
Mais do que apenas quebrado: retóricas da exfuncionalidade em jogos eletrônicos contemporâneos¹

Pedro Drumond²

Universidade Federal Fluminense

RESUMO

Nossa paisagem midiática contemporânea parece incorporar cada vez mais ao repertório sensível de suas interfaces, mecânicas e jogabilidades as aparições disfuncionais e defectivas de seus funcionamentos imprevistos. Identificamos todo um fascínio renovado sobre como as máquinas se comportam e o que produzem enquanto mal-funcionam: filmes e programas televisivos que reproduzem em tela os comportamentos aberrantes da imagem digital como formas de apelo dramático, músicas que harmonizam seus arranjos com os artefatos sonoros oriundos dos erros de leitura e reprodução dos arquivos digitais, aplicativos fotográficos de celular que simulam a aspectualidade do corrompimento de dados nas imagens de seus usuários. O artigo pretende examinar os casos recentes de jogos eletrônicos que se pautam por essas estratégias, ao ofertarem experiências caracterizadas pela simulação da falha sistêmica, da instabilidade súbita e irresponsividade, em busca de excêntricos efeitos lúdicos em seus jogadores.

PALAVRAS-CHAVE: exfuncionalidade; *glitch*; estéticas do mau-funcionamento; videogames.

Introdução: cartuchos *tiltados* e harmonias temerosas

É década de 1990. Um dos aparelhos de *videogame* mais populares do momento é o Super Nintendo, que utilizava cartuchos como sua mídia de jogos, vulgarmente conhecidos em regiões do Brasil como "fitas", que eram alocadas diretamente na parte superior do aparelho. Por depender de um encaixe manual do usuário, muitas estratégias improvisadas foram desenvolvidas para solucionar os temerosos cenários em que o jogo se recusava a iniciar, provavelmente em razão de algum problema de contato entre o cartucho e o console. As táticas inusitadas envolviam a limpeza dos contatos do cartucho com borrachas escolares ou até mesmo os supersticiosos "assopros" para remoção de acúmulo poeira. Um recurso mais inesperado consistia em descumprir a instrução de encaixe correto da mídia e pressionar levemente o botão de ejeção de cartucho logo após a acoplagem, com força apenas o bastante para que a fita desconectasse minimamente de

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XXI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutorando do PPGCOM-UFF na linha de Estéticas e Tecnologias da Comunicação.

seu encaixe total. Não é de todo improvável que problemas de desgaste material fossem solucionados através desse truque, por corrigir o posicionamento do cartucho em seu suporte. Esse método, no entanto, nem sempre era bem-sucedido.

Em razão da instabilidade desse estado limítrofe de conexão e desconexão do cartucho, não era incomum que os jogos, mesmo quando acionados, tivessem um desempenho precário, constantemente sofrendo *tilts*, falhas que comprometiam a integridade dos jogos ao ponto do travamento ou reinicialização. Como os controles do aparelho ainda eram ligados ao console através de fios, qualquer mínimo solavanco transformava a penosa solução em um verdadeiro teste de frustração. Essa técnica de posicionamento cuidadoso do cartucho era frequentemente o último recurso de sobrevivência de jogos que já estavam "prestes a morrer", principalmente se considerarmos a baixa qualidade das fitas "piratas" que eram facilmente encontradas no mercado informal. Haviam, no entanto, casos mais raros em que os jogos não simplesmente congelavam ou reiniciavam diante de nossos olhos, mas seguiam de alguma maneira jogáveis - mesmo quando intercedidos por uma série de erros de carregamento e de problemas de responsividade. Inesperado, esse acontecimento era quase equivalente ao descobrimento de algum conteúdo secreto ou escondido do jogo, fazendo de sua completa impossibilidade de reprodução calculada um evento misterioso e fascinante.

