo solitários no enlace. Só nas crianças é que alguns jogos *parecem*

ser perfeitos sem serem sujeitos: primeiro, porque a infância provoca linhas concorrentes nos horizontes temáticos; segundo, porque ela não se comporta perante o jogo como se este fosse apenas entretenimento ou ludicidade.

Aquela derrota original que repousa na metamorfose do conceito de jogo desde tenra idade à idade da razão, gera dois movimentos que parecendo sair da mesma esfera são diferenciados. O primeiro é que o conceito de jogo envelhece connosco na mesma ordem em que já não podemos inventar novos artificios ou regras mas subjugarmo-nos às que preexistem para um determinado jogo (e o escape infinito menos um, em alguns jogos, não altera substancialmente este ponto de vista, apenas o reforça). Segundo: a volúpia para onde caminham os agentes é sempre em volta de um circunferência, voltados para o lado externo, de costas para o contingente e o centro. Os olhos do jogador abrem-se ao vazio e à ilusão e só de tempos a tempos se voltam para um pólo atractor que o observa, que existe no centro da esfera e que comporta as regras explícitas, pois as implícitas dominam a intuição, ie, estão à frente dos seus olhos, num qualquer lugar do futuro e são em si a esperança, uma energia, um vaivém entre o jogo e o jogador; e no jogo a superação contínua das suas figuras, i.e., a manifestação do próprio jogo que se torna sujeito. No entanto, esta manifestação cessa, temporariamente, quando há uma vitória. Este ganho não é o fim do jogo, é apenas o respirar do próprio ou uma pausa no seu respirar; quando o desejo de superação começar, recomeça esse vaivém ininterrupto entre o sujeito e o objecto, que não coincidem no movimento com o jogador e o jogo; alternam-se ou revezam-se muitas vezes, sendo o sujeito, normalmente, o próprio jogo. Este, verdadeiramente, só não tem uma essência autónoma daqueles que jogam, isto é, só não é sujeito, quando há uma subjectividade que o limita tematicamente e quando os que jogam o fazem ludicamente: *También hay juego, e incluso sólo lo hay verdaderamente, cuando ningún "ser para sí" de la subjectividad limita el horizonte temático y cuando no hay sujetos que se comporten lúdicamente* [Gadamer, 1977:145]. O jogo dá-se como horizontes contínuos, num espaço preestabelecido, auto-representando-se, mas sempre livre da constituição voluntária ou involuntária dos horizontes dos participantes. Por isso é que a brincadeira infantil é raramente um jogo, uma composição, mas uma decomposição da vida do *brinquedo* no interesse da criança. Afastar-se da encenação por ela criada, não é deixar de jogar, mas interromper para recomeçar, mais tarde, no mesmo lugar, a encenação inconclusa. Poder suspender o jogo com uma simples tecla, quebrar esse vaivém entre o jogo e o(s) jogador(es), para o reatar mais tarde, como acontece nos jogos digitais, desvirtua a noção moderna de jogo mas alarga o horizonte da subjectividade e de entretenimento, parecendo apenas ser sujeito. Aqui o jogo constitui outro texto, novas regras e novo dispositivo, entendendo-o como um *mecanismo adaptado* para um determinado fim. O que se altera radicalmente é o código cultural dos jogos que deixa de ser oral para passar a ser literário, onde vários sub-textos (do dispositivo, do receptor e do emissor) vão constituir um texto maior, codificado, tornando-se ele-próprio um dispositivo e modelo para outras acções e jogos: *Habíamos mundos de linguagem* (Heidegger) ou *jogos de linguagem* (Wittgenstein) *de um modo tão múltiplo e tão íntimo que faz com que a nossa sensação de ser seja primariamente semiótica. É a codificação que torna "sensível", no sentido mais pleno do termo* [Steiner, 2002:293].

6. O jogo representa-se. O seu modo de ser é, pois, a auto-representação. E este modo de ser distingue-o da arte, pois esta, desde o espelho que bebia todas as imagens do mundo e as conservava (*República*, Platão), representa-se sempre para alguém. A condição fundante de toda a

arte reside num desejo: o de querer ser partilhada. Aqui reside outra distinção entre o jogo dos humanos e a arte: se o primeiro representa também os jogadores, na arte ela representa-se na ausência de quem a faz, apresentando-se a outro, exibindo-se. Só a noção de exibição faz novamente ligar os dois ofícios, assim como o grau de inocência que os atinge.

(Nota: fusão ancestral entre o jogo e a arte, ou melhor, na sua predicção: as palavras jogar e representar são na língua portuguesa, isentas de equívocos, ao contrário de noutras como a francesa (*jouer*), a inglesa (*to play*) e mais radicalmente na alemã. Nesta existem três palavras que promovem essa fusão: *schauspiel*, *schauspieler* e *spieler* que significam, respectivamente, jogo para exibir – peça de teatro, jogadores que se exibem – actores, e jogadores).

A obra de arte apenas se cumpre nesta exibição de si aos outros, sem esta condição ela fica suspensa, sem significado, sem mundo e desprovida de ser. Contrariamente, os que estão junto à circunferência, olhando, entendem que o jogo vive por si, exibindo-se apenas para um dentro onde repousam as suas figuras e instrumentos lógicos, numa completa autonomia, repetindo-se até ao fim dos tempos, mesmo que ganhe outro aspecto e novas regras, isto é, outra substância (é esta etapa que faz do jogo um movimento metamórfico, em constante metamorfose não para a exibição, para um exterior, mas para um interior que nunca ganha uma forma definitiva em si, mas apenas a perda ou a vitória no outro).

De acidente em acidente, de patamar em patamar, o jogo revela-se o mesmo em sua idealidade. O mesmo não se passa, como vimos, com a obra de arte, onde cada acidente, ou interpretação, não a esgotando, encerra-a até um próximo sentido; reveste-a, parecendo aos nossos olhos outra, não deixando de ser, contudo, a mesma. Mas o acidente une de facto o jogo e a obra de arte, apenas com uma diferença: enquanto o acidente na obra pode desenvolver-se a nosso favor, do espectador, leitor, ouvinte e do próprio artista, no jogo o acidente é sempre uma perda, é, portanto, irreparável. Mas em nenhum deles está em jogo a vida, a não ser noutra pathos, apenas uma espécie de redenção que passa inevitavelmente pela nostalgia (e pela noção de apocalipse moderno). É a nostalgia que associa o jogo propriamente dito à arte; algo posterior, algo que se consuma em energia e reflexão. Nunca saberemos a origem de nada, e com o tempo afastamo-nos cada vez mais das gramáticas da criação: o círculo vai-se enchendo, afastando a linha da circunferência do ponto central. Cada vez que jogamos, jogamos na ilusão de diminuir o raio e o vazio que se gera atrás de nós; mas o vazio gera vazios e isso é muito evidente nos últimos modernos que somos nós. A luz do centro encandeia, alimentada pelo espaço intermédio. Não a podemos olhar, sentimos dela apenas uma nostalgia.

De facto ainda há outra qualidade que os desune. Toda a obra de arte engendra um tempo que lhe é próprio. Este tempo é a criação livre do homem num determinado espaço, igualmente criação da imaginação humana. O tempo é uma força de tracção para o espaço, vimos isso em muitas obras literárias do século xx, e outras constituem *clusters* temporais noutras eras. Este livre jogo com o tempo é na verdade aquilo que falta ao jogo propriamente dito, porque neste o livre jogo das faculdades humanas faz-se com o espaço, e orientado por regras pré-visíveis. A experiência do tempo livre é a experiência visível, por exemplo, na poética, em que a sintaxe e a semântica são constituídas para tornarem possíveis o espectro.

7. A arte, enquanto transformação do jogo em construção, deixa na transformação em trânsito o aspecto de ludicidade para constituir o verdadeiro ou o verosímil. Quando uma obra é exibida,

instalada (*levantada*, escreve Heidegger) ela está em movimento para o outro, em contínua edificação para o outro e só assim «se consagra e glorifica» [Heidegger, 2002:42], isto porque a obra o exige. Há uma exigência da forma que é cumprir-se, e para tal ela tem que ser levantada e mostrada. A obra exige, desde a sua origem, uma partilha com os outros e só assim ela se pode cumprir. Isto acontece com todas as obras de arte e mesmo, no contemporâneo, com alguns utensílios que perdendo a serventia mostram-se agora na sua desolação: por uma falha no tempo eles desejam ser obras de arte, ser-obra. Mas o que significa ser-obra? «levantar um mundo», acrescentar outro mundo àquele que é apreensível e perceptível. «*O mundo faz mundo*» e é nele que vivemos e de que depende a nossa história. Não nos referimos a uma parte substancial da realidade objectiva: *A pedra é desprovida de mundo. A planta e o animal também não têm mundo, mas pertencem ao fluxo velado de uma envolvimento* [Heidegger, 2002:42]. Mas nós temos mundo porque continuamente nos detemos nessa ferida aberta pelas coisas do mundo. Aquilo que se mostra, que é levantado, já é outro onde deixou de ser possível reconhecer o mesmo ou o autor. Se assim não fosse deixaria de haver arte e o próprio jogo perderia parte importante do material que agora está do lado do espectador. Na narrativa, por exemplo, deixou de haver biografias para passar a haver apenas autobiografias, pois já nada pode ser identificado fora do seu círculo de projecção e sentido. No entanto, o jogo não cessa de se constituir no interior da obra de arte, sobre uma realidade que não está ao nosso alcance, localizando-se num futuro que a esperança tanto co-age para a tornar presente, mas é sempre um excesso de possibilidades não esgotáveis, o que é contrário à actualidade. É esse gesto humano pelo realizável, pela realidade, que o faz jogar continuamente, mesmo sabendo que não são totalmente realizáveis todas as expectativas: no fundo da caixa de Pandora persiste a ilusão do tempo, do espaço e da matéria.

Um dia tudo passará a ser um jogo, em parte uma arte negra, que subalternizará todas os outros saberes humanos. Temos indícios disso no contemporâneo: o quotidiano transformou-se num jogo, onde situações diferenciadas (em suportes diferenciados) com regras programadas, fazem de nós participantes. Uma das respostas aos versos de Borges, em epígrafe, seria a evidência de sermos nós o Jogo, o que tornaria tudo mais claro, não enigma.

Bibliografia

- Bergson, Henri, (1993), *O Riso – Ensaio sobre o significado do cómico*, Lisboa, Guimarães Editores.
 Borges, Jorge Luis, (1989), *Obra Poética*, Buenos Aires, Emecé Editores.
 Gadamer, Hans-Georg, (1977), *Verdad y Método – Fundamentos de una hermenéutica filosófica*, Salamanca, Ed.Sígueme.
 Heidegger, Martin, (2002), *Caminhos de Floresta – Holzwege*, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian.
 Huizinga, Johan, (1971), *Homo Ludens-O jogo como elemento da cultura*, S. Paulo, Perspectiva.
 Lévi-Strauss, Claude, (1975), *Anthropologie Structurale*, Paris, Plon.
 Lotman, Iuri, (1978), *A Estrutura do Texto Artístico*, Lisboa, Ed. Estampa.
 Steiner, George, (2002), *Gramáticas da Criação*, Lisboa, Relógio d'Água Editores.
 Wittgenstein, Ludwig, (1987), *Tratado Lógico-Filosófico/Investigações Filosóficas*, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian.

UM TABULEIRO DE DUAS FACES: O LÚDICO E O ALEATÓRIO NA FIÇÃO CIENTÍFICA DE PHILIP K. DICK*

«[...] o hexagrama estendia-se diante de si e não necessitou de o identificar pela carta. Reconhecia-o como sendo o Hexagrama Quinze. *Ch'ien*. Modéstia. Ah! Os baixos elevar-se-ão, os altos serão rebaixados, as famílias poderosas serão humilhadas [...].»

Philip K. Dick, *O Homem do Castelo Alto*, vol. I, p. 20

«A desintegração do sistema económico e social fora lenta, gradual e profunda. Tão profunda que as pessoas perderam a fé nas próprias leis naturais. Nada dava a impressão de ser estável ou fixo; o universo era um fluido deslizando. [...] A previsão estatística tornou-se popular... o conceito de causa e efeito morreu. As pessoas deixaram de acreditar que podiam controlar o que as rodeava; tudo o que ficou foi uma sequência de probabilidades; bons palpites num universo de imprevisível.»

Philip K. Dick, *Lotaria Solar*, p. 17

«Através do *I Ching* a configuração total do *koinos kosmos* pode ser escrutinada – foi por essa razão que King Wen, na prisão no ano 1100 a. C., o compôs; não estava interessado no futuro. Desejava saber o que estava a ocorrer fora da sua cela nesse momento, o que se passava no seu reino no instante em que lançava as hastes de milefólio e delas derivava um hexagrama.»

Philip K. Dick, «Schizophrenia and *The Book of Changes*» (1965), in *The Shifting Realities of Philip K. Dick: Selected Literary and Philosophical Writings*, p. 180

Tendo em conta o reduzido número de títulos na obra de Philip K. Dick que abordam o tema do acaso, não será muito correcto defender que este é preponderante, muito menos se se tiver em conta o peso doutras temáticas, como a oposição humano/inumano

Jorge Martins Rosa

Departamento de Ciências da Comunicação,
Universidade Nova de Lisboa.

* Texto realizado no âmbito de uma bolsa de doutoramento da Fundação para a Ciência e Tecnologia, ao abrigo do programa POSI.

ou a dialéctica entre a percepção e a realidade. Contas feitas, em quase quarenta novelas de ficção científica (deixando portanto de lado as novelas *mainstream* e os contos), apenas quatro, dispersas ao longo de 32 anos de escrita, recorrem de forma explícita ao acaso como tema central. Nesses poucos títulos – *Solar Lottery* (escrito em 1954), *The Man in the High Castle* (1961), *The Game Players of Titan* (1963) e *A Maze of Death* (1968) –, é contudo possível observar como tal tema aparentemente «menor» se associa, de forma bastante coerente, àqueles que são mais comumente referidos como dominantes no autor.

A estratégia aqui seguida consistirá justamente, sem esquecer uma sumária passagem pelas novelas acima referidas e pela forma como nelas é abordado o acaso, na demonstração de como uma aparente dualidade (no limite contraditória) no tratamento do tema pode ser resolvida a partir do momento em que se assume uma perspectiva mais alargada que torna manifesta a sua ligação a todo o universo temático de Philip K. Dick.

*Solar Lottery*¹, escrito em 1954, foi, numa fase inicial em que dominavam os contos, mais vendáveis, a segunda novela de ficção científica de Dick² e a primeira a ser publicada, no ano seguinte. Sendo claramente influenciada pela teoria dos jogos de von Neumann e Morgenstern, é aí retratada uma sociedade futura cujo princípio fundamental de organização política é aleatório. A escolha do líder, o Quizmaster, é feita ocasionalmente com base no que aí se define como «o girar da garrafa». À partida, qualquer indivíduo pode ser designado como Quizmaster, desde que seja «livre», isto é, que possua um cartão de identificação. Dada a forma de organização económica, estruturada com base em gigantescas corporações, os *hills*, este princípio radicalmente democrático é contudo pervertido: assegurar um posto fixo de trabalho, supõe-se que bem remunerado, implica a entrega do cartão de identificação. Daí decorre que os únicos «candidatos» são os representantes dos *hills*, com tantas mais probabilidades quantos os cartões de que se apropriaram, e os desempregados ou os empregados por conta própria, estes com ínfimas hipóteses. Para tornar o sistema mais complexo, reduzir a desejabilidade de ascensão ao cargo de líder e, tanto ou mais importante, carregar a sociedade de um grau ainda maior de ludismo, imediatamente após a «eleição» de um líder segue-se a escolha de uma série de assassinos que irão tentar destituí-lo do cargo. É neste pano de fundo³ que Ted Benteley, a personagem principal, se demite do seu cargo num dos *hills*, aceitando um novo emprego para o actual Quizmaster mas desconhecendo que este tinha entretanto sido destituído em favor de Leon Cartwright. Este último é o líder de uma instituição para-religiosa que acredita que o seu «messias», John Preston⁴, havia descoberto um mítico décimo planeta do sistema solar, onde poderia ser fundada uma nova colónia com um outro sistema político. Como vem a descobrir-se bastante avançada a narrativa, Cartwright havia, em nome da causa do prestonismo, alterado o sistema de probabilidades da «garrafa» para ser eleito e, conseguindo escapar, graças à ajuda de Benteley, a um assassino sintético, falsifica de novo o sistema para que Benteley seja o novo Quizmaster.

¹ Em português, *Lotaria Solar*, Mem Martins, Europa-América, 1989, tradução de Samuel Soares.

² Assumindo que *The Cosmic Puppets* deve também ser categorizada como ficção científica, apesar da clara proximidade do género *fantasy*.

³ A que devemos ainda acrescentar a previsível regressão da sociedade a uma omnipresença da superstição, como pode ler-se em epígrafe.

⁴ Não podia ser mais evidente a inspiração na lenda do Preste João.

O *topos* de uma sociedade regida por princípios aleatórios volta a surgir, ainda que de forma mitigada, em *The Game-Players of Titan*⁵, escrito em 1963. Depois de vencidos num conflito interplanetário com os habitantes de Titã, os terrestres adoptam uma série de elementos da sua cultura, nos quais se inclui a institucionalização do jogo do *bluff*, espécie de cruzamento entre o Monopólio e o Poker. Com uma população dizimada pela guerra, e na sua grande maioria estéril, a Terra encontra-se organizada em pequenos grupos locais (quase tribos) de proprietários que regularmente se dedicam ao *bluff*: mais do que um jogo, este serve ainda para trocar propriedades e recombinar casais de forma a aumentar, numa espécie de promiscuidade sexual instituída e fortemente regulada, as probabilidades de assegurar a descendência. Apesar da narrativa demasiado dispersa, deixando a questão do jogo secundarizada, este acaba por ter uma função determinante no final, quando terrestres e *vugs* (os nativos de Titã) participam numa partida de *bluff* de proporções cósmicas, desforra da derrota anteriormente infligida por meios bélicos convencionais.

Em qualquer dos casos acima descritos, o lúdico e o aleatório são integrados no pano de fundo de distopias políticas ou sociedades em regressão civilizacional; melhor: estão intimamente ligados a formas de distopia, nem sempre numa relação de causalidade directa mas ainda assim como pilar fundamental das formas de organização social retratadas.

Recuando, relativamente a *The Game-Players of Titan*, dois anos na data de composição, encontramos uma das mais famosas novelas de Philip K. Dick, onde o aleatório tem um papel fundamental: *The Man in the High Castle*⁶. É, logo depois de *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, que deu origem ao filme *Blade Runner*, uma das obras mais conhecidas de Dick e simultaneamente a que lhe fez merecer o prémio Hugo, apesar de não se tratar de uma narrativa enquadrável no registo mais imediato da ficção científica. A história tem lugar num tempo aproximadamente coincidente com o da escrita (século xx, fins da década de 50, início da de 60), pelo que o que permite colocá-la de forma algo vaga na categoria da ficção científica é a sua premissa de base: como seria um mundo em que as potências do Eixo (a Alemanha, o Japão e a Itália) tivessem sido os vencedores da II Guerra Mundial?

Como é possível verificar através de uma consulta a <http://www.uchronia.net>, um *site* dedicado às realidades e cronologias alternativas na ficção, a construção de narrativas com base na alteração de uma premissa de base (no nosso caso, o presidente Franklin Delano Roosevelt teria sido assassinado em 1933) não é algo exclusivo da ficção científica⁷. O que faz então de *The Man in the High Castle* uma obra de antologia no género? Essencialmente dois elementos (para não referir a complexa trama narrativa com quase tantos pontos de vista quantas as personagens). O primeiro é a existência de uma espécie de laço de Moëbius, um livro dentro do livro que, como aquele que

⁵ Em português, *Os Jogadores de Titã*, Lisboa, Livros do Brasil, 1994, tradução de António Porto.

⁶ Em português, *O Homem do Castelo Alto* (2 vols.), Lisboa, Livros do Brasil, 1993, tradução de António Porto.

⁷ No total, o *site* acima referido lista 1454 entradas de livros, contos ou mesmo artigos que tratam cronologias alternativas. O peso da ficção científica é significativo, mas está longe de ser exclusivo. Restringido-nos tanto a este género quanto ao caso mais específico da vitória alemã na II Guerra Mundial, o artigo de John Clute «Hitler Wins», em *The Encyclopedia of Science Fiction*, faz uma lista que não se pretende completa mas que é suficientemente exaustiva, e da qual constam 7 títulos escritos antes ainda do desfecho da guerra e 27 posteriores a 1945, dos quais uma ficção de rádio para a BBC, um filme (*It Happened Here*), um episódio da série televisiva *Star Trek* escrito por Harlan Ellison, e, como seria de esperar, *The Man in the High Castle* e o relativamente recente *best-seller* de Thomas Harris, *Fatherland* (art. cit., pp. 572-573).

lemos, narra uma «realidade alternativa» na qual os Aliados venceram a guerra. Poderíamos perguntar-nos qual a verdadeira realidade, mas afinal o grande objectivo de Philip K. Dick parece aí ser o de lançar-nos num universo no qual introduziu um elevado grau de ludismo. Tomem-se dois exemplos. O «homem do Castelo Alto» é Theodore Abendsen, o autor desse outro livro de circulação clandestina, aí intitulado *The Grasshopper lies Heavy*⁸, que vive recluso, mas numa normalíssima casa de subúrbio e não num castelo. Outro exemplo: numa passagem fundamental, Tagomi, um alto funcionário na zona americana sob domínio japonês, contempla uma peça de joalheria e vê-se por momentos numa outra (a «nossa») América. Alucinação ou vislumbre passageiro de uma realidade paralela ou mesmo d'«A Realidade»?

Se este *loop* entre dois livros e duas realidades⁹ aponta para a presença de elementos *lúdicos*, que contudo praticamente se restringem à instância da enunciação, o segundo grande traço distintivo consiste na presença do *aleatório*¹⁰, elemento que atravessa tanto a enunciação quanto o enunciado e que se consubstancia no recurso ao *I Ching*. Um pouco em espelho da realidade retratada em *The Man in the High Castle*, na qual os japoneses revelam uma extraordinária curiosidade pelos elementos culturais americanos – coleccionar revólveres *Colt .44*, por exemplo¹¹ – assistiu-se na América dos anos 50 e 60 (particularmente na Califórnia onde Dick viveu toda a sua vida) a uma atracção pelas culturas e religiões orientais¹². Dessa atracção destaca-se a tradução do *I Ching*, ou *Livro das Mudanças* (precisamente em 1950), que viria a influenciar a música de John Cage, tal como tivera já influenciado, num outro registo, o psicólogo Carl Jung. E como veio a influenciar Dick: a inspiração para *The Man in the High Castle* terá sido supostamente o *I Ching*, muito mais do que o mero «what if?» do desfecho da II Guerra Mundial¹³. Com efeito, a evolução da narrativa está intimamente ligada aos lançamentos das moedas ou das hastes de milefólio que permitem obter os conhecidos hexagramas em mutação do *I Ching* (ainda que na

⁸ Trata-se de uma referência bíblica (Eclesiastes, 12:5). Tendo em conta o contexto desta passagem, que fala da velhice e da consequente decadência da força física humana, uma tradução possível seria *O Peso do Gafanhoto*, em vez do literal *O Gafanhoto Pousa com Força*, proposto pelo tradutor da edição portuguesa. Interessante também é o apelido do «autor»: Abend significa literalmente «tarde», mas é utilizado no alemão, por exemplo na expressão «Abendland», para significar o Ocidente; Abendsen poderá ser uma corruptela de «Abend sehen» («visão da tarde», «visão tardia»), ou de «Abend Sendung» («missão tardia», «envio tardio»). Em qualquer dos casos, não é de excluir uma referência à conhecida passagem «decadentista» de Hegel sobre a ave de Minerva (a coruja, sendo Minerva a sabedoria) que levanta voo ao entardecer (das civilizações, naturalmente). A hipótese aparentemente gratuita é no entanto confirmada por aquela que seria a derradeira obra de Dick, caso tivesse sido escrita, que tinha como título provisório *The Owl in Daylight*, mesmo tendo a expressão uma origem popular, do Sul dos Estados Unidos (cf. o volume de entrevistas compiladas por Gwen Lee e Doris Elaine Sauter, *What if our World is their Heaven: The Final Conversations of Philip K. Dick*, Nova Iorque, Overlook Press, pp. 74 e 133).

⁹ Na verdade, pelo menos três, pois a América pós-guerra retratada por Abendsen diverge, em elementos mínimos mas não desprezíveis, da América real.

¹⁰ Aleatório e lúdico devem portanto ser destrinchados. Esta destrinça é aliás, como poderá verificar-se, uma das premissas argumentativas deste ensaio.

¹¹ A escolha deste exemplo não é inocente, pois tem na narrativa um papel fundamental.

¹² Ainda hoje a variante *zen* do budismo, «destinada a um futuro imprevisivelmente brilhante na Califórnia do século XX», como nos diz Gerald Messadié em *História Geral do Diabo* (Gerald Messadié, 1993, pp. 86-87), tem aí um lugar de eleição.

¹³ Cf. *Divine Invasions: A Life of Philip K. Dick*, biografia da autoria de Lawrence Sutin. Na p. 109 refere-se a quase dependência que Dick entretanto possuía, consultando diariamente o oráculo (o próprio Dick menciona a necessidade de recorrer ao *I Ching* no seu ensaio de 1965 «Schizophrenia and *The Book of Changes*). Contudo, a «dependência» não tinha lugar sem um crescente cepticismo, expresso numa conversa com um amigo da seguinte forma: «Fuck it, I'll fix it – I'll write a novel based on it». (Lawrence Sutin, 1989, p. 109). Confirmará este «I'll fix it» a suspeita de que Dick, brincando com os leitores, particularmente com os críticos, terá manipulado e falsificado a aleatoriedade do *I Ching*? Tudo indica que sim.

segunda metade o recurso ao *Livro das Mudanças* seja muito mais escasso): Dick utiliza-os (ao nível da enunciação) para determinar aleatoriamente as acções e o destino das personagens¹⁴, mas são estas (ao nível do enunciado) quem nos torna manifestos esses lançamentos e a sua interpretação. Enunciação e enunciado confundem-se (de novo o elemento lúdico), ao mesmo tempo que o aleatório (*ma non troppo*) rege a construção da narrativa e as acções das personagens, nalguns casos verdadeiros dependentes, com graus variantes de esquizofrenia, de um oráculo proveniente de uma cultura que lhes é alheia¹⁵.

Pormenor importante é o facto de, ao contrário de *Solar Lottery* e de *The Game-Players of Titan*, a temática do acaso não surgir carregada de uma avaliação negativa. Ou, como tentaremos argumentar, tal ocorre porque se verifica uma maior dissociação entre a componente lúdica e o aleatório, o que não acontece nos exemplos anteriores. Para percebê-lo, será aconselhável recorrer à quarta (e derradeira) novela de Dick onde estes elementos surgem com lugar de destaque, *A Maze of Death*. Nesta novela, escrita em 1968, catorze indivíduos são transferidos como colonos para o planeta Delmak-O, aguardando ordens superiores que lhes esclareçam qual a missão que aí lhes foi destinada. Impedidos de sabê-lo, dado que a transmissão dessas ordens é interrompida e apagada, procuram organizar-se de modo a não só descobrirem qual o objectivo por trás da sua transferência como também para sobreviverem. Com efeito, sobrevivência é a palavra adequada, pois o que se segue assemelha-se, com uma antecipação de mais de 20 anos, a um *reality-show* género *Survivor* ou *Big Brother*. A grande diferença é que os colonos são verdadeiramente eliminados um por um — por assassinio, acidente, suicídio —, e não excluídos por qualquer decisão popular.

Há contudo ainda mais elementos a adensar o mistério de todas estas mortes, levantando a suspeita de que os colonos são como peões ou cobaias num jogo ou numa experiência de contornos também indefinidos. Cada um à sua maneira, todos sofrem de uma espécie de autismo social: de modo geral brilhantes nas suas especialidades (um economista, um psicólogo, alguns técnicos, etc.), poderiam facilmente organizar uma pequena sociedade se não fosse a incapacidade quase generalizada de empatizarem com os outros. A personagem «central», Seth Morley, é de alguma forma uma quase excepção, tal como Gelen Belsnor (cf. p. 78), e a prova é que ambos são os primeiros a suspeitar que se tratam de cobaias de uma experiência inspirada n' *O Deus das Moscas*, ou então que Delmak-O é uma colónia psiquiátrica¹⁶.

A ideia de indivíduos presos à sua realidade íntima é, de resto, uma constante na obra de Dick, a ponto de o próprio ter teorizado sobre aquilo que chamava a diferença entre o *koinos kosmos*, o mundo partilhado, e o *idios kosmos*, o mundo solipsista, e sobre a indesejabilidade de misturar os dois. Apenas como ilustração, *Eye in the Sky*, escrita ainda nos anos 50¹⁷, relata a sucessão de

¹⁴ Ou faz parecer que assim procedeu. Cf. a nota anterior.

¹⁵ Tal é verdade também para as personagens japonesas, mas aí o grande reponsável é K. Dick, que coloca no mesmo saco as culturas chinesa (onde nasceu o *I Ching*) e japonesa (que nem por isso o adoptou). Isso não terá impedido que Dick seja ainda hoje lido no Japão como um escritor quase canónico, acima do preconceito europeu e americano relativamente ao género como sendo uma espécie de «segunda divisão» da ficção, pelo que podemos fechar os olhos a este erro de atribuição.

¹⁶ A recordar um outro título bem conhecido de Philip K. Dick, *Clans of the Alphane Moon*, de 1964 (ed. port. *Os Clãs de Lua de Alfa*, Mem Martins, Europa-América, 1987, tradução de Nuno Miranda), onde todo um planeta é uma colónia psiquiátrica. A diferença fundamental, para além da numérica, é que aí os «colonos» conseguem uma quase irrepreensível organização em clãs ou castas, cada um representando um tipo de doença mental (paranóicos, maníacos, depressivos, esquizofrénicos polimórficos, etc.).

¹⁷ Mais concretamente em 1955. A edição portuguesa intitula-se *Universos Paralelos* (Lisboa, Edições 70, 1991, tradução de Eduardo Saló).

experiências-mundos que tem lugar imediatamente após um acidente nuclear. À vez, cada uma das personagens que sofreu o impacto do acidente impõe temporariamente a sua particular visão do mundo aos outros, mostrando como os «sonhos da razão individual» produzem monstros se deixados à solta: um dos mundos é uma teocracia bizarra em que a Terra ainda está no centro do Universo (mas pode-se ascender ao Céu com um guarda-chuva), onde as máquinas de distribuição de alimentos são como cornucópias impregnadas de maná, e em que os pecados, por insignificantes que sejam, são fulminantemente castigados de imediato; um outro (seria demasiado descrevê-los a todos) é uma realidade asséptica que começa por revelar-se quando as personagens ficam assexuadas e onde o desejo de limpar tudo o que é impuro leva ao extremo da desapareição dos órgãos internos responsáveis pela respiração.

Se em 1965, em «Schizophrenia and *The Book of Changes*», Dick ainda propunha que se recorresse aos poderes do aleatório do *I Ching* com uma frequência proporcional ao grau de esquizofrenia¹⁸ de forma a compensar, graças ao princípio da «sincronicidade», o excesso de *ideos kosmos* com uma quantidade equivalente *koinos kosmos* (pois não fora essa, como é possível ler num dos excertos em epígrafe a este artigo, a intenção de King Wen?), aqui a questão torna-se um pouco mais complexa. Antes de mais porque, em *A Maze of Death*, a partilha de um mundo comum é possível, mas raramente tem lugar nos momentos onde seria mais necessária. Quando uma expedição de 7 dos colonos entra num edifício, cada um vê-o de forma diferente. A inscrição numa das portas é lida, em graus diferentes de insanidade, como «Winery», como «Wittery», como «Stoppery», como «Witchery», como «Hippery hoppery», e ainda como «Mekkisry»¹⁹. Mas a maior surpresa espera-nos bastante mais à frente na narrativa. Se até aqui foi possível enquadrá-la fazendo ligações a *reality-shows* ou a *O Deus das Moscas*, descobrimos mais tarde que estamos perante um precursor do filme *The Matrix*. Procurando não revelar mais do que o necessário (este é um dos casos em que é aconselhável reservar alguma surpresa ao leitor), a ilusão das inscrições na porta acaba por ser um prenúncio de uma ilusão maior, porque colectiva.

Descoberta que, ainda antes das personagens, o leitor poderia antecipar, bastando para tal alguma familiaridade com a obra de Philip K. Dick – onde abundam falsas realidades e ilusões colectivas que ultrapassam em coerência as individuais. Mesmo admitindo alguma atipicidade de *A Maze of Death* no que respeita à (in)coerência da ilusão colectiva, a sua mera possibilidade obriga a reapreciar a oposição entre *ideos kosmos* e *koinos kosmos*, dado que nem mesmo a experiência em comum proporcionada por ser este último serve como garante da realidade. O solipsismo cartesiano está, em Dick, permanentemente à espreita.

Impõe-se portanto uma solução, mas por sorte em *A Maze of Death* ela é subtilmente insinuada. Recorrendo a uma convenção literária excepcional em toda a obra de Dick (que é também uma espécie de homenagem a Jonathan Swift e outros autores da mesma época), o índice dos capítulos apresenta simultaneamente um resumo dos mesmos. Este resumo revela-se, contudo, totalmente enganador (ou talvez não): a transferência de uma das personagens, logo no primeiro capítulo, é resumida como «Ben Talchief ganha um coelho de brincar numa rifa», assim como – outra ilustração –

¹⁸ Cf. art. cit., in Lawrence Sutin (org.), *The Shifting Realities of Philip K. Dick: Selected Literary and Philosophical Writings*, Nova Iorque, Vintage, 1995, pp. 181-182.

¹⁹ A referência ao termo «mekkis» surge outras vezes na obra de Dick, e é definida pelo autor, em *A Maze of Death*, como sendo «the Hitite word for power; it had passed into the Sanskrit, then into Greek, Latin, and at last into modern English as *machine* or *mechanical*» (p. 113).

a expedição ao enigmático edifício torna-se um quixotesco ou camonesco «Glen Belsnor ignora os avisos dos seus pais e embarca rumo a uma ousada aventura marítima»²⁰. Se quisermos, uma brincadeira de Dick, mas não desprovida de consequências, pois se de início pode ser interpretada como uma utilização lúdica das convenções literárias, uma leitura mais profunda pode levar a entendê-la, como faz Andrew M. Butler em *Philip K. Dick: The Pocket Essential*, como «a shadow of whatever the real reality may be, several layers away»²¹.

Ou, penetrando numa camada ainda mais profunda, talvez adquira de novo uma significação lúdica, mas de aplicação generalizada: a mensagem subjacente seria a de que o ludismo é possível e talvez mesmo necessário, desde que restrito a mundos bem delimitados como o da literatura ou outras formas de arte. Tal como nos mostram *A Solar Lottery* e *The Game-Players of Titan*, o ludismo torna-se totalmente nefasto quando aplicado ao domínio do social, seja por via de formas de organização humanas, como é o caso de ambas as novelas, seja pela (im)providência divina, como ocorre em histórias como «The Faith of our Fathers»²², de 1966. Nesse conto, que retrata os Estados Unidos convertidos ao comunismo, um funcionário estatal em ascensão adquire a um veterano de guerra (prática tornada obrigatória) um pequeno pacote que crê ser um tónico para a fadiga. Em vez disso, trata-se de uma potente droga anti-alucinatória que o faz começar a ver, na regular e compulsiva mensagem televisiva do líder, o «Grande Benfeitor», que este não é humano. À medida que ascende nos seus cargos, com o auxílio de uma organização clandestina de resistência (à qual pertencia o veterano de guerra), ganha o direito a participar nas festas (leia-se orgias) privadas do Grande Benfeitor. É aí que, finalmente, sob o efeito de uma mistura de drogas que deveriam neutralizar-se mutuamente, entra em contacto com o Benfeitor, que lhe revela ser Deus, mas um Deus tanto benigno quanto maligno na sua arbitrariedade, imagem ampliada e deformada de algumas passagens do Antigo Testamento.

