

1

Games, narrativas conectadas

O estudo dos jogos eletrônicos parece datar dos anos de 1990, quando, ainda que em sua versão mais simples, já estavam comemorando pelo menos trinta anos de presença no imaginário de jovens e crianças. Se é possível arriscar uma explicação para essa demora, pode-se apontar para o fato dos jogos eletrônicos não estarem, sob certo ponto de vista, na esfera das atividades ditas “sérias”, vinculadas à produção ou a certas concepções de cultura.

Mas, ao que tudo indica, a sociedade não pensava assim. Os jogos eletrofinos foram adotados como forma de entretenimento desde seus primeiros espécimes, os jogos *arcade* – conhecidos no Brasil como “fliperamas”. A partir dos anos de 1970, nos Estados Unidos e Europa, e da década seguinte, no Brasil, os *videogames*, já em versões menores, ganharam o espaço doméstico e se tornaram um elemento de diversão familiar.

Nas poucas vezes em que eram tema de discussões, o ponto de vista tendia a ser negativo – “jogos violentos induzem crianças à violência” era um discurso comum, ressuscitado de tempos em tempos para explicar alguns acontecimentos. A perspectiva era de que os *games* teriam “efeitos” potencialmente nocivos à sociedade.

A partir dos anos de 2000, no entanto, foi possível observar, em linhas gerais, uma mudança nesse ponto de vista à medida que os *games* e seus jogadores, os *gamers*, ocupavam espaços sociais importantes e, mais ainda, pareciam desenvolver seu próprio repertório cultural.

No lugar de pensar em *efeitos*, passou a ser necessário entender os *games* como uma forma de cultura, vinculada a uma prática social, ou seja, como os *games* se *articulavam* com o cotidiano de seus jogadores e permitiam, por exemplo, o estabelecimento de relações de parceria e mesmo amizade entre *gamers*.

Do fliperama às redes *online*

Uma das diferenças principais entre os jogos eletrônicos e seus antecessores é o uso de uma interface digital. Jogos sempre demandaram um suporte físico, como peças de xadrez, cartas de um baralho para acontecerem. No caso do digital, a interface gráfica não só dispensa esses materiais como também abre caminhos para a construção de formas de imitação muito mais elaboradas.

Os primeiros modelos, ainda nos anos de 1950 e 1960, eram os chamados “Arcade”, jogos de fliperama. As máquinas, com tamanho próximo ao de uma geladeira, geralmente ficavam em lojas especializadas. Uma segunda geração, já com tamanho e preço adequados ao consumo doméstico, foram os consoles, como o Atari, o Master System, Mega Drive e, posteriormente, o NES, Wii, PlayStation e o Xbox. Finalmente, uma terceira geração, que não eliminou a segunda, vale lembrar, é a dos jogos para computadores, geralmente disponíveis em CDs ou DVDs, a caminho da realidade virtual. O uso de computadores como suporte digital aliados à internet permitiu o desenvolvimento de jogos em rede, compartilhados por comunidades de jogadores de diversos lugares.

Mas o que é um jogo?

No vasto campo da cultura humana, os jogos parecem ocupar um lugar, próximo à brincadeira e à diversão. E, de fato, o ato de jogar envolve, ao mesmo tempo, uma imitação da realidade, que os filósofos gregos antigos chamavam de *mimesis*, e também de passatempo, trabalhando com a parte lúdica do ser humano – do latim *ludus*, brincadeira. O ato de jogar parece ser inerente à espécie humana, que encontra no jogo não apenas uma distração, mas também uma forma de aprendizado.

Em sua dimensão enquanto *mimesis*, o jogo é uma imitação, nem sempre literal, das atividades ditas “sérias” da conduta humana. O jogo de xadrez, por exemplo, imita a estratégia militar de reis na tentativa de vencer, pelo planejamento, seus adversários. Um jogo como *Banco Imobiliário* (“Monopoly”, na versão original), por sua vez, imita as atividades financeiras da sociedade contemporânea.

Nessa dimensão de aprendizado, o jogo parece auxiliar o ser humano a aprender também que existem *regras* em suas ações que não podem ser quebradas. Em um jogo eletrônico, por exemplo, há limites e ações que não po-

dem ser feitas. Quando alguém descobre como quebrar uma dessas regras, o jogo fica mais fácil, mas menos interessante na medida em que o desafio, algo fundamental em um jogo, é deixado de lado.

No caso dos jogos digitais, o estabelecimento dessas regras é pensado a partir de um programa, desenvolvido por especialistas, que vai oferecer um universo limitado de ações para os jogadores. No entanto, para além disso, em geral os *games* incluem essas regras no contexto de algo maior, que, em geral, deixa o jogo muito mais interessante: uma *narrativa*.

O jogo como narrativa

Jogos são maneiras de contar histórias. Ao reproduzir, por exemplo, as etapas de uma epopeia, com inimigos a derrotar e objetivos a alcançar, jogos podem ser associados, em certa medida, com narrativas míticas, nas quais um herói deve cumprir uma série de tarefas progressivamente difíceis para alcançar um determinado prêmio – nesse sentido, talvez não seja chocante pensar que os mitológicos trabalhos de Hércules pudessem se tornar um *game* tão interessante quanto *Mario Bros*.

Essas narrativas se transformaram consideravelmente com o tempo.

Os primeiros jogos digitais eram simples: a ação acontecia quase desligada de um contexto. Em jogos clássicos de Atari, como o *Enduro*, as fases se repetiam em *loop* com graus de dificuldade maiores, mas sem fim. No *River Raid*, o jogador pilotava um avião destruindo alvos inimigos em um número infinito de fases.