Speedy Gonzales: Los Gatos Bandidos (ACCLAIM, 1995) era um dos jogos da minha coleção que reproduzia com mais facilidade esse tipo de comportamento imprevisto, quando submetido a tal estratégia de "desencaixe", conhecida como *cartridge tilting* em língua inglesa. Devido à sua facilidade particular de ser acionado em tal modo "defeituoso", havia todo um divertimento próprio em tentar fazer o jogo "funcionar" sob estado acidental. Quando a manobra era "bem-sucedida", formulação indevida já que o sucesso do *cartridge tilting* consiste em submeter o cartucho ao mau-funcionamento, as telas do jogo já apareciam quase irreconhecíveis, atravessadas por ruídos, deformações e artefatos gráficos geométricos³. Os comandos da jogabilidade também não respondiam como o usual e a tentativa de acessar as fases iniciais do jogo redundavam em retornos constantes às telas de abertura. Essa repetição em *loop* e o recomeço perpétuo da trilha temática do jogo produzia um certo efeito cômico que desarmava o estranhamento inicial,

³ Não pude encontrar nenhum registro do comportamento específico de *Speedy Gonzales: Los Gatos Bandidos* nesse estado mencionado. No entanto, a experiência era bastante parecida com o que é apresentado no seguinte vídeo: <https://youtu.be/eEwEDTo6-3Y> (Acesso: 08/04/2021).

principalmente quando essa forma subversiva de uso era demonstrada pela primeira vez para um espectador desavisado, que sem dúvidas estaria em dificuldades de compreender por que o cartucho estava sendo colocado e retirado seguidas vezes quando o jogo já havia funcionado em uma das inúmeras tentativas. O propósito era, como sabemos, fazer o jogo “não-funcionar”.

Permanecendo no campo da memória, mas saindo do testemunho pessoal, o lançamento da plataforma *Playstation* também propiciou encontros inesperados de natureza similar à dos *cartridge tilts*. Como a mídia de jogos do *Playstation* consistia em discos do tipo *CD-ROM*, muitos usuários curiosos tentavam inserir discos não proprietários no console. Embora o *Playstation* fosse capaz de reproduzir as faixas de áudio de álbuns musicais em cd, a maior parte dos casos de inserção de discos inadequados resultava apenas em uma protocolar aparição de uma tela de aviso sobre a necessidade de inserção de um disco de formato apropriado. Existia, no entanto, casos raros em que discos não reconhecidos pelo console serviam de gatilho para um comportamento imprevisível e disfuncional do aparelho. Nomeado pelos entusiastas de *fearful harmony*⁴, esse erro de inicialização consiste em uma aparição da tela de abertura do sistema do console intercedido por erros de imagem e artefatos gráficos que vão se agravando gradativamente. O quadro é chamado de *fearful harmony* porque a distorção gradual da imagem é seguida de uma reprodução também distorcida do efeito sonoro que tipicamente acompanhava o surgimento da tela de inicialização do console. Esse desenvolvimento progressivo do arruinamento do vídeo e som confere tons soturnos ao testemunho do *fearful harmony*, fazendo com que ele circulasse no Brasil como uma lenda urbana.

Todo esse preâmbulo nostálgico busca definir contornos preliminares de uma modalidade estético-midiática que defino como “exfuncional”. Longe dos cenários típicos de *tilt* que ameaçavam os períodos normais de jogo, em que travamentos, erros e reinicializações produziam apenas desprazer, interrupção e frustração, o estatuto do erro nos *cartridge tilts* e no *fearful harmony*, por exemplo, instauravam um regime de atrações muito particular, de uma experiência ainda lúdica mas distante das dinâmicas convencionais do que reconhecíamos como próprias do *videogame*. Tais casos estão

⁴ Embora seja o mais famoso, o *fearful harmony* não é o único cenário de erro de inicialização do *Playstation 1*. Há todo um catálogo feito por entusiastas sobre esses quadros de erro. Uma reprodução do *fearful harmony* pode ser conferida no seguinte vídeo: <https://youtu.be/uTQan-O3lNM> (Acesso: 05/08/2021)

muito mais próximos de outros tipos de interações orientadas ao “mau-uso” dos aparelhos, como quando percorríamos as telas dos televisores de tipo CRT com ímãs, causando todo tipo de deformação de cores e formas no conteúdo exibido. A fonte de satisfação, nesse caso, não era lastreada em qualquer desafio ou objetivo específico de uma “utilidade de jogo”, mas na simples navegação experimental por esses sistemas intercedido pelo erro.