Ora, ainda que só de forma muito tangencial se possa afirmar que «Faith of our Fathers» cabe nas categorias do lúdico e do aleatório, essa possibilidade de leitura reside no facto de Deus surgir aí não como o «Grande Benfeitor» mas sim como o «Grande Jogador», versão monstruosa de uma criatura que se diverte a criar o Partido e a resistência, mas que ao mesmo tempo, e com a maior das indiferenças, afirma que, tal como os vivos morrem, ele reviverá os mortos. Para usar uma expressão que Einstein tornou famosa, trata-se de um Deus que joga aos dados com o Universo (e, por extensão, com cada um dos seres que o habitam).

Por mais que Philip K. Dick seja habitualmente associado a uma reabilitação da teologia e da religião – basta pensar nas experiências místicas que teve em Fevereiro e Março de 1974 e que

²⁰ Não é essa a única «piscadela de olho» ao leitor: quando o último casal de colonos chega a Delmak-O, e lhes são apresentados os outros habitantes da colónia, a conversa de circunstância que se segue (pp. 34-40) reproduz textualmente (com acrescentos) a que tinha tido lugar no capítulo anterior (pp. 25-28), quando o recém-chegado era Ben Tallchief.

²¹ Andrew M. Butler, *Philip K. Dick: The Pocket Essential*, Herts, Pocket Essentials, 2000, p. 58.

²² Por mais que se trate de uma das abordagens investigativas mais apetecíveis logo que se lê a segunda ou terceira novela de Dick, não é aqui possível, por questões de espaço e de unidade, dar o tratamento desejável à temática da teologia e da religião neste autor. Para além das linhas, mais à frente no corpo do texto, onde é feita uma referência à múltipla flexibilidade do par religião/distopia, poder-se-ia pegar na temática numa forma menos psicossocial e mais teológica. Consoante a definição, assim varia também o juízo que pode ser feito do papel duma entidade divina: mero demiurgo (por vezes um simples humano investido de poderes divinos, como em «The World she Wanted», de 1952, ou «Small Town», de 1953), confluência do Bem e do Mal («The Faith of our Fathers» e, em breves passagens, também em *A Maze of Death*), forma última e sumamente benigna de inteligência cósmica que apenas actua quando o princípio da acção mais eficaz o exige (como em *VALIS*, de 1978, e a sua versão inicial, *Radio Free Albemuth*, de 1976), etc.

estão na origem da trilogia de *Valis*, mas também na regularidade com que tratou o tema na sua obra –, o modo como o faz é, como afirma Andrew M. Butler no pequeno livro de introdução a Dick, a atitude de alguém que é capaz de «make you believe six impossible things before breakfast»²³, ou, numa palavra, lúdica. Pense-se por exemplo no papel da religião nas quatro novelas que aqui apresentámos: em *Solar Lottery*, o prestonismo surge como a utopia que resta numa sociedade tornada distópica pela socialização do aleatório, em *The Man in the High Castle* e *The Game-Players of Titan* é secundarizada, se não mesmo ausente, e finalmente em *A Maze of Death* é um elemento fundamental da narrativa, o elemento que, entre outras funções, lhe dá o tom distópico²⁴. Como se, como procurámos insinuar acima, o ludismo fosse um privilégio daquele que cria mundos fictícios, isto é, do autor ou do artista, privilégio que só tem lugar na medida em que há um desnível lógico entre enunciação e enunciado. Fora dessa esfera, e sempre que nos encontramos ao mesmo nível, o ludismo, ainda que não interdito, é algo cujas consequências são de modo geral nefastas.

Assim parece ser a convicção de Dick relativamente a esferas como a social e a religiosa, ainda que aí não possamos fazer mais do que especular. Mas assim parece ser também o que ocorre se nos restringirmos ao nível dos mundos ficcionais que criou, e nesse caso as pistas para esta «ética literária» são a sua própria obra. Em *Solar Lottery*, o aleatório surge como manifestação do lúdico, e o resultado é uma distopia; em *The Game-Players of Titan*, é certo que a distopia (provocada pela derrota interplanetária) é anterior ao lúdico, mas este serve para consolidá-la. Já em *The Man in the High Castle*, ainda que o aleatório (o *I Ching*) seja, como no primeiro caso, uma das manifestações do lúdico, qualquer destes elementos resulta do trabalho do autor, mesmo quando explicitado através das acções das personagens. Em *A Maze of Death*, que como vimos possui uma relevância fundamental, o controlo dos aspectos lúdicos é tornado exclusivo do autor. Mesmo quando, no final, as personagens surgem como as responsáveis pela sua situação ilusória, e portanto pela transformação da realidade num jogo, tal faz sentido na medida em que também no interior da narrativa existe uma cisão entre uma «enunciação no enunciado» e um «enunciado no enunciado», sendo as personagens os seus autores-enunciadores. Pois neste, como afinal em todos os casos, a função de «mestre do jogo» está sempre reservada a um só interveniente, Philip K. Dick.

Bibliografia

[Nota: Nas obras de Dick, optou-se por apresentar a sua data de composição, e não a da primeira edição]

- Barlow, Aaron John (1988), *Reality, Religion and Politics in Philip K. Dick's Fiction*, Tese de doutoramento em Literatura Inglesa, University of Iowa (Iowa City, Iowa), online in <http://www.philipkdick.com/articles/barlow.htm>.
Butler, Andrew M. (2000), *Philip K. Dick: The Pocket Essential*, Herts, Pocket Essentials.

²³ Andrew M. Butler, *op. cit.*, contracapa.

²⁴ E que, como se afirmou na nota 22, leva a um conceito de Deus próximo do de «The Faith of our Fathers» (o conto foi completado a 17 de Janeiro de 1966 e a novela a 31 de Outubro de 1968 – não muito distantes no tempo, portanto). A teologia aí esboçada aproximar-se-ia perigosamente de algumas variantes do gnosticismo (cf. Hans Jonas, *The Gnostic Religion: The Message from the Alien God and the Beginnings of Christianity*, 1958-1970, Boston (Mass.), Beacon Press, 2001) se não fosse uma passagem onde as 4 formas divinas (três benignas, uma maligna) são vistas como manifestações de uma super-forma que as congrega: «“You mean you can commune with a god that combines the Form Destroyer with the other three? But that’s not possible, Tony; they are good gods and the Form destroyer is evil.” // “I know that”, he said in a sullen voice. “That’s why what I see is so keen – a god-above-god, which no one can see but me.”» (*A Maze of Death*, p. 89).

- Clute, John (1993), «Hitler Wins», in Clute, John e Nicholls, Peter (orgs.), *The Encyclopedia of Science Fiction* (2.ª ed.), Londres, Orbit, 1999, pp. 572-573.
- Dick, Philip K.
- 1952 «The World She Wanted», *Science Fiction Quarterly*, Maio de 1953, repub. in *Second Variety*, Londres, Millennium/Gollancz, 1999, pp. 141-154.
- 1953 «Small Town», *Amazing*, Maio de 1954, repub. in *Second Variety*, Londres, Millennium/Gollancz, 1999, pp. 341-353.
- 1954 *Solar Lottery*, ed. port. *Lotaria Solar*, Mem Martins, Europa-América, 1989, tradução de Samuel Soares.
- 1955 *Eye in the Sky*, ed. port. *Universos Paralelos*, Lisboa, Edições 70, 1991, tradução de Eduardo Saló.
- 1961 *The Man in the High Castle*, ed. port. *O Homem do Castelo Alto* (2 vols.), Lisboa, Livros do Brasil, 1993, tradução de António Porto.
- 1963 *The Game-Players of Titan*, ed. port. *Os Jogadores de Titã*, Lisboa, Livros do Brasil, 1994, tradução de António Porto.
- 1964 *Clans of the Alphane Moon*, ed. port. *Os Clãs de Lua de Alfa*, Mem Martins, Europa-América, 1987, tradução de Nuno Miranda.
- 1965 «Schizophrenia and *The Book of Changes*», in Sutin, Lawrence (org.), *The Shifting Realities of Philip K. Dick: Selected Literary and Philosophical Writings*, Nova Iorque, Vintage, 1995, pp. 175-182.
- 1966 «Faith of our Fathers», in Harlan Ellison (org.), *Dangerous Visions*, repub. in *We Can Remember it for you Wholesale*, Londres, Millennium/Gollancz, 2000, pp. 197-222.
- 1968 *A Maze of Death*, Nova Iorque, Vintage, 1994.
- 1976 *Radio Free Albemuth*, Londres, Voyager/Harper Collins, 1999.
- 1978a *VALIS*, ed. port. *O Mistério de Valis*, Lisboa, Livros do Brasil, s/d, tradução de Eurico da Fonseca, 2 vols.
- 1978b «How to Build a Universe that Doesn't Fall Apart Two Days Later», in Sutin, Lawrence (org.), *The Shifting Realities of Philip K. Dick: Selected Literary and Philosophical Writings*, Nova Iorque, Vintage, 1995, pp. 259-280.
- Hayles, N. Katherine (1999), «Turning Reality Inside out and Right Side Out: Boundary Work in the Mid-Sixties Novels of Philip K. Dick», in *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, Chicago, The University of Chicago Press, 1999, trad. port. «A Realidade do Averso: A Questão da Fronteira na Obra de Philip K. Dick», *Revista de Comunicação e Linguagens*, n.º 30 («Pop»), pp. 107-142.
- Jonas, Hans (1958-70), *The Gnostic Religion: The Message from the Alien God and the Beginnings of Christianity*, Boston (Mass.), Beacon Press, 2001.
- Lee, Gwen e Sauter, Doris Elaine (orgs.) (2000), *What if our World is their Heaven: The Final Conversations of Philip K. Dick*, Nova Iorque, Overlook Press, 2003.
- Messadié, Gerald (1993), *Histoire Générale du Diable*, ed. port. *História Geral do Diabo: Da Antiguidade à Época Contemporânea*, Mem Martins, Europa-América, 2001, tradução de Alda Sophie Vinga.
- Mota, José Manuel (1995), *O Efeito de Ireal: A Fantasia Científica de Philip K. Dick*, tese de doutoramento em Literatura Inglesa, Coimbra, Universidade de Coimbra, policopiado.
- Teixeira, Luís Filipe (2003), «Ludologia: (Jogo #1/Nível #1): Do Instinto do Jogo aos Jogos do Imaginário», *Comunicação e Sociedade*, n.º 4 («Comunicação e Imaginário»), Braga, Instituto de Ciências Sociais da Universidade do Minho, pp. 163-179.
- Sutin, Lawrence (1991), *Divine Invasions: A Life of Philip K. Dick*, Secaucus (NJ), Carol Publishing.
- Sutin, Lawrence (org.) (1989), *The Shifting Realities of Philip K. Dick: Selected Literary and Philosophical Writings*, Nova Iorque, Vintage, 1995.
- «Uchronia: The Alternate History List», online in <http://www.uchronia.net/>, última consulta a 29 de Maio de 2003.

JOGOS DE SIMULAÇÃO¹: NO JARDIM INFANTIL A VIDA INTEIRA²

A Casa-Espelho³, brincar e jogar

Quando estamos a fazer de conta que somos o presidente da Câmara numa cidade imaginária do *Sim City* brincamos, tal como Alice no país das maravilhas, simulamos uma realidade, construímos uma personagem que interage com um espaço, mas estaremos a jogar? Brincar e jogar são duas actividades distintas do ponto de vista de uma criança. Brincar aos médicos não é a mesma coisa que jogar aos médicos. Brincar aos médicos é comum durante a infância, jogar aos médicos é para profissionais. Quando brincamos estaremos perante um tipo de jogo independente de um conjunto de regras definidas *a priori*? Na impossibilidade de um jogo sem regras adoptamos a hipótese de uma matriz que se redefine a todo o instante, que se renova momento a momento por um autor/actor fragmentado pelo desejo de se colocar na pele de múltiplas personagens. A partir do momento, diz-nos Sherry Turkle, “em que cada jogador tem a possibilidade de criar muitas personagens e participar em muitos jogos diferentes, o eu é não apenas descentrado mas também multiplicado sem

¹ É a simulação o género que me interessa debater aqui, embora considere que este género pode ser alargado aos outros seis (David Myers) ou às três ilhas (Le Diberdier) de que fala Jorge Martins Rosa no seu artigo “Será a imersão inevitável?” Disponível em www.cecl.com.pt/investigadores/jrosa/imersao.html ou em “Deste lado do espelho, algumas pistas para a compreensão da cultura dos videojogos”, disponível em www.cecl.com.pt/investigadores/jrosa/deste_lado.html

² Este texto foi elaborado no quadro do projecto de investigação *Trends on Portuguese Networks Culture*, projecto financiado pela FCT/POCTI/34436/com.1999

³ Carroll, Lewis (1998), *Alice do outro lado do espelho*, Lisboa, Editorial Estampa, 4ª edição.

limites”⁴. Os jogos de desempenho de papéis, porque possuem potencialidades evocativas, uma vez que se situam algures entre o real e o irreal, o espaço do imaginário, são jogos mas também algo mais do que um jogo⁵.

Ao enunciar as características que definem a noção de jogo em Huizinga e Caillois, Jorge Martins Rosa remete-nos para a ideia de jogo como uma actividade livre, delimitada (a um espaço e um tempo), incerta (em relação ao resultado final), improdutiva (nada se acrescenta) e regulamentada (subordinada a regras) ou fictícia. Partindo de uma crítica a Caillois e à sua argumentação, que se explicita na impossibilidade destas duas últimas características coexistirem, pois deparamos com uma estrutura ou regulamentada ou fictícia em que a existência de regras exclui a ficção e vice versa, Jorge Martins Rosa propõe a possibilidade de uma coabitação. Ou seja, “ambas permitem suspender o mundo quotidiano (o que já Huizinga afirmava), mas fazem-no de formas diferentes – ora submetendo os potenciais jogadores a um conjunto específico de regras, ora verdadeiramente instituindo um outro mundo onde a única “regra” é a de incitar quem nele entra a desempenhar um papel diferente do(s) que desempenha na vida real, improvisando mais ou menos livremente sobre uma situação ou sobre uma personagem⁶.” Ainda segundo o autor, uma breve introdução à classificação dos jogos em Caillois parece-nos pertinente. Assim, temos o *agôn* (jogos de destreza), a *alea* (sorte ou azar, renúncia do eu), a *mimicry* (teatro, personagens) e o *ilinx* (perca de percepção, alucinação)⁷. São precisamente estas duas últimas categorias que nos propomos pensar como uma possibilidade para o futuro artístico dos videojogos. Na *mimicry* temos o espaço teatral da ficção que se constrói pelo apelo ao improviso, a representação de personagens e situações dramáticas aliada ao êxtase perceptivo gerado pela simulação que é, “por si mesma geradora de vertigem e o desdobraimento [por ela facultado] ser fonte de pânico. Fingir que se é outro aliena e extasia⁸”. A interpretação de múltiplas realidades é possível através de um processo de desconstrução promovido pelas acções no jogo e é a passagem do “livre e desorganizado *play* (que traduziríamos neste caso por “brincar” ou “brincadeira”) para o *game* (“jogo”) estruturado aquilo que acompanha – ou mesmo provoca – o aparecimento de um *self* (“eu”) e que contribui para a sua solidificação⁹. É este processo de ensaio experimental que faz do jogo algo fundamental para a socialização da criança, diz-nos Jorge Martins Rosa citando autores como George Herbert Mead, pois a criança quando desempenha um papel adquire competências para desempenhar qualquer outro papel na brincadeira ou história que está a brincar, simular ou jogar.

Personagens dinâmicas, composição e improvisação

Estes jogos de simulação, de faz de conta, integram o utilizador num mundo que é também o seu de uma forma diferente da maioria dos jogos de tabuleiro, de acção e aventura gráfica. A imersão num mundo virtual é potenciada pela possibilidade de construção de um evento através das acções

⁴ Turkle, Sherry (1997), *A Vida no Ecrã, a identidade na era da internet*, Lisboa, Relógio de Água Editores, p. 274.

⁵ Turkle, Sherry, *op. cit.* p. 278.

⁶ Rosa, Jorge Martins (2000), *No Reino da Ilusão*, Comunicação e Linguagens, Lisboa, Edições Vega, p. 35.

⁷ Rosa, Jorge Martins, *op. cit.* p. 37.

⁸ Rosa, Jorge Martins, *op. cit.* p. 40.

⁹ Rosa, Jorge Martins, *op. cit.* p. 128.

do utilizador no espaço virtual. A soma destes eventos é, para Marie-Laure Ryan¹⁰, não uma forma dramática no sentido aristotélico mas uma potencialidade que envolve o mesmo participante no sentido de uma história não-contada. A narrativa é construída através das personagens, do palco e das acções destas; a não existência de um narrador é, nos sistemas de simulação, substituída por um ponto de vista prospectivo, no qual o participante vai desenvolvendo inferências metafóricas, sem que delas tome conhecimento à partida: “o utilizador escreve a história através das suas acções, num tempo real de um presente que está em constante mudança”. Neste contexto, a autora propõe uma narrativa não narrada, um mapeamento no tempo do jogo de histórias possíveis, uma matriz de possibilidades que se podem desenvolver a partir de uma situação dada, como um jardim de caminhos bifurcados¹¹. O mundo virtual está desta forma aberto a que cada visita ao sistema actualize um caminho narrativo diferente, pois o processo de desenvolvimento deste navegante dentro do território do jogo é também parte da narrativa. Estes espaços ao darem lugar a uma personagem dinâmica permitem uma improvisação em tempo real que, segundo Malcolm McCullough¹², envolve uma estrutura onde podemos improvisar sem regras mas em nome de uma matriz, ao contrário da noção de composição¹³ que implica uma estrutura fechada, na qual não podemos adicionar nem retirar nada. Esta ideia de improvisação manipulável permite ao utilizador do jogo brincar do *outro lado do espelho*, como Alice, mas para que isso seja possível tem de existir um autor que assim o permita através de um conjunto de princípios. Sendo o utilizador um possível actor no palco do jogo, houve um encenador que definiu a representação em curso, os adereços e cenários que foram desenhados, os excertos e textos representados, as improvisações possíveis. Mesmo em jogos em que tudo isto é passível de escolha através de um menu, alguém teve que o criar para que o utilizador o seleccione. Neste contexto, não é o utilizador que passa a co-autor da obra mas o autor que tem que incorporar o utilizador nas suas produções, que terá que integrar no seu argumento os movimentos do participante¹⁴ do jogo. O percurso ou a *performance* deste viajante por entre frases e *links* é semelhante ao de uma marioneta controlada através do envolvimento de uma personagem/actor na “peça” que se desenrola no palco que é o ecrã. A narrativa que se constrói através da manipulação de personagens ficcionais é uma das múltiplas possibilidades que a “peça” pode oferecer. O utilizador completa o enredo através das suas acções pelo jogo, do outro lado do espelho...

Os MOO e MUDs (*Multi User Domains ou Dungeons*), que combinam interacção social com trabalho de ficção e jogo permitem a incursão de personagens dinâmicos numa mesma plataforma na produção de criações colectivas. Como um *data-dandy* ou um manipulador de bases de dados¹⁵, este autor de ficções interactivas joga com um conjunto de saberes fragmentados e dispersos (texto, som, vídeo, imagem, arquitectura digital, etc.) numa rede bifurcada de mapas de conhecimento, os quais tem que ordenar através de uma matriz que incorpore os passos do utilizador/

¹⁰ Ryan, Marie-Laure, (2001), “Virtuality, Simulation as Narrative”, *Narrative as Virtual Reality*, Parallax, The Johns Hopkins University Press, Baltimore and London, pp. 63-64.

¹¹ Borges, Jorge Luís (2001), *Ficções*, Obras Completas I (1923-1949), Lisboa, Editorial Teorema.

¹² McCullough, Malcolm (1999), “Discovery in digital craft, keyboards, digital and musical”, *If/Then Play*, Netherlands Design Institute, pp 132- 139.

¹³ “Combinação de elementos, numa pintura ou em qualquer outra obra de arte, de forma a serem satisfatórios para o artista” in *Dicionário de Termos de Arte*, Lucie-Smith, Edward (1990), Lisboa, Dom Quixote, p. 61.

¹⁴ Murray, Janet H. (2001), *Hamlet on the Holodeck*, Massachusetts, The Mit Press, Cambridge, 4ª edição, pp 79-86.

¹⁵ Cruz, Maria T.(2002), “Arte e espaço cibernético”, *A cultura das redes*, Revista de Comunicação e Linguagens, pp. 149-154.

/jogador que passam também a definir a sua obra. Ora, este processo de selecção de menus parece ser também um processo de imersão que nos permite entrar no mundo encantado da fantasia, no qual, adoptando a metáfora da água que nos envolve e submerge, toda a nossa atenção é arrebatada e todo o nosso aparelho perceptivo entra em colapso de forma a entrarmos numa outra realidade.

O jogo como labirinto, rizomas, nómadas e corpos sem órgãos

Na introdução do livro *Mille Plateaux*, Deleuze e Guattari ao apresentarem o conceito de rizoma remetem-nos imediatamente para uma estrutura de representação que contraria a comum ideia de que o livro é uma imagem do mundo. Segundo estes autores, o livro, ao que eu acrescentaria as artes visuais, forma um rizoma com o mundo, onde existe uma evolução recíproca. A possibilidade do livro, ou da obra plástica, desterritorializar o mundo, é imediatamente acompanhada de uma reterritorialização deste mundo na obra de arte, que subsequentemente se desterritorializa a si mesma. Os autores começam imediatamente por criticar o conceito de *mimicry*, pela sua lógica binária de separação das entidades sujeito/objecto, pois como nos dizem, o crocodilo não reproduz o tronco de árvore, nem o camaleão as cores que lhe estão próximas, mas antes se fundem nestes elementos numa relação recíproca¹⁶. Assim, deixa de fazer qualquer sentido pensar numa divisão tripartida entre a realidade (o mundo), a representação (o livro, a obra...) e a subjectividade (o autor), pois a obra é uma *assemblage*¹⁷ com o exterior e não uma imagem do mundo¹⁸. A possibilidade de cada ponto poder estar conectado com outro permite que o princípio de multiplicidade se revele através da expansão das suas conexões, ou seja, que a natureza rizomática da estrutura se revele através da linha e não do ponto, que implica sempre uma dualidade, sendo através das ligações que o plano de consistência de multiplicidade (grelha) se revela, plano esse que é exterior às próprias multiplicidades. Composição e improvisação? A multiplicidade enquanto improvisação e a composição como grelha?

O mapa gerado pelo rizoma como *assemblage* de uma quantidade de improvisações ou multiplicidades distingue-se do *ready made*¹⁹, pois enquanto esta “operação” implica rastreio (encontrar no mundo o objecto, investigá-lo, inquiri-lo) e isolamento (reposicioná-lo num novo contexto), a *assemblage* promove uma operação de manipulação e apropriação de informação que é posteriormente trabalhada para a construção de um novo mundo. A operação de rastreio é no entanto aquilo que permite ao jogador traçar o mapa e fazer as suas *assemblages* e improvisações em tempo real. É esta operação que tem que ser colocada no mapa e não o inverso, pois é a mesma que confere uma estrutura ao rizoma, uma composição. Traduz o mapa em imagem, transforma o rizoma em estradas, caminhos... Esta operação, que implica sempre uma análise estruturante, pensa reproduzir qualquer coisa de outra que não a relação em si mesma, isto é, a relação de um corpo

¹⁶ Deleuze, Guattari, Gilles, Félix (2002), *A thousand plateaus*, Londres, Athole Contemporary European Thinkers, p.11.

¹⁷ Uso de diversos materiais tridimensionais (*objects trouvés*), para criar objectos artísticos. Esta técnica que deriva, originalmente, da colagem, foi muito popular até ao fim dos anos cinquenta, como parte do revivalismo DADA in *Dicionário de Termos de Arte*, Lucie-Smith, Edward (1990), Lisboa, Dom Quixote, p. 32.

¹⁸ Deleuze, Guattari, Gilles, Félix, *op. cit.* p. 23.

¹⁹ Termo inventado por Marcel Duchamp, c. 1913, para designar um objecto quotidiano, isolado do seu contexto habitual e tratado como uma obra de arte. in *Dicionário de Termos de Arte*, Lucie-Smith, Edward (1990), Lisboa, Dom Quixote, p. 168.

sem órgãos com o próprio sistema²⁰. Ao injectar redundâncias e propagando-as através de uma percepção alucinogénia, o rizoma como uma produção do inconsciente, trabalha com uma memória a curto prazo descentralizada e que implica o imediato esquecimento. Se a memória a longo prazo implica tradição e organização, tal como uma estrutura hierárquica, o rizoma, ao adoptar a memória a curto prazo, impõe variação, expansão, conquista, captura. Um mapa aberto e conectável em todas as suas dimensões é construído de forma a permitir a existência de múltiplas entradas no sistema. Neste contexto, rejeita-se qualquer ideia de destino pré-traçado sendo através da incursão de um corpo sem órgãos, um nó, que apenas agencia *assemblagens*, acções no sistema, que a obra se revela. O rizoma não tem princípio, meio e fim mas apenas “nós” entre coisas que se acumulam umas nas outras.

Mas que corpo é este sem órgãos de que nos falam Deleuze e Guattari²¹? É um corpo que nos prepara para a experiência catatónica? Um *interface* entre um jogador e um jogo que é jogado? Se a identidade pressupõe uma construção, uma interpretação do mundo, este espaço do corpo prescinde dela e de todo o conceito, para se impor como um espaço de experimentação. Assim sendo, em vez de uma interpretação fantasiosa típica da ficção deparamos com um espaço despojado de toda a fantasia e interpretação, o corpo sem órgãos prestes a ser ocupado pela intensidade da experiência sensorial. Estamos perante um plano de consistência, um campo de imanência que tem que ser construído, no qual a percepção toma o lugar do sujeito. Segundo os autores, a catatonia acontece quando o efeito é demasiado forte, como um flash, de tal forma que a identidade, o eu, nada mais é do que uma personagem em que as acções e emoções estão despojadas de qualquer subjectividade²². Este corpo pode ser um *constructo* de intensidades, fluídos, micro-percepções, que não são sequer explicáveis mas sentidas através das suas cores, cheiros, sons, numa intensificação da posição normal por via de uma dilatação do próprio espaço do corpo. Sendo assim o corpo do viciado ou do esquizofrénico, não pode ser também o corpo do jogador? É o que se passa com os simuladores de treino de tiro, pilotagem, perícia, que propõem de facto um ensaio e posterior aplicação na vida real de experiências adquiridas virtualmente²³ em que um corpo utiliza a destreza adquirida para realizar os seus actos fora de qualquer ficção. Mas como de início referimos são exactamente as categorias *agôn* (jogos de destreza) e *alea* (sorte ou azar, renúncia do eu), onde estes aspectos são mais evidentes, que menos nos interessam como proposta e possibilidade criativa. Acreditamos que o tal corpo sem órgãos pode, em alternativa, ser povoado pela criação artística através da metáfora.

Sofia Oliveira no artigo *Jogar uma história*²⁴, apresenta três modelos de narrativa presentes na maioria dos produtos interactivos: o corredor, modelo linear sem grande interactividade, com princípio, meio e fim, o labirinto, que sendo o modelo mais utilizado é aquele em que o autor permite um vasto número de escolhas paralelas, caminhos bifurcados, e finalmente, o lego em que as peças são elementos da narrativa e as regras de encaixe e produção da história. O *Sim City* é para a autora o exemplo clássico desta estrutura em lego, que é por excelência muito mais interactiva, uma vez que permite a construção da história pelo utilizador a partir de peças dispersas, num jogo onde “a

²⁰ Deleuze, Guattari, Gilles, Félix, *op. cit.* p. 13.

²¹ Deleuze, Guattari, Gilles, Félix, *op. cit.* pp. 149-166.

²² Deleuze, Guattari, Gilles, Félix, *op. cit.* p. 356.

²³ Penny, Simon (2001), “Representação, Actualização e Ética da Simulação”, *Crítica das Ligações na Era da Técnica*, Porto.

²⁴ Oliveira, Sofia, “Jogar uma História”, *Jornal de Letras*, 16 de Outubro de 2002, p. 15

cidade que criamos e as suas complexas interações são integralmente o resultado das nossas acções. Os únicos elementos pré-definidos são algumas regras de dinâmica urbana e social: neste jogo todas as cidades são possíveis. O que se cria não é uma versão da cidade mas uma cidade original.”

A saga do detective Tex Murphy em *Under the Killing Moon* e *The Pandora Directive* são um bom exemplo de como os jogos podem contar uma ou várias histórias em simultâneo, num labirinto de escolhas limitadas. Ambas se passam no futuro, no ano 2042 e 2043 respectivamente, e contam as aventuras e desventuras de Tex Murphy, o herói da saga, à maneira dos filmes de detectives antigos. Em *The Pandora Directive*, de 1996, encontramos a possibilidade de jogar em dois níveis de dificuldade, três narrativas paralelas, ou seja três possibilidades diferentes de abordar a história, consoante o “jogador” escolhe uma das três ruas possíveis: *Mission Street*, *Boulevard of Broken Dreams* e *Lombard Street*, as quais nos levam a seis caminhos (finais) distintos que permitem aceder a diferentes versões do final da história. Nestes títulos, a construção da ficção é bastante distinta do habitual e leva-nos a um mundo fantástico de puzzles e misteriosos enredos policias nada comuns no universo dos jogos²⁵. Outros exemplos possíveis desta sensibilidade labiríntica e rizomática seriam jogos como o *Eve*, *Puppet Motel*, *Ceremony of Innocence*²⁶ e *Discord*, em que nos perdemos em múltiplos caminhos encantados e abertos.

Imersão e interactividade, vamos fazer de conta que...

O poder de decidir com autonomia, aquilo que Janet Murray refere como o poder de agenciamento²⁷, é preponderante para o prosseguimento do jogo. A relação da história com a navegação espacial é que nos permite usufruir dos ambientes digitais através de uma fruição estética. Se o instinto de jogo e a essência da Arte é, segundo Friedrich Schiller, “fundamental para a humanidade, e só o exercício estético conduz ao que é ilimitado (...), só o estado estético é um todo em si²⁸”, será através do impulso lúdico e dos seus objectos que a aparência estética se revela pois “o animal trabalha quando uma falta qualquer constitui o estímulo da sua actividade, e joga quando a riqueza de energia constitui esse estímulo, quando a vida supérflua se incentiva a si própria a agir²⁹”. Então, encontramos nos jogos digitais um espaço de ficção que permite incursões narrativas interactivas, da mesma forma que ao percorrermos um edifício arquitectónico somos confrontados com alguns princípios de interactividade, tais como, observação, exploração, modificação e mudança recíproca. A ordem, sequência, tempo e acção são determinadas pelo visitante, usufruindo da matriz concebida pelo arquitecto³⁰, sendo estas que escrevem a história ou

²⁵ AAVV (1995 – 96) *Under the Killing Moon* e *The Pandora Directive* computer games, Access Software.

Jong, P. (1996). *The Pandora Directive*, adventure collective, game reviews. (<http://adventurecollective.com/reviews/pandoradirective.htm>)

Mar, S. (1995) *Under the Killing Moon* defines the adventure game standard. (<http://hcs.harvard.edu/~hcr/95oct/moon.html>)

²⁶ Anderson, L. (1995). *Puppet Motel*, Voyager. Gabriel, P. (1996-98). *Eve* e *Ceremony of Innocence*, Real World. Sakamoto, R. (1997). *Discord*, Life Records.

²⁷ Murray, *op. cit.* “Agency” p. 126.

²⁸ Schiller, Friedrich (1994), *Sobre a Educação Estética do ser humano numa série de cartas e outros textos*, p. 79.

²⁹ Schiller, *op. cit.* p. 97.

³⁰ Meadows, Mark Stephen (2002), *Pause and Effect: The Art of Interactive Narrative*, New Riders, pp. 174-175.

histórias possíveis que se processam no espaço. Embora exista uma composição formal que leva o visitante aos pontos de informação essenciais, é a aleatoriedade do seu percurso por este espaço configurável a um tempo indefinido que define a viagem pelo edifício. Marcos Novak, um dos inventores da arquitectura virtual, coloca a questão nestes termos: “o tempo, em vez de se processar num eixo, é uma trajectória que alguém transporta consigo. Não se sabe quanto tempo é que o visitante vai levar a construir a narrativa de um edifício ou por onde passa, por isso o melhor é construir o maior número possível de episódios de forma a que o sujeito da viagem choque com eles.” Mark Stephen Meadows³¹, ao entrevistar o artista, pergunta-lhe: “Se o triângulo de *Freytag*³² processa o enredo como uma função num eixo de tempo linear, que alterações se processam ao nível do enredo neste tempo configurável através do tempo do visitante?” Para Marcos Novak o autor deve construir o espaço de forma a que este possa ser abandonado a qualquer momento e permitir a construção de um triângulo de *Freytag* maior ou menor no tempo ou, se quisermos, vários espaços de acção, clímax e resolução numa só composição.

Através do tacto, comum à experiência da arquitectura e dos mundos virtuais, apreendemos o espaço de uma forma simultaneamente visual e afectiva. Esta experiência, sendo imersiva, é posteriormente registada em termos narrativos através da memória. Para que esta se processe tem que existir um sujeito que registre as suas sensações no espaço. A dotação de sentido através do jogo, de que nos fala Luís Filipe Teixeira, remetendo-nos para a essência da arte, citando Schiller, em que “o instinto de jogo é consubstancial à humanidade, servindo mesmo de base a um diagnóstico caracterizador das diferentes culturas³³”, pois “o homem não joga senão desde o momento em que é plenamente homem; e não é totalmente homem senão desde o momento em que joga”, é o momento em que a experiência perceptiva se revela na noção de simulacro, por forma a que a aparência estética se transforme em experiência vivida e os objectos transitórios em objectos eternos.

O desinteresse de que nos fala Kant, característica da experiência estética, parece ser também uma condição fundamental para o homem jogar. A apropriação que este faz dos objectos está, no caso dos videojogos, para além da posse de um exemplar, relacionada com a possibilidade de manipulação, ou construção, de uma imagem própria. O que distingue estes objectos das artes tradicionais é a possibilidade da simulação explorar o processo como participação e actividade e de assim transformar o ambiente, através de três princípios estéticos enunciados por Janet Murray: “imersão, agenciamento e transformação³⁴”. Existe, segundo D. W. Winnicott, citado por Richard Kuhns, um evidente processo de jogo entre a criança e a mãe, no qual se torna possível a adopção de vários papéis em simultâneo, num drama de grande intensidade, em que ambos adquirem o papel de diferentes personagens que podem fazer parte da audiência, ser comentadores, etc.. É através destes objectos transitórios – bonecos, brinquedos, ficções narrativas – que a criança constrói a

³¹ Meadows, *op. cit.* pp. 182-183.

³² Gustav Freytag, escritor e crítico alemão, sugeriu em 1863 que a acção de uma peça podia ser representada graficamente através de uma visualização triangular da anatomia dramática. Inspirado pelas noções de Aristóteles, *Freytag* propõe uma estrutura em cinco partes (introdução, ascensão, clímax, queda e catástrofe) em que à acção ascendente sucede o clímax e à acção descendente a catástrofe. In Laurel, Brenda, (1993), *Computers as Theatre*, Massachusetts, Addison Wesley Logman, Inc. p. 82.