No entanto, logo os jogos ganharam personagens, primeiro passo para se transformarem em narrativas mais elaboradas. O personagem Mário, por exemplo, surge no *game Donkey Kong* com a missão de salvar a princesa. Posteriormente, ganha seu próprio jogo e a narrativa, bem como a interface gráfica, se torna mais complexa.

À medida que os processadores centrais dos *games* e computadores se tornam mais potentes, as narrativas também ganham em interesse e complexidade, oferecendo aos jogadores uma considerável autonomia para tomar decisões e influenciar os rumos da história. Os jogos passam a ser narrativas interativas, construídas na interação entre o jogador e a premissa do *game*.

Não é por acaso que jogos eletrônicos sejam um ambiente para narrativas originalmente pensadas para outras mídias. A partir dos anos de 2000, em termos gerais, filmes de sucesso são acompanhados de *games* nos quais a

narrativa do filme pode ser vivida pelos jogadores. Em certos casos, partes da história do filme são contadas ou reelaboradas nos *games*. O jogo *Enter the Matrix*, por exemplo, revela elementos importantes para a compreensão da trama do segundo e terceiro filmes da trilogia.

A própria História se torna um elemento de reelaboração no universo dos *games*. A partir do momento em que a narrativa é elaborada pelo jogador a partir das regras definidas pelo jogo, é possível usar narrativas históricas como base. A série *Age of Empires*, por exemplo, coloca o jogador na posição de um governante, com a opção de desenvolver seu próprio Estado de maneira diversa, e talvez mais bem-sucedida, do que ocorreu de fato.

Sociabilidades entre *gamers*

Os jogos *online* acrescentaram outra dimensão a essa perspectiva do *game* como narrativa. Nos jogos disputados simultaneamente por milhares de jogadores, cada um deles vivendo uma personagem ou desempenhando um papel na história, há a construção coletiva de narrativas que ultrapassam o espaço do jogo, muitas vezes transbordando para relações pessoais. É o caso, por exemplo, dos *Massively Multiplayer Online Roling Play Game*, os MMORPGs. Em tradução livre, “jogo de vivência de papéis jogado em massa por múltiplos jogadores”. Dito de um modo simples, um jogo no qual os jogadores vivem personagens, e do qual participam milhares de pessoas ao mesmo tempo.

Invadir países, só de brincadeira

Talvez só a televisão tenha atraído tantas discussões e críticas a respeito de sua influência quanto os *games*. Nos dois casos, há tanto discursos apocalípticos quanto visões positivas.

O argumento em relação ao potencial daninho dos *games* é similar àquele usado desde os anos de 1950 para criticar a televisão: as pessoas seriam influenciadas pelo meio, sendo levadas a agir conforme viram acontecer na tela. Ou seja, *games* violentos, assim como programas de televisão violentos, poderiam levar as pessoas a serem violentas.

Por mais sedutor que seja esse argumento, sua comprovação na prática é um pouco mais difícil do que parece: como provar que um comportamento violento foi ditado por um jogo? E o fato de uma pessoa jogar *games* violentos necessariamente indica que ela não saiba distinguir o jogo da realidade?

Por outro lado, para uma pessoa com inclinações violentas, o uso indiscriminado de jogos agressivos (alguns *bastante* explícitos na agressividade, diga-se de passagem) não pode de fato se articular com tendências pessoais e, assim, ser o estopim para atos violentos? E em que medida vale a pena expor alguém, mesmo que não seja particularmente agressiva ou um pirado em potencial, a uma narrativa na qual aniquilar o inimigo é o grande objetivo?

Em seu livro *Fans, bloggers and gamers*, Henry Jenkins oferece uma visão de caráter cognitivo e mesmo ético dos jogos digitais. Eles teriam, em sua opinião, a capacidade de estimular a inteligência e o senso de obediência às regras. Afinal, para jogar, é necessário atenção, concentração, criatividade e respeito às regras estabelecidas.

Se é possível fazer uma síntese, com o risco que isso traz e as precauções devidas na leitura, poderia ser algo assim:

Críticas	Possibilidades
<ul style="list-style-type: none"> • Pessoas podem ser influenciadas por jogos violentos ou agressivos. • Jogador não consegue distinguir fantasia/realidade. • Dispersão e pouca capacidade de concentração no aprender. • Influência negativa no comportamento da criança; há casos comprovados de influência negativa. • O jogo é individual; fim das sociabilidades presenciais. 	<ul style="list-style-type: none"> • O problema está no indivíduo, não no jogo. • Aprendizagem digital aberta, dispersa e em fluxo contínuo. • O comportamento individual é fruto de inúmeros fatores. • Não há dados conclusivos sobre o papel dos jogos. • Jogos permitem formas de sociabilidade digitais <i>online</i>.

Se essa discussão está longe de encontrar uma resposta fechada, vale lembrar que a incorporação dos *games* como objeto de estudos e pesquisas em várias instâncias, como universidades e centros de investigação, podem oferecer ideias e conceitos mais amplos para se pensar uma prática altamente disseminada pela sociedade – se divertir, imitando na tela algo que talvez não seja possível no mundo em mais dimensões. *Game over*.

☉ *Start*

ASSIS, J.P. *Artes do videogame*. São Paulo: Alameda, 2007.

FEITOZA, M. “Games e aprendizagem semiótica: novas formas de sentir, pensar, conhecer”. In: SANTAELLA, L. & ARANTES, P. (orgs.). *Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir*. São Paulo: 2011.

RANHEL, J. "O conceito de jogo e os jogos computacionais". In: SANTAELLA, L. & FEITOZA, M. *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage, 2009.