Saltando ao presente de escritura deste artigo, investigo casos contemporâneos de jogos eletrônicos que ofertam experiências qualificadas por apelos retórico da simulação da falha sistêmica, da instabilidade súbita e da irresponsividade, produzindo excêntricos efeitos lúdicos em seus jogadores, de fatura próxima, ainda que intencionalmente programada, desses velhos encontros acidentais com o mau-funcionamento dos sistemas de *videogame*. A análise se concentrará em *Doki doki literature club!* (Team Salvato, 2017) mas casos como o de *Calendula* (Blooming buds, 2016) e *Everything is going to be ok* (Alienmelon, 2017) também serão destacados nesse mapeamento de jogos que gozam de relativo sucesso midiático por surpreenderem o cenário *indie* ao tematizarem suas apresentações a partir da noção de que seus sistemas operacionais estão intercedidos por erro e corrupção de dados: exfuncionalidades jogáveis.

Aquém de reparos: do modo de existência de objetos exfuncionais

A noção de exfuncionalidade é uma importante clarificação conceitual proposta na tese “Ruínas do sensível: estéticas e retóricas da exfuncionalidade na paisagem midiática contemporânea”, em desenvolvimento no PPGCOM-UFF⁵. A pesquisa examina as formas e razões pelas quais nossa paisagem midiática contemporânea parece incorporar cada vez mais ao repertório sensível de suas interfaces, mecânicas, jogabilidades e audiovisualidades as aparições disfuncionais e defectivas de seus funcionamentos imprevistos. Desse modo, o que está sendo realizado nesse artigo é uma investigação local e aplicada de uma questão mais abrangente. Por isso, é necessário dedicar um segmento de exposição sintética do conceito de exfuncionalidade.

É claro que a paisagem midiática descrita acima pode ser reduzida aos efeitos tardios da influência dos movimentos da *glitch art*, que animaram a experimentação artística na primeira década dos anos 2000, na cultura massiva. No entanto, se a transição

⁵ Uma exposição de resultados preliminares dessa pesquisa foi apresentada aos pares em DRUMOND, 2020.

das tendências da arte de vanguarda ao campo do consumo tipicamente destitui as formas estéticas de sua conceitualidade original, tornando-as meros traços de estilo, podemos notar nesse cenário derivado da *glitch art* uma curiosa permanência dos valores conceituais da falha e da disfuncionalidade nos produtos, que fazem uso retórico desses elementos estéticos que dotam a experiência de um certo valor-de-erro⁶. É por essa razão que alego a existência de uma espécie singular de objeto cultural que habita nossa arena midiática atual, chamado “exfuncional”.

Objetos exfuncionais exibem comportamentos intercedidos pelo erro e pelo mau-funcionamento mas não figuram meramente como os casos problemáticos ou indesejados de disfuncionalidade das mídias e aparelhos. Ao contrário, são reconhecidos em sua capacidade singular de “não-funcionar”. O conceito de exfuncionalidade não corresponde, portanto, ao ímpeto classificatório que estabelece um termo como atalho para a descrição bem-sucedida de uma forma específica de configuração técnica de um objeto. Ao contrário, o conceito aqui tem o papel de expressar o *comprometimento* de um sujeito que admite a existência de um objeto singular que emerge no fracasso de sua função prevista, não importando se esse fracasso é real ou simulacional.

Ora, qual é então a diferença entre a constatação de um quadro disfuncional desse outro, supostamente “exfuncional”? Evidentemente, a diferença não é material mas pragmática: enquanto cenários disfuncionais são normalmente reconhecidos por juízos que atestam apenas a impertinência e impossibilidade de uma experiência completa, como em declarações do tipo “isso não funciona” ou “isso não está funcionando”, o objeto exfuncional é aquele referido através do excêntrico juízo contrassensual que diz “isso está não-funcionando”, ou seja, existe somente para uma atitude que assume a aparição defeituosa como condição de um objeto qualificado por seu valor-de-erro.