³³ Teixeira, Luís Filipe, “Ludologia (jogo#1/Nível#1): Do instinto de jogo aos jogos do imaginário”, *Comunicação e Sociedade*, vol. 4, pp. 163-179

³⁴ Murray, *op. cit.* “The Aesthetics of the Medium” p. 128.

sua personalidade e a sua realidade física. Estes ambientes que podem ser tapetes mágicos e poções para a vida eterna, incluem mundos possíveis, visões de futuro e fantasias de vários tipos³⁵. Os contos de fadas longamente analisados por Bruno Bettelheim, permitem também à criança uma integração em sociedade, uma vez que lhe oferecem um conjunto de possibilidades e de papéis com os quais esta se pode ou não identificar. O jogo que estes contos de fadas acabam por propor à criança é de simulação, em que esta pode fazer de conta que é uma princesa ou um monstro, ou que os seus pais se transformaram em porcos, como recentemente vimos no filme de animação japonês, *A viagem de Chihiro*. Se aliada a esta projecção do sujeito no objecto e vice-versa, estiver um motor de inteligência artificial, como é o caso de alguns videojogos, como o recente *The Thing*, o processo de transformação é evidente. No filme de John Carpenter com o mesmo nome, uma criatura extra-terrestre aterra na Antártida e assimila os seres que encontra, através de cópias de ADN, de modo a disseminar-se pelo mundo. No jogo a criatura infecta os figurantes que imediatamente se transformam em monstros de modo a tentarem contaminar o jogador. Os nossos movimentos e reacções vão sendo catalogados e mapeados, para que o sistema pericial nos vença, pelo que o jogo adquire comportamentos emergentes.

Ficção e narrativas interactivas, é tudo invenção minha...

Que tipo de estrutura é esta que habita os universos digitais de simulação? Se por ficção entendermos uma representação subjectiva do mundo, sem os constrangimentos da realidade nem as convenções da linguagem, admitindo que esta é um conjunto de construções e não a verdade sobre o mundo³⁶, então em que é que difere a sensibilidade do artista do olhar do cientista perante o objecto avaliado? Ao contrário do discurso científico que se auto-legitima através da linguagem e dos seus mitos, a arte, e neste caso concreto a ficção artística digital, procura na relação entre sujeito e objecto a sua realização. Enquanto o objecto científico é analisado como uma entidade exterior ao sujeito e em fase alguma ambos se diluem um no outro, o objecto artístico transforma tanto as suas qualidades enquanto objecto como as qualidades do sujeito. Esta fusão, adaptação recíproca entre sujeito e *medium* escolhido para a representação, é que parece tornar consistente a obra de arte, onde deparamos com um sujeito representado num *medium*. O material escolhido pelo pintor transforma-se em *medium* através da sua adequação, ou seja, se existir, segundo Michael Podro³⁷, uma continuidade entre o mundo representado e o material escolhido pelo autor, então ambos se ajustam reciprocamente. Neste contexto, as artes visuais estão constantemente num limbo entre a primazia do sujeito simulado sobre o material e vice-versa. A pintura, tal como a literatura, ao trazer o mundo a si mesma evolui no sentido em que faz evoluir o mundo e o sujeito simultaneamente. É a capacidade desta dualidade, no sentido de alterar o mundo e as nossas competências mentais, que se distingue da construção de mapas e teorias científicas, na medida em que mantém o objecto e o sujeito numa relação de interdependência, que permite a possibilidade da obra de arte. Ora, é neste ponto que a relação do sujeito que joga com o mundo que é jogado se

³⁵ Kuhns, Richard, (1983), "The cultural function of fiction", *Funktionen des fiktiven*, pp. 55-66.

³⁶ Rorty, Richard, (1983), "Is there a problem about fictional discourse?", *Funktionen des fiktiven*, pp. 67-99.

³⁷ Podro, Michael, (1983), "Fiction and reality in painting", *Funktionen des fiktiven*, pp. 67-99.

revela ou não. Os variados enquadramentos e composições num jogo da saga *Myst*³⁸ são de tal forma arrasadores, do ponto de vista estético, que a lentidão que o jogo apresenta se transforma na sua mais valia. O tempo deste jogo, num espaço mágico de fantasia, repleto de transições enovoadas é interminável; a história tem um fim, difícil de aceder, mas há um fim. O prazer que tal viagem nos proporciona durante o processo é incomensurável...

A questão, que nos propomos debater, é então saber se são estes jogos de computador objectos culturais, tal como a pintura e a literatura, ou não. Se a literatura utiliza a linguagem através de inúmeras formas, umas fracas e outras que se distinguem, também as artes visuais utilizam a composição como uma representação do mundo passível de interpretações, mais ou menos, positivas. Assim, não é por um pintor representar uma paisagem fiel à natureza que esta se apresenta com um valor intrínseco pois, tal como diferentes métodos de análise de argumentos são relevantes para a narrativa, também o estilo do pintor é fundamental para a obra. Se por estilo entendermos a intenção do autor, tal como Richard Kuhns³⁹ propõe, a intenção das obras de arte é o seu próprio estilo, isto é, aquilo que envolve o objecto ficcional com uma estrutura e dá plausibilidade e necessidade à obra de arte através de inferências metafóricas. Estes elementos embora não sejam a única condição para a obra de ficção se revelar são necessários para uma possível renovação das suas formas estilísticas. O propósito do estilo é então, ainda segundo Khuns, permitir ao autor e ao utilizador destes objectos de ficção fazer inferências metafóricas através da sua estrutura. O plano de consistência que Deleuze e Guattari referem em *Mille Plateaux* não é mais do que a combinação de elementos dispersos, ou seja, o estilo como uma estrutura dinâmica no seu todo ou um modo de composição, como observa Brian Massumi logo na introdução do referido livro.

Ao dispensar a ideia do real através da noção de ficção, da realização do imaginário, na qual as coisas se tornam reais através de respostas a estímulos, a nossa mente opera uma simulação ao nível da percepção. Assim, podemos dizer que o simulacro necessita de sensações e não de representações, como é o caso da linguagem, para existir. Sendo que as coisas imaginadas são uma produção da mente, tão válida como outra qualquer, em que o real é uma ficção e o virtual o imaginário realizado, que dispositivo melhor que o jogo permite viver da experiência sensível, que se constrói a partir da percepção? Se o simulacro fabrica a existência de coisas e a sua possibilidade através de experiências não será este o espaço da criação por excelência? Enquanto a representação vive de objectos, o simulacro parece viver de ensaios e fornecer experiências sob a forma de afeições. Tenho alguma dificuldade em pensar a arte contemporânea de outra forma que não seja esta, como uma proposta interactiva, de um para o outro e de volta a si, qual sujeito e objecto, qual plano de representação, antes uma experiência única e inesquecível, arrasadora em si mesma e sempre irrepetível, que nos transforma e se transforma em si própria.

Celia Pearce⁴⁰ propõe uma estrutura espontânea de jogo que consiste em seis momentos diferentes: objectivos e uma variedade de sub-objectivos, obstáculos que pretendem atrasar a acção, recursos que ajudam à evolução da história, penalizações (mais obstáculos) e informações

³⁸ Sendo um *puzzle* gráfico repleto de provas e objectivos a percorrer, os jogos desta colecção (*Myst*, *Riven* e *Exile*) não deixam de ser bastante surpreendentes do ponto de vista estético, permitindo alguma acção com uma narrativa acima da média.

³⁹ Kuhns, Richard, (1983), "The cultural function of fiction", *Funktionen des fiktiven*, pp. 55-66.

⁴⁰ Pearce, Celia, (2002), "Story as play Space", *Game on, The history and Culture of Videogames*, Londres, Barbican Gallery, Laurence King Publishing Ltd, pp. 112-119.

progressivas partilhadas ou não. Não é este o esquema simbólico da maioria dos contos de fadas? O herói apaixonar-se pela princesa, o seu objectivo é conquistá-la, a bruxa má penaliza o herói e a donzela (obstáculo 100 anos de sono profundo), o herói consegue superar o dragão em chamas que guarda a princesa, isto dá-lhe acesso ao castelo (recompensa), mas como esta dorme tem ainda que executar mais um conjunto de tarefas para a devolver à vida (novos obstáculos), para isso usa os seus recursos (resolve enigmas – recursos intelectuais; vence monstros – recursos de destreza) e finalmente vivem felizes para sempre. Moral da história? Se fores persistente alcanças os teus objectivos porque... é o esquema velho das histórias encantadas!

A forma como a narrativa se processa é, para Celia Pearce, construída através de seis operadores narrativos ao serviço da experiência e da jogabilidade como a possibilidade de fazer uma história, que podem coexistir em diferentes combinações. *Experiencial*, a narrativa emerge fora do conflito, pela experiência do jogador, pelo seu ponto de vista. *Performativa*, emerge da forma como é vista pelos espectadores que vêem e interpretam o prosseguimento do jogo. *Crescente*, *layers* de informação, interpretação, pré e pós análise, resultados, entrevistas durante o processo, etc. *Descritiva*, recontar o acontecimento a terceiros pessoas numa cultura narrativa emergente que se relaciona com o ocorrido, *meta-história*, a metáfora narrativa que contextualiza as regras, inexistente nos desportos, por exemplo. E, finalmente, o *sistema da história*, uma narrativa baseada em regras ou num “kit” genérico que possibilita aos jogadores criarem as suas personagens como é o caso dos *Sims*. A chave para a compreensão da narrativa nos videojogos parece ser, para a autora, abandonar de vez a noção de jogo como uma história que é contada de forma interactiva mas antes tentar envolver os jogadores numa relação pro-activa com a narrativa. Os *Sims* como casas de bonecas, o *Sim City* como uma gigante pista de comboios. Os caminhos secretos de Brenda Laurel para um público feminino que desafiam a representação agressiva da natureza comum na maioria dos videojogos, possibilitando espaços de contemplação mais do que de destreza⁴¹. Uma Alice no asilo para doentes mentais porque não sabe distinguir se as suas aventuras no país das maravilhas são realidade ou alucinação⁴².

A representação do mundo e a tirania da perspectiva como mobília

Qual é então o estatuto da representação do mundo? Se nos libertarmos da dualidade sujeito/objecto, e da construção de um sujeito que se desenvolve através das suas relações com um mundo como objecto de representação, e adoptarmos a ideia de que o mundo é uma imagem possível entre várias então temos que qualquer ficção, seja ela uma pintura, uma instalação, uma peça musical ou um livro, tem como sua intenção a construção de um mundo. É em si um modo de fazer

⁴¹ A companhia de Brenda Laurel, *Purple Moon*, pretende atrair um público feminino porque considera que a revolução digital está a ignorar a sensibilidade feminina ao privilegiar jogos que encorajam uma visão masculina do mundo, em que este surge como um permanente obstáculo e não como um espaço de contemplação. Segundo a artista, as raparigas querem um espaço onde possam sonhar acordadas, onde encontrem lugares de reflexão emocional e social. Não deve ser alheio a este fenómeno o insucesso comercial de *Ceremony of Innocence* e a simultânea aprovação do mesmo por parte do público feminino.

⁴² A proposta é do artista American McGee que sendo um designer com contributos importantes em jogos como o *Doom* ou o *Quake* resolveu construir esta parábola quando convidado pela *Electronic Arts* para desenvolver o seu próprio jogo. In Jenkins, Squire, Henry, Kurt, (2002), “The art of contested Spaces”, *Game on, The history and Culture of Videogames*, Londres, Barbican Gallery, Laurence King Publishing Ltd, pp. 64-75.

mundos. O mundo é então passível de ser capturado apenas por via da percepção e não da representação, como nos diz o projecto fenomenológico, e é ao deslocar este eixo de duplicidade (homem/representação) que encontramos o problema do simulacro, que é um fantasma e não uma cópia degradada (cópia de cópia). O simulacro, ao contrário da imagem que é um reflexo do ser, pretende, de facto, ao ser e assombrar, não o mundo, mas sim os homens. A ruptura com a representação que consiste em todo o programa modernista e que caracteriza a pintura e escultura do século XX e toda a arte contemporânea, diz-nos José Augusto Mourão⁴³, “A arte moderna é a figuração da figuração do mundo. Já não se trata de uma arte que julga “representar” o mundo (...). Para os modernos o jogo tornou-se o símbolo do mundo. O anúncio, por Cézanne, do “estilhaçamento da perspectiva” liberta-nos da representação do real, colocando-nos frente à figuração livre e infinita da possibilidade. Cézanne está para a pintura, como Joyce para a literatura e a escrita.” Um século de experimentação artística parece por vezes esquecido quando nos deparamos com a obsessão contemporânea pela inclusão de uma imagem realista do mundo, no sentido naturalista do termo, nos universos digitais dos videojogos, daí que poucos sejam ainda os títulos que podem ascender à categoria de obras de experimentação artística e passem por meros exercícios de experimentação técnica. A compreensão destes dois universos, arte e técnica, pode ser mediada pela estética através da percepção? Maria Teresa Cruz, remete-nos para a ideia de que só depois do surgimento da estética a arte se tornou “numa quase ilimitada experimentação de meios⁴⁴”, e só pensando em que termos é que ambas as categorias se articulam é que podemos aceder a uma compreensão dos seus efeitos na cultura e experiência contemporânea. O desafio da experimentação foi, segundo a autora, aceite tanto pela arte como pela técnica, mas enquanto a técnica se centra na sua permanente superação (progresso) a arte e a expressão do gesto procuram um compromisso com o presente, «“a pergunta kantiana: “quem somos nós neste tempo que é o nosso?”»⁴⁵

O equívoco modernista pede à arte que adopte a lógica da técnica, isto é, “a arte deveria responder à novidade técnica pela novidade estética, a arte deveria, para sobreviver, inovar constantemente, estar em avanço sobre o seu tempo (...), deveria subtrair-se sistematicamente à tradição, a fim de ser perpetuamente moderna⁴⁶. A arte inicia, para Edmond Couchot, um ciclo trágico que a arrasta numa constante tentativa de se superar a si própria. Esta concorrência entre arte e técnica não poderá ser um dia ultrapassada por uma magia técnica que suporta a representação de acções artísticas mas que se encontra camuflada pela cena que representa⁴⁷?

O jogo, ao permitir uma entrada para o outro lado do espelho, oferece-nos um espaço, segundo Simon Penny, em que “a interacção corporal e activa não tem sido adequadamente considerada”. Mais, “a interacção corporal como uma representação, onde a acção corporal modifica a representação de uma forma intencionalmente análoga à acção humana no mundo de forças e objectos físicos, cria cenários com os quais nem as críticas convencionais de representação, nem

⁴³ Mourão, José Augusto, (1999), “Tecnologias e Literatura: as máquinas textuais, de F. Laruelle a Landow”, *Real Vs. Virtual*, Revista de Comunicação e Linguagens, Lisboa, Edições Cosmos, pp. 403-414

⁴⁴ Cruz, Maria Teresa, (1999), “Experiência e Experimentação”, *Real Vs. Virtual*, Revista de Comunicação e Linguagens, Lisboa, Edições Cosmos, pp. 425-434

⁴⁵ Cruz, M.T., *op. cit.* p. 430

⁴⁶ Couchot, Edmond, “Tecnologias da simulação, Um sujeito aparelhado”, *Real Vs. Virtual*, Revista de Comunicação e Linguagens, Lisboa, Edições Cosmos, pp. 425-434

⁴⁷ Laurel, Brenda, (1993), *Computers as Theatre*, Massachusetts, Addison Wesley Logman, Inc. p. 17.

os aspectos da teoria da arte ainda influenciados pela psicologia tradicional da percepção visual, se encontram preparados para lidar⁴⁸. É precisamente neste espaço em que a imagem interactiva, ao contrário das imagens passivas tradicionais, nas quais incluímos também o cinema, se transforma em imagem processual, através de uma percepção haptica que reduz a distância da representação. A pintura é sempre vista a uma certa distância, o cinema mesmo nas suas versões mais imersivas tipo IMAX é sempre visto de fora. O espaço interactivo é um espaço para agir, onde somos levados a crer que não há um exterior. Se a arte e a experiência cultural, segundo o autor, se revelam na celebração do artifício, onde as coisas são e não são ao mesmo tempo, o que os simuladores e os mundos virtuais pretendem é promover no utilizador uma sensação de imersão total. Para este efeito de imersão não tem contribuído uma certa tirania da perspectiva que se explicita pela ansiedade em construir espaços que se assemelhem ao real, ou melhor, à natureza. Talvez a imersão seja melhor conseguida através de uma ficção interactiva que se constrói pela captação dos espaços numa narrativa entre várias possíveis.

Recorremos novamente a Mark Stephen Meadows, para tentar perceber até que ponto nos socorremos da perspectiva como uma “muleta” da representação do espaço tridimensional. O autor remete-nos para dois tipos de leitura da noção de perspectiva em que uma se relaciona com as opiniões subjectivas e outra com a relação e representação do espaço. Dando o exemplo de Giotto⁴⁹ que, segundo Meadows, pintava as fábulas e mitos do seu tempo de forma dimensional, introduzindo o ponto de fuga caro à perspectiva, e emocional, colocando as expressões dos retratados ao nível do observador. Ao colocar o observador numa posição visual definida, apenas possível através da perspectiva, o pintor facultava também a expressão do que é observado, a sua perspectiva emocional. A localização física e geométrica promovia no observador uma sensação de estar, fazer parte da obra, em que a perspectiva física influenciava a perspectiva emocional e promovia a sensação de participação. A relação dimensional com o espaço é, neste caso, o que está fora da tela ou do ecrã e representado nesta(e), a dimensão emocional o que se passa dentro do observador, o que este imagina ou sente. Ambas as dimensões estão relacionadas com o que é visto⁵⁰. Para Giotto, segundo Meadows, ambas as perspectivas estão interligadas e não vivem uma sem a outra, “uma vez que o ponto de fuga nos deu a perspectiva e a perspectiva é um ponto de vista”, voltamos à mesma questão da subjectividade que tal ponto de vista sempre nos oferece. São então levantadas três questões fulcrais neste raciocínio de Meadows. A primeira relaciona-se com a colocação do observador no mesmo ângulo do observado; colocamos o observador ao mesmo nível da representação de Deus. A segunda remete-nos para o facto do pintor ter tido em conta o papel do observador; o pintor ao construir a pintura fornece ao espectador a sua perspectiva subjectiva, o que tendo em conta os universos digitais é curioso... Por último, a invenção da perspectiva linear forneceu à humanidade um ponto de vista apropriado onde tudo pode ser visto de uma só vez. O rigor matemático e a necessidade de controlo têm algo a ver com a proliferação de uma perspectiva objectiva que não pertence a ninguém em particular e a toda a gente em geral. Mas foi, como o autor referido nos aponta, a partir de uma perspectiva inventada por um indivíduo que tudo começou.

⁴⁸ Penny, S., *op. cit.* pp. 47-62

⁴⁹ Giotto viveu no final do século XIII, altura em que mais do que contar novas histórias o que importava era interpretá-las, o pintor viveu obcecado com a possibilidade de retratar, reinterpretar visualmente as histórias individuais de cada personagem, com a sua individualidade, como se de uma representação do pintor na personagem se tratasse.

⁵⁰ Meadows, *op. cit.* pp. 7-12.

A posição da câmara é no cinema o que permite o acesso, por parte do espectador, à perspectiva do realizador, mas nos jogos de computador mais modernos a posição da câmara é escolhida pelo utilizador, permitindo acessos ao sistema através de vozes que podem ser, como no caso da literatura, de primeira, segunda e terceira pessoa. Os videojogos problematizam a nossa noção cartesiana de perspectiva e os autores tiram partido dela para a construção de mundos digitais⁵¹. A forma como cada posição de câmara acompanha cada um destes pontos de vista é evidente nos videojogos. Nos jogos de acção do tipo *Unreal Tournament*, *Quake* ou *Frequency* sou eu que dou os tiros ou faço música, não há uma personagem com que me vista; no *Rez* já tenho um corpo mas um corpo sem órgãos prestes a ser “impresso” por sensações desordenadas. No *Jak and Daxter* ou no *Ratchet & Clank* sou o *Jak* ou o *Ratchet*, por vezes o *Clank*, mas são eles como minhas marionetas que efectuam os trabalhos de Hércules. Nos *Sims* sou eu e eles a brincar às identidades, no *icq* ou num *comic chat* serei também eu própria. Mas em todos é com o *Humpty Dumpty* que me relaciono⁵².

Joga outra vez⁵³, redundância e mimetismo

A metáfora como uma das características fundamentais das artes visuais e interactivas define-se, através das palavras de Mark Stephen Meadows, como um conjunto de símbolos que têm suficiente informação redundante para que um novo sentido possa emergir⁵⁴. As metáforas, tal como os símbolos de que são feitas, podem mudar com o tempo pois é a consistência em relação ao todo que confere sentido à metáfora. A redundância é que permite que a metáfora se realize na mente do utilizador e é através de mudanças abruptas no ritmo do jogo, no corte da relação entre os símbolos, que se requer a participação do jogador⁵⁵. Esta capacidade de injectar redundâncias no sistema, um convite da noção de rizoma, é afinal condição *sine qua non* para a construção de metáforas nas artes visuais. A presença e a passagem do tempo acontece na banda desenhada, de acordo com Scout McCloud⁵⁶, segundo seis categorias diferentes, a saber: momento a momento, acção a acção, assunto a assunto, cena a cena, aspecto a aspecto e uma última forma não sequencial. Esta organização parece estar também presente nos videojogos e é a partir dela que construímos enredos e narrativas com as quais interagimos.

⁵¹ A primeira e a segunda pessoa são utilizadas normalmente para inserir o leitor na pele do personagem, é uma forma de provocar maior imersão no sistema pela introdução do eu: Eu andei do outro lado do espelho... Nos *Role-playing games* para múltiplos utilizadores onde é necessário um maior grau de faz de conta a segunda pessoa é utilizada: Tu andaste do outro lado do espelho... A terceira pessoa, tradicionalmente a voz do narrador, está a ser progressivamente substituída pela voz da primeira pessoa como advoga Brenda Laurel no seu *Computer as Theater*, no intuito de potenciar a experiência. Exemplos de jogos que utilizam a perspectiva na primeira pessoa incluem *Doom*, *Deus Ex*, *Everquest*, encontramos uma perspectiva na segunda pessoa: *Dungeons and Dragons*, *Sega Snowboarder*, e finalmente, na terceira: *Age of empires*, *Sims* e *Broodwars*.

⁵² Os jogos de computador mencionados são títulos disponíveis na maioria para a *Playstation 2* ou para PC, o ICQ é um programa de conversação em tempo real onde é possível ter uma lista de pessoas seleccionáveis e construir através de um *nickname* uma personagem fictícia ou não. O *Comic chat* é um interessante programa online de 1998 da *Microsoft* no qual interagimos a partir de uma personagem escolhida num menu e com a qual percorremos bandas desenhadas que se geram em tempo real para múltiplos utilizadores.

⁵³ *Play it again* em Casablanca, *Play it again*, *Sam* de Woddy Allen...

⁵⁴ Meadows, *op. cit.* p. 31.

⁵⁵ Meadows, *op. cit.* pp. 104-110.

⁵⁶ McCloud, Scott (1994), *Understanding Comics, The Invisible Art*, Nova Iorque, HarperCollins.

O mimetismo e a repetição são leis que regem, segundo Walter Benjamin, “acima de todas as regras e ritmos individuais, o grande mundo do brinquedo: a lei da repetição. Sabemos que ela é para a criança a alma do jogo; que nada a torna mais feliz do que “outra vez”. O escuro impulso para a repetição é no jogo quase tão forte, quase tão ardiloso na sua actuação, como o é no instinto sexual. (...) De facto cada uma das nossas experiências mais profundas anseia insaciavelmente, anseia até ao fim, por repetição e retorno, pela reconstituição da situação primitiva de onde proveio. “Tudo seria perfeito se o homem pudesse fazer as coisas duas vezes” – é de acordo com este ditado de Goethe que a criança age. Só que a criança não quer apenas duas vezes, mas sempre mais, centenas, milhares de vezes.⁵⁷” Assim, Walter Benjamin, propõe a hipótese de transformar o fazer-de-conta-que em fazer-sempre-de-novo, o que transformaria a experiência comovente em hábito. Esta transformação da experiência em hábito é para o autor a essência do jogo. A paisagem atmosférica dos jogos da saga *Myst*, os ambientes expressionistas de *Silent Hill*, que apelam às nossas mais profundas emoções, quais ideias convencionais de realismo e proporção, ou os corredores surrealistas de *Max Pain*, repletos de bandas sonoras arrepiantes e comoventes, parecem um convite evidente a este jogo outra vez.

Caixas de brinquedos e ferramentas

No universo das ferramentas de produção gráfica são utilizadas metáforas que nos remetem para as belas-artes, *software* de manipulação como o Photoshop, Freehand, Illustrator e afins reproduzem no ecrã o *atelier* do pintor, através dos seus pincéis, lápis, tesouras, tipos de papel, etc., e simulam os seus movimentos com a ajuda de comandos disponíveis, corta e cola (*cut and paste*) para um *ready made*, ferramentas de selecção para uma *assemblage*, etc.. Da mesma forma, programas de animação digital, *Flash*, *Dreamweaver*, *Director*, *Maya*, entre outros, utilizam o teatro e o cinema como inspiração. Assim, encontramos um projecto em branco como palco (*stage*), um elenco (*cast*), para a colocação dos objectos no tempo (*timeline*), para armazenar os conteúdos produzidos uma biblioteca... A capacidade de experimentação que estes programas permitem é ainda bastante reduzida e o autor está ainda muito dependente de aspectos ligados aos comportamentos e linhas de códigos de programação. Uma equipa mista de programadores e artistas está em Paris⁵⁸ a desenvolver uma ferramenta de autoria multimédia que permite ao autor pensar mais em termos de concepção de projecto e menos em constrangimentos técnicos. Foi na história de arte e na pintura que esta equipa se inspirou para produzir um *software* que permita ao autor escolher o tipo de *interface* e interactividade que pretende para a sua obra, partindo do pressuposto que a necessidade de um autor de jogos hiperealistas para múltiplos utilizadores não é a mesma da de um autor de instalações multimédia, que pressupõem uma relação mais intimista entre o utilizador e o sistema. Segundo o mentor deste projecto, Ludovic Duchâteau, o objectivo deste *software* é proporcionar ao criador uma maior possibilidade de experimentação e improvisação mas também criar uma linguagem comum a toda a equipa envolvida em complexos projectos.

⁵⁷ Benjamin, Walter (1992), *Sobre arte, técnica linguagem e política*, Relógio D'Água, Lisboa, pp. 175-176.

⁵⁸ www.virttools.com

Se, como nos afirma Lev Manovich, “a vanguarda dos novos media se prende com novas formas de aceder e de manipular a informação” e as suas “técnicas são o hipermédia, as bases de dados, os motores de busca, a extracção de dados, o processamento de imagem, a visualização, a simulação,⁵⁹” então o processo de criação contemporâneo, utilizando este tipo de programas, não é muito diferente do dos artistas modernos, com os seus conceitos e intenções estéticas. Ultimamente uma nova geração de programas de *assemblage* técnica e de linguagens de programação, nomeadamente o recente XML e alguns programas de música e vídeo, passaram a tratar as componentes de programação como objectos, sendo que o criador os manipula de modo a que o código seja aberto e configurável à sua medida. Esta possibilidade de utilizar ferramentas pré-programadas de várias proveniências, e assim construir a caixa de brinquedos que é o objecto interactivo, é em si também um jogo. Através de diferentes peças, à maneira do lego, manipula-se o *software* à medida do autor, alterando apenas a superfície, o design. Esta fórmula repetitiva de apresentar os conteúdos surge como uma operação de cosmética daquilo que já existe, à superfície, sendo sempre o mesmo esquema dos objectos configuráveis que se repete enquanto for lucrativo. Além dos aspectos estéticos são utilizados na programação algoritmos, já criados para outros títulos à venda no mercado, por razões de viabilidade económica, numa receita *à la carte* que, tal como no cinema, é propícia aos produtores mas bastante avessa aos criadores e autores que pretendem um caminho de experimentação ao nível da criação, nomeadamente numa adequação da forma ao conteúdo dos objectos artísticos. Assim, se eu quiser desenvolver um jogo, posso comprar um motor programado anteriormente e mudar-lhe apenas a aparência, a imagem; o processo em vez de ser pensado de raiz como uma obra é já idealizado enquanto fórmula. E não temos nem brinquedos nem ferramentas, só objectos. Nem improvisação nem composição mas apenas redundâncias sem metáforas. Um dos maiores êxitos da actualidade é o *Grand Theft Auto: Vice City*, um jogo em que podemos enriquecer a vender droga e, enquanto traficantes, podemos comprar, por exemplo, lojas de gelados, de modo a encobrir o negócio. Uma aventura para todas as idades! Num outro jogo, *Karmagedon*, o passatempo do utilizador passa também por atropelar grávidas...

Uma polémica interessante em que os brinquedos se viram contra as ferramentas foi a gerada pela empresa *eToys* com o colectivo de artistas *etoy.com*⁶⁰. A empresa americana de venda de brinquedos online promoveu uma perseguição aos artistas para conseguir o URL da *etoy*, tendo colocado o colectivo em tribunal para além de os insultar inúmeras vezes publicamente. Os artistas organizaram um interessante jogo em rede para destruírem a empresa que os tinha tentado aniquilar com uma campanha absolutamente desleal. Porque os *etoy* ousaram entrar e introduzir o vírus artístico no espaço do comércio, como nos conta Birgit Richard, a *eToys* tentou “reenviá-los para o gueto”. Por intermédio dos *etoy* a arte concorre com a economia não somente no plano visual mas também estrutural e, segundo a autora, engendra num corpo colectivo, a partir de uma estética geral, a sua identidade como empresa. Mais resistente às pressões económicas do que um artista individual, o corpo virtual redefine o jogo informático como uma *toywar* e utiliza a arte na internet através de um jogo em rede para resistir a uma forma invisível de violência económica. A transferência de modelos comerciais no domínio da arte é também uma forma de fugir ao sistema

⁵⁹ Manovich, Lev (2000), “A vanguarda como Software, da “nova visão” aos novos media”, *Tendências da cultura contemporânea*, Revista de Comunicação e Linguagens, nº 28, pp. 421-439.

⁶⁰ Richard, Birgit, (2002) “Etoy contre eToys”, *Connexions, Art, Réseaux, média*, Paris, École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, pp. 91-114: <http://www.etoy.com> e <http://www.etoys.com/etoys/index.html>

artístico convencional, e neste caso a uniformidade colectiva torna-se subversiva. Neste contexto, para Birgit Richard, os *etoy* representam a futura geração artística, sediada na *web*, criativa, reunindo várias competências, da net art ao net activismo, concebendo modelos artísticos e comerciais, preferindo à rebelião clássica a assimilação de armas comerciais, num combate estrutural pela ocupação da estética dos espaços.

O estilo dos artistas passa a ser, na opinião de Geert Lovink, sofisticado e rico na medida em que os activistas empregam sempre um estilo pouco popular que se relaciona com uma atitude crítica e não com um *look*. Mais do que uma utilização correcta de determinada lógica, jogo de cores, ícones, pretende-se uma consciência crítica, uma solução táctica, uma improvisação que foge à categorização e que encontra as suas raízes na arte moderna. Os artistas modernistas trabalhavam, refere David Garcia,⁶¹ valorizando a experimentação, num lugar entre a representação e as mudanças sociais e políticas. O design interactivo coloca questões fundamentais que se aplicam às teorias de David Garcia na medida em os problemas centrais da arte e do activismo se relacionam com a questão da acção e observação. Para o autor a acção/atitude foi excluída de todos os domínios do pensamento, da ciência à cultura, e é o design interactivo que a coloca no centro. Aparência, conteúdo e estrutura, três categorias das formas de arte tradicional, às quais o design interactivo vem acrescentar a atitude, não somente a atitude do utilizador como também a do sistema composto pelo computador e seus utilizadores. Deste ponto de vista, a obra inclui o sistema inteiro, computadores e pessoas. Para que esta ideia funcione é necessário integrar no trabalho em si uma visualização do comportamento ou da acção do sistema. Trata-se afinal de uma investigação orientada no sentido da acção, na qual se pensa o sistema, a obra como um todo integrado, aparência, estrutura, conteúdo e acção. Mas não é esta a ideia que está subjacente a toda uma estética da percepção que sempre encontrou nos estímulos e sacões dos sentidos a sua razão e matéria? Não é afinal a percepção que devemos investigar?

O jogo como único objectivo, jogos finitos em tempos infinitos

Ao introduzir a obra do artista israelita Uri Tzaig, Janet Abrams⁶² remete-nos para o livro dos economistas Charles Hampden-Turner and Fons Trompenaars⁶³, os quais identificaram dois tipos de comportamento na economia global, a saber, o dos jogos finitos e o dos jogos infinitos. No primeiro comportamento o que interessa ao jogar é quem ganha ou quem perde e este é o objectivo do jogo. No segundo caso o que é importante é a evolução do jogo em si. Se o primeiro comportamento é definido pela metáfora darwinista de progresso e é comum nas sociedades ocidentais, em que a unidade de sobrevivência é o indivíduo, o segundo comportamento parece característico das sociedades asiáticas e o que parece interessar é o indivíduo no jogo que é jogado, ou seja, a projecção do sujeito no *medium* com o qual se depara. Neste contexto, Uri Tzaig remete-nos para um jogo de futebol em que as regras são subvertidas pela inclusão de duas bolas, redefinindo as regras dos jogos tradicionais como o futebol e o basquetebol, reinventando interacções sociais nas

⁶¹ Garcia, Lovink, David, Geert, (2002) "GHI des Médias Tactiques," *Connexions, Art, Réseaux, media*, Paris, École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, pp. 78-89.

⁶² Abrams, Janet, "Other victories", *If/Then Play*, Netherlands Design Institute, pp. 232- 247.

⁶³ Hampden-Turner, Trompenaars, Charles and Fons, *Mastering the infinite game*, Capstone Publishing, 1997, p. 30.

quais todo o comportamento da assistência passa a ser descentrado. Esta alteração das convenções do jogo: duas bolas dois focos de atenção, faz-nos perder o poder centralizador da bola. É esta estrutura rígida que persiste nos nossos jogos desportivos que Uri Tzaig pretende estudar e desconstruir.

Nos jogos de simulação não há um vencedor e um vencido mas um processo de construção ou desconstrução; não há etapas/níveis nem progresso, há uma enorme vontade de brincar com brinquedos e ferramentas num mundo que se constrói em tempo real à maneira da *Commedia del arte Italiana*⁶⁴. O Japão, como um dos maiores produtores de videojogos do mundo, é também um bom exemplo desta possibilidade de improvisação, pois é um país que dá uma importância desmedida à infância, em que o espaço público está inundado de referências a *puppets* e *gadgets*. A maioria dos seus artistas exportáveis nas mais diversas áreas da criação contemporânea: Nara Yoshitomo e Takashi Murakami, (artes plásticas), Takeshi Kitano (cinema), Banana Yoshimoto (literatura), Ryuchi Sakamoto (música), entre outros, têm uma forte componente lúdica e uma necessidade de desvendar as fantasias infantis. Mas são os jogos digitais de Hugo Nakamura⁶⁵ e o Cd-Rom *Discord* de Ryuchi Sakamoto de 1997, tal como o êxito do *Pokémon*, de Satoshi Tajiri, que nos podem orientar na possibilidade de criação de jogos “abertos”, com tempos infinitos. Masuyama, no seu artigo *Pokémon as a Japanese Culture*⁶⁶, lembra a adoração de Tajiri por jogos como o *Space Invaders*, *Xevious* e *Dragon Quest*, os quais admite terem todos em certo sentido uma estrutura aberta (*not-closed*) tal como o *Pokémon*. Sendo o Japão o grande concorrente da hegemónica cultura americana porque não olhar para os seus objectos mais atentamente pois parece aí existir, de facto, um jardim infantil para a vida inteira. *E if we learn best by playing then we need lifelong kindergarten!*⁶⁷

Bibliografia

- AAVV, (1999), *If/Then Play*, Netherlands Design Institute, Amsterdam.
- AAVV, (1999), (organizado por) José Bragança de Miranda, *Real vs. Virtual*, Revista de Comunicação e Linguagens, Lisboa, Edições Cosmos.
- AAVV, (2001), (organizado por) José Bragança de Miranda e Maria Teresa Cruz, *Crítica das Ligações na Era da Técnica*, Porto.
- AAVV, (2002), (organizado por) Maria Lucília Marcos e José Bragança de Miranda, *A Cultura das Redes*, Revista de Comunicação e Linguagens, Lisboa, Relógio d'Água Editores.
- AAVV, (1983), *Funktionen des fiktiven*, Poetik und hermeneutik, Wilhelm Fink Verlag Muchen.
- Benjamin, Walter (1992), *Sobre arte, técnica linguagem e política*, Lisboa, Relógio D'Água.
- Borges, Jorge Luís Borges (2001), *Ficções*, Obras Completas I (1923-1949), Editorial Teorema.
- Burham, Van, (2001), *Supercade: A Visual History of the Videogame 1971-1984*, The MIT Press,.
- Bureau, Magnan, Annick e Nathalie, (2002), *Connexions, Art, Réseaux, média*, École Nationale Supérieure des Beaux-Arts.
- Carroll, Lewis, (1998), *Alice do outro lado do espelho*, Lisboa, Editorial Estampa, 4ª edição.