Devo assumir nesse momento que não posso clamar autoria do termo “exfuncional”, ainda que minha apropriação do conceito tenha alterado substancialmente o significado atribuído a ele. Em *Aesthetic Creation*, Nick Zangwill, filósofo moderadamente reconhecido no campo da teoria estética de matriz analítica, dedica uma ampla reflexão à tradição do “funcionalismo estético”. Para Zangwill, obras de arte são

⁶ Devemos reconhecer aqui a condicionante histórica envolvida. É natural que certos efeitos estéticos oriundos dos cenários de mau-funcionamento das mídias sejam reificados na cultura ao ponto de não figurarem mais como falha. É o caso, por exemplo, da distorção sonora na música e das aberrações cromáticas em fotografias. O que interessa para essa pesquisa é precisamente esse horizonte fenomenológico em que algo comparece à experiência como instância de erro, defeito e falha.

artefatos funcionais, assim como quaisquer outros objetos práticos de uso, como ferramentas ou dispositivos, não tanto porque a arte se presta à alguma necessidade objetiva, mas porque ela nada mais seria do que a criação de objetos que funcionalizam suas propriedades estéticas. Não tencionamos debater essa posição em particular. Para além dessa tese sobre o funcionalismo estético da arte, nosso interesse é em uma constatação posterior de Zangwill, de que "(...) ter uma função é uma propriedade relacional. Mais especificamente, trata-se de uma propriedade histórica" (ZANGWILL, 2007, p.98).

O que isso significa e por que interessa? Significa que, para autores como Zangwill que se consideram "essencialistas fracos" no argumento sobre a origem composicional dos objetos, aquilo que define decididamente a integridade e identidade de um objeto não é a matéria bruta de sua constituição, ainda que ela seja relevante; mas sim a sobrevida de sua funcionalidade, que é relacional, e continuidade espaço-temporal, coordenadas que são historicamente determinadas. Sob este argumento, a resposta do "essencialista fraco" para o paradoxo do navio de teseu, aquele que se pergunta sobre a identidade de uma embarcação que ao longo dos anos de viagem sofreu inúmeros reparos ao ponto de não ter nenhum de seus materiais originais de confecção, seria aquela que defende que se trata do mesmo objeto tanto na partida como na chegada, porque segue íntegro em sua continuidade funcional e espaço-temporal, portanto histórica. Segue necessariamente dessa posição que um determinado nível de alteração no registro de funcionalidade de um objeto implica em uma transição histórica que modifica sua identidade. É isso que levará Zangwill a pensar no horizonte "exfuncional" de objetos:

Relógios devem marcar o tempo, mas nem todos o fazem: alguns são defeituosos. Não é como se eles fossem relógios e agora não mais. Eles continuam sendo relógios, ainda que não funcionem. Outras coisas não são mais relógios, são ex-relógios. Um artefato é uma coisa criada com certa intenção, que é aquela de dotar o objeto de algumas propriedades significativas. Além disso, o objeto deve ter também algumas de suas propriedades como resultado da ação de um indivíduo agindo sob aquela intenção. Podem haver, no entanto, cafeteiras que fracassam em sua disposição de fazer café. Por outro lado, se ela fracassa demais em sustentar sua disposição ao papel causal associado às cafeteiras isso significa que a partir de um determinado ponto a coisa não é mais, de forma alguma, propriamente classificada como uma cafeteira. Mas então, qual é a diferença entre uma cafeteira quebrada e uma ex-cafeteira? Algumas coisas estão mais do que apenas quebradas. (ZANGWILL, 2007, p.110-111)

É preciso citar o longo trecho acima em sua integridade para que fique claro como minha apropriação do termo "exfuncional" mudará consideravelmente seu sentido. A

argumentação de Zangwill explicita a necessidade de diferenciar um regime de disfuncionalidade de outro menos evidente, aquele das coisas que estão "mais do que apenas quebradas". O ponto fundamental é investigar os limites da capacidade funcional de um objeto para que ele seja reconhecível em sua identidade própria. Por isso não há tanto mistério em relação ao estatuto disfuncional, afinal, um objeto que por qualquer razão esteja impedido de funcionar perfeitamente ainda está sendo definido, mesmo que negativamente, por sua função originária. Suas propriedades particulares, derivadas de seu estatuto disfuncional, ainda se relacionam diretamente às propriedades e funções do objeto em estado íntegro de funcionamento. Se voltarmos ao essencialismo fraco de Zangwill, é fácil compreendermos que uma possível falha mecânica, defeito material ou mesmo degradação física não quebram necessariamente a continuidade funcional e espaço-temporal do objeto. O exfuncional de Zangwill compete apenas aos casos mais extremos em que o comprometimento da capacidade de um objeto funcionar interrompe definitivamente essa continuidade; Por essa razão,