⁶⁴ Murray, *op. cit.* “New Beauty New Truth” p. 277.

⁶⁵ Surface.yugop.com

⁶⁶ Masuyama (2002), “Pokémon as a Japanese Culture”, *Game on, The history and Culture of Videogames*, Londres, Barbican Gallery, Laurence King Publishing Ltd.

⁶⁷ *If/Then Play (1999)*, Netherlands Design Institute, pp. 10-11.

- Deleuze, Guattari, Gilles, Félix (2002), *A thousand plateaus*, Londres, Athole Contemporary European Thinkers.
- Goodman, Nelson (1995), *Modos de Fazer Mundos*, Lisboa, Edições Asa.
- Hampden-Turner, Trompenaars, Charles and Fons, (1997). *Mastering the infinite game*, Capstone Publishing.
- Laurel, Brenda, (1993), *Computers as Theatre*, Massachusetts, Addison Wesley Logman, Inc.
- King, Lucien (edited by), (2002), *Game on, The history and Culture of Videogames*, Londres, Barbican Gallery, Laurence King Publishing Ltd.
- Meadows, Mark Stephen, (2002), *Pause and Effect: The Art of Interactive Narrative*, New Riders.
- McCloud, Scott (1994), *Understanding Comics, The Invisible Art*, Nova Iorque, HarperCollins.
- Murray, Janet Horowitz, (2001), *Hamlet on the Holodeck*, The Mit Press, Cambridge, Massachusetts, 4ª edição.
- Ryan, Marie-Laure (2001), *Narrative as Virtual Reality*, Parallax, The Johns Hopkins University Press, Baltimore and London,.
- Rosa, Jorge Martins, (2000), *No Reino da Ilusão*, Comunicação e Linguagens, Lisboa, Edições Vega.
- Teixeira, Luís Filipe B., "Ludologia (jogo#1/Nível#1): Do instinto de jogo aos jogos do imaginário", *Comunicação e Sociedade*, vol. 4, pp. 163-179
- Turkle, Sherry. (1997), *A Vida no Ecrã, a identidade na era da internet*, Lisboa, Relógio d'Água Editores.
- Stephen, Wilson, (2002), *Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology*, Massachusetts, The Mit Press.
- Schiller, Friedrich, (1994), *Sobre a Educação Estética do ser humano numa série de cartas e outros textos*, Lisboa, Imprensa Nacional – Casa da Moeda.

JOGOS DE COMPUTADOR E SISTEMAS EMERGENTES

Introdução

Se pensarmos de forma abrangente podemos incluir numa possível definição de jogo de computador qualquer forma de entretenimento em suporte digital. As interrogações que este texto coloca devem ser válidas para qualquer produto que opere numa plataforma digital e cuja função primordial seja o entretenimento associado à ludicidade de um objecto.

Uma primeira abordagem mostra-nos um quadro muito disperso em que estes produtos de entretenimento se espalharam por uma multiplicidade de formas desde as narrativas interactivas aos puros jogos de acção. No seio desta profusão de imagens e sons interactivos torna-se difícil pensar um denominador comum que os possa unificar e que permita uma teorização coerente. De qualquer forma podemos considerar que os eixos fundamentais do seu sucesso estão ligados à capacidade de criar experiências interactivas e imersivas que desafiam o utilizador física e mentalmente.

Nos dias que correm, a indústria dos jogos tem forte componente comercial e um mercado que ultrapassa os números do cinema. Os jogos digitais são produzidos para uma vasta gama de plataformas passando por computadores pessoais, consolas, telemóveis e televisão interactiva. Observa-se simultaneamente a sua indiscutível popularidade e crescente expansão tanto em número de utilizadores como em investimentos tecnológicos. Os jogos actuais são peças de *software* produzidas na vanguarda do desenvolvimento tecnológico em que técnicos e criativos exploram os limites da tecnologia ao seu dispor.

Neste texto tenta-se pensar o conceito de jogo de computador, tentando encontrar na sua

Filipe Roque do Vale

Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias / Departamento de Ciências da Comunicação, Artes e Tecnologias da Informação

base teórica as suas características fundamentais. Estas serão importantes para se testar a validade de uma abordagem à criação de jogos na qual o utilizador é convidado a participar na evolução do jogo como alguém que produz em vez de se limitar a seguir um caminho preparado pelo game *designer*. Na verdade, a grande maioria dos jogos são construídos numa base estímulo-resposta, em que a interacção entre o jogador e o jogo segue um plano mais ou menos pré-definido. No entanto, jogos como *The Sims (Maxis) Evolva (Computer Artworks)*, ou os recentes mundos virtuais *on-line* como o *Ultima Online (Origin)* ou *Everquest (Sony Online Entertainment)* sugerem uma nova realidade em que o game designer constrói um sistema preparado para evoluir através da interacção com o jogador. O limite será a criação de sistemas capazes de produzir narrativas através da interacção de jogadores e personagens geradas por computador que habitam um sistema virtual que responde, adaptando-se e evoluindo em cada momento.

O jogo como Sistema

O *Web Dictionary of Cybernetics and Systems* define sistema como um conjunto ou organização de entidades relacionadas ou conectadas de forma a criarem uma unidade ou um todo orgânico (in: <http://www.pespmc1.vub.ac.be/ASC/INDEXASC.html>). A partir desta definição Lantz e Zimmerman expõem um conceito de jogo como sistema. A sua abordagem é importante porque relaciona de forma dinâmica três eixos fundamentais para a análise de um jogo de computador: As regras, os jogadores e o reflexo cultural do jogo. De facto podemos observar que Reis, Rainhas, Peões e restantes peças de um jogo de Xadrez são objectos com relações definidas. Compreender e aplicar estas relações é jogar xadrez. É activando as relações entre as peças, que o todo emerge das partes.

Mas o jogo de Xadrez é muito mais de que um conjunto de instruções necessárias para que se movam as peças no tabuleiro. A interacção intelectual e emocional dos jogadores durante o jogo também faz parte do sistema do Xadrez, bem como a exaltação mediática criada pela derrota de Kasparov contra o computador *Deep Blue*. Desta forma, Lantz e Zimmerman dizem-nos que os jogos são sistemas abstractos e matemáticos, mas são também sistemas estéticos e materiais, sistemas sociais, linguísticos e semióticos. E fazem parte de um sistema maior que envolve a história a política e a cultura. Para Lantz e Zimmermam a forma de poder abranger todas estas manifestações é um modelo de jogo como sistema de três partes: 1 – Jogo como conjunto de regras, 2 – Jogo como actividade lúdica 3 – Jogo como Cultura (Frank e Zimmerman, 1999)

As regras são a estrutura formal do jogo, são as leis que determinam o que pode ou não acontecer no espaço de interacção do jogo. São um sistema determinístico, completamente fechado e sem ambiguidade.

Para jogar os jogadores submetem-se voluntariamente aos limites impostos pelas regras, fechando-se no contexto artificial de jogo. Mas quando as regras são activadas, postas em movimento, quando o humano entra no sistema, algo de dinâmico acontece. O resultado da relação entre os jogadores e as regras, a dinâmica que existe durante o jogo é algo muito diferente de apenas um conjunto de regras. Dentro do espaço estritamente demarcado pela configuração das regras, o jogo emerge, dinâmico, criando inesperados padrões de acção e movimento. Os jogos incorporam um movimento muito interessante que resulta de um choque entre algo fixo, rígido e absolutamente fechado com as acções dos jogadores, criativas, abertas e imprevisíveis.

Durante o jogo, as relações entre as diferentes partes tornam-se um sistema complexo capaz de produzir padrões intrincados. Um dos seus atributos mais importantes é o facto de produzir padrões de acção imprevisíveis.

Enquanto parte do jogo é caracterizada pela complexidade formal que resulta de interações de pessoas com um sistema de regras, existe algo mais neste fenómeno que mera estratégia matemática. O acto de jogar inclui a experiência completa da dinâmica de interacção entre os jogadores e as regras. Esta movimentação não só a complexidade estratégica de um jogo, mas também uma experiência estética, psicológica, social e material. Tudo o que sucede no corpo e cérebro dos jogadores quando eles se submetem a um sistema de regras. Por mais fascinantes que sejam as suas manifestações, o acto de jogar não ocorre num vácuo. Se quisermos entender o conceito de jogo em toda a sua extensão é necessário analisar o que está para além das regras e para além do acto de jogar. Temos que considerar como é que o jogo se enquadra em contextos culturais mais latos.

Sendo este o quadro de análise, é necessário explorar estes eixos de forma mais profunda. Por um lado compreender melhor o que são as regras e como é que elas condicionam o jogo, por outro compreender como é que o jogo se enquadra na cultura, como é que se constroem representações em jogos de computador. Por último que conclusões se podem extrair deste modelo de jogo como sistema.

As regras do Jogo

Uma das primeiras abordagens a uma ontologia do jogo encontra-se no livro *Homo Ludens* de Johannes Huizinga. Huizinga define o conceito de jogo como uma actividade ou ocupação voluntária executada dentro de determinados limites fixos de tempo e espaço, de acordo com regras aceites de livre vontade mas absolutamente inflexíveis, concentrando-se em si mesmo e acompanhada por um sentimento de tensão, alegria, e a consciência de que se está num plano diferente da vida real (Huizinga, 1971)

Desta definição é importante destacar vários elementos: É uma actividade a que os jogadores se entregam voluntariamente da qual são livres para desistir se e quando quiserem. O jogo tem constrangimentos de tempo e espaço e as regras surgem como elemento essencial. Toda a actividade dos jogadores acontece num espaço reconhecidamente separado do mundo real.

Apesar da definição de Huizinga conter os contornos gerais que permitem unificar a actividade de jogo é simultaneamente demasiado geral para que se possa compreender importantes especificidades. Neste sentido o livro de Roger Caillois, *Lex Jeux et les Hommes: Les masques et le vertige* é muito interessante. Caillois agrupa jogos de acordo com a complexidade das suas regras. Ele utiliza a palavra *paidia*, termo grego que significa simultaneamente criança e escola, para designar jogos com regras muito simples. E *ludos*, palavra latina para jogo, para agrupar jogos em que as regras são complexas. Saltar à corda pode ser um exemplo de *paidia* enquanto o xadrez pode ser um exemplo de *ludos* (Caillois, 1990).

Há autores que referem que a língua inglesa contém esta ideia no seu vocabulário e que os conceitos de *paidia* e *ludos* podem ser respectivamente associados aos termos *play* e *game*.

Jean Piaget, no âmbito do estudo sobre a educação de crianças, inclui uma abordagem ao papel do jogo no crescimento e desenvolvimento da criança. Desse ponto de vista ele encontra uma

classificação em três grupos: Jogos de exercício, simbólicos e jogos com regras. A primeira categoria inclui os jogos praticados por bebés e crianças durante os seus dois primeiros anos de vida. São jogos em que predomina o movimento e a exploração dos sentidos. As acções dos jogadores são repetitivas e servem para explorar objectos e o espaço que as rodeia. As crianças desenvolvem jogos simbólicos entre os dois e os sete anos. Em grande medida, são jogos que se baseiam na imaginação dos jogadores, por exemplo, jogos em que os miúdos interpretam um personagem, fingindo ser médicos ou polícias. É nesta fase que as crianças começam a fazer associações simbólicas associando uns objectos a outros. A partir dos sete anos as crianças começam a envolver-se em jogos mais complexos e que incluem regras, como o futebol, estes jogos decorrem durante o processo de socialização das crianças. Estas três categorias emergem à medida que a criança se desenvolve mas permanecem para o resto da vida (Piaget, 2002).

Gonçalo Frasca recorre a Caillois e Piaget para diferenciar as actividades de "Play" e de "Game". Segundo Frasca, as teses de Caillois e Piaget permitem-nos diferenciar jogos associados à infância de jogos praticados por crianças e adultos. Callois descreve o seu conceito de *paidia* como jogos com regras simples. Para Piaget estes jogos não têm regras, são apenas uma forma lúdica de relacionamento com o mundo. De qualquer modo, se uma criança correr com os braços estendidos fingindo ser um avião já está a seguir uma regra: estender os braços e correr para imitar um avião. O acto de imitar o avião tem as suas regras muito simples que são diferentes de imitar um carro ou um polícia. Para se entender a ideia que Piaget tem de regras é útil citar dois exemplos. No primeiro, ele observa um miúdo (ainda não atingiu o estagio dos jogos com regras) que corre em volta de uns arbustos sem lhes tocar. Piaget interessa-se pelo seu comportamento dado que ele parece seguir uma regra muito simples: correr às voltas de um arbusto o mais depressa possível sem lhe tocar. No outro exemplo, ele observa um grupo de miúdos que jogam juntos. Piaget pergunta-lhes quem é que está a ganhar, mas as crianças não respondem porque não entendem a pergunta. Piaget conclui que antes da socialização não existe perder e ganhar. Estes exemplos parecem indicar que a noção de regra para Piaget está associada à possibilidade de se encontrar um vencedor e um derrotado. De acordo com esta ideia, Gonçalo Frasca propõe uma nova forma de classificação que mantém os termos de Callois com uma ligeira alteração. Enquanto Caillois afirma que a diferença entre *paidia* e *ludos* era a complexidade das suas regras, Frasca utiliza os termos *ludos* para referir jogos de que têm um resultado que determina um vencedor e um derrotado (este grupo é semelhante à categoria jogos com regras de Piaget). Por outro lado, Frasca entende que o termo *paidia* agrupa todos os jogos que Piaget descreve como jogos de exercício e que não definem vencedores e vencidos (Frasca, 2001).

O problema destas categorias é que elas não são fáceis de distinguir para um observador externo. Por exemplo uma criança a saltar à corda segue uma simples regra de *paidia*, mas se ela aposta com outra criança que consegue estar a saltar à corda durante dez minutos sem parar ela cria uma regra *ludos*. É fácil mudar de *paidia* para *ludos*. De qualquer modo, podemos dizer que a maioria dos jogos que envolvem brinquedos, imitação de pessoas, profissões ou objectos pode ser descrito como *paidia*. O espaço tradicional desta actividade é o recreio enquanto o espaço tradicional do *ludos* é o tabuleiro no exemplo xadrez, ou o campo no caso do futebol.

Encontrar a *paidia* ou o *ludos* no computador não é um tarefa difícil, por exemplo inserir caracteres ao acaso num processador de texto é um exercício de *paidia*. Pelo contrário jogar um jogo de *solitaire* (jogo de cartas que se instala com o *Microsoft Windows*) é um exercício de *ludos*.

É interessante pensar como é que alguns jogos podem ser interpretados à luz destes conceitos. Um jogo como *The Sims (Maxis)* permite que o jogador controle a vida de personagens simulados. Tem um complexo sistema de regras mas não tem um objectivo preciso, não se ganha quando se joga *The Sims*. Os objectivos podem ser criados pelos utilizadores: construir uma carreira profissional, desenvolver relações amorosas ou construir uma família. Mas não se ganha um jogo de *The Sims*. É um jogo que entra na categoria de *paidia* apesar do seu sistema de regras ser extremamente complexo. Gonçalo Frasca escreve que os jogos de simulação habitualmente comportam-se como um recreio, em que podem decorrer diferentes actividades. No caso de *The Sims* é possível brincar com inúmeros objectos e ferramentas que existem no jogo. Frasca diz-nos também que tal como na vida real é fácil passar de *paidia* a *ludos* no computador. Um simulador de voo regra geral não tem um objectivo concreto. O utilizador pode pilotar o avião apenas pelo prazer sem cumprir qualquer objectivo (apesar de actualmente estes simuladores incluírem diversas missões que desafiam o jogador). É o jogador e não o *designer* que decide como se deve utilizar um brinquedo, um jogo ou um jogo de computador. O *designer* pode sugerir um conjunto de regras mas o jogador é que detém a decisão final. Podemos considerar uma propriedade fundamental do jogo o facto de ser o utilizador a decidir se está num jogo *paidia* ou *ludos*.

Jogos de Computador e Representação

Gonçalo Frasca diz que a abordagem de Brenda Laurel no livro *Computer as Theater* foi provavelmente a primeira tentativa para compreender os computadores como um *medium* em vez de o encarar como uma máquina calculadora super potente. De facto a sua abordagem é original porque ela argumenta que o *software* deveria ser criado pelas mesmas regras que se aplicam ao drama e que foram descritas na *Poética* de Aristóteles. Laurel utiliza a teorização de Aristóteles não só como guia para a construção de jogos de computador, mas para qualquer tipo de *software* (Laurel, 1993). Principalmente no que diz respeito à construção do interface. Isto acontece porque Laurel tem uma visão performativa da relação do utilizador com o programa, ou seja, considera que o potencial interessante dos computadores não é a sua capacidade de fazer cálculos, mas a capacidade de representar acções em que os humanos podem participar.

Janet Murray, no livro *Hamlet on the Holodeck* – descreve o computador como um novo *medium* com capacidade narrativa. A sua análise inclui não só jogos de computador mas também outros produtos digitais como o hipertexto ou os canais de *chat* da Internet. Murray distingue três qualidades principais neste *medium*: Imersão, agenciamento e transformação. Por imersão, entende o sentimento de estar presente noutro lugar e envolvido numa determinada acção. Imersão relaciona-se com o conceito de suspensão voluntária da desconfiança – quando um jogador está imerso numa experiência e aceita voluntariamente a sua lógica interna, mesmo que esta se desvie da lógica do mundo real.

Agenciamento é o sentimento de poder que deriva da capacidade efectuar acções num determinado ambiente e em que os efeitos estão relacionados com as intenções do utilizador. Não é meramente poder manipular um interface. O efeito tem que se relacionar com as intenções do utilizador. Se ao manipular os elementos do interface o utilizador tiver um efeito na experiência, mas não o efeito que pretende não existe agenciamento.

A terceira categoria de Murray é a mais complexa, refere-se à forma como se consegue uma integração num mundo simulado, de modo a que as duas categorias atrás descritas possam ser activadas. No entanto, este conceito de transformação tem interessantes nuances. Por um lado, podemos ver a transformação como uma máscara, em que a experiência do jogo permite que o jogador se transforme noutra pessoa durante o tempo da experiência. Por outro, temos a transformação como variedade, em que o jogo oferece uma multitude de variações sobre um determinado tema. O jogador pode explorar exaustivamente as diferentes variações para conseguir compreender o tema em questão. Por último, temos a transformação pessoal, em que a experiência do jogo leva o jogador através de uma viagem que lhe permite operar uma transformação a nível pessoal.

Pode-se entender a transformação como máscara e a transformação como variedade como meios para se atingir uma transformação pessoal.

O estado actual dos jogos de computador, talvez empurrados por uma impressionante evolução gráfica e o resultante progresso rumo a um foto-realismo de tempo real, é dominado por representações miméticas de cenários, objectos e personagens. Com representações miméticas que se aproximam dos filmes de animação e a crescente utilização de técnicas cinematográficas, como câmaras virtuais que implementam um vocabulário de planos e enquadramentos, surge cada vez com mais força o desejo de criar narrativas que expliquem quem são os personagens que vemos e a situação em que se encontram. Existe um contraste tremendo entre os jogos actuais e clássicos como *Pac Man* ou *Tetris*, em que a representação era simples e grosseira, dominada por imagens icónicas em que uma suposta narrativa era completamente desvalorizada em relação ao conceito de jogabilidade.

Com o aumento do interesse pela narrativa surge nos *game designers* uma profunda ambivalência. A jogabilidade e a experiência de manipulação de elementos, num ambiente gerido por regras que responde aos impulsos do utilizador, continuam a ser as principais características que identificam o jogo de computador. Se a jogabilidade está intimamente ligada à interactividade, a narrativa está intimamente ligada a uma ideia de autoria. Alguém que pré-determina o curso dos acontecimentos. Claramente existe um sentimento de que a narrativa e a interactividade não são totalmente compatíveis.

Esta tensão reflecte-se no declínio do género mais narrativo de jogos: a aventura. A aventura em texto foi uma forma com muito sucesso nos anos oitenta que evoluiu para a aventura gráfica no início dos anos noventa. A sua época dourada tem jogos que foram simultaneamente aclamados pela crítica e enormes sucessos comerciais. Mas no final dos anos noventa este género entrou definitivamente em crise, com críticos e teóricos a anunciar a morte do género.

O problema parece estar no agenciamento, categoria descrita por Murray. Estes jogos conseguem ser eficazes em termos de imersão e transformação. Mas, por estarem sujeitos a fortes condicionantes de autoria, a sensação de que as acções do jogador influenciam o decurso da história diminui drasticamente.

De qualquer modo, devemos ter em conta dois argumentos importantes: por um lado, este género apela a um público diferente, mais preocupado com a imersão numa história do que com o realismo dos gráficos e a velocidade dos motores de jogo. Por outro, algumas características do jogo de aventura estão a ser incorporadas em jogos de acção. Estes têm explorado a imersão com intriga, conflito e identificação com a personagem controlado pelo jogador. A série *Resident Evil (Capcom)*,

Tomb Raider (Eidos) ou *Solid Metal Gear (Konami)* são bons exemplos. Actualmente podemos dizer que os elementos narrativos são, prioritariamente, utilizados para dotar jogos contemporâneos de um *background* explicativo ou fazer referência a conhecidas narrativas lineares (jogos da série *Star Wars*).

A nossa posição é que se devem procurar novas formas de integrar narrativa e interactividade. A evolução nos gráficos tem sido tremenda marcando a evolução formal dos jogos de computador. Falta desenvolver modelos e tecnologia que permitam a criação de narrativas interactivas em que as acções dos jogadores são consequentes na forma como o jogo evolui. Jogos nos quais a categoria de agenciamento é explorada como eixo fundamental.

Do sistema emerge uma história

Na definição de jogo como sistema podemos considerar que a jogabilidade emerge da relação entre a estrutura rígida de regras e as acções dinâmicas dos jogadores.

O estudo de sistemas complexos tem trabalhado a forma como certos fenómenos surgem a partir da interacção local de indivíduos. Nestes estudos surge o conceito de emergência que se refere à forma como as interacções entre elementos de um sistema geram inesperadas propriedades globais que não estão presentes em nenhum dos elementos quando analisados individualmente (Casti, 1997) O exemplo da colónia de formigas é elucidativo. Tal como as sociedades humanas, as colónias de formigas alcançam objectivos que nenhuma formiga sozinha conseguiria alcançar. As actividades de construção de formigueiros e defesa de território são executados por formigas que agem sozinhas de acordo com simples informações locais. Não há nenhuma formiga que controle e comande a colónia enviando informação a todas as outras. De alguma forma, cada formiga processa a sua parte disponível de informação e decide que acção deve efectuar. O resultado é uma actividade global que parece coordenada. Em termos simples, elas resolvem os seus problemas através da acção isolada de muitos elementos relativamente pouco inteligentes, ou com pouco conhecimento da situação global. Em vez de terem uma estrutura em que um único ramo executivo, todo poderoso e com todo o conhecimento, comanda e coordena a acção global. São sistemas organizados de baixo para cima e não de cima para baixo. Numa linguagem mais técnica são sistemas complexos e adaptativos que demonstram comportamentos emergentes. É ao resultado do movimento entre a acção de unidades individuais para uma aparente coordenação global sofisticada que se chama emergência (Johnson, 2001).

Zimmerman reconhece que um dos atributos mais importantes da relação entre a estrutura fixa de regras e as acções dos jogadores é a capacidade para produzir situações completamente inesperadas. Seria então razoável sugerir que a própria narrativa poderia emergir dessa relação dinâmica. Não como algo que se sobrepõe ao jogo condicionando-o mas algo que está espalhado pela sua base e emerge como consequência das acções do jogador.

O jogo *The Sims* funciona sobre este conceito. Will Wright cria um sistema no qual as condições narrativas se confundem com as regras do jogo. Neste jogo o utilizador controla personalidades simuladas que habitam em pequenos bairros. A forma como a vida destes personagens evolui é unicamente determinada pelas acções do jogador no âmbito do sistema de regras do jogo. A narrativa é completamente aberta. Alguns autores afirmam que isto acontece porque *The Sims* não

tem uma agenda narrativa e que a construção narrativa não faz parte deste jogo. Mas é um facto que as interacções entre os *sims* que habitam esse mundo virtual constroem pequenas histórias. Cada um pode dizer que o seu *sim* começou como *office boy* mas depois foi sendo promovido e construiu uma carreira no meio empresarial, até que conheceu uma rapariga *sim*, por quem se apaixonou e com quem casou.

Evolva é um exemplo diferente de emergência. Tem um conflito clássico: A terra foi invadida por um parasita extra-terrestre que ameaça destruir o mundo, como última defesa foi enviado um exército de *genohunters* para salvar o planeta. O utilizador controla equipas de *genohunters*, ocupando o ponto de vista de um deles enquanto se comandam os outros. Sendo eles próprios um produto de engenharia biológica, os *genohunters* são capazes de analisar o ADN de qualquer criatura que tenham morto e absorver características presentes no seu código genético. Depois de absorver ADN suficiente o utilizador pode passar para um interface de mutação genética e alterar a sua configuração, acrescentando novos genes e alterando por mutação os existentes, neste processo expandem-se as capacidades do personagem e altera-se simultaneamente a sua configuração física.

A equipa que produziu este jogo calcula que poderão existir 14 biliões de diferentes *genohunters* que o jogador pode produzir. Na prática isto quer dizer que jogadores que avancem alguns níveis do jogo poderão estar a jogar com um *genohunter* único em termos de configuração genética. O jogo permite que as personagens principais se formem através da interacção com o mundo virtual que habitam.

No entanto na maioria dos casos as mutações resultam em mudanças externas e superficiais. As alterações mais sofisticadas ao comportamento dos *genohunters*, como cuspir fogo, disparar lasers ou saltar grandes distâncias são colocadas em locais estratégicos do jogo. São limitações impostas pelos programadores do jogo para o tornar mais controlável, menos sujeito ao aparecimento de situações inesperadas. Quem já passou muito tempo a jogar aventuras baseadas na solução de enigmas, como *Myst*, sabe que não há nada mais frustrante que perder duas horas a tentar resolver um enigma para depois descobrir que ainda não se têm todas as ferramentas necessárias à sua resolução. Imagine-se a frustração de não poder resolver um problema porque o nosso *genohunter* ainda não evoluiu o suficiente. Num sistema puramente aberto – em que as capacidades podem, ou não, ter-se desenvolvido através de selecção natural – essa frustração pode ultrapassar o gozo de se desenvolver personagens únicas. Então, Heywood e a sua equipa, tiveram que plantar ADN em locais estratégicos. Por exemplo, colocando adversários com certas capacidades perto de certos obstáculos.

O espaço de possibilidades totalmente abertas a um conceito de evolução mostra-se largo demais, tem de ser limitado para encaixar no espaço das regras. Por definição, um jogo em que tudo pode acontecer, sem regras, já não é um jogo.

Por outro lado, o mundo virtual de *Evolva* tem características emergentes notáveis exploradas através de inteligência artificial. Cada criatura do jogo incorpora sensores reactivos e estados emocionais: medo, dor, agressividade, entre outros. As criaturas também têm memórias que ligam esses sentimentos a outras personagens, sítios ou acções, e comunicam essas associações com outras criaturas. O resultado é uma rede de associações que se torna cada vez mais complexa e inter-conectada. Possibilitando a emergência de comportamentos colectivos e criando um enorme potencial de interacções entre as criaturas deste mundo. Criaturas estas, que raciocinam com base em opções relativamente simples. Digamos que o jogador se cruza com uma determinada criatura,

no primeiro encontro ela pode sentir-se muito agressiva e ataca o grupo de criaturas controladas pelo jogador. No caso, a força do jogador é superior o que lhe permite causar sérios danos no agressor. Eventualmente o medo torna-se o sentimento dominante na criatura o que a faz fugir, esconde-se algures até que acaba por encontrar um conjunto de amigos. A criatura tem a capacidade de comunicar e informa os outros do último sitio em que se cruzou com as forças do jogador. Por estar fortemente acompanhada o sentimento de medo deixa de ser a variável dominante e todo o grupo lança um novo ataque contra o jogador.

O comportamento de um grupo pode evoluir de forma imprevista, baseado no estado emocional de cada criatura e em eventos externos ao jogador. Isto é importante porque se por um lado Heywood teve que restringir o seu motor de vida artificial porque os poderes da selecção natural eram demasiado imprevisíveis para o sistema de regras que gere o universo do jogo. Por outro a construção de um sistema emergente que simula o comportamento colectivo entre personagens melhora a jogabilidade e dá um carácter vivo ao sistema sem o tornar impossível.

Os *sims* de Will Wright também são dotados de inteligência artificial. Não como emergência de comportamentos colectivos mas porque o sistema de jogo exige que eles se auto-regulem e sejam capazes gerir a sua existência. Até o *sim* controlado pelo jogador é dotado de inteligência artificial e executa sozinho determinadas tarefas. Se o utilizador desligar uma opção de jogo intitulada *free will*, o *sim* fica estático e não faz nada sem ser instruído pelo jogador. O mais asseado *sim* tolera pilhas de lixo até que o jogador o instrua especificamente a limpar a casa. Se tiver esfomeado, deambula pela casa a refilar até que o utilizador o instrua a ir ao frigorífico.

Jogar *The Sims* sem a opção *free will* é uma boa forma de se perceber que demasiado controlo pode ser uma coisa desastrosa. Mas o oposto pode ser ainda pior. Will Wright diz que numa primeira fase da construção do jogo percebeu que os seus *sims* iriam necessitar de uma determinada autonomia para que o jogo fosse divertido. Então a sua equipa desenvolveu rotinas de inteligência artificial para permitir que os *sims* pensassem por si próprios. Esta inteligência artificial é o que está na base da *free will* dos *sims*. No entanto, após algum tempo de desenvolvimento descobriram que os *sims* estavam a ficar inteligentes demais. O problema era que a inteligência artificial do jogo estava a ficar muito esperta. Os *sims* ficam com a capacidade de escolher a acção que lhes permite maximizar a felicidade em cada momento do jogo, e fazem-no bem melhor que o utilizador. O que faz o jogo *The Sims* interessante é que o jogador não tem todo o conhecimento sobre a forma como o sistema funciona. Não sabe exactamente que combinação de acções podem maximizar a felicidade dos *sims*. Mas o software por detrás da inteligência artificial pode fazer esses cálculos facilmente porque a quota de felicidade é algo que faz parte do sistema de regras que gere o jogo. Desse modo a inteligência artificial faria com que o *sim* escolhesse as acções certas de uma forma perfeitamente racional.

Então Will Wright teve que tornar as suas criações digitais menos inteligentes. Primeiro fez com que se concentrassem em acções de gratificação imediata em vez de objectivos de longo prazo. Deste modo um *sim* prefere estar sentado à frente da televisão do que estudar para conseguir uma promoção profissional. Depois deu um peso excessivo à personalidade de cada *sim*. Um *sim* muito asseado torna-se obcecado por limpeza, enquanto um *sim* pouco asseado nunca limpa nada. Estas duas alterações foram o necessário para que o utilizador se torne um elemento essencial na vida de um *sim*. O poder de decisão de um *sim* é local e as regras que gerem o seu comportamento são intransigentes. Para que o sistema emergente do jogo funcione, Wright teve que tornar os seus *sims* mais como formigas do que humanos.

Através destes dois exemplos podemos perceber que surgem novas estratégias de criação de jogos que abrem novas possibilidades. Rik Heywood e Will Wright deram vida aos seus jogos através de sistemas adaptativos e emergentes mas no percurso de construção do jogo foram forçados a escolhas difíceis. Num caso foi necessário limitar as capacidades criativas do sistema no outro limitar a inteligência das personagens. A emergência não é uma resposta mágica que tudo resolve. Deve ser enquadrada no âmbito das características essenciais do jogo de computador e deve explorar as categorias de imersão, agenciamento e transformação. De qualquer modo pensamos que este é um campo conceptual com muito por explorar. No horizonte vislumbra-se a possibilidade de experiências interactivas em que personagens dotados de inteligência artificial poderão produzir complexas narrativas, na qual o jogador poderá participar de forma activa e consequente.

Referências

- Caillois, Roger, (1990), *Os Jogos e os Homens*, Edição Cotovia.
- Casti, John L., (1997), *Would-be Worlds*, John Wiley & Sons.
- Frank L., Zimmerman, Erik, (1999), "Games as Games", *Merge Magazine* nº 5.
- Frasca, Gonçalo, *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*, Georgia, Georgia Institute of Technology, 2001 (tese de mestrado).
- Huizinga, Johan, (1971) *Homo Ludens A Study of the Play-element in Culture*, Beacon Press.
- Johnson, Steven, (2001) *Emergence*, Penguin Books.
- Laurel, Brenda, (1993), *Computer as Theater*, Addison Wesley.
- Piaget, Jean, (2002), *A Linguagem e o pensamento da Criança*, Martins Fontes/Dinalivro.
- Web Dictionary of Cybernetics and Systems*, disponível online in: <http://www.pespmc1.vub.ac.be/ASC/INDEXASC.html>

A MÚSICA DOS VIDEOJOGOS

Os videojogos, nascidos no contexto da informática, são hoje uma peça fundamental para a compreensão daquilo que designamos como um ambiente multimédia. Em qualquer projecto multimédia o audio acaba por desempenhar um papel relevante na constituição desse mesmo objecto. No que diz respeito aos videojogos, e após a análise das várias propostas que têm surgido ao longo dos tempos, algumas conclusões são já passíveis de ser obtidas. Digamos que, de uma forma um pouco mais consolidada, é de cerca de 30 anos a sua história.

Podemos identificar duas intervenções distintas naquilo que consideramos a dimensão audio de um videojogo: os efeitos e a música. Assumindo como efeitos tudo o que cria o ambiente sonoro e que é fruto de um trabalho de sonoplastia, e como música toda a criação ordenada com base em sons, agrupados e desenvolvidos de acordo com as três dimensões da música: ritmo; melodia e harmonia, de forma a constituir peças, o que este artigo pretende é centrar-se precisamente sobre a questão da música nos videojogos. Isto sem prejuízo de se considerar que muitas das problematizações que se desenvolvem relativamente à música são também válidas para os efeitos. A razão fundamental desta análise que propomos reside, de uma forma abreviada, no seguinte aspecto: como veremos mais adiante, a música é uma linguagem com determinadas particularidades que, no contexto de um videojogo, tem que ser enquadrada com muita atenção, uma vez que as suas características são de molde a não facilitar essa relação.

Nas páginas seguintes será feita uma análise a toda a problemática emergente da ligação entre os videojogos e a música que

Rui Pereira Jorge

Universidade Lusófona de Humanidades e
Tecnologias (ruip.jorge@ulusofona.pt)

aparece contida neles. E «problemática» é capaz de ser o termo mais correcto para designar a relação entre o jogo e a respectiva música. A questão está em aberto; algumas certezas adquiridas noutros contextos próximos (música para cinema e TV., por exemplo) deixam de ser válidas aqui. Por outro lado, os resultados até agora obtidos estão ainda longe de se poderem considerar satisfatórios.

Há contudo uma questão que tem que ser necessariamente invocada: a interactividade. É em torno deste conceito que afinal de contas se define toda a questão da composição musical para um videojogo. Esta é, pelo menos, a constatação a que se chega após a observação dessa prática nos casos mais recentes.

Antes de avançarmos pelos caminhos da composição propriamente dita, importa centrarmo-nos um pouco na própria construção do jogo, no que concerne sobretudo à ideia que lhe subjaz e à materialização dessa mesma ideia, ou seja, a escrita do argumento que irá dar corpo a esse jogo. E, de entrada, uma questão determinante tem que ser equacionada: a do tipo de narratividade que está em causa nos videojogos. Isto porque esta narratividade irá mais tarde ser uma base determinante na constituição de qualquer suporte audio, o que faz com que determinadas características desse guião influam noutros aspectos subsequentes como o audio – mas poderíamos falar de outros como o tipo de navegabilidade 3d, o tipo de iluminação, etc.

Ora, acerca da narratividade própria dos videojogos, muita coisa tem sido dita e escrita. E tal deve-se ao facto de estarmos perante pressupostos bastante distintos daqueles que habitualmente temos noutros suportes com por exemplo, a literatura, o cinema e o vídeo.

Antes de avançarmos para o tema da música, observemos a questão da escrita / guionismo, aplicada aos videojogos. Deveríamos começar por dizer que essa visão mais tradicional da escrita e guionismo, aplicada ao cinema, à TV e à rádio, por exemplo, envolve um tipo de narratividade com um carácter mais linear, isto é, o desenvolvimento-base está, à partida, definido, sendo o papel do espectador o de «acompanhar» esse mesmo guião sem a possibilidade de interferir, de alguma forma, no rumo que o enredo pode tomar. Aquilo a que poderíamos chamar, num sentido muito preciso de aplicação ao contexto dos videojogos, de narrativa linear. “In the 19th and 20th centuries, radio, motion pictures, and television created forms of media that made the ordinary story extraordinary; however, these forms maintained a single limited, ordered narrative perspective.” (Davenport et al., 2000:456)

Ora, o que os videojogos introduzem, de uma forma mais consistente na década de 70, é a possibilidade de libertação deste espartilho narrativo, na medida em que um dos princípios fundamentais de qualquer jogo – uma certa abertura que permita a possibilidade de várias opções em relação às quais o jogador possa decidir – implica de certa forma o abandono desta linearidade narrativa pré-determinada. Convém salientar que se fala aqui na ideia de narratividade, guião e outros termos do género precisamente porque os videojogos, desde muito cedo, demonstram esta propensão para a inclusão de elementos narrativos no seu contexto: não é necessário recorrermos aos exemplos mais evidentes dos nossos dias para percebermos que a tentativa de envolver uma certa noção de «estória» no contexto de um jogo está presente por todo o lado. “In contemporary game design, narrative elements are primarily employed to provide an explanatory background against which the high-resolution mimetic action of the game takes place.” (Mateas, 2002: 20) Mesmo que os videojogos assentes em épicas narrativas de cariz muito complexo e extremamente povoadas de personagens não sejam hoje uma das linhas de investigação mais profícuas, o que se

verifica é que a introdução dessa componente narrativa, mesmo que cingindo-se apenas a uma função enquadrante, existe.

“A partir de meados da década de sessenta o mundo assistiu ao sucessivo desenvolvimento de uma nova categoria de médias. Os suportes que introduzem a interactividade distinguem-se claramente pelo facto de a estrutura da obra estar condicionada pelo comportamento do utilizador” (Vairinhos, 2002: 39). Ora, aqui reside o ponto determinante: a obra – o videojogo, no caso – tem uma estrutura aberta. Entenda-se por estrutura aberta, aqui, aquela que permite várias possibilidades e opções de escolha a todo o momento e, sobretudo, aquela nas quais essas mesmas possibilidades e escolhas registadas, no momento, pelo utilizador, vão ser determinantes para a constituição dessa mesma história. O que significa que o argumento não está dado de antemão, é antes o jogador que, com todas as decisões e opções vai construindo esse mesmo enredo; ele é construído por si de cada vez que joga. Claro que há padrões, determinações, etc. que, em última instância, decidem aquilo que o jogador pode, ou não, fazer. Mas isso não deve ser suficiente para nos impedir de considerar que a margem de abertura está lá, e que algo do desenvolvimento narrativo está nas mãos do jogador. “In an interactive drama the player finds herself in an immersive world, inhabited by personality-rich, robustly interactive characters. The player is free to move around the world, manipulate objects, and, most importantly, interact with the other characters. But all this activity isn’t meandering, repetitious, or disjoint, but rather builds in compelling ways towards a climax and resolution. Thus, in an interactive drama, the player should experience a sense of *both* interactive freedom and a compelling, dramatic structure.” (Mateas, 2002: 6)

Ora, o que temos em mãos é a evidência de um problema sempre que pensamos em termos de composição musical para videojogos. Isto porque a música, dadas as suas características específicas, implica enormes dificuldades numa possível adaptação a essa estrutura narrativa dos videojogos. Colocando a questão noutros termos: compor para um filme, que está montado numa certa ordem, implica tempos definidos, etc. não é a mesma coisa que compor para um videojogo em que nunca se sabe bem o momento em que um trecho de música deve acabar para dar lugar a outro que no contexto do jogo faça mais sentido, e tudo isto sem que se percebam falhas ou saltos. O problema passa por essa necessidade de a música, em qualquer momento do jogo, estar em sintonia com o seu desenvolvimento; e isso é tarefa árdua sempre que vista da perspectiva do compositor.

O facto de possuímos, de um certo modo, uma maneira de compor música e de ouvir música é sintomático desta dificuldade que se liga aos videojogos: o problema é que nos videojogos a música deve ser interactiva, quando ela é por natureza, na maioria das vezes, não interactiva. Isto é: a ideia que temos de uma composição é uma composição finalizada, fechada, sem possibilidades de interferirmos com ela, a não ser, quando muito, avançarmos no tempo com o controle remoto para saltarmos uma parte inicial. E isto acontece porque muito do gozo que sentimos ao ouvirmos música deriva do facto de acompanharmos essa sucessão. Todas as mudanças, todas as variações estão desde logo estabelecidas; o que, afinal de contas, nos provoca uma sensação de segurança com a qual contamos para a fruição do que ouvimos.

Invoquemos o prazer que se retira quando ouvimos uma música de que gostamos e que conhecemos de antemão. O gozo passa por essa espécie de probabilidade, de capacidade de antecipação que temos a cada momento e que permite enquadrar o que se segue naquilo que vai passando: esse gozo desapareceria se, devido a qualquer possibilidade técnica, fosse possível

alterar a ordem e a sucessão dos vários motivos musicais. É isto que entendemos por não-interactividade da música: ouvimo-la numa determinada lógica e daí retiramos gozo. Assim como lemos um livro da primeira para a última página em vez de saltarmos aleatoriamente numa tentativa (artificial) de interferirmos de alguma maneira com desenrolar da história.

O problema surge quando esta mesma música – linear, pré-definida, fechada – se aplica a videojogos. Regra geral, a primeira dificuldade é o facto de constatar que se torna maçador ter que ouvir a mesma música repetida cinco ou seis vezes enquanto jogamos apenas um jogo, mesmo que rápido. Preferiríamos antes que a música fosse capaz de acompanhar as mudanças inerentes ao próprio jogo de forma a se coadunar com as situações proporcionadas. Isto passa-se porque há uma tendência para uma certa simplificação de processos no que à própria composição da música diz respeito. Por outro lado, é igualmente desagradável perceber que a ligação interna entre a música e o próprio contexto do jogo é muito ténue.

Façamos uma ligeira incursão histórica pela ligação da música aos videojogos, de modo a enquadrarmos a questão da composição.

A história da música para videojogos é relativamente breve: podemos dizer que, um uso mais sistematizado da música em videojogos tem cerca de 30 anos. No início dos anos 70 os videojogos limitavam-se a emitir apenas algumas notas básicas, o que fazia com que não se tivesse, em algumas situações, mais do que cinco ou seis sons diferentes. Tal deveu-se fundamentalmente ao estado de evolução do *hardware*: se este não permitia ainda grandes desenvolvimentos, então em termos de *software* e programação não se investia muito. O que resultava no facto de toda a questão do som nunca passar pelas mãos de um compositor ou de um sonoplasta, sendo então mais uma tarefa a que um dos programadores tinha que dar resposta com os seus conhecimentos na área, mesmo que limitados.

E que tipo de música se ouvia nestes videojogos do início? Identifiquemos as três dimensões distintas da música: ritmo; harmonia e melodia, com um ligeiro enquadramento de cada uma delas. O ritmo é o que exprime o tempo musical, independente do tempo do relógio. Requer a ideia de sucessão; a uns sons sucedem-se outros, numa determinada cadência. Implica também a ideia de diferença; o que possibilita a marcação dos ritmos é o facto de os vários sons (e silêncios) que se sucedem serem diferentes uns dos outros. Mesmo que sons iguais se repitam, eles repetem-se intercalando-se precisamente para que essa diferença seja notada. A melodia é o que se pode designar como uma sucessão lógica de sons diferentes. Mas que ao contrário do ritmo não se estabelece com base numa sucessão de durações apenas, mas sim numa relação entre as tonalidades que compõe essa sucessão. A percepção global dessa sucessão é o que chamamos melodia; geralmente uma sensação de agrado proporcionada pela audição de uma relação entre as notas que se sucedem. A harmonia tem que ver com a relação que os sons estabelecem entre si, não numa perspectiva de progressão como a melodia, ou até mesmo o ritmo, mas sim numa perspectiva de simultaneidade. Trata-se da ponte que se estabelece sempre que os vários sons são escutados em simultâneo. Desse efeito o ouvinte retira algum prazer, que nasce das possibilidades combinatórias dos vários sons.

Ora, dadas as limitações técnicas observadas no início, o elemento rítmico acabava por ser aquele que mais facilmente se conseguia integrar no contexto de um jogo. Com quatro ou cinco sons diferentes já se conseguia compor um ritmo que se adequasse ao tipo de jogo. Por outro lado ainda, em termos de concepção do próprio jogo, esse elemento rítmico era o que acabava por interessar

mais, na medida em que a música era estruturada sobretudo como uma forma de fazer acompanhar a dinâmica rítmica do jogador face ao próprio jogo. Apesar de todas estas limitações, alguma interactividade já era notada: o ritmo acelerava à medida que o jogador progredia; uma sequência de sons mais graves quando o jogador perdia, etc.

Por alturas dos anos 80, com o decisivo avanço do *hardware* - generalização das placas de som, por exemplo - os criadores de videojogos começam a encarar o papel da música num jogo de maneira diferente. Começava-se a abrir espaço para a introdução de criativos de outras áreas que não a programação, no contexto da concepção de videojogos. "At the level of technology, the inclusion of microprocessors in musical instruments of the 1970's and '80s placed the manufacturers of electronic keyboards and audio devices in a dependent position with regards to the overall advancement of general-purpose microprocessor technology." (Théberge, 1997: 59) Este desenvolvimento progressivo do *hardware* permitiu que fosse possível compor para videojogos pensando, não apenas em termos de ritmo, mas também de melodia e harmonia. É quando se começam a compor trechos de música com alguma autonomia que, de certa forma até podiam subsistir para lá do próprio jogo. O que se traduziu numa progressiva incorporação de música nos videojogos. É também nesta altura que os primeiros compositores e sonoplastas começam a trabalhar de uma forma mais interventiva na concepção de videojogos – justificava-se já a contratação de profissionais de uma determinada área ao invés de a deixar entregue a quem não estava habilitado para isso.

E a partir daqui começou-se a verificar uma tendência que viria a ser determinante ao longo de todo este processo: o facto de a composição para videojogos ser, cada vez mais, concebida e desenvolvida em termos semelhantes aos do cinema e da TV. Ou seja, os compositores encaravam a composição para um videojogo quase como se estivessem a compor para um filme de acção ou de ficção científica. E foi precisamente aí que se concluiu de uma forma lúcida que, tal maneira de enfrentar o problema era, afinal de contas incorrecta. Porque, muito simplesmente, um filme não é um jogo; um filme tem um tipo de narrativa e, conseqüentemente, um tipo de necessidade de ilustração musical completamente diferente de um videojogo. O facto é que a música para videojogos que pretendia ser eficiente e adequada a esse contexto tem que implicar uma capacidade de mudança e adaptação elevadas. Ao longo do jogo, a imprevisibilidade do que acontece ao desempenho do jogador é enorme e a música tem que se adaptar. Para isso, uma música estática, com durações definidas e que para ser compreendida tem que ser ouvida até ao fim – como é o caso da música no cinema – não é compatível com a dinâmica intrínseca de um videojogo, assente em variações constantes e grande capacidade de mudança entre os diferentes tipos de situações. Na tradição musical do ocidente (e não só) a música que se ouve é sempre uma conseqüência de uma forma que lhe dá contornos e definições; não se vislumbrando qualquer possibilidade de abertura para que o ouvinte possa interferir de alguma maneira. "Music for listening is inherently non-interactive.(...) Music that works well with a game, especially music that is ready and able to change itself unpredictably is likely to be boring if listened to by itself" (Harland, 2000: 1)

Mas essa música, fundamentalmente assente em estruturas rítmicas e melódicas fortes, em progressões definidas, feita sobretudo à imagem do cinema, muito pouco serve como elemento determinante do desempenho do jogador. Ela era mais encarada como um elemento que pretendia entreter o jogador, mais do que inseri-lo na dinâmica do próprio jogo.

Esse desejo de complementar o jogo com música e obter com isso alguns efeitos característicos daqueles que a música consegue no cinema, acabou por ter um efeito contraproducente: Com o fito

de cativar o jogador, o que aconteceu foi que essa música começou a afastar cada vez mais o jogador. E isto fundamentalmente por duas ordens de razões: primeiro, os jogadores começam a perceber que a música não é um elemento fundamental na constituição do próprio jogo em termos de transmissão de informação. Deste modo a música começa a ser sentida «apenas» como uma forma de decorar o ambiente e de entreter os ouvidos do jogador enquanto ele joga. Em segundo lugar, a música tornava-se algo de aborrecido que ao fim de algum tempo já quase ninguém tinha interesse em ouvir. Imagine-se que numa determinada cena se ouve um tema, e que enquanto o jogador aí estiver vai ter que ouvir esse tema, se ele se demorar um pouco mais, em alguns jogos acabava por ter que ouvir o mesmo tema com a duração de um minuto seis ou sete vezes, o que obviamente se tornava fastidioso e desinteressante. E que, regra geral, estimulava o jogador a desligar o som pois, dali «não vinha nada de novo».

A solução de sonorização do videojogo à imagem e semelhança do cinema estava esgotada. E tal deveu-se sobretudo à questão referida no início. Os jogos têm um tipo de narratividade que não é a do cinema. E essa narratividade dos videojogos implica pensar o processo de composição de uma forma radicalmente diferente – uma forma que seja capaz de acompanhar, desde sempre, a dinâmica do próprio jogo.

Vejam então que tipo de soluções é que podem ser apontadas. Para tal detalhem-nos nas necessidades mais técnicas requeridas ao compositor de música para videojogos. A música que se quer como elemento fundamental de um videojogo tem que começar por ser capaz de assumir esse carácter de preponderância. O que significa dizer: ela deve ser um elemento importante na construção do jogo, para um pouco mais tarde também o ser quando esse jogo é jogado. Para tal o jogador tem que perceber que pela música também passa aquilo que é fundamental para a jogabilidade de um jogo; mais concretamente, se o jogador, por exemplo, for colocado perante uma situação em que a música desempenhe um papel decisivo nesse jogo, o jogador irá prestar-lhe uma atenção completamente diferente. Por que é que os dados que permitem ao jogador jogar são todos transmitidos pela imagem e o som está apenas a complementar? Esse é o caminho mais imediato para tornar a música supérflua dentro de um contexto. Se, por exemplo, determinada informação, em vez de passar por um aviso através da imagem, passar através do próprio tema musical, o jogador conferirá um outro papel à música, indo muito mais no sentido de lhe atribuir a devida atenção. Pelo menos não retirará o som. Mas para isso é também necessário que a música tenha uma estruturação e encadeamento ao longo do jogo diferentes do que acontece na maior parte dos casos. O jogador não deverá sentir a música como um elemento que lhe provoca tédio; para isso ela terá que ser mais diversificada e o mais adaptada possível às variações do jogo.

Outro aspecto a ser reequacionado de uma forma profunda é a ligação que existe entre as várias situações decorrentes do desenrolar do jogo e a música que se ouve. Esta deverá ser o mais possível adaptada às particularidades que vão acontecendo. O jogador não poderá estar a ouvir o mesmo trecho de 50 segundos em *loop* só porque se programou que naquele nível do jogo é aquilo que se ouve. O que se deverá passar é que a música deverá ser capaz de se coadunar com as mais imprevisíveis *nuances* dramáticas da cena e dos personagens, de modo a que se sinta uma efectiva ligação da música à cena e não apenas um ligação de circunstância que pouco adianta ao desenrolar da própria narrativa. Podemos pensar, no concreto, em situações do tipo: identificação entre personagem e tema musical; identificação entre situação e tema musical; revelação da totalidade dos temas musicais ao longo de todo o jogo em vez de avançar com tudo no início; atribuição de

funções simbólicas à música que sirvam para a descodificação de uma qualquer informação no contexto do jogo, etc.

Mas para que isto possa acontecer é óbvio que é no início que as coisas devem mudar. E o início é precisamente a fase da composição e da consequente programação que ditará as circunstâncias em que essa mesma composição musical deverá ocorrer. E se se pretende variabilidade permanente, versatilidade na mudança de modo a que essa mesma mudança não seja notada e ainda uma adequada ligação às circunstâncias do jogo, então a música terá que ser cada vez mais adaptável, na sua génese, às diferentes necessidades que vão surgindo com o decorrer do jogo.

Tal passa por aquilo que poderíamos definir, no seguimento de alguns desenvolvimentos teóricos mais recentes na área da música, de uma molecularização do material musical. Este conceito de molecularização importa ser analisado em detalhe porque essa mesma molecularização irá permitir que se atinja esse objectivo de tornar a música cada vez mais adaptável no contexto multimédia que é o videojogo.

Pascale Criton, num interessante texto chamado *Música e Simultaneidade: Mobilidade e Simultaneidade na Música*, dá um sentido preciso a este conceito de molecularização. Tal assenta sobretudo em desenvolvimentos técnicos e teóricos verificados ao longo do século xx. Segundo o autor, esses mesmos desenvolvimentos permitiram de, uma forma geral, uma tomada de consciência cada vez mais detalhada acerca da matéria que constitui a música: o som, o ruído e o silêncio, e também da forma de organizar essa mesma matéria. Isto passa por um detalhe cada vez maior que se consegue acerca desses mesmos elementos e respectiva forma de os organizar; detalhe esse que sem dúvida contribui para uma outra maneira de considerar a organização do material musical que é o que está em causa na música. Vejamos alguns exemplos. No princípio do século xx, o dodecafonismo, de acordo com os princípios enunciados por Shöenberg; as investigações de Scriabine acerca do que é a audição, o serialismo e as decorrentes formas de organização do som (Xenakis, por exemplo), a introdução da electrónica a partir dos anos 50/60; algumas experiências mais no domínio pop/rock e a introdução da informática no domínio da música (e da música no domínio da informática) são aspectos fundamentais para a compreensão daquilo que passa por essa molecularização da música. Digamos que esta série de descobertas, invenções e novas propostas permitiu invocar uma lucidez e um detalhe muito maiores no que diz respeito à audição. Por molecularização podemos entender aspectos tão decisivos como o acesso, por meio técnicos, à totalidade das frequências; a identificação cada vez mais visível do que está na origem dos compostos; a organização dos objectos sonoros em estruturas e formas muito mais maleáveis (com ajuda da informática, por exemplo) e a edificação de texturas que contenham em si cada vez mais possibilidade de modulação. São aspectos sintomáticos disso a que chamamos molecularização. Isto porque o que essas novas perspectivas nos indicam é sobretudo um abrir de enormes possibilidades no que concerne à organização do material sonoro, afinal de contas o que está na base da composição musical, e o que desempenha um papel fundamental na composição para videojogos. O que se traduz numa variedade alargada no que respeita às formas musicais, bem como à sua audição. O som passa desse modo a ser considerado, cada vez mais, como uma matéria bastante maleável cujo agenciamento permitirá a obtenção de compostos possuidores de uma grande capacidade de variação interna, e sobretudo uma possibilidade constante de modulação e metamorfose. Pascale Criton é explícito quando considera que “mais do que nunca, a música é uma arte de agenciar o descontínuo, pois não partimos de um modelo mas de moléculas, de partículas, de pedaços dispersos, não orgânicos. O acesso à análise, à simulação e a

regulações extremamente flexíveis constitui um verdadeiro terreno de exploração, não apenas técnico mas também sobre o plano de percepção e da escuta. Podem de novo estabelecer-se relações de tempo, de simultaneidades, de tipos de ligações entre o cérebro, os dedos, as velocidades e as sensações.” (Criton, 2003: 159) O que significa que muito do que está em causa nos videojogos passa por essas novas possibilidades de articulação do material sonoro, que vão muito para lá daquelas que tradicionalmente eram concebidas. No fundo trata-se de dizer que o século XX, e os desenvolvimentos nele decorrentes, nos possibilitou um número ainda maior de perspectivas sobre a possibilidade de ligações e conexões que nos permitam atingir resultados até aí inalcançáveis. Importa concluir daqui, em primeiro lugar, que um dos princípios fundamentais nos quais a composição assentou durante muito tempo está irreversivelmente colocado em causa: a rigidez da estrutura temporal da composição. Esta rigidez está abalada, o que significa dizer que há outras formas de encarar a composição para lá daquelas que tomam como determinação a ideia de um começo fixo, de um desenvolvimento e de um fim que, desde o início estão determinados. Estão facilitadas as condições para uma música que se quer mutante e dinâmica, capaz de acolher no seu seio inúmeras possibilidades de variação interna. Pierre Boulez, a propósito de novas formas de organização da matéria sonora e do papel do compositor no seu contexto, refere o seguinte: “on acquiert de la sorte une liberté justifiée, la part indispensable étant réservée à l’initiative instantanée, si je puis dire, du compositeur. Son imagination a toute latitude de travailler sur l’objet concret qu’il rencontre en cours de composition, et ceci en fonction de l’objet lui-même.” (Boulez, 120)

O que foi dito vai, então, no sentido de evidenciar uma emergente fluidez, uma maleabilidade cada vez maior no que se refere à organização do material sonoro. Aponta-se para a obtenção de formas musicais que contenham um dinamismo intrínseco muito evidente.

Ora, isto importa aqui porque se atendermos bem ao que atrás foi dito acerca das necessidades musicais no que respeita a videojogos, é precisamente pela possibilidade de conferir um dinamismo e uma elasticidade cada vez maior à capacidade de organização do material sonoro que a questão passa. Porque é mesmo disso que o jogo necessita: que a música tenha uma enorme flexibilidade de adaptação, que faça sentido, a diferentes variações decorrentes do próprio desenrolar do jogo. Vejamos a seguinte situação: se o personagem de um videojogo se encontra numa situação de tensão, a música terá que o transmitir, mas se, num ápice, a situação se inverter a música terá que acompanhar; e se a seguir se passar para uma situação de transparente velocidade, a música terá também que ser sintomática disso. E o que é mais importante, tudo isto com transições correctas e imediatas para que o jogador sinta a necessária resposta ao seu comportamento. E tal só pode ser atingido se se conceber a composição com base nessa molecularização. Porque só assim se concebe o material musical como suficientemente aberto e disponível para essa fluidez que é necessária. O que poderá permitir uma maleabilidade evidente: “por outro lado, a música da era tecnológica, disponível e repetível a todo o momento, inscreve-se cada vez mais num *continuum* espacio-temporal, o da rádio aberta 24 sobre 24 horas. Toma então, facilmente, o aspecto não de um discurso articulado e acabado no tempo (contando uma história acabada) mas de um *continuum* natural, que nunca começa nem acaba.” (Chion, 1997: 50) Esta passagem é emblemática; traduz aquilo que se espera que a música de um videojogo consiga ser, do mesmo modo que transmite uma diferença enorme em relação àquilo que é a composição para cinema, por exemplo.

Uma nova forma de pensar a composição; é disso que se trata. O que havia começado como uma dificuldade – a deficiente adequação de certo tipo de música ao jogo – acaba também por se revelar

um enorme estímulo: a procura de pressupostos e formas de composição que proporcionem resultados positivos no contexto do videogame é a consequência da necessidade de dotar esse mesmo jogo, enquanto objecto multimédia, de uma coerência e integridade que até aí muito dificilmente tinha sido atingida, isto se pensarmos no conjunto dos elementos disponíveis para a constituição desse videogame. Versatilidade será um dos aspectos determinantes; quanto mais versátil, melhor a sua contextualização no todo. Essa versatilidade das formas permitirá, em última instância que seja o próprio jogador a perceber que lhe cabe a ele um papel determinante na constituição do que se irá ouvir, quase como se ele se pudesse sentir compositor. E isto porque a música tem uma enorme capacidade de ir para lá desse dado concreto que são as formas e os objectos sonoros componentes dessas mesmas formas. A música passa sempre pelo efeito que causa em quem a ouve e nas circunstâncias em que se ouve; como uma energia que se transmite e que possui uma força tremenda em si. “A corollary concern of this composition that also arises from the assumption of the primacy of mind is the idea that compositional deep structure does not reside merely at an organizational level of formal objective attributes, what is generally taught as compositional theory and technique, but rather at the primary level of encoded mind: the communication of a history of distinctions made.” (Dunn, 1999: 80) E este aspecto é particularmente relevante na medida em que o videogame é sempre um depósito de emoções, emoções essas para as quais a música deverá também ser um elemento de decisiva importância.

É este estímulo, filho de uma dificuldade maior, que deve ser aproveitado. A música não tem a ganhar só com a música: ela ganha bastante sempre que é capaz de se abrir ao não-musical; e sempre que é capaz de fazer reverter para si própria esse não-musical. Da relação entre música e videogames, se até agora os resultados não foram positivos – para ambos os lados – é de acreditar que o possam vir a ser. O campo está aberto, e quem a ele se entregar vai constatar que, pelo menos, ainda muito do que é necessário está para fazer. Talvez depois se possa detalhar um pouco melhor o grau de interesse do que até aqui foi feito.

Bibliografia

- Baer, Ralph, (1999), “How Video Games Invaded the Home TV Set”, Ralph Baer’s web site. Disponível online em: http://www.ralphbaer.com/how_video_games_.htm
- BBC News, (2003), “Freeview reaches first birthday”, BBC News web site. Disponível online em: http://news.bbc.co.uk/1/hi/entertainment/tv_and_radio/3225241.stm
- Brand Republic, (2003), “America Online to offer services for Sony PlayStation2”, Brand Republic web site. Disponível online em: http://www.brandrepublic.com/digitalbulletin/news_story.cfm?articleID=180031&Origin=DB15052003
- Brown, Mike; Cook, Mark (2003), “Teletext Timeline”, Teletext Now and Then web site. Disponível online em: <http://teletext.mb21.co.uk/timeline/>
- Center for Digital Democracy, (2001), “TV That Watches You: The Prying Eyes of Interactive Television”, Center for Digital Democracy report. Disponível online em: <http://www.democraticmedia.org/privacyreport.pdf>
- Cook, Ferham, (2003), “Show me the Money”, C21 Media Networks web site. Disponível online em: http://www.c21media.net/features/feat_dtl.asp?id=5173&t=10&terms=interactive+tv&curpage=2
- Davenport, Glorianna (2003), “Colocar o i em DTV”, in *Interactive Television Authoring and Production*, edição COFAC/ Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, pp. 365.
- Dodson, Sean, (2003), “Riding the TV games boom”, The Guardian Unlimited Online. Disponível online em: <http://www.guardian.co.uk/online/story/0,3605,884663,00.html>

Fraser, Fiona, (2002), "BBC fights for interactivity", C21 Media Network web site. Disponível em: http://www.c21media.net/news/news_dtl.asp?id=4649

Guildford, Philip, (2002), "A persuasive case for pervasive gaming", Analysys web site. Disponível online em: http://www.analysys.com/default_acl.asp?Mode=article&iLeftArticle=968&m=&n=

Independent Television Commission, (2002), "ITC Multi-channel Quarterly – Quarter 3, 2002", ITC press-release. Disponível online em: http://www.itc.org.uk/latest_news/press_releases/release.asp?release_id=660

"It's Alive" website: <http://www.itsalive.com/page.asp?id=1075> ~

Reuters, (2003), "AOL to offer IM for PlayStation 2", CNet news.com website. Disponível online em: <http://news.com.com/2100-1043-1001673.html>

Rheingold, Howard, (2002), *Smart Mobs*, Perseus Publishing.

Sky Publicity, (2003), "Sky reaches seven million subscriber target early", Sky Publicity web site. Disponível online em: http://www.skypublicity.co.uk/press_d.asp?rel=562

Stegers, Fiete, (2002), "Pervasive gaming: Fire a few SMS shots just to say hello", Europemedia website. Disponível online em: <http://www.europemedia.net/showfeature.asp?ArticleID=8293>

Sundgot, Jorgen, (2003), "A new twist to SMS-TV gaming", infoSync web site. Disponível online em: <http://www.info-sync.no/news/2002/n/3007.html>

Swedlow, Tracy, (2003), "ITV Today Newsletter", ITV Today web site. Disponível online em: <http://www.itvt.com>

Takahashi, Dean, (2003), "Sony chip to transform video-game industry", Mercury News online. Disponível online em: <http://www.bayarea.com/mld/mercurynews/5311288.htm>

Timms, Dominic, (2002), "Fight Club", The Guardian online. Disponível online em: <http://www.guardian.co.uk/Print/0,3858,4538639,00.html>

Van Dusseldorp & Partners, (2002), "Van Dusseldorp & Partners 2nd SMS Meets TV Seminar – overview", in Van Dusseldorp & Partners 2nd SMS Meets TV Seminar web site. Disponível online: <http://www.smsmeetstv.com/smsreport.php>

Wakefield, Jane, (2003), "Cable firms look to gaming", BBC News online. Disponível online online: <http://news.bbc.co.uk/2/low/technology/2823355.stm>

Wilkes, Neil, (2003), "Sky edges nearer to 7m target", Digital Spy online. Disponível online em: <http://www.digitalspy.co.uk/article/ds11110.html>

Winter, David, (2000), "The Pong Story", The Pong Story web site. Disponível online em: <http://www.pong-story.com/atpong2.htm>

"WhiteDot" web site: http://www.whitedot.org/issue/iss_story.asp?slug=shortSpyTV

VIOLÊNCIA (IR)REAL? CONTRIBUTO PARA UMA REFLEXÃO ACERCA DO IMPACTO DA VIOLÊNCIA DOS JOGOS ELECTRÓNICOS NAS CRIANÇAS E NOS JOVENS

A preocupação com a violência transmitida pelos *media* não é recente e durante as últimas quatro décadas tem sido um tema de intensa investigação na área da Psicologia. Em Portugal a preocupação com os efeitos nocivos do cinema e da televisão sobre os espectadores tem uma história mais recente. No início dos anos 80 surgiram os primeiros estudos experimentais nesta área, conduzidos por Monteiro (1984), com grupos de pré-adolescentes, e por Vala (1984), com adultos. Contudo, segundo Barbosa (1996), esta preocupação surtiu um maior impacto em 1994, seguindo-se um período de acalmia, indiferença ou habituação. Assim, apesar dos resultados da investigação sobre os efeitos comportamentais da exposição à violência, através destes meios de comunicação, revelarem consistentemente que a elevada exposição a este tipo de conteúdos facilita a manifestação da agressão interpessoal (Bushman & Anderson, 2001; Hearold, 1986; Hogben, 1998; Paik & Comstock, 1994; Wood, Wong, & Chachere, 1991; Villani, 2001), não têm sido reunidos consensos gerais para uma intervenção social nesta área (Monteiro, 1999).

Com o aparecimento de novos meios de comunicação e de entretenimento, como os jogos electrónicos, a investigação em torno dos efeitos que estes podem exercer nos comportamentos, afectos e cognições dos jogadores foi renovada, principalmente porque a grande maioria dos seus utilizadores são crianças e adolescentes, o que as pode tornar mais susceptíveis e vulneráveis à sua influência. De

Patrícia Arriaga Ferreira

Departamento de Psicologia da Universidade
Lusófona de Humanidades e Tecnologias

facto, os jogos electrónicos constituem uma das actividades lúdicas preferidas pelas crianças e jovens ocidentais (Gaja, 1993) e, de acordo com uma investigação desenvolvida em Portugal, a grande maioria dos adolescentes de Lisboa joga jogos electrónicos e ocupa uma considerável proporção do seu tempo livre com este entretenimento electrónico (Arriaga Ferreira, 2000). A utilização da Internet tem igualmente proporcionado um maior acesso aos jogos, facilitando o intercâmbio de opiniões e a possibilidade de jogar “em rede” com outros jogadores.

Contudo, apesar da existência de diferentes géneros de jogos, a indústria segue imperativos comerciais que a conduz a produzir os jogos que considera serem os mais lucrativos. Não sendo o valor educativo que se pretende promover, uma vez que não há interesse por parte da indústria em ser vista como demasiado educativa (Cunningham, 1995), quais os conteúdos em que há maior investimento? Algumas investigações indicam que a violência é o ingrediente principal dos jogos mais populares (Dietz, 1998, Provenzo, 1991). Neste sentido, torna-se relevante reflectir sobre a cultura juvenil dos jogos electrónicos e da violência que pode ser agida virtualmente.

Os debates acerca dos efeitos da violência dos jogos têm sido muitos semelhantes à polémica sobre os efeitos da exposição à violência na televisão. As diferentes abordagens podem ser sintetizadas nas seguintes principais orientações teóricas: a teoria da aprendizagem social, desenvolvida por Albert Bandura (1973); a teoria neo-associacionista cognitiva desenvolvida por Berkowitz (Berkowitz, 1984); a teoria da “cultivação de crenças” sobre a realidade social (Gerbner, Gross, Morgan & Signorielli, 1986); a teoria da activação emocional (Zillmann, 1971; 1983); e a teoria da catarse de Feshbach e Singer (1971).

A teoria da aprendizagem social desenvolvida por Bandura enfatiza a importância da exposição a modelos sociais agressivos como uma variável que pode facilitar a aprendizagem de comportamentos agressivos (Bandura, 1979). Está implícita a aprendizagem não apenas da informação que é transmitida, mas também de atitudes, opiniões e formas de agir, indirectamente relacionadas com o conteúdo, que podem não ser conscientemente percebidas pelo indivíduo. Esta teoria pode ser aplicada ao domínio dos jogos electrónicos, na medida em que jogar com conteúdos violentos pode conduzir à modelagem do comportamento agressivo, ou seja, as pessoas podem ter tendência a imitar o que jogam nos videojogos, aprender técnicas agressivas e desinibir comportamentos agressivos já existentes no seu repertório. Neste modelo teórico é também importante a distinção entre aprendizagem e “reprodução” de comportamentos (Bandura, 1965), sucedendo este último processo apenas quando as acções observadas são percebidas como funcionais pelos indivíduos (Bandura, 1979). Nesta perspectiva, alguns autores defendem a “hipótese da predisposição”, sugerindo que os indivíduos habitualmente mais agressivos são os mais influenciados pela violência filmada (Huesmann, 1986; 1998; Huesmann, Moise-Titus, Podolski, & Eron, 2003; Leyens, Camino, Parke, & Berkowitz, 1975). Huesmann (1986, 1998) destacou que a reprodução de comportamentos agressivos ocorre essencialmente em indivíduos agressivos e sustenta que as pessoas agressivas podem gostar de assistir à violência para justificar o seu comportamento. Um estudo longitudinal, recentemente publicado por Huesmann e colaboradores (2003), sobre os efeitos a longo-prazo da exposição à violência na televisão, é consistente com esta hipótese. Segundo os autores, decorrente de uma maior exposição à violência, ocorre um aumento dos *scripts*, esquemas e crenças agressivas, facilitando a manifestação da agressão.

A teoria desenvolvida por Berkowitz e colaboradores é complementar à teoria de Bandura. Nas pesquisas que Berkowitz efectuou sobre os efeitos da violência dos media, houve uma preocupação

em explorar as condições que exercem um maior ou menor efeito nos indivíduos e identificar alguns factores moderadores e mediadores dos efeitos da exposição à violência na televisão.

A primeira explicação proposta por Berkowitz (1969) inseria-se na teoria da frustração-agressão e sustentava que havia maior probabilidade de agressão quando ocorria uma associação entre um estado de disposição interno negativo (e.g., frustração) e indícios agressivos. Fazendo o paralelo entre a exposição à violência filmada e a violência jogada, pode-se formular a hipótese de que alguns jogos, ao fornecerem sinais agressivos, podem contribuir para aumentar a probabilidade do jogador manifestar comportamentos agressivos. Deste modo, se o indivíduo jogar um jogo com a presença de sinais evocadores de violência há uma maior probabilidade, se ocorrer frustração, de reagir de um modo agressivo.

Posteriormente, Berkowitz (1984) desenvolveu a teoria neo-associacionista cognitiva, tendo introduzido no seu modelo factores mais cognitivos que emocionais. O autor sustentou que assistir à violência através dos media pode desencadear associações cognitivas agressivas na memória semântica, aumentando a acessibilidade a pensamentos agressivos relacionados, que posteriormente influenciariam o comportamento. No contexto dos jogos electrónicos, o estudo de meta-análise efectuado por Anderson e Bushman (2001), envolvendo 1.495 participantes e contemplando 20 testes independentes que analisam a associação entre cognições agressivas e o uso de jogos electrónicos com violência, revelou um efeito positivo entre estas duas variáveis. A maioria dos estudos que entrou na análise era de natureza experimental, sugerindo uma relação causal entre a exposição a jogos violentos e o aumento de pensamentos agressivos.

A exposição a modelos simbólicos violentos também poderá dessensibilizar, ou seja, habituar os indivíduos à violência e torná-los indiferentes ao sofrimento alheio (Drabman & Thomas, 1974; Linz, Donnerstein & Penrod, 1987; Thomas, Horton, Lippincott & Drabman, 1977). Para Berkowitz (1993) o efeito de dessensibilização não implica que os observadores fiquem menos propensos a agir agressivamente. O autor procura explicar este fenómeno à luz da sua teoria, sustentando que as imagens podem contribuir para a formação de crenças de que a agressividade é adequada e aceitável. É de supor que também possa ocorrer este efeito ao nível da utilização de jogos violentos, podendo o hábito de jogar com estes conteúdos contribuir para a habituação aos estímulos a que estão constantemente a submeter-se (Funk, Buchman, Schimming, & Hagan, 1998).

Resumindo, Berkowitz (1993) sustenta que a representação da violência nos media pode activar pensamentos agressivos e contribuir para a ocorrência da agressão. Contudo, as ideias agressivas apenas são activadas se o material a que as pessoas são expostas tiver algum significado relevante. Assim, para Berkowitz, existe uma maior probabilidade da ocorrência de comportamentos agressivos, a curto-prazo, se o indivíduo que assistir à violência estiver nas seguintes condições: a violência observada não for punida e não for considerada inapropriada ou injustificada (Berkowitz & Rawlings, 1963; Geen & Stonner, 1973); ocorrer identificação com os modelos agressivos observados (Turner & Berkowitz, 1972); o foco de atenção for dirigido para a agressão; e não ocorrer o distanciamento psicológico do que vê ou ouve (Leyens, Cisneros, & Hossay, 1976).

O estudo longitudinal efectuado por Huesmann e colaboradores (2003), sobre os efeitos a longo-prazo da exposição de crianças à violência na televisão, permitiu constatar que a identificação das crianças com personagens agressivos do mesmo sexo e que a percepção do realismo da violência apresentavam uma associação significativa com a agressividade dos mesmos em adultos. Por outro lado, outros autores referem que o reduzido grau de realismo pode favorecer o distanciamento

psicológico do indivíduo e contribuir para a ocorrência de comportamentos agressivos interpessoais (Berkowitz & Alioto, 1973). No que respeita aos jogos electrónicos, Kinder (1996) argumenta que a falta de realismo pode contribuir para que os jogadores concluam que a violência é inofensiva e neguem as sérias consequências e implicações morais do comportamento agressivo. Assim, deve-se ter em consideração que o realismo das imagens está dependente da percepção subjectiva do indivíduo, ou seja, da elaboração cognitiva dos estímulos a que é exposto (Monteiro, 1984).

Gerbner e colaboradores (1986) desenvolveram a teoria da “cultivação de crenças”, formulando a hipótese de que as pessoas que mais assistem à televisão (e, portanto, mais expostas a conteúdos violentos) têm maior tendência a desenvolver crenças de que o mundo real é violento, manifestam mais medo em ser vítimas dessa violência, apresentam-se mais desconfiadas nas relações com os outros, e sobrestimam as instituições de controlo e ordem social (Monteiro, 1984; 1999; Vala, 1984). No que diz respeito à aplicação desta teoria no âmbito dos jogos electrónicos, apenas o estudo desenvolvido por Anderson e Dill (2000) testou a hipótese de que a utilização frequente de jogos electrónicos com violência estaria associada a maiores sentimentos de insegurança e à opinião de que existe uma grande probabilidade de uma pessoa ser vítima de crime ao longo da sua vida. Porém, os resultados obtidos não confirmaram estas hipóteses.

Com base nas várias variáveis moderadoras e mediadoras dos efeitos da exposição à violência na televisão, poder-se-á reflectir sobre as suas implicações no uso de jogo electrónicos com este tipo de conteúdos mas deve-se ter também em consideração que os jogos apresentam características distintas da televisão, nomeadamente a possibilidade de interactividade e o facto de requererem uma atenção e concentração permanente por parte do jogador.

Assim, o jogador é interveniente no enredo, adopta a identidade da personagem animada, controla os seus movimentos, exerce um papel extremamente activo e determinante para que o jogo se desenrole. Num jogo violento a acção agressiva terá de ser necessariamente mobilizada. O jogador terá de fazer pontaria às personagens e objectos do jogo e premir o gatilho para atingir os alvos, podendo utilizar determinados dispositivos, como armas, que oferecem um maior realismo à violência que se exerce. Estará, deste modo, a ensaiar e a reproduzir comportamentos agressivos. Por outro lado, ao atingir o inimigo o jogador é, em geral, recompensado com uma arma mais potente, maior força ou pontuação e/ou passar para um nível superior. Se as suas estratégias de violência não forem eficazes pode perder a possibilidade de utilizar armas ou perder o jogo. Há, portanto, um reforço positivo pelos comportamentos agressivos e punição pela sua ausência (Calvert & Tan, 1994; Josephson, 1995, Van Schie & Wiegman, 1997). Em geral, são também necessários vários ensaios para que o jogador encontre a melhor estratégia e seja mais eficaz. Isso significa que alguns comportamentos têm de ser repetidos e melhorados para que o jogo prossiga.

Porém, há que ter em consideração que o grau de realismo de um jogo poderá estar associado à destreza do jogador, na medida em que quanto melhor o seu desempenho, maior poderá ser a sensação de envolvimento e imersão (Grodal, 2000). De igual modo se deve ter em conta que nem todos os jogos incluem o mesmo tipo de violência e as mensagens que transmitem são distintas. Nos jogos designados pela indústria de *Shoot'em-up*, ou em jogos de terror considerados os *Survival Horror*, o prejuízo e dano das personagens adversários constitui a principal temática. Por vezes estes jogos podem ser jogados na perspectiva primeira pessoa, também designados de *First Person Shooter* (FTP). As histórias integram, geralmente, uma mensagem simples, onde “maus” e “bons” têm de medir forças. Nos argumentos mais conservadores, o jogador é convidado a “entrar na pele”

do herói, que luta por uma causa justa, vencendo zombies, vampiros, extraterrestres e demónios mas também vilões humanos. Mas se o herói necessita de recorrer à violência para vencer o inimigo, a lição a retirar é a de que a violência é a solução adequada e única possível para a resolução dos conflitos. Como sustenta LaFrance, (1994) “le personnage et, par extension, le joueur, est invité à répondre aux impératifs et à abdiquer sa responsabilité pour les actes qu’il doit commettre” (p. 17).

Em muitos jogos há também um constante apelo à vingança. Como atrás foi referido, as investigações têm demonstrado que a exposição a actos de vingança bem sucedidos pode afectar o comportamento agressivo do observador, devido a um processo de empatia ou de identificação com o agressor, que interpreta o acto de vingança, como apropriado e justificado (Geen & Stonner, 1973). Como exemplo, a caixa do jogo “Blood Owen – Legacy of Kain” apresenta a seguinte informação: “Vingança – Quase consegue saboreá-la. Você deseja vingança. Você anseia por sangue. Você é o Kain. Os seus inimigos mataram-no no derradeiro acto de traição. Mas através da mais negra das magias, você regressou – como um vampiro. Para seu sustento, tem de se regalar com o sangue dos vivos. Para vingança vai condenar os seus assassinos ao mais negro dos destinos. Nada é mais doce do que o sangue dos seus inimigos”. Numa mensagem tão curta a repetição de palavras como “vingança” e “sangue” é notável, talvez para que o leitor não se esqueça do que verdadeiramente trata o jogo.

Mas a inversão de valores é também recorrente em muitos outros jogos, nos quais se convida o jogador a representar o papel de vilão. A mensagem transmitida na caixa do jogo “Dungeon Keeper” é a seguinte: “Em Dungeon Keeper, você só age bem, quando pratica o mal! Seja a personificação do mal... Subjugue uma série de reinos amantes da paz a um reino de Terror”. E por fim, termina com uma irónica e invertida “lição de moral”, comparando a presumível realidade das nossas sociedades à ficção do jogo: “Na vida, os bons acabam em último lugar. Em Dungeon Keeper, eles acabam enforcados, arrasados e esquarterados!” De facto, a moral da história é que não há moral.

Na revista PSM2 de Julho de 2003, o jornalista relata a propósito do jogo “Clock Tower 3”: “Normalmente não nos armamos em moralistas, mas uma *cutscene* onde se vê uma criança a ficar com a cabeça esborrachada com um martelo gigantesco, está de certeza na nossa lista de coisas que não gostávamos de ver num videogame” (p. 56). Nos jogos “Postal” o jogador é convidado a ser um sociopata. Na revista *BGamer*, a jornalista Santos (2003, Julho) descreve a recente versão deste jogo - “Postal 2” – como sendo “politicamente incorrecto” e refere alguns pormenores que considera repulsivos, tal como “a empalcação de gatos para servir de silenciador na arma” (p. 40).

Os aspectos estéticos e as qualidades gráficas são também apreciados pelos jogadores, mas, de uma maneira geral, nos jogos com violência a melhoria na representação das imagens está focalizada numa apresentação pormenorizada e realista dos resultados físicos da violência. Em “Fallout”, a mensagem que transmite a capa do jogo destaca o seguinte “Sistema de combate avançado”: “As vítimas não se limitam a morrer – são cortadas ao meio, derretem e explodem, projectando pedaços de carne pelo ar!”. A este propósito a revista *BGamer* recomenda o jogo “Silent Hill 3” pela música e ambiente sonoro, excelente grafismo e detalhes, mas considera que o jogo apresenta um terror mais psicológico que gratuito e relata que “...é do melhor que se pode fazer para despoletar o sociopata que existe dentro de nós” (Almeida, 2003, Julho, p. 94).

A violência parece assim induzir um fascínio, que choca e atrai em simultâneo, (i)mobiliza, devido à existência de um público que tem dificuldade em resistir ao interdito. Neste sentido, a violência redobrada promove polémica, conferindo a estes jogos uma maior visibilidade, na medida em que contribui para a sua divulgação e promoção gratuita.

Não é por acaso que um crítico de jogos electrónicos escreveu num jornal português pouco antes do lançamento do jogo “Carmageddon II”: “O jogo vai chocar muitas pessoas (...) O divertido é que a publicidade negativa em torno do jogo o tornou num verdadeiro sucesso de vendas...” (Antunes, 1998, p. 22). Trata-se de um jogo que convida o jogador a cumprir a “missão de se tornar o rei da carnificina e o príncipe da Devastação!” (mensagem incluída no jogo). Um jogo em que os condutores são recompensados por atropelarem pedestres. Este fenómeno também registou um idêntico impacto no jogo “Mortal Kombat”. Após a colocação na caixa do jogo de um aviso de violência houve um aumento nas vendas nos E.U.A. que, na opinião de Ballard e Wiest (1996), contribuiu para o desenvolvimento posterior de versões ainda mais violentas deste jogo.

A obsessão pela violência nos jogos electrónicos instalou-se e os produtores encarregam-se de oferecer “virtualmente” aos jovens e às crianças a oportunidade de serem os verdadeiros protagonistas dos combates, dos massacres, dos atropelamentos, das torturas, dos assassinios e dos rituais satânicos. Tudo virtual... E é o facto de ser “virtual” que legitima a produção deste tipo de jogos, muitas vezes defendendo-se o seu efeito catártico. Ainda a propósito do conteúdo de “Carmageddon II”, o mesmo jornalista termina: “...o público gosta mesmo de conduzir freneticamente. E atropelar peões virtuais. Quem nunca tal pensou (até com peões reais) que atire a primeira pedra...” (Antunes, 1998, p. 22). Catarse das emoções, oportunidade de concretização dos desejos, é isso que se defende. Tudo em prol do divertimento dos jovens e do seu bem-estar, porque não passa de ficção, de simulação, de uma violência irreal.

A hipótese catártica pressupõe assim que possa ocorrer uma diminuição ou extinção de sentimentos e comportamentos agressivos devido a uma manifestação anterior da agressão, ou através da simples exposição a esses actos agressivos. Para os autores que sustentam esta ideia a expressão da agressão é positiva para o indivíduo que a pratica. Deste modo, o uso de jogos violentos poderia exercer um efeito relaxante, por permitir a descarga da agressividade latente num ambiente seguro (Cunningham, 1995; Gardner, 1991; Graybill, Kirsch, & Esselman, 1985; Hull, 1985). Porém, tal como não tem sido confirmada esta hipótese nos estudos sobre a exposição à violência filmada (e.g., Paik & Comstock, 1994), também as investigações que têm analisado este efeito no âmbito dos jogos electrónicos não têm encontrado qualquer relação (e.g., Anderson & Bushman, 2001).

A este propósito alguns autores também defendem que nos jogos é fácil traçar a linha divisória entre a realidade e a fantasia. Sustentam que os jogadores sabem muito bem que se trata simplesmente de um jogo e que as personagens não passam de bonecos animados (Van Schie & Wiegman, 1997). Tratar-se-á, assim, de uma violência (Ir)real?

Se alguns defendem a hipótese catártica e consideram que a exposição à violência poderá ser benéfica, outros exageram na responsabilização dos meios de comunicação social pelos efeitos prejudiciais que exercem ao nível das atitudes e comportamentos das pessoas. Massacres nas escolas como o que ocorreu num estabelecimento de ensino alemão, em Abril de 2002, cometido por um jovem de 19 anos, têm contribuído para associar, através de um processo automático, a cultura juvenil aos crimes que alguns cometem. O cerne desta questão reside no facto destas associações simplistas não contribuírem para clarificar e encontrar uma solução para esta problemática. Despoletam, em geral, discursos históricos que tornam difícil uma reflexão séria sobre o problema da violência na sociedade. É um ciclo perpétuo de causa-efeito. As personagens mudam mas o *script* mantém-se.

Recordem-se alguns exemplos que associaram o uso de jogos electrónicos com a violência.

No Brasil, em São Paulo, em Fevereiro de 1999, um estudante de medicina de 24 anos entrou num cinema armado com uma metralhadora, tendo morto e ferido alguns dos espectadores presentes. Foi colocada a hipótese do indivíduo se ter inspirado em cenas do jogo "Duke Nukem". Nos E.U.A., em Littleton, em Março de 1999, um massacre numa Escola Secundária foi cometido por dois adolescentes e associado aos efeitos da violência transmitida pelo cinema, música e jogos como o "Quake" e o "Doom". Posteriormente a este massacre foram movidas algumas iniciativas em memória das vítimas, entre as quais um pedido aos cidadãos para que entregassem jogos violentos com o intuito de serem destruídos. Acto simbólico da expiação da culpa nesta forma de entretenimento. Em Abril de 2000, um jovem espanhol de 16 anos, assassinou, com um sabre, o pai, a mãe e a irmã. De acordo com a informação transmitida pelo jornal *Expresso* (Alves, 2000, Abril 8), para a polícia este crime foi cometido devido à identificação do jovem com o seu herói preferido, o protagonista do jogo "Final Fantasy VIII". Esta opinião foi também partilhada por alguns colegas, ao referirem que o rapaz procurava parecer-se o mais possível, incluindo fisicamente, com a personagem desse jogo.

Em geral, há uma tendência para responder à violência (ou à ameaça de violência) com a procura imediata de "bodes expiatórios", o que conduz à construção de barreiras ineficazes que escondem problemas muito mais complexos. Surgem novas legislações contra a criminalidade e também censura dos programas, proibições que visam reconfortar as pessoas. Há, portanto, um padrão na forma como se insiste nessa relação e que revela mais acerca da necessidade de se encontrar um conforto em tempos de crise, do que pensar na realidade dessas mesmas crises.

Sabe-se que a violência gera violência e que conviver com a violência aumenta o risco de a exercer, especialmente se a exposição diária ocorrer em momentos de maior vulnerabilidade como a infância ou a adolescência (Diaz-Aguado, 1995). Porém, é necessário ter em consideração que a exposição à violência nos jogos, é apenas uma entre as muitas possíveis variáveis instigadoras da agressividade. Como sustenta Diaz-Aguado (1995), torna-se necessário analisar a agressividade, e o impacto da exposição à violência, numa perspectiva ampla que inclua a relação que as pessoas mantêm com os diversos contextos em que se desenvolvem e a violência da sociedade em que se produz.

O reconhecimento da complexidade desta problemática não implica pensar que não existe uma relação entre a cultura popular e o comportamento social. Se não se nega a possibilidade de aprendizagem da informação que é transmitida pelos media, também se deve aceitar que se aprendem atitudes e formas de comportamento. Se os estudos indicam que as mensagens transmitidas pelos diversos meios de comunicação às crianças e aos adolescentes podem exercer efeitos quer positivos, quer negativos, torna-se necessário protegê-los da sua influência destrutiva. Neste sentido, coloca-se uma questão pertinente: como combater os possíveis efeitos nefastos da exposição à violência?

Sendo as crianças e os adolescentes o seu público-alvo, a indústria deveria ser mais conscienciosa em relação aos produtos que lança no mercado. Há, porém, uma certa resistência em sacrificar o êxito financeiro por outro tipo de produtos. Guiados por interesses económicos, pouco importa se a violência produz efeitos prejudiciais, desde que a sua acção faça do público um consumidor.

É igualmente preocupante o uso de violência como argumento de promoção nas revistas especializadas na área. Revistas que são lidas maioritariamente por adolescentes e que transmitem

mensagens perversas e anti-sociais, como o jogo “Carmageddon”, promovido por ser “as easy as killing babies with axes” ou “Show no mercy as you crush enemies, set them on fire and watch them suffer” para o jogo “Descent III” (Gelmis, 1999). O senador americano Joe Lieberman (1999) destacou outras mensagens publicitárias, como por exemplo o jogo “Point Black” publicitado como “more fun than shooting your neighbor’s cat” e o jogo “Cardinal Syn” como “Happiness is a Warm Cranium”. Estes factos reclamam uma maior atenção perante estes fenómenos.

Um dos directores de Marketing da empresa Sega no Reino Unido defende a integração da violência nos jogos, pelos seguintes motivos: “violence is a problem that is part of our society and we are not to blame for that. Our games are produced as a result of consumer demand and we are just responding to what people want to buy” (S. Morris, 1993, citado por Cunningham, 1995, p. 196).

Isto levanta mais uma questão: Será a violência o tema favorito ou é um ingrediente fácil para criar emoções? Coloca-se esta questão porque, de acordo com um estudo qualitativo desenvolvido em Portugal, em 1993, por Santos, a grande maioria dos entrevistados referiu que a violência nos meios de comunicação social tinha aumentado e que desejavam que diminuísse a sua apresentação. Em relação aos jogos também se verifica que, embora muitos adolescentes joguem com este tipo de conteúdos, não parecem ser estes os seus favoritos (Arriaga Ferreira, 2000).

Assim, poderá não parece ser a violência que atrai os adolescentes ou as crianças. Para os que gostam deste tipo de jogos poderá ser o poder e a coragem dos heróis simbólicos (não a violência em si) que se torna apelativa. Este interesse e a possível identificação com personagens corajosos e poderosos ocorre fundamentalmente em idades em que os jovens lutam por adquirir maior competência e independência no seu desenvolvimento pessoal e social (Josephson, 1995, Valkenburg & Cantor, 2000). Outros autores referem que a acção, que aparece associada à violência, é um componente mais importante para atrair a atenção das crianças e dos jovens do que a violência (Potts, Huston & Wright, 1986).

Os jovens também podem usar os jogos com violência com um objectivo social, para obterem a aprovação dos pares. A este propósito Hannah Arendt (s/data, citado por Lurçat, 1995) refere-se à “tirania da maioria”, ou seja, à pressão que os pares exercem para a homogeneização do grupo, favorecendo afinidades implícitas nos seus relacionamentos. As afinidades passam por uma utilização e consumo do mesmo tipo de produtos que são aprovados e valorizados pelo grupo. Neste sentido, Provenzo (1991) e Grodal (2000) destacam que os videojogos oferecem aos seus utilizadores um espaço social e cultural alternativo. As crianças e os jovens raramente jogam sozinhos e a cultura social dos jogos estende-se para além do jogo em si. A troca de jogos e também de conhecimentos, ideias, pistas e truques sobre os mesmos, faz parte das relações sociais dos jovens, tais como a troca de selos, cartas, etc. Relativamente à influência do grupo de pares para o consumo de programas de entretenimento com violência ou de terror, Valkenburg e Cantor (2000) consideram que a exposição a estes conteúdos permite aos jovens vangloriarem-se perante os outros e, em última instância, para si próprios, de como ficam imperturbáveis e serenos com a violência.

Com adolescentes a censura ou a proibição de jogos com este tipo de conteúdo poderá não ser a solução. Ao tornar-se um “fruto proibido” pode contribuir para aumentar o interesse dos mais curiosos e conduzir ao desenvolvimento de mercados clandestinos. Os avanços tecnológicos também tornam inconcretizável a proibição destes produtos, que facilmente podem ser adquiridos em outros países, ou jogados na Internet.

Restam outras alternativas: incentivar as crianças, os jovens e também os adultos ao desenvolvimento de um sentido crítico, a reflectir sobre o que estão expostos.

No inquérito aplicado aos adolescentes portugueses verificou-se que a maioria referiu que os pais não conversam com eles sobre os jogos, nem revelavam preocupação com o tempo que eles ocupavam nesta actividade ou com o seu conteúdo (Arriaga Ferreira, 2000). Talvez os pais subestimem os seus efeitos, desconheçam as mensagens que transmitem, ou se sintam pouco competentes para lidar com as novas tecnologias. Neste sentido, campanhas educativas, dirigidas essencialmente aos familiares de crianças e jovens, podem contribuir para pais informados e esclarecidos acerca dos conteúdos potencialmente prejudiciais que os jogos integram e de estratégias para lidarem com esta situação. A premissa de que se trata só de um jogo e de que não exerce qualquer efeito necessita de ser esclarecida.

Existem muitas formas dos pais e educadores lidarem com esta questão e há estratégias específicas apropriadas para crianças de diferentes idades.

Algumas medidas incluem a imposição de limites no tempo dedicado a esta actividade e o controlo do tipo de jogos ou programas que as crianças assistem. Mas enquanto a restrição a determinados jogos pode ser uma medida importante e eficaz com crianças novas, para as mais velhas poderá ser mais útil a discussão, a explicação e o desafio dos conteúdos a que estão expostos, incentivando-as a serem consumidores mais selectivos. Ao fazerem isto, os pais ajudam-nas a interpretar e a analisar de modo crítico os conteúdos, encorajam-nas a expressarem as suas opiniões, interesses e necessidades. Além disso, os jovens poderiam interpretar a proibição como um desrespeito pelos seus interesses e uma falta de confiança. Poderá ser também pouco eficaz, na medida em que os jovens são exímios em contrariar o interdito e, portanto, facilmente recorrem-se de espaços alternativos em que a censura parece não espreitar.

É também evidente que se os pais limitarem o tempo de exposição à televisão, à internet e aos jogos, terão de fornecer actividades alternativas aos seus filhos. Se em muitas famílias a televisão tem servido de "baby-sitter", actualmente os jogos parecem servir o mesmo propósito. Assim, ao contrário desta atitude, deve-se desencorajá-los a permanecerem sozinhos a jogar, durante muito tempo e será sempre benéfico incentivar a participação em outros tipos de actividades, dentro e fora de casa.

As escolas podem, de igual modo, desempenhar um papel fundamental, favorecendo o desenvolvimento das competências sociais, no sentido de potenciar o desenvolvimento interpessoal dos alunos. O importante é que a escola, na sua totalidade, assuma funções não apenas ao nível da instrução mas também ao nível da socialização e revele uma maior preocupação com as necessidades emocionais.

Parece igualmente necessária uma atitude eclética por parte dos professores, que integrem o papel das novas tecnologias na escola, e que paralelamente à utilização do computador na aprendizagem, adicionem os jogos como possíveis ferramentas de trabalho na medida em que cumpram uma série de requisitos que faz com que não se menospreze as suas qualidades. A título de exemplo, um recente estudo experimental realizado com crianças portuguesas do ensino básico sugeriu que a prática com um jogo de computador do tipo *Tetris* pode ter uma influência positiva na aquisição e desenvolvimento de certas competências cognitivas como as relações espaciais (Arriaga Ferreira, Silva, & Esteves, 2001).

Por último, esvaziar os atractivos e a importância que é concedida à violência na sociedade é uma tarefa a investir por todos. Embora a presença de violência nos jogos seja difícil de travar,

devem ser delineados esforços para utilizar este tipo de entretenimento com intuítos mais construtivos, fornecendo fantasias alternativas à violência, com o intuito de satisfazer as necessidades reais da infância e da juventude.

Prevê-se que os videojogos continuem a ser um dos entretenimentos favoritos pela juventude e espera-se que se tornem um meio potencial para o seu crescimento cognitivo, moral e social. Contudo, outras opiniões se tecem quanto ao futuro deste entretenimento.

A edição portuguesa da revista *PC Format* destacou a opinião do Director Criativo da *DMA Design*, no Reino Unido: “As minhas previsões para a próxima década são de igual conteúdo que a presente, mas em maior quantidade (...) Haverá um aumento nos níveis de sexo e violência porque actualmente encher os jogos de imagens flagrantes é mais simples que nunca... e será cada vez mais fácil.” (Penn, 1999, Abril, p. 19).

Mas se o sistema de livre concorrência tem facilitado a produção de jogos cada vez mais violentos, também poderá garantir a sua qualidade, se o consumidor assim o exigir. É o público que deve ser educado a tornar-se um participante activo, que questione a presença deste tipo de valores (ou a sua ausência!) na sociedade, que exija alternativas, novos conteúdos. E esse público, esse consumidor, somos todos nós.

Referências

- Almeida, Nuno, (2003, Julho). “Silent Hill 3 – Psicoses à solta”, *BGamer*, 60, p. 94.
- Alves, José, (2000, Abril 8), “Um crime pouco virtual”, *Jornal Expresso*.
- Anderson, Craig, Bushman, Brad, (2001), “Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature”, *Psychological Science*, 12 (5), pp. 353-359.
- Anderson, Craig, & Dill, Karen, (2000), “Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in laboratory and in life”, *Journal of Personality and Social Psychology*, 78 (4), pp. 772-790.
- Antunes, José, (1998, Novembro 23), “Píxeis vermelhos na estrada”, *Jornal O Público (Supl. Computadores)*, pp. 22.
- Arriaga Ferreira, Patrícia, (2000), “Violência nos videojogos e a agressividade: estudo exploratório da associação entre jogar videojogos violentos e a agressividade em adolescentes”, Dissertação de Mestrado não publicada, Instituto Superior de Psicologia Aplicada, Lisboa.
- Arriaga Ferreira, Patrícia, Silva, Ana, Esteves, Francisco, (2001), “Os efeitos de um jogo de computador nas aptidões perceptivas e espaciais”, *Psicologia: Teoria, Investigação e Prática*, 2, pp. 269-284.
- Ballard, Mary, Wiest, Rose, (1996), “Mortal Kombat™: The effect of violent videogame play on males’ hostility and cardiovascular responding”, *Journal of Applied Social Psychology*, 26, pp. 717-730.
- Bandura, Albert, (1965), “Influence of models reinforcement contingencies on the acquisition of imitative responses”, *Journal of Personality and Social Psychology*, 1, pp. 589-595.
- Bandura, Albert, (1973), *Aggression: A social learning analysis*, ed. Prentice-Hall, Englewood Cliffs, NJ.
- Bandura, Albert, (1979), “Psychological mechanisms of aggression”, in *Human Ethology: Claims and Limits of a New Discipline*, M. von Cranach, K. Foppa, W. Lepenies, e D. Ploog (eds.), Cambridge University Press, Cambridge, 1979, pp. 316-379.
- Barbosa, Maria Cristina, (1996), “Um dia de violência na televisão portuguesa. A lógica da violência no plano social e no plano mediático”, Dissertação de Mestrado, não publicada, em Sociologia da Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação, Instituto Superior das Ciências do Trabalho e da Empresa, Lisboa.
- Berkowitz, Leonard, (1969), *Roots of Aggression: A Re-examination of the Frustration-Aggression Hypothesis*, ed. Atherton Press, New York.
- Berkowitz, Leonard, (1984), “Some effects of thoughts on anti- and prosocial influence of media events: A cognitive neoassociationist analysis”, *Psychological Bulletin*, 95, pp. 410-427.

- Berkowitz, Leonard, (1993), *Aggression: Its causes, consequences, and control*. New York: McGraw-Hill.
- Berkowitz, Leonard, Alioto, Joseph, (1973), "The meaning of an observed event as a determinant of its aggressive consequences", *Journal of Personality and Social Psychology*, 18, pp. 206-217.
- Berkowitz, Leonard, Rawlings, Edna, (1963), "Effects of film violence on inhibitions against subsequent aggression", *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 66, pp. 405-412.
- Bushman, Brad, Anderson, Craig, (2001), "Media violence and the American public: Scientific facts versus media misinformation", *American Psychologist*, 56 (6/7), pp. 477-489.
- Calvert, Sandra, Tan, Siu-Lan, (1994), "Impact of virtual reality on young adults' physiological arousal and aggressive thoughts: Interaction versus observation", *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15, pp. 125-139.
- Cunningham, Helen, (1995), "Mortal Kombat and computer game girls", in *In front of the children: Screen entertainment and young audiences*, C. Bazalgette e D. Buchingham, (eds.), British Film Institute, London, 1995, pp. 188-200.
- Dias-Aguado, Maria Jose, (1995), "La violencia en los niños y adolescentes ?influe la televisão?", in *Convenção Anual da Apport/95, Áreas de intervenção e compromissos sociais do Psicólogo*, Apport: Lisboa.
- Dietz, Tracy, (1998), "An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior", *Sex Roles*, 38 (5/6), pp. 425-442.
- Drabman, Ronald, Thomas, Margaret, (1974), "Does media violence increase children's toleration of real-life aggression?", *Developmental Psychology*, 10 (3), pp. 418-421.
- Feshbach, Seymour, Singer, Robert, (1971), *Television and aggression: An experimental field study*, ed. Jossey-Bass, San Francisco.
- Funk, Jeanne, Buchman, Debra, Schimming, Jackie, Hagan, Jill, (1998, August), "*Attitudes towards violence, empathy, and violent electronic games*", Paper presented at the annual meeting of the American Psychological Association, San Francisco, CA.
- Gaja, Raimon, (1993), *Videojuegos: alienación o desarrollo*, ed. Grijalbo, Barcelona.
- Gardner, James, (1991), "Can Mario Bros. help? Nintendo games as an adjunct in psychotherapy with children", *Psychotherapy*, 28, pp. 667-670.
- Geen, Russell, Stonner, David, (1973), "Context effects in observed violence", *Journal of Personality and Social Psychology*, 25, pp. 145-150.
- Gelmis, Joseph, (1999), "Do new games teach kids to kill?", in *The Augusta Chronicle*, retirado da Web de http://www.augustachronicle.com/stories/052399/tec_kill.shtml em 25/12/2002..
- Gerbner, George, Gross, Larry, Morgan, Michael, Signorielli, Nancy, (1986), "Living with television: The dynamics of the cultivation process", in *Perspectives on media effects*, J. Bryant e D. Zillmann, (eds.), Lawrence Erlbaum Associates, Hillsdale, NJ, 1986, pp. 17-40.
- Graybill, Daniel, Kirsch, Janis, Esselman, Edward, (1985), "Effects of playing violent versus nonviolent video games on the aggressive ideation of aggressive and nonaggressive children", *Child Study Journal*, 15 (3), pp. 199-205.
- Grodal, Torben, (2000), "Video games and the pleasures of control", in *Media Entertainment: The Psychology of its Appeal*, D. Zillmann e P. Vorderer, (eds.), Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, NJ., pp. 197-213.
- Hearold, Susan, (1986), "A synthesis of 1043 effects of television on social behavior", in *Public Communication and Behavior* (Vol. I), G. Comstock, (ed.), Academic Press, New York, pp. 65-133.
- Hogben, Matthew, (1998), "Factors moderating the effect of television aggression on viewer behavior", *Communication Research*, 25, pp. 220-247.
- Huesmann, Rowell, (1986), "Psychological processes promoting the relation between exposure to media violence and aggressive behavior by the viewer", *Journal of Social Issues*, 42, pp. 125-139.
- Huesmann, Rowell, (1998), "The role of social information processing and cognitive schemas in the acquisition and maintenance of habitual aggressive behavior", in *Human Aggression: Theories, Research, and Implications for Policy*, R. G. Geen e E. Donnerstein, (eds.), Academic Press, New York, pp. 73-109.
- Huesmann, Rowell, Moise-Titus, Jessica, Podolski, Cheryl-Lynn, Eron, Leonard, (2003), "Longitudinal relations between children's exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood: 1977-1992", *Developmental Psychology*, 39 (2), pp. 201-221.
- Hull, James, (1985), "Videogames: Transitional phenomena in adolescence", *Child & Adolescent Social Work Journal*, 2 (2), pp. 106-113.
- Josephson, Wendy, (1995), *Television Violence: A Review of the effects on children of different ages*, ed. Health Canada, Ottawa, Ontario.

- Kinder, Marsha, (1996), "Contextualizing video game violence: From Teenage Mutant Ninja Turtles 1 to Mortal Kombat 2", in *Interacting with video: Advances in Applied Developmental Psychology* (Vol. 11), P. M. Greenfield e R. R. Cocking, (eds.), Ablex Publishing Corporation, Norwood, NJ, pp. 25-37.
- Lafrance, Jean-Paul, (1994), "La machine métaphysique: Matériaux pour une analyse des comportements des Nintendo kids", *Reseaux*, 67, pp. 9-32.
- Leyens, Jacques-Philippe, Camino, Leoncio, Parke, Ross, Berkowitz, Leonard, (1975), "Effects of movie violence on aggression in a field setting as a function of group dominance and cohesion", *Journal of Personality and Social Psychology*, 32, pp. 346-360.
- Leyens, Jacques-Philippe, Cisneros, Teresa, Hossay, Jean François, (1976), "Decentration as a mean for reducing aggression after exposure to violent stimuli", *European Journal of Social Psychology*, 6, pp. 459-473.
- Lieberman, Joe, (1999), "Testemoney of Senador Joe Lieberman before the Senate Commerce Committee Hearing on the Marketing of Violence to Children". Retirado da Web de <http://www.senate.gov/member/ct/lieberman/general/r050599a.html> em 1/7/1999.
- Linz, Daniel; Donnerstein, Edward, Penrod, Steven, (1987), "Sexual violence in the mass media: Social psychological implications", in *Review of personality and social psychology* (Vol. 7), P. Shaver e C. Hendrick, (eds.), Sage Publications, Beverly Hills, pp. 95-123.
- Lurcat, Liliane, (1995), *Tempos cativos: as crianças TV*. Edições 70, Lisboa.
- Monteiro, Maria Benedicta, (1984), "*La construction sociale de la violence: approche cognitive et développementale*", Thèse de Doctorat en Psychologie, Louvain-la-Neuve, Faculté de Psychologie et des Sciences de L'éducation de la Université Catholique de Louvain.
- Monteiro, Maria Benedicta, (1999), "Meios de comunicação social e construção da realidade social", *Psicologia*, XII (2), pp. 321-339.
- Paik, Hae, Comstock, George, (1994), "The effects of television violence on antisocial behavior: a meta-analysis", *Communication Research*, 21, pp. 516-546.
- Penn, Gary, (1999, Abril), Jogos 2000. *PC Format: Edição Portuguesa*, 29, pp. 14-22.
- Potts, Richard, Huston, Aletha, Wright, John, (1986), "Effects of television form and violent content on children's attention and social behavior", *Journal of Experimental Child Psychology*, 41, pp. 1-17.
- Provenzo Jr., Eugene, (1991), *Video kids: Making sense of Nintendo*, ed. Harvard University Press, Cambridge, MA.
- PSM2 (Julho, 2003), "Clock Tower 3", *PSM2*, 13, p. 56.
- Santos, Ana, (2003, Julho). "Postal 2 – Politicamente incorrecto", *BGamer*, 60, p. 40.
- Santos, Maria Emília (1993), "Violência e comunicação social – os portugueses falam de si", in Actas do Colóquio Internacional sobre A Violência nos Meios de Comunicação Social (Lisboa, Out. 13-15). Alta Autoridade para a Comunicação Social, Lisboa, 65-72.
- Thomas, Margaret Hanratty, Horton, Robert, Lippincott, Elaine, Drabman, Ronald, (1977), "Desensitization to portrayals of real-life aggression as a function of exposure to television violence", *Journal of Personality and Social Psychology*, 35, pp. 450-458.
- Turner, Charles, Berkowitz, Leonard, (1972), "Identification with film aggressor (covert role taking) and reactions to film violence", *Journal of Personality and Social Psychology*, 27, pp. 256-264.
- Vala, Jorge, (1984), *La production sociale de la violence: representations et comportements*. Thèse de Doctorat en Psychologie, Louvain-la-Neuve, Faculté de Psychologie et des Sciences de L'éducation de la Université Catholique de Louvain.
- Valkenburg, Patti M., Cantor, Joanne, (2000), "Children's likes and dislikes of entertainment programs", in *Media Entertainment: The Psychology of its Appeal*, D. Zillmann e P. Vorderer, (eds.), Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, NJ, pp. 135-152.
- Van Schie, Emil, Wiegman, Oene, (1997), "Children and videogames: Leisure activities, aggression, social integration, and school performance", *Journal of Applied Social Psychology*, 27 (13), pp. 1175-1194.
- Villani, Susan, (2001), "Impact of media on children and adolescents: a 10-year review of the research", *Journal American Child Adolescent Psychiatry*, 40 (4), pp. 392-401.
- Wood, Wendy, Won, Frank, Chachere, Gregory, (1991), "Effects of media violence on viewers" aggression in unconstrained social interaction", *Psychological Bulletin*, 109, pp. 371-383.
- Zillmann, Dolf, (1971), "Excitation transfer in communication mediated aggressive behavior", *Journal of Experimental Social Psychology*, 7, pp. 419-434.
- Zillmann, Dolf, (1983), "Cognition-excitation interdependencies in aggressive behavior", *Aggressive Behavior*, 14, pp. 51-64.

“IT CAME FROM OUTER SPACE”: JOGOS DE COMPUTADOR INVADEM PROGRAMAÇÃO E SERVIÇOS DE TELEVISÃO DIGITAL

Introdução

“It came from outer space” – o mundo da televisão digital encontra-se a ser invadido pelos *aliens* do mundo dos jogos de computador! Por um lado, os principais operadores de televisão digital e canais têm vindo a reforçar a sua oferta de jogos, devido ao seu sucesso de utilização e à grande rentabilidade do investimento, como é o caso do operador de televisão satélite Sky Digital no Reino Unido. Por outro lado, canais e produtoras de televisão têm vindo a desenvolver novos formatos televisivos, nos quais são incorporados elementos de jogos de computador – ou mesmo em que os jogos formam a base do próprio programa, de que é exemplo “FightBox” da BBC.

Ainda que o lançamento comercial dos primeiros serviços de televisão digital interactiva seja relativamente recente – finais da década de noventa –, já desde a década de setenta era possível interagir com a televisão através de consolas de jogos e através dos serviços de Teletexto.

Curiosamente, no início da década de cinquenta foi formulada a ideia de jogar através do televisor, por Ralph Baer, na altura engenheiro do fabricante de televisores Lorel. Mais tarde, em 1966, já a trabalhar na Equipment Design Division na Sanders Associates, Ralph Baer define em traços gerais a arquitectura de um sistema de jogos destinado a ser utilizado via televisor¹. Depois de diversas

Célia Quico

TV Cabo Portugal – Direcção de Desenvolvimento de Serviços Digitais Interactivos
celia.quico@netcabo.pt

¹ Baer, Ralph, (1999), “How Video Games Invaded the Home TV Set”, Ralph Baer’s web site. Disponível online em: http://www.ralphbaer.com/how_video_games.htm

demonstrações a fabricantes de televisores, Ralph Baer assinou um acordo com a Magnavox em 1971: assim, “Odyssey” foi o primeiro sistema de jogos domésticos a ser lançado comercialmente, em Maio de 1972.

“Odyssey” da Magnavox e “Pong” da Atari foram as primeiras consolas de jogos destinadas ao mercado doméstico, tendo sido esta última lançada em 1974². O televisor passou a ser visto como algo mais do que transmissor de imagem e som: graças às primitivas consolas de jogos, o televisor era agora também interactivo.

Figura 1

“Odyssey” da Magnavox, a primeira consola de jogos para o mercado doméstico, 1972



Na mesma época surge ainda o Teletexto, que transforma o televisor num meio de obter informação, através da consulta das últimas notícias, acesso aos resultados desportivos actualizados, bem como à programação televisiva e a informações úteis. O Teletexto é uma invenção da BBC Research que, em inícios dos anos setenta, teve a ideia de enviar informação digital numa parte não utilizada do sinal de televisão. Assim, em 1974, uma primeira versão das especificações de Teletexto tem o acordo da BBC, ITV e fabricantes de televisores: a BBC inicia as transmissões do serviço de teletexto Ceefax, enquanto a ITV lança o serviço Oracle³.

Em resumo, as primeiras consolas de jogos e o Teletexto são os antepassados dos actuais serviços de televisão digital interactiva, tendo associado pela primeira vez a experiência de interactividade à experiência televisiva.

Finalmente, as questões a serem desenvolvidas neste artigo são as seguintes:

- como se caracteriza a oferta de jogos por parte dos principais operadores de televisão?
- como se caracteriza a oferta de jogos por parte dos principais canais de televisão?

² Winter, David, (2000), “The Pong Story”, The Pong Story web site. Disponível online em: <http://www.pong-story.com/atpong2.htm>

³ Brown, Mike; Cook, Mark (2003), “Teletext Timeline”, Teletext Now and Then web site. Disponível online em: <http://teletext.mb21.co.uk/timeline/>

- quais os principais exemplos de convergência entre televisão digital e programas TV?
- quais as tendências fortes para o desenvolvimento da convergência entre televisão digital e jogos de computador?

A oferta de jogos pelos operadores de televisão digital

A transição do analógico para o digital traz consigo novos desafios e oportunidades aos operadores de televisão, canais e produtoras de televisão. Para os operadores, confrontados com elevados custos da transição do analógico para o digital e com uma intensa competição de outros operadores, a oferta de serviços interactivos tem a dupla vantagem de poder gerar receitas adicionais e de permitir a demarcação da oferta relativamente aos seus concorrentes, mantendo ou capturando novos subscritores.

Na Europa registam-se algumas das taxas mais elevadas de penetração de televisão digital e, consequentemente, de televisão interactiva. O destaque vai para o Reino Unido, que em finais de 2002 possuía a maior taxa de penetração de televisão digital da Europa: 39,5% de lares segundo dados do Independent Television Commission, o órgão que regula a televisão comercial no Reino Unido⁴. Relativamente aos principais operadores de TV digital, o destaque vai para o operador de televisão digital satélite Sky Digital, que ultrapassava os 7.000.000 de subscritores, em Outubro de 2003⁵. Já os operadores de cabo NTL e Telewest atingiram respectivamente os 1.200.000 e 830.000 subscritores com acesso a televisão digital no primeiro semestre de 2003⁶. Já o operador de televisão digital terrestre Freeview ultrapassou os dois milhões de subscritores em finais de Outubro de 2003⁷.

O Reino Unido não só lidera em termos de penetração de TV digital como também em termos do impacto e desenvolvimento de serviços de TV Interactiva. O operador Sky Digital tem vindo a ser o *player* mais activo neste sector, quer como produtor de serviços (Sky Sports Active, Sky News Active) quer como distribuidor de serviços interactivos.

Apostas, jogos, programação interactiva e interacção SMS-TV são as principais fontes de receitas dos *players* da indústria da TV interactiva. A título de exemplo, refira-se que as receitas dos serviços interactivos disponibilizados pela Sky Digital atingiram, em 2002, os 186 milhões de libras, quase o dobro do valor de 2001. Ainda, metade deste valor foi proveniente de apostas, tendo os restantes 93 milhões de libras vindo das participações em programas interactivos, jogos e passatempos tipo trivia⁸.

⁴ Independent Television Commission, (2002), “ITC Multi-channel Quarterly – Quarter 3, 2002”, ITC press-release. Disponível online em: http://www.itc.org.uk/latest_news/press_releases/release.asp?release_id=660

⁵ Sky Publicity, (2003), “Sky reaches seven million subscriber target early”, Sky Publicity web site. Disponível online em: http://www.skypublicity.co.uk/press_d.asp?rel=562

⁶ Wilkes, Neil, (2003), “Sky edges nearer to 7m target”, Digital Spy online. Disponível online em: <http://www.digitalspy.co.uk/article/ds11110.html>

⁷ BBC News, (2003), “Freeview reaches first birthday”, BBC News web site. Disponível online em: http://news.bbc.co.uk/1/hi/entertainment/tv_and_radio/3225241.stm

⁸ Dodson, Sean, (2003), “Riding the TV games boom”, The Guardian Unlimited Online. Disponível online em: <http://www.guardian.co.uk/online/story/0,3605,884663,00.html>

Em Março de 2003, os jogos disponíveis na Sky Digital eram acedidos por mais de 1,300 milhões de utilizadores, dos quais 40% eram mulheres⁹. Só no portal de jogos da Sky Active Gamestar, estão disponíveis mais de 25 jogos. O canal de jogos PlayJam tem vindo a constar entre o 8º e o 15º décimo lugar dos canais mais vistos do serviço da Sky, de acordo com o Broadcast Audience Research Board (BARB), o órgão oficial no Reino Unido para medição de audiências. Ainda que parte importante dos jogos seja de acesso gratuito, a Sky Digital e outros *content providers* com presença no portal Sky Active optaram por cobrar a utilização de jogos através dos modelos de *pay-per-play*, pagamento de chamada de valor acrescentado e subscrição.

Figura 2

Sky Active – portal de jogos Gamestar, Sky Digital (Reino Unido), 2001



Por outro lado, os operadores de cabo como a NTL e a Telewest – só para citar os mais importantes que operam no Reino Unido – podem ter na área de jogos uma fonte de receitas muito rentável. O ex-director de banda-larga da Telewest, David Docherty, lançou um repto aos operadores de cabo para que tirem partido da sua largura de banda e da bi-direccionalidade, de forma a que se tornem a primeira escolha dos consumidores como fornecedor de serviços de comunicação da casa do futuro. Assim, defende David Docherty, as consolas de jogos poderiam estar ligadas a uma *set-top box*, por cabo ou via *wireless* para fornecer aos jogadores um serviço de acesso à Internet de banda-larga, desta maneira trazendo o mundo dos jogos multi-utilizadores para as massas¹⁰.

Por outro lado, a convergência da televisão digital com o universo dos jogos também é evidente com o lançamento do Sky Gamepad. Lançado em finais de 2002, o novo produto da Sky Digital é destinado aos espectadores que pretendem usufruir dos jogos do serviço de uma forma semelhante às consolas de jogo mais populares no mercado¹¹. O Sky Gamepad é sem fios e permite que até quatro utilizadores joguem em simultâneo.

⁹ Cook, Ferham, (2003), "Show me the Money", C21 Media Networks web site. Disponível online em: http://www.c21media.net/features/feat_dtl.asp?id=5173&t=10&terms=interactive+tv&curpage=2

¹⁰ Wakefield, Jane, (2003), "Cable firms look to gaming", BBC News online. Disponível online em: <http://news.bbc.co.uk/2/low/technology/2823355.stm>

¹¹ Dodson, Sean, (2003), "Riding the TV games boom", The Guardian Unlimited Online. Disponível em: <http://www.guardian.co.uk/online/story/0,3605,884663,00.html>

Figura 3

Sky Gamepad, Sky Digital (Reino Unido), 2002



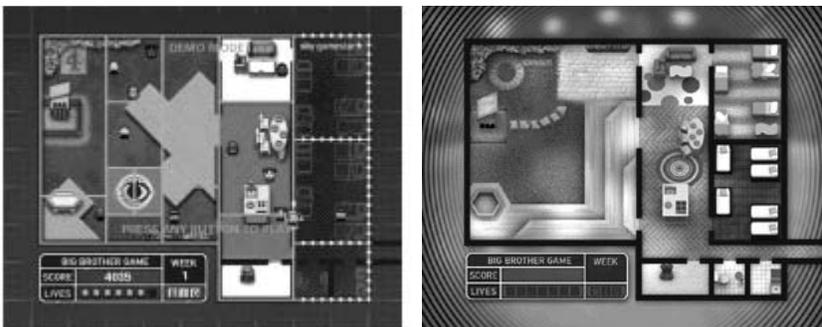
A oferta de jogos pelos canais de televisão

Já no caso dos canais de televisão, a transição do analógico para o digital permite não só a transmissão de mais canais digitais na mesma largura de banda ocupada por um só canal analógico, como também permite a difusão de serviços digitais e interactivos. Os jogos são um dos diversos tipos de serviços digitais interactivos que os canais têm vindo a lançar – o que pode ser também visto como uma resposta à crescente competição de outros meios de entretenimento, como as consolas de jogos, o acesso à Internet via PC e utilização de telemóveis. Assim, *broadcasters* como a BBC, Channel 4 e a MTV têm vindo a apostar na oferta de jogos: de referir que alguns destes jogos estão associados aos seus programas mais populares, como é o caso do “Big Brother” e “Banzaí”.

Em 2002, o Channel 4 lançou o jogo “Big Brother”, uma variante do jogo Pac-Men que tem por cenário a casa do “Big Brother”. O jogo pode ser acedido através do portal Channel 4 e do serviço de jogos Sky Gamestar, no operador Sky Digital. Os jogadores têm a opção de experimentar o nível introdutório do jogo gratuitamente: após a sua conclusão recebem um convite a prosseguir o jogo pagando cerca de 1 Euro e meio.

Figuras 4 e 5

“Big Brother Game” e “Big Brother Chicken Task”, Channel 4, Sky Digital (Reino Unido), 2002 e 2003



Este ano Channel 4 lança mais jogos associados ao popular *reality-show*: “The Big Brother Chicken Task” que desafia os jogadores a guiar as galinhas do BB até ao galinheiro, utilizando o mínimo de ração possível; “Big Brother Jumble”, um jogo semelhante ao Tetris no qual os utilizadores têm que ordenar as peças que vão caindo de forma a ganhar pontos (peças que têm a forma das cabeças dos concorrentes); “Big Brother One in Four”, um jogo em que o utilizador joga “contra” o televisor, sendo atribuído ao jogador e ao televisor um cartão no qual figura um dos concorrentes do programa, tendo o jogador que adivinhar o que vai sair¹².

O Channel 4 lançou ainda em início de 2003 um jogo baseado no programa “Banzai”, acessível através do portal Channel 4 bem como pela área de jogos Sky Gamestar do portal da Sky Active. O jogo “Banzai Pinball” simula um jogo de pinball, mas introduzindo elementos do programa, como é o caso das figuras dos apresentadores e das suas expressões mais populares. “Banzai” é um programa que associa elementos de concursos japoneses com o humor *non-sense* tipicamente inglês, permitindo aos espectadores ainda que apostem no desfecho das situações absurdas do programa. O jogo é *pay-per-play*, ou seja, os utilizadores pagam para jogar.

Figura 6

Banzai Pinball, Channel 4, Sky Digital (Reino Unido), 2003



Na continuação do desenvolvimento de serviços interactivos para o mercado do Reino Unido, a MTV lançou no início de 2003 o jogo “MTV Mugshot Mania”, que ao contrário do “Banzai Pinball”, é acedido gratuitamente através do portal MTV Core. O utilizador entra na pele de um fã de música, que vai aos bastidores para tirar fotos das celebridades para colocar no seu álbum de fotografia. O jogo tem 25 níveis diferentes e quando o utilizador alcança o nível final consegue obter acesso a uma área secreta do site MTV, na qual podem fazer *downloads* de fotos de celebridades para o seu telemóvel.

A oferta de programação baseada em jogos de computador pelos canais

A convergência da televisão digital com o universo dos jogos é demonstrada na perfeição pelo novo formato de entretenimento da BBC “Fightbox”, que integra o acesso a um web site específico,

¹² Swedlow, Tracy, (2003), “ITV Today Newsletter”, ITV Today web site. Disponível online em: <http://www.itvt.com>

a participação em jogos e o visionamento de televisão. Pensado para os jogadores mais “viciados” das novas gerações, o formato funde as novas tecnologias de jogos e de estúdio para criar um desporto futurista baseado nos combates de gladiadores. Os concorrentes poderão desenhar e construir os seus próprios guerreiros nos seus PCs, a partir de componentes disponíveis, e após terem treinado as suas criações, farão com que as mesmas participem num torneio. As melhores serão escolhidas para competirem entre elas, nas finais “Fightbox” a serem transmitidas pela televisão¹³.

Figuras 7 e 8

“FightBox”, BBC (Reino Unido), 2003



“FightBox” é já considerado como um dos projectos *cross-platform* mais ambiciosos e caros produzidos até à data, com um orçamento que irá rondar 3 a 4 milhões de libras. “FightBox” leva já três anos de preparação. Desde Março de 2003, qualquer pessoa tinha a possibilidade de se registar no site “FightBox”- <http://www.bbcfightbox.co.uk/game.php> – para fazer o *download* do kit que irá permitir que construa o seu lutador, a partir de uma série de componentes pré-definidos: pernas, torsos, tipo de constituição física, cabelos, cor da pele, até tatuagens.

Depois de construir a personagem o utilizador pode então defrontar-se *online* com outros jogadores: os sessenta melhores foram seleccionados para participar no programa de televisão “FightBox”. Cada programa irá envolver quatro concorrentes e terá a duração de 30 minutos. Depois dos concorrentes lutarem com seis super-heróis, são seleccionados os dois concorrentes que se defrontam numa batalha final para apurar quem passa à próxima eliminatória. O programa começou a ser transmitido na BBC 3 a 13 de Outubro de 2003. Segundo o produtor do programa, Finbar Hawkins, o conceito-base para o programa foi o de combinar elementos dos jogos de computador com elementos de eventos em directo, já que se o programa fosse semelhante a um jogo de computador simplesmente não iria resultar¹⁴.

¹³ Fraser, Fiona, (2002), “BBC fights for interactivity”, C21 Media Network’ web site. Disponível em: http://www.c21media.net/news/news_dtl.asp?id=4649 ;

¹⁴ Timms, Dominic, (2002), “Fight Club”, The Guardian online. Disponível online em: <http://www.guardian.co.uk/Print/0,3858,4538639,00.html>

A oferta de jogos com interacção via SMS pelos operadores e canais

Nos últimos anos, um pouco por todo o mundo foram lançados programas, jogos e serviços de televisão que permitem a interacção via telemóvel, através do envio de SMS. Assim, em lugar dos operadores e canais de televisão disponibilizarem uma aplicação por intermédio de uma plataforma de televisão interactiva – Open TV, Mediahighway, Liberate, Microsoft TV –, recorrem ao telemóvel como “canal de retorno”, tal como refere a analista de novos *media* Ferhan Cook. Este fenómeno prevalece em países onde as plataformas de televisão digital interactiva são de pouca relevância, aponta ainda Ferhan Cook, como é o caso da Alemanha, Holanda, Finlândia e as Filipinas.

A interactividade por SMS dá a possibilidade aos operadores e *broadcasters* de se relacionarem com as audiências mais jovens, gerando receitas adicionais sem ter que fazer os avultados investimentos necessários ao desenvolvimento de aplicações interactivas¹⁵. De notar os serviços mais populares são a votação em sondagens, a participação em Chats-SMS e os jogos SMS-TV.

Figuras 9 e 10
Exemplos de Jogos SMS-TV



A integração dos jogos de telemóveis com a interactividade SMS-Televisão foi um dos aspectos evidenciados por um dos oradores do evento “SMS Meets TV”, que decorreu em Lisboa em Fevereiro de 2003. O director da empresa de soluções para telemóveis Overloaded, Ashu Mathura, é de opinião que a *next big thing* nesta área são os jogos *cross-plataform*, ou seja, jogos que se podem aceder e ver na televisão, sendo possível jogar em simultâneo via telemóvel ou mesmo via PC¹⁶.

¹⁵ Cook, Ferhan, (2003), “Show me the Money”, C21 Media Networks website. Disponível online em: http://www.c21media.net/features/feat_dtl.asp?id=5173&t=10&terms=interactive+tv&curpage=2

¹⁶ Van Dusseldorp & Partners, (2002), “Van Dusseldorp & Partners 2nd SMS Meets TV Seminar – overview”, in Van Dusseldorp & Partners 2nd SMS Meets TV Seminar web site. Disponível online: <http://www.smsmeetstv.com/smsreport.php>

Figura 11

"Astronauts", Redlynx (Finlândia), 2003



Um bom exemplo deste género de jogo é "Astronauts", um jogo SMS-TV desenvolvido pela empresa Finlandesa RedLynx . O objectivo do jogo é o de impedir que a Terra seja destruída por meteoritos, através da cooperação entre utilizadores. Enquanto que os jogadores que só podem enviar SMSs têm que escrever as coordenadas do local para onde o seu personagem se deve dirigir para destruir os meteoritos, os utilizadores da aplicação Java dispõem de um interface visual no telemóvel para fazer a mesma tarefa. Assim, os proprietários dos modelos mais recentes de telemóveis que suportam Java podem fazer o *download* da aplicação a aceder a um interface mais amigável de jogo, próximo da imagem que o jogo exhibe na televisão. O jogo foi lançado em Outubro de 2002 nos canais Finlandeses SubTV e MTV3¹⁷.

O futuro / linhas de evolução

Ainda que haja com certeza espaço para divergência, assistimos desde há alguns anos ao fenómeno de convergência: de redes, de aparelhos e ainda de *media*. Assim, distinguia duas linhas de evolução da convergência entre jogos de computador e a televisão digital no curto –médio prazo:

- 1) O lançamento de novos produtos que conjugam diferentes meios (TV, Telemóvel, PC, PDA, etc) na definição de uma experiência de jogo acessível a qualquer hora e em qualquer lugar, ou seja, os ***Pervasive Games***;
- 2) O lançamento de novos aparelhos que aliam as funcionalidades de uma consola de jogos à de uma *set-top box* avançada de televisão digital, ou seja, os ***Home Media Centers***.

¹⁷ Sundgot, Jorgen, (2003), "A new twist to SMS-TV gaming", infoSync web site. Disponível online em: <http://www.infosync.no/news/2002/n/3007.html>

Jogos + TV Digital + Internet + Aparelhos Móveis = Pervasive Gaming (out doors)

Os *pervasive games* decorrem 24 horas por dia, sete dias por semana, fazendo uso de diferentes *media* para proporcionar ao jogador uma nova experiência de jogo multi-utilizador. Ao contrário dos jogos de computador tradicionais, os *pervasive games* acompanham os utilizadores para todo o lado: o acesso ao jogo é ubíquo, tirando partido das tecnologias de localização geográfica dos telemóveis para determinar a posição dos jogadores¹⁸. Desta forma, os jogos são como que sobrepostos ao mundo real, sendo conjugados diferentes meios como emails, SMSs, faxes, publicidade na imprensa e televisão, programas de televisão, entre outros exemplos.

O primeiro jogo deste género a ser lançado comercialmente em larga escala foi o “Nokia Game”: o jogo foi inspirado no género de jogo de aventuras, com diversos obstáculos a superar e pistas a desvendar para resolver o grande mistério. Os jogadores tinham que utilizar/consultar diversos meios para poder jogar o “Nokia Game”: a Web, o *email*, a imprensa, radio, telefone e a televisão. Ainda que o “Nokia Game” tenha demonstrado o potencial e o alcance de um conceito de *pervasive gaming*, segundo o analista da indústria dos telemóveis Philip Guildford, não foi capaz de manter o interesse de muitos dos seus utilizadores para além do período inicial de teste: “a narrativa era essencialmente uma série de problemas de dificuldade crescente, que constrangia os utilizadores a um percurso fixo em vez de apresentar um mundo completo para explorar de forma livre”¹⁹.

Outro “clássico” dos *pervasive games* é “BotFighters”, um jogo para telemóvel baseado em tecnologias de localização geográfica, no qual os utilizadores “se defrontam” em batalhas nas ruas com outros utilizadores. A missão dos jogadores era localizar os outros adversários por intermédio dos seus telemóveis e moverem-se fisicamente para o seu raio de acção de forma a entrar em confronto. As tecnologias de localização geográfica eram usadas determinar se os jogadores estavam suficientemente próximos para conseguir dar um bom tiro ao adversário²⁰. “BotFighters” oferecia a possibilidade de ser jogado por SMS ou via uma aplicação Java.

No entanto, a associação das indústrias “pesadas” do entretenimento e telecomunicações para conceber produtos e serviços baseados em tecnologias de localização geográfica levanta questões fundamentais sobre privacidade e realidade mediada/ mediatizada (entre outras), que ainda estão por explorar. Será que os *pervasive games* também podem equivaler ao pesadelo descrito por George Orwell no seu livro “1984” – um mundo no qual as omnipresentes tele-telas transmitiam propaganda e vigiavam cada cidadão através das suas câmaras e microfones embutidos?

“Always-on panopticon... or cooperation amplifier?” – esta é a interrogação que coloca Howard Rheingold no seu último livro “Smart Mobs”, sobre o impacto na sociedade das novas tecnologias de comunicação móveis e do *pervasive computing*, advertindo que a aceitação acrítica destas tecnologias nos coloca em risco de nos hipnotizarmos com o auxílio das tecnologias que tentamos avaliar²¹.

¹⁸ Stegers, Fiete, (2002), “Pervasive gaming: Fire a few SMS shots just to say hello”, Europemedia website. Disponível online em: <http://www.europemedia.net/showfeature.asp?ArticleID=8293>

¹⁹ Guildford, Philip, (2002), “A persuasive case for pervasive gaming”, Analysys web site. Disponível online em: http://www.analysys.com/default_acl.asp?Mode=article&iLeftArticle=968&m=&n=

²⁰ “It’s Alive” website: <http://www.itsalive.com/page.asp?id=1075> ~

²¹ Rheingold, Howard, (2002), *Smart Mobs*, Perseus Publishing, p. 184.

Jogos + TV Digital + Internet + (STB + consola) = Home Media Center (in doors)

Relativamente à evolução das consolas de jogos para *home media centers*, as consolas PlayStation e X-Box surgem como grandes adversários na guerra pelo domínio do entretenimento na sala de estar. Em Março de 2003, a Sony anunciou que a PlayStation3, a ser lançada em 2005, irá apresentar uma arquitectura revolucionária com o poder de processamento de cem dos actuais PC num só chip, para além de ter a possibilidade de tirar partido dos recursos de outros computadores através da ligação à Internet em banda-larga. Antes, em Setembro de 2002, a Sony registou a patente desta tecnologia que poderá ser um auxiliar precioso a que atinja o “santo graal” da indústria dos *consumer electronics*: “uma caixa barata para o lar *all-in-one*, que permite gravar programas de televisão, navegar na Internet, ouvir música e mesmo correr jogos de elevada qualidade visual e performance”²².

Desta forma, a PlayStation 3 configura-se como o centro de entretenimento do lar, oferecendo a possibilidade do pai gravar um programa de televisão para o disco rígido da consola enquanto o filho joga online com um amigo. O servidor central do lar e a Playstation 3 serão uma e a mesma coisa, segundo Kunitake Ando, presidente e Chief Operating Officer da Sony²³. No entanto, há quem considere estes planos da Sony como demasiado ambiciosos, como Peter Glaskowsky, editor do Microprocessor Report, já que mesmo as ligações de banda-larga mais rápidas são habitualmente demasiado lentas na coordenação de tarefas de forma eficiente.

A Playstation 3 deverá estar concluída e pronta a lançar para o mercado ao mesmo tempo que a Nintendo e a Microsoft atingem as lojas com as novas versões das suas consolas de jogos. Enquanto é previsível que a Nintendo concentre as suas energias no desenvolvimento de uma consola só para jogos, há indicações de que a Microsoft pretende que a sua próxima consola se “transforme” numa caixa digital universal da mesma forma que a Sony²⁴.

Mas antes do lançamento da PlayStation3, a PlayStation2 vai sofrer upgrades, como anunciou a Sony em Maio de 2003. Assim, os utilizadores da PS2 vão poder contactar outros utilizadores através de serviços de Instant Messaging da America Online, à partida no primeiro trimestre de 2004²⁵. Os utilizadores equipados um conjunto de auscultadores e microfone vão ter a possibilidade de falar com outros jogadores ligados ao novo serviço da PS2. Faz parte ainda do acordo entre a Sony e a AOL o desenvolvimento de funcionalidades que irão permitir aos utilizadores a visualização de trailers e clips de televisão – o que vai “obrigar” à compra de um disco rígido com 40GB para gravação de vídeo digital para ligar à consola²⁶.

De forma semelhante à descrita anteriormente a propósito dos *Pervasive Games*, o ascendente dos serviços de televisão interactiva e dos *Home Media Centers* também tem provocado a inquietação de alguns observadores das indústrias da Comunicação. O autor de “Spy TV”, David Burke, defende que os serviços de televisão interactiva estão a ser utilizados para invadir a

²² Takahashi, Dean, (2003), “Sony chip to transform video-game industry”, Mercury News online. Disponível online em: <http://www.bayarea.com/mld/mercurynews/5311288.htm>

²³ *Idem*.

²⁴ *Idem*.

²⁵ Reuters, (2003), “AOL to offer IM for PlayStation 2”, CNet news.com website. Disponível online em: <http://news.com.com/2100-1043-1001673.html>

²⁶ Brand Republic, (2003), “America Online to offer services for Sony PlayStation2”, Brand Republic web site. Disponível online em: http://www.brandrepublic.com/digitalbulletin/news_story.cfm?articleID=180031&Origin=DB15052003

privacidade dos espectadores²⁷. David Burke é um activista da organização anti-televisão “White Dot”, que contribuiu para o relatório “TV That Watches You: The Prying Eyes of Interactive Television” publicado pelo Center for Digital Democracy. O relatório conclui que através das *set-top boxes*, *personal video recorders* e outros aparelhos, os consumidores em breve irão enfrentar as mesmas ameaças à privacidade que hoje os utilizadores da Internet já se confrontam: a televisão interactiva está a espiar os espectadores na América²⁸. Apesar de algum simplismo e de se assemelhar a algo escrito por um teórico da conspiração, o relatório tem o mérito de fazer alguns avisos à navegação e de estimular o debate sobre as questões relacionadas com privacidade e novos *media*.

Num tom mais optimista, Gloriana Davenport – investigadora e membro fundador do prestigiado Media Lab do Massachusetts Institute of Technology- prevê que à medida que os dispositivos móveis se tornam mais poderosos, ubíquos e interligados entre si, a era da *set-top box* chegará rapidamente ao fim: “então, a excitação para o utilizador virá da criação de novas formas de interfaces tácteis para fazer hiper-ligações, espaços públicos com écrans para encontros acidentais e planeados e alcance móvel para novas formas narrativas que o entusiasmem”²⁹.

Em conclusão, a convergência entre jogos de computador e a televisão digital no curto-médio prazo está a entrar numa nova fase: por um lado, assiste-se ao lançamento de novos formatos de entretenimento híbridos que conjugam diferentes meios na definição de uma experiência de jogo acessível a qualquer hora e em qualquer lugar de que é exemplo a Fight Box da BBC, por outro lado, assiste-se ao desenvolvimento de novos aparelhos ou de *upgrades* a produtos já no mercado que aliam as funcionalidades de uma consola de jogos às de uma *set-top box* avançada de televisão digital, como é o caso da Playstation 2 e PlayStation 3.

No entanto, o debate sobre as questões relacionadas com privacidade e novos *media* deve acompanhar estas evoluções, de forma crítica e informada. Tal como conclui Howard Rheingold em “Smart Mobs”, será que nos próximos anos as novas gerações de utilizadores de aparelhos móveis serão neutralizadas em consumidores passivos de outro *mass medium* controlado centralmente ou, pelo contrário, será que estas novas gerações terão o poder para produzir em vez de só consumir?: “estão a ser questionadas as formas como escolhemos utilizar estas tecnologias e as formas como os governos permitem que as utilizemos. Tecnologias de cooperação ou o último aparato de desinformação? (...) Neste intervalo antes das empresas de novos *media* ocuparem e definirem o seu espaço, realmente importa o que cada um de nós sabe e o que cada um de nós faz”³⁰.

Referências

- Baer, Ralph, (1999), “How Video Games Invaded the Home TV Set”, **Ralph Baer’s web site**. Disponível online em: http://www.ralphbaer.com/how_video_games.htm
- BBC News, (2003), “Freeview reaches first birthday”, BBC News web site. Disponível online em: http://news.bbc.co.uk/1/hi/entertainment/tv_and_radio/3225241.stm

²⁷ “WhiteDot” web site: http://www.whitedot.org/issue/iss_story.asp?slug=shortSpyTV

²⁸ Center for Digital Democracy, (2001), “TV That Watches You: The Prying Eyes of Interactive Television”, Center for Digital Democracy report. Disponível online em: <http://www.democraticmedia.org/privacyreport.pdf>

²⁹ G. Davenport, (2003), “Colocar o i em DTV”, in *Interactive Television Authoring and Production*, edição COFAC/ Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, p. 365.

³⁰ Rheingold, Howard, (2002), *Smart Mobs*, Perseus Publishing, p. 215.

- Brand Republic, (2003), “America Online to offer services for Sony PlayStation2”, Brand Republic web site. Disponível online em: http://www.brandrepublic.com/digitalbulletin/news_story.cfm?articleID=180031&Origin=DB15052003
- Brown, Mike; Cook, Mark (2003), “Teletext Timeline”, Teletext Now and Then web site. Disponível online em: <http://teletext.mb21.co.uk/timeline/>
- Cook, Ferham, (2003), “Show me the Money”, C21 Media Networks website. Disponível online em: http://www.c21media.net/features/feat_dtl.asp?id=5173&t=10&terms=interactive+tv&curpage=2
- Dodson, Sean, (2003), “Riding the TV games boom”, The Guardian Unlimited Online. Disponível online em: <http://www.guardian.co.uk/online/story/0,3605,884663,00.html>
- Dodson, Sean, (2003), “Riding the TV games boom”, The Guardian Unlimited Online. Disponível em: <http://www.guardian.co.uk/online/story/0,3605,884663,00.html>
- Fraser, Fiona, (2002), “BBC fights for interactivity”, C21 Media Network’ web site. Disponível em: http://www.c21media.net/news/news_dtl.asp?id=4649
- Guildford, Philip, (2002), “A persuasive case for pervasive gaming”, Analysys web site. Disponível online em: http://www.analysys.com/default_acl.asp?Mode=article&iLeftArticle=968&m=&n=
- Independent Television Commission, (2002), “ITC Multi-channel Quarterly – Quarter 3, 2002”, ITC press-release. Disponível online em: http://www.itc.org.uk/latest_news/press_releases/release.asp?release_id=660
- “It’s Alive” website: <http://www.itsalive.com/page.asp?id=1075> ~
- Reuters, (2003), “AOL to offer IM for PlayStation 2”, CNet news.com website. Disponível online em: <http://news.com.com/2100-1043-1001673.html>
- Rheingold, Howard, (2002), *Smart Mobs*, Perseus Publishing, p. 184.
- Sky Publicity, (2003), “Sky reaches seven million subscriber target early”, Sky Publicity web site. Disponível online em: http://www.skypublicity.co.uk/press_d.asp?rel=562
- Stegers, Fiete, (2002), “Pervasive gaming: Fire a few SMS shots just to say hello”, Europemedia website. Disponível online em: <http://www.europemedia.net/showfeature.asp?ArticleID=8293>
- Sundgot, Jorgen, (2003), “A new twist to SMS-TV gaming”, infoSync web site. Disponível online em: <http://www.infosync.no/news/2002/n/3007.html>
- Swedlow, Tracy, (2003), “ITV Today Newsletter”, ITV Today web site. Disponível online em: <http://www.itvt.com>
- Takahashi, Dean, (2003), “Sony chip to transform video-game industry”, Mercury News online. Disponível online em: <http://www.bayarea.com/mld/mercurynews/5311288.htm>
- Timms, Dominic, (2002), “Fight Club”, The Guardian online. Disponível online em: <http://www.guardian.co.uk/Print/0,3858,4538639,00.html>
- Van Dusseldorp & Partners , (2002), “Van Dusseldorp & Partners 2nd SMS Meets TV Seminar – overview”, in Van Dusseldorp & Partners 2nd SMS Meets TV Seminar web site. Disponível online: <http://www.smsmeetsv.com/smsreport.php>
- Wakefield, Jane, (2003), “Cable firms look to gaming”, BBC News online. Disponível online online: <http://news.bbc.co.uk/2/low/technology/2823355.stm>
- Wilkes, Neil, (2003), “Sky edges nearer to 7m target”, Digital Spy online. Disponível online em: <http://www.digitalspy.co.uk/article/ds11110.html>
- Winter, David, (2000), “The Pong Story”, The Pong Story web site. Disponível online em: <http://www.pong-story.com/atpong2.htm>

CALEIDOSCÓPIO

RECENSÕES

BECEM2

Cybertext
Perspectives on Ergodic Literature*

Espen J. Aarseth

Perspectivas é o que temos, quer se discuta o texto quer se discuta o cibertexto. Dizia Ricoeur que o texto como um todo singular se pode comparar a um objecto, visto de vários lados mas nunca de todos, simultaneamente. Decidimos sempre olhar de um certo modo. Ora, estamos num tempo em que do dia para a noite várias propostas, novas perspectivas, novas formas de textualidade emergem. Necessita-se para isso de uma terminologia mais consistente do que as formas que ocorrem.

Stuart Moulthrop diz na contracapa deste livro que este é o mais claro estudo dos textos electrónicos que já leu. Trata-se, com efeito, de um conjunto de ensaios que propõem uma classificação taxonómica dos sistemas de textos no quadro da sua existência electrónica.

“Ergódico” não consta do Dicionário da Língua Portuguesa Contemporânea. Mas podemos inferir que se *ergo* exprime a noção de trabalho – donde ergologia, ergonomia, ergofobia (horror ou aversão patológica ao trabalho!) – literatura ergódica há-de ter que ver com o trabalho (de parto) que toda a literatura representa e que remete para o campo interno em que esse trabalho ocorre. O interesse deste livro radica mais nas suas questões do que nas suas respostas. E as questões são estas: podem os jogos de computador ser também literatura? Será necessário formular uma nova estética da textualidade ciborgue? O desenvolvimento rápido do género jogos de computador será um sinal que o modo narrativo do discurso (romances, séries de TV, filmes) está a perder a

sua posição dominante na nossa cultura? Como tratar com esta nova forma ergódica e a sua relação com a narrativa?

Trata-se, como se vê, de um olhar, de uma perspectiva interdisciplinar sobre o futuro da literatura e de um estudo crítico sobre a poética da cibermídia e dos jogos de computador. É verdade que as discussões interdisciplinares se tornam por vezes paroquiais e moles. O que não significa que as discussões neste domínio tenham de levar à atitude do “anything goes”, à indecibilidade ou à aporia. Os conceitos desempenham um papel crucial no tráfego entre disciplinas. Por exemplo, o conceito de “linearidade”. A literatura convencional assenta em pressupostos na ideia de determinismo mecanicista que serve de base ao paradigma científico até ao nascimento da mecânica quântica e que se confunde com os ideais de linearidade e de ordem aristotélica. O princípio da incerteza (Heisenberg) e o conceito de “função de onda” (Schrodinger) tornou o tecido do mundo mais fugidio, ficando tudo sujeito ao devir e à probabilidade. Mais ainda, doravante não é mais possível observar um objecto sem interferir ou alterá-lo. O observador passa a ser parte integrante da experiência. Quem não vê aqui o problema da leitura como um momento de *decisão* e a própria interpretação como um “fazer ondas”?

Cybertext explora a estética e a dinâmica textual da literatura digital e dos seus vários géneros que inclui a hiperficção, os jogos de computador, a poesia e a prosa gerados por computador e os textos de colaboração via Internet como MUDs. Em vez de insistir na singularidade e na novidade da “escrita electrónica” ou na “ficção interactiva”, conceito nebuloso, o autor situa estas novas formas literárias no interior do campo mais vasto e mais antigo da “literatura ergódica”, um termo pedido de emprestado à física para descrever textos abertos, dinâmicos, tais como os *I Ching*

* Tradução portuguesa em preparação por Pedra de Roseta – Edições e Comunicação, Lda.

RECENSÕES

CALEIDOSCÓPIO

ou os caligramas de Apollinaire, ou ainda os experimentos literários do OuLiPo. Aí estão textos abertos, dinâmicos em que o leitor pode executar acções específicas para gerar sequências literárias que podem variar de leitura em leitura.

Aarseth constrói um modelo teórico que descreve como estas formas literárias são diferentes umas das outras. Confronta teorias literárias da narrativa, semiótica e retórica com o campo empírico da literatura ergódica e examina os problemas e a utilidade da aplicação destas teorias num material para que foram criadas. O essencial do seu trabalho está na proposta de uma tipologia da textualidade não linear, partindo da matemática, não da física (Katherine Hayles): a leitura de um texto não linear não é o mesmo que uma leitura informada pela investigação da geometria fractal ou pela teoria do caos. Aarseth parte do ramo matemático da topologia. A versão textonómica da topologia pode descrever-se como “o estudo das maneiras em que as diversas secções de um texto estão conectadas, independentemente das propriedades físicas do canal (papel, pedra, suportes electromagnéticos, etc.) através da qual se transmite o texto”. Para falar das unidades textuais que entram na topologia dum texto, Aarseth fala de *textão* que indica um elemento básico da textualidade. Um outro termo, *escritão*, pertence ao processo de leitura. Um *escritão* é uma sequência ininterrompida de um ou mais textões tal como são projectados pelo texto. A alternativa para *textão* poderia ser *lexia*, de acordo com as unidades de leitura de Roland Barthes em S/Z. Mas Aarseth evita este termo, dado o carácter serial (fragmentos contíguos) e o destrutivo processo da sua separação (segmentação) do texto. As *lexias* para Barthes são afinal uma violenta demonstração de “leitura”.

Os conceitos de *textão* e de *escritão*, de leitura difícil em português, permitem situar os

textos em mudança que são os textos não lineares no confronto com outros conceitos. Um texto não linear é uma obra que não apresenta escritões numa sequência fixa, tanto temporal como espacial. O que vemos é sequência arbitrária em virtude da acção do utilizador, do texto ou de ambos. Num texto estático os escritões permanecem constantes enquanto num texto dinâmico podem mudar mesmo que permaneça fixo o número de textões. Um texto é determinado quando os escritões adjacentes a todos os escritões são sempre os mesmos e indeterminados quando não é assim. Na taxonomia de Aarseth os textões referem-se a signos verbais armazenados em sistemas media, em contraste com os escritões, signos verbais produzidos manifestados no sistema media como um resultado das acções de um sistema utilizador. Thomas A. Porter faz uma pertinente crítica a esta taxonomia, dada a dificuldade de determinar a fronteira que separa os textões e os escritões. Os livros são como as comunidades: incompletas e defectivas. Por isso se escrevem outros livros. Moulthrop, um teórico eminente do hipertexto e um escritor provado da hiperficção, esperava este livro. Aí está um livro maior à espera de leitores portugueses menos lineares, menos realistas, que deverão começar por este livro antes de passar a um outro.

José Augusto Mourão
(UNL/DCC)

RECENSÕES

CALEIDOSCÓPIO

Albert-László Barabási, *Linked – The New Science of Networks*, Perseus, Cambridge, 2002. Duncan J. Watts, *Six Degrees – The Science of a Connected Age*, William Heinemann, Londres, 2003.

Com a criação da teoria das redes, assistiu-se nos últimos anos a uma revolução científica de carácter interdisciplinar. Não é uma teoria inteiramente nova, tendo sido precedida pela criação por P. Erdős, nos anos sessenta, da teoria dos grafos aleatórios. Esta última é uma teoria puramente matemática, donde termos escrito “grafo” em lugar de “rede”. Apenas recentemente podemos falar de uma efectiva teoria das redes *reais*, e isso devido ao abandono de algumas das ideias essenciais avançadas por Erdős, em especial a ideia de partir de um conjunto previamente dado de nós, os quais de seguida vão sendo conectados aleatoriamente com probabilidade p . Este quadro geral começou a ser modificado pelo chamado modelo dos “mundo-pequenos” proposto em 1998 por Duncan Watts e Steve Strogatz, modificação que se tornou ainda mais radical quando, em 1999, Albert Barabási e colaboradores propuseram um modelo no qual os nós vão progressivamente nascendo e conectados por uma função de preferência: um nó conecta-se em proporção às ligações que os outros nós já possuem, pelo que quantas mais ligações um nó possui maior a probabilidade de receber ulteriores ligações.

A teoria das redes que assim nasceu é o objecto dos livros de A. Barabási e D. Watts. Como já se deixou entendido, Barabási e Watts são eles próprios dois dos principais (senão mesmo os principais) criadores dessa teoria, e já seria motivo de regozijo que tivessem escrito dois livros que procedessem a um inventário de um campo de investigação com um progresso tão rápido. Mas o regozijo é maior na medida em

que são dois livros destinados a um público alargado, e que portanto deixam de lado o detalhe das sofisticadas técnicas matemáticas em que a teoria das redes se baseia. Finalmente, tratando-se de divulgação científica de alta qualidade, não é demais sublinhar a importância das duas publicações aqui recensadas.

O livro de A. Barabási foca essencialmente as ideias expostas no seu modelo de 1999 e os inúmeros desenvolvimentos que elas originaram. O livro começa, no entanto, por expor a teoria de Erdős bem como as características do modelo de Watts-Strogatz, a que voltaremos. No quinto capítulo (o “fifth link”), são descritos os passos que levaram à criação do modelo de 1999. O acontecimento determinante foi a constatação empírica de que a distribuição de *links* na World Wide Web não segue a distribuição prevista pela teoria de Erdős. Em lugar de a distribuição ser de tipo gaussiano – em média, cada nó teria aproximadamente o mesmo número de *links* –, ela é em lei de potência, livre de escala (“scale-free”), o que, em termos intuitivos, significa que existe um pequeno número de nós (páginas *web*) que são apontados por um grande número de *links*, e existe um enorme número de nós que são apontados por um reduzido número de *links*. O modelo de Barabási, com crescimento de nós e ligação desses novos nós em função do número de ligações que os nós mais antigos possuem (“the rich gets richer”), visa precisamente dar conta dessa distribuição em lei de potência. Nos capítulos (“links”) seguintes, Barabási mostra que subsequentemente, constatou-se que um grande número de redes – desde a Internet a redes de citações – verifica a propriedade de lei de potência, e que portanto a teoria matemática dos grafos aleatório não é uma teoria das *redes* reais.

Nos capítulos IX-XII, Barabási expõe uma das principais consequências do seu modelo, e que se refere à resistência ou tolerância a falhas das redes. Se se aplicar o modelo à rede de redes Internet, pode reavaliar-se aquela que

RECENSÕES

CALEIDOSCÓPIO

sempre foi julgada uma sua característica distintiva: a redundância e tolerância a falhas. De facto, em certo sentido, assim sucede pois, numa rede sem escala característica, a probabilidade de os nós densamente conectados ("hubs") serem danificados é muito baixa (os 'hubs' são poucos), pelo que dificilmente a rede será fragmentada. Mas essa situação possui evidentemente um reverso, pois se o ataque for direccionado, isto é, visar explicitamente os "hubs", então o efeito será catastrófico. Temos portanto um resultado genérico acerca da estabilidade dos sistemas complexos em rede, o qual pode ser prolongado a inúmeros outros sistemas desse tipo. Por exemplo, no último capítulo, Barabási analisa a essa luz as empresas funcionando em regime de rede dinâmica. Referiremos outro exemplos a propósito do livro de Watts.

Se o livro de A. Barabási é um excelente trabalho de divulgação científica, o de Watts atinge um nível verdadeiramente excepcional. Muitos dos assuntos cobertos são os mesmos que no livro de Barabási, mas agora, compreensivelmente, com um acento tónico na própria linha de investigação inaugurada pelo autor. Após considerações genéricas introdutórias acerca de como vivemos num mundo conectado, apresenta-se o já famoso modelo dos "mundos-pequenos". A expressão captura exactamente aquele sentimento que nos advém quando encontramos ou ouvimos falar de alguém que conhecemos e exclamamos: "como o mundo é pequeno!". E, de facto, assim ocorre. No mencionado modelo de Erdős, o mundo também é pequeno, isto é, a distância (medida pela número de nós intermédios) entre quaisquer dois nós é pequena; pequena por relação à distância nas chamadas redes regulares – redes em que cada nó tem exactamente o mesmo número de ligações. Nessas redes, uma outra quantidade, o chamado coeficiente de agrupamento, isto é, a probabilidade de A e B se

conhecerem se A e B ambos conhecerem C, é grande por relação ao que valor que ele teria uma rede aleatória. O modelo de Watts-Strogatz é construído reconectando aleatoriamente algumas das ligações existentes numa rede regular, e ele permite obter simultaneamente duas propriedades que entretanto se constatou serem verificadas por inúmeras redes reais: um alto coeficiente de agrupamento e uma distância pequena entre quaisquer dois nós.

Um dos interesses do livro de Watts é insistir, mais ainda do que sucede no de Barabási, nos *processos* que se desenrolam numa rede. Isto é, trata-se de ver como a topologia da rede (aleatória ou não, em lei de potência ou exponencial, etc.) constrange os processos dinâmicos que nela se desenrolam. Isso começa logo a ser feito no capítulo V, onde se apresenta um modelo que permite efectivamente, e com base em informação apenas local, encontrar ao caminho pequeno (os nós intermédios) que une dois nós. O interesse de um tal processo é óbvio, não apenas para o célebre caso de fazer chegar uma carta a qualquer habitante do mundo através de seis nós, mas sobretudo em problemas como a navegação na World Wide Web. Um outro processo que pode ser visto à luz da teoria das redes é a propagação de epidemias (capítulo VI), a qual, quando ocorre em redes livres de escala pode ser de natureza completamente diferente da prevista pelos modelos epidemiológicos clássicos, os quais se baseiam implicitamente nas redes aleatórias. Mais em geral, *qualquer* processo propagativo do tipo contágio (contágio de ideias através da imitação, por exemplo) pode ser visto à luz da teoria das redes, como Watts ilustra com o caso das bolhas especulativas bolsistas (capítulo VII) e, sobretudo, com o fascinante modelo descrito no capítulo VIII, o qual possui potenciais aplicações ao Marketing. Finalmente, Watts mostra como os sucessos e falhanços de certas estratégias empresariais podem ser

RECENSÕES

CALEIDOSCÓPIO

vistos no quadro dos modelos anteriormente apresentados.

O livro de Duncan Watts mostra com particular nitidez o enorme potencial interdisciplinar da teoria das redes. Fazê-lo de forma inteiramente clara a propósito de um campo de investigação absolutamente novo, sem mencionar explicitamente qualquer equação matemática mas sem qualquer concessão ao rigor, atesta a qualidade verdadeiramente excepcional do livro de divulgação de D. Watts. Tal como se poderia afirmar em relação ao livro de Barabási, prova-se assim que a melhor divulgação das novas ideias é sempre aquela levada a cabo pelos seus criadores.

António Machuco Rosa

(U.L.H.T.)

CALEIDOSCÓPIO

RESUMOS
BEZONNO

Espen Aarseth

**O JOGO DA INVESTIGAÇÃO:
ABORDAGENS METODOLÓGICAS
À ANÁLISE DE JOGOS**

Este artigo procura promover um enquadramento metodológico para o estudo estético de jogo, tarefa que se afigura de enorme dificuldade devido à inflexão da área do jogo em múltiplos sentidos. Dada a excessiva abrangência do conceito de “jogos de computador”, o autor defende a sua substituição por “jogos em ambiente virtual”, termo esse que inclui todos os jogos de simulação e exclui aqueles que são apenas digitais. Existem três dimensões que caracterizam todos os jogos em ambiente virtual, nomeadamente a jogabilidade, a estrutura e o cenário de jogo. Cada uma destas dimensões poderá ajudar a definir áreas de investigação mais precisas. Contudo, o estudo aprofundado do jogo tem obrigatoriamente que assentar na sua prática, sendo que o investigador poderá mesmo confundir-se com um dos seguintes tipos de jogador: social, matador, conquistador ou explorador. O estudioso do jogo, tal como qualquer outro jogador, faz, habitualmente, a apologia do jogo não-linear, onde se pode contornar níveis predefinidos por forma a progredir mais rapidamente. Assim, aquilo que poderá ser considerado uma falta de ética na prática de jogo será essencial para uma análise académica que recorre a estratégias não lineares de jogo, por forma a melhor apreender a sua verdadeira dimensão.

**PLAYING RESEARCH: METHODOLOGICAL
APPROACHES TO GAME ANALYSIS**

This paper seeks to promote a methodological framework for the aesthetic study of games, a difficult task due to the inflection of this area of study in multiple directions. Given the excessive inclusiveness of “computer games”, the author defends the latter’s replacement by the term “games in virtual environments”. These would refer to all simulation games, excluding those which are solely digital. There are three dimensions to games in virtual environments, namely gameplay, game-structure and game-world. Each of these dimensions can help define more precise research areas. However, a more incisive study of games must necessarily base itself on practice, and the researcher finds him/herself fitting into any of the following player-types: socialisers, killers, achievers, explorers. The game analyst, similarly to any other player, usually celebrates non-linear play, whereby predefined levels are avoided allowing for rapid progress. As such, what could be considered as a lack of ethics in game practice may be essential to an academic analysis that depends on non-linear game strategies in order to better apprehend the true dimension of play.

Luís Filipe B. Teixeira

**LUDOLOGIA (JOGO #1/NÍVEL #2).
EM TORNO DA FENOMENOLOGIA
DO JOGO CERIMONIAL:
DO LÚDICO À CATEGORIA OPERATÓRIA
DO SAGRADO**

O objectivo deste artigo é apresentar a distinção fundamental entre os conceitos de «jogo» e de «sagrado» no quadro de uma fenomenologia da cultura e da comunicação. Trata-se de analisar de que modo o jogo e, em particular, a categoria do «lúdico» se relaciona com o conceito de sagrado, partindo do plano do «jogo cerimonial» entre ritos e mitos, tal como se representam nas sociedades arcaicas. Partimos do quadro romântico do século XIX e da noção schellinguiana de Mitologia, passando pela noção de «imersão» no écran que os jogos permitem e da distinção entre «jogo», «sagrado» e «festa», até à análise da estrutura da categoria de sagrado tal como foi desenvolvida por Rudolf Otto e do conceito de «Unheimlich». No parágrafo final mostramos como é diferente o que se passa com essas «máquinas alegóricas» que nos colocam face a *Masmorras e Dragões* e no centro de um «parque de diversões ontológicas».

**LUDOLOGY (GAME #1/LEVEL #2)
ON THE PHENOMENOLOGY
OF THE CEREMONIAL GAME:
FROM THE LUDIC TO THE OPERATIVE
CATEGORY OF THE SACRED**

This article aims to present the fundamental distinction between the concepts of «game» and the «sacred» within a framework of a phenomenology of culture and communication. It will analyse the way in which games and, in particular, the «ludic» category relate to the concept of the sacred, departing from the level of the «ceremonial game», set between rites and myths, as represented in archaic societies. Nineteenth century Romantic thought, namely Shelling's concept of Mythology, will provide a starting point for this analysis which comprises various facets, ranging from the notion of screen «immersion», the distinction between «game», the «sacred» and «celebration» to the study of the structure of the sacred, as developed by Rudolf Otto, and the concept of «Unheimlich». The conclusion will focus on the difference introduced by current «allegoric machines», through which we face *Dungeons and Dragons* and are placed at the centre of an «ontological amusement park».

RESUMOS

CALEIDOSCÓPIO

Luís Cláudio Ribeiro

PARA ALÉM DO JOGO E DA ARTE

Partindo das ancestrais definições que a vida é um jogo e que a vida imita a arte, tentámos aqui delinear o que se representa no jogo e na arte e que afinidades espaciais nos podem levar a uma explicação ontológica.

Das gravuras e pinturas rupestres à arte dos nossos dias é no errar, no jogo e na linguagem que se faz o humano, ficando sempre enigmático o que a mão traça e as faculdades coordenam.

Mas só na evidência de sermos nós o Jogo o enigma cessaria.

BEYOND THE GAME AND THE ART

Based on the ancestral definitions that life is a game and life imitates art, we have tried to outline what is represented in the game and in the art, and which spatial affinities can lead us to an ontological explanation.

From cave paintings and engravings to contemporary art, it is in mistaking, in game and in language, that the human nature is built, always remaining enigmatic what the hand traces and what the faculties regulate.

But only on the evidence of being us the Game, would the enigma cease.

Jorge Martins Rosa

**UM TABULEIRO DE DUAS FACES:
O LÚDICO E O ALEATÓRIO NA FICÇÃO
CIENTÍFICA DE PHILIP K. DICK**

Embora apenas quatro títulos da obra de Philip K. Dick abordem o tema do acaso – *Solar Lottery* (escrito em 1954), *The Man in the High Castle* (1961), *The Game Players of Titan* (1963) e *A Maze of Death* (1968) –, este surge contudo associado, e de forma bastante coerente, a outros, como a oposição humano/inumano ou a dialéctica entre a percepção e a realidade, que são mais comumente referidos como dominantes no autor.

A estratégia seguida neste artigo consiste, após uma sumária passagem pelas novelas acima referidas, na demonstração de como uma aparente dualidade no tratamento do acaso pode ser resolvida a partir do momento em que se assume uma perspectiva mais alargada do universo temático de Philip K. Dick.

**A DOUBLE-FACED BOARD:
LUDISM AND RANDOMNESS IN PHILIP K.
DICK'S SCIENCE FICTION**

Although only four titles in Philip K. Dick's works cover the theme of chance – *Solar Lottery* (written in 1954), *The Man in the High Castle* (1961), *The Game Players of Titan* (1963) and *A Maze of Death* (1968) –, that theme is nevertheless connected, and in a very coherent fashion, to others, such as the opposition between human and inhuman or the dialectics between perception and reality, that are more commonly considered as prevailing in the author.

The strategy in this essay consists, after a brief account of the aforementioned novels, in demonstrating how an alleged duality in the treatment of chance may be overcome as soon as we assume a broader view of Philip K. Dick's thematic universe.

Patrícia Gouveia

JOGOS DE SIMULAÇÃO: NO JARDIM INFANTIL A VIDA INTEIRA

Partindo do pressuposto de que os jogos de computador são um território quase inexplorado em matéria de criação artística propõe-se uma reflexão sobre a possibilidade de uma contaminação estética no âmbito destes ambientes tecnológicos tão característicos da sociedade contemporânea. Através da referência a projectos já existentes que tentam de alguma forma contrariar esta aparente impossibilidade estética, num contexto lúdico massificado, abordam-se duas questões essenciais: a recorrente utilização no espaço virtual da perspectiva renascentista em opções estéticas constantemente recriadas a partir do real e a negação ou a impossibilidade de uma ou várias narrativas. Partindo destes dois pressupostos, a recorrente utilização de uma representação em perspectiva e a negação da narrativa, projecta-se investigar na área da representação estética e da ficção não linear, da possibilidade de espaços virtuais enriquecedores do ponto de vista onírico e da existência de narrativas paralelas em argumentos interactivos pós-cinematográficos de estratégia e aventura.

ABSTRACT

Starting from the standpoint that computer games belong to an unexplored field in what concerns to artistic creation, this is a reflection about the possibility of aesthetical contamination of this technological environment, which is so characteristic in the modern societies. Through references of already existing projects which somehow try to contradict this apparently aesthetical impossibility, in an entertainment massified context, two issues are raised: the recurrent use of the renascentist perspective in aesthetical options, constantly recreated from reality in the virtual space, and the negation or impossibility of one or more narratives. Presuming from this two issues, (the recurrent use of a representation in perspective and the negation of the narrative), we aim to investigate the aesthetical representation and the non-linear fiction, the possibility of enriched virtual spaces, from a oneiric point of view, and the existence of parallel narratives in interactive arguments of strategy and adventure.

Filipe Roque do Vale

JOGOS DE COMPUTADOR E SISTEMAS EMERGENTES

Neste artigo pretende-se pensar o conceito de jogo de computador tentando encontrar na sua base teórica as suas características fundamentais. Estas serão importantes para se testar a validade de novas abordagens à criação de narrativa em jogos de computador na qual o utilizador é convidado a participar na evolução do jogo como alguém que produz em vez de se limitar a seguir um caminho preparado pelo game designer.

ABSTRACT

This paper looks at the computer game concept and tries to find its main characteristics in its theoretical basis. They will be important to validate a new approach in games creation, in which the user is invited to participate in the evolution of the game, instead of the following a path prepared by the game designer.

Rui Pereira Jorge

A MÚSICA DOS VIDEOJOGOS

A maior parte dos entretenimentos electrónicos inclui música; e os videojogos não são excepção. Podemos encontrar muitas justificações para o facto de os videojogos incluírem música: identificar cenas; estabelecer atitudes, tensão e atmosfera; determinar o ritmo; indicar definições e associações para lá do que a imagem é capaz de indicar; etc.

Porém os videojogos são interactivos: o jogador pode exercer algum controle sobre o jogo e o jogo solicita de alguma forma, o jogador a interagir. Os compositores estão então perante uma dificuldade: a maneira usual de compor é completamente deslocada face ao que um videojogo requer. As tradições ocidentais (e não só), em termos de composição, exigem que uma peça musical obtenha sempre um estado final em que a sua forma seja fixa e delimitada. Só que a música que funciona no contexto de um videojogo tem que ser capaz de mudar internamente a qualquer momento. Resta então ao compositor pensar a sua técnica de composição de uma forma radicalmente nova: já não se trata de alinhar sequências com começo, desenvolvimento e fim, mas sim obter uma música com a dinâmica suficiente para acompanhar o inesperado do desenrolar do jogo.

O caminho a seguir passa por um música «ajustável»: uma peça de música que se possa alterar, no momento, dando assim resposta às exigências do jogo. É necessário que a música seja, cada vez mais, capaz de interagir de uma forma positiva com o desenrolar do jogo. E isto constitui um desafio para os compositores; eles têm que equacionar a música na sua relação com as incidências do jogo e a sua imprevisibilidade, nunca esquecendo que o que procuram é MÚSICA e não apenas uma qualquer forma de ambiente sonoro.

THE MUSIC OF VIDEOGAMES

Most forms of electronic entertainment include music; games are no exception. And we can find many reasons for the games to include music: identify scenes; establish attitudes, tension and mood; rule the game rhythm; add definitions and associations beyond what visuals can do; etc.

But games are interactive: the player has control over the game in some way and the game asks the players to interact, also. Then, composers face a difficulty: the usual way of composing is completely out when we think in music for a videogame.

The compositional traditions of western (and most) music require that the final state of the composition is known and fixed. But the music that works well with a game must be ready and able to change itself unpredictably. Then the composer need's to think is composition technique in an entirely new way: it's no longer a pre-determined sequence starting, evolving and finishing, but a kind of dynamic musical engine that must accomplish the unpredictable gameplay.

The direction is «adaptive» music: a piece of music that could be altered on the fly in response to changing game conditions. So, we need the music to become more and more able to interact in a positive way with the gameplay. And that is a challenge for composers; they need to think music in relation with the gameplay, not forgetting that they're trying to do MUSIC, not sound ambience or something like that

Patrícia Arriaga Ferreira

**VIOLÊNCIA (IR)REAL?
CONTRIBUTO PARA UMA REFLEXÃO
ACERCA DO IMPACTO DA VIOLÊNCIA
DOS JOGOS ELECTRÓNICOS
NAS CRIANÇAS E NOS JOVENS**

Na actualidade os jogos electrónicos são um entretenimento muito popular, fazendo parte do quotidiano de muitas crianças e jovens e ocupando um lugar de destaque nos seus interesses. Porém, o excesso de violência em alguns jogos tem contribuído para a legítima inquietação em torno dos seus efeitos na população mais jovem. Com base nas teorias que têm contribuído para a investigação no domínio dos efeitos da exposição à violência transmitida pelos media, este artigo procura reflectir sobre o impacto que a utilização de jogos, com conteúdos de violência, poderá exercer nos jogadores mais jovens. Tecem-se algumas considerações a propósito dos discursos que emergem sobre esta temática e, por fim, apresentam-se algumas estratégias de intervenção.

**[UN]REAL VIOLENCE:
CONTRIBUTION TOWARDS A REFLECTION UPON
THE IMPACT OF VIOLENCE IN ELECTRONIC
GAMES ON CHILDREN AND TEENAGERS**

Currently, electronic games are a very popular form of entertainment. They are part of the daily activity of many children and teenagers and are high on their list of interests. However, the extreme violence in certain games has contributed to a rightful concern regarding its effects on youth. Based on the theories that have contributed to research in the field of the effects of exposure to media violence, this paper seeks to reflect upon the impact that the use of games with violent content may have on younger players. Some considerations are made with respect to the speeches that emerge about this theme and, finally, several intervention strategies are presented.

Célia Quico

“IT CAME FROM OUTER SPACE”: JOGOS DE COMPUTADOR INVADEM PROGRAMAÇÃO E SERVIÇOS DE TELEVISÃO DIGITAL

A convergência da televisão digital com os jogos de computador é cada vez mais uma realidade. Neste artigo serão apresentadas três vertentes desta convergência:

- a oferta de jogos pelos operadores de televisão digital e pelos canais de televisão;
- a oferta de programação baseada em jogos de computador pelos canais de televisão;
- a oferta de jogos com interação via SMS pelo operadores de televisão digital e pelos canais de televisão,

Em conclusão, são apresentadas duas linhas de evolução desta convergência no curto-médio prazo:

- 1) o lançamento de novos formatos de entretenimento, que conjugam diferentes meios (TV, Telemóvel, PC, PDA, etc) na definição de uma experiência de jogo acessível a qualquer hora e em qualquer lugar,
- 2) o lançamento de novos aparelhos que aliam as funcionalidades de uma consola de jogos à de uma *set-top box* avançada de televisão digital.

ABSTRACT

The convergence of digital television and computer game is becoming more and more a reality. In this paper, three different angles of this convergence shall be presented:

- the digital television operators and broadcasters’ games offer;
- the broadcasters’ offer of TV programs based on computer games;
- the digital television operators and broadcasters’ SMS-TV games offer.

In conclusion, two evolution paths for the short-medium term shall be presented:

- 1) Pervasive gaming: new entertainment formats that blend different media (TV, Mobile Phones, PCs, PDAs, and so on) in order to define a game experience available anytime and anywhere,
- 2) Home Media Centers: new devices that integrate the games console’s functionalities to those of an advanced digital television set-top box.

ÍNDICE

CALEIDOSCÓPIO

Editorial 5

Artigos

Espen Aarseth

O jogo da Investigação: abordagens metodológicas
à análise de jogos 9

Luís Filipe B. Teixeira

Ludologia (Jogo #1/Nível #2). Em torno
da fenomenologia do jogo cerimonial: Do lúdico
à categoria operatória do sagrado 25

Luís Cláudio Ribeiro

Para além do jogo e da arte 39

Jorge Martins Rosa

O lúdico e o aleatório na ficção científica
de Philip Dick 47

Patrícia Gouveia

Jogos de simulação: no jardim infantil
a vida inteira 57

Filipe do Vale

Jogos de computador e sistemas emergentes 75

Rui Pereira Jorge

A música dos videojogos 85

Patrícia A. Ferreira

Violência (ir)real? Contributo para uma reflexão
acerca do impacto da violência dos jogos
electrónicos nas crianças e nos jovens 95

Célia Quico

«It came from outer space»: jogos de computador
invadem programação e serviços de televisão
digital 107

Recensões 123

Resumos 131

Departamento de Ciências da Comunicação, Artes e Tecnologias da Informação



UNIVERSIDADE LUSÓFONA
de Humanidades e Tecnologias
Humani nihil alienum

Dezembro de 2003