Se quebramos um relógio frágil por pisarmos nele, ele continua sendo um relógio mesmo que esteja além de qualquer reparo. Porém, se nós o trituramos até que vire um pó metálico, então não se trata mais de modo algum de um relógio, apesar da persistência de sua matéria original. (ZANGWILL, 2007, p. 111-112)

Não é nenhuma surpresa, portanto, que Zangwill mencione apenas o "exfuncional", mas nunca uma "exfuncionalidade". A razão é clara: para sua teoria, o "exfuncional" é simplesmente denotativo, é a atualidade de um objeto incapacitado de ser associado à qualquer registro presente de funcionalidade, mas cuja existência é condicionada por um objeto funcional anterior, em relação ao qual o objeto exfuncional é uma discontinuidade. Posso dizer, correndo algum risco de simplificação pedagógica, que o "exfuncional" em Zangwill é o horizonte genérico de extinção de todo e qualquer objeto funcional. Assim, penso que é difícil encontrarmos real pertinência para esse uso do conceito, já que ele se presta apenas ao mapeamento do caso mais último, ao ponto do absurdo, de uma teoria sobre a identidade de objetos. O que ganhamos quando somos capazes de dizer que as cinzas de um móvel inteiramente incendiado é um "ex-armário"? É aqui que percebo a oportunidade do seguinte gesto: poderíamos extrair do "exfuncional" denotativo de Zangwill uma derivação conotativa que faria gênese de uma possível "exfuncionalidade"? Afinal, se o "exfuncional" de Zangwill aponta apenas para objetos historicamente esgotados, tão privados de identidade que se definem apenas pela

constatação negativa de não serem mais aquilo que uma vez foram, não poderíamos também pensar em objetos que, em um "presente atípico", não estão sendo aquilo que de fato são?

É uma posição como essa que estaria a altura da particularidade de uma paisagem midiática marcada pelo acidental, pouco determina pela extrema defecção, deterioração ou extinção material e muito definida pelos horizontes instáveis dos *bugs*, *glitches*, *crashes*, todo esse novo glossário de aparições imprevistas e comportamentos aberrantes das tecnologias digitais que apontam menos para a dimensão concreta da passagem do tempo e da influência da natureza sobre os componentes físicos dos aparelhos e mais para o universo abstrato dos acidentes computacionais, do corrompimento de dados, dos erros sistêmicos, das incompatibilidades entre diferentes arquiteturas de informação. Se para Zangwill o exfuncional era aquele objeto materialmente desintegrado, extinto, mais do que apenas quebrado e além de qualquer reparo, o nosso objeto exfuncional também é mais do que apenas quebrado, mas está "aquém" de reparos. Por que "aquém"? Ora, não é que ele não *possa* ser restaurado, mas que não *deve* ser, o objeto exfuncional sob esse novo tratamento só existe nesse intervalo em que algo produz determinado efeito apenas enquanto mal-funciona.

Apresentado o conceito de exfuncionalidade, antecipo que essa tipificação permite que uma série de jogos contemporâneos sejam melhor compreendidos na especificidade de suas estratégias lúdicas: Seria possível "jogar o exfuncional"? Não apenas acreditamos que sim como propomos que há uma efervescência de experiências jogáveis que se fabricam através de usos retóricos da exfuncionalidade.

“Eu provavelmente posso consertar isso”: Corrompimento e corrupção em *Doki Doki Literature Club!*

Com seu lançamento súbito e gratuito na plataforma de venda de jogos *Steam*, *Doki Doki Literature Club!* tornou-se rapidamente um fenômeno cultural. *Doki Doki...* se apresenta preliminarmente como apenas mais um jogo do gênero *visual novel*, mais especificamente de temática *dating sim*. Muito populares no Japão, *Visual novels* são jogos relativamente próximos da tradição dos cibertextos e da literatura ergódica (AARSETH, 1997), exigindo dos jogadores uma participação em tramas que se desenvolvem através de cenas de diálogo em que a tomada de decisão conversacional

altera o rumo dos acontecimentos. O subgênero *dating sim*, por sua vez, tematiza essa mecânica de "gestão conversacional" dentro do universo de dramas amorosos, com mecânicas de flertes e conquista de parceiros, geralmente envolvendo escolhas de afinidade e solução de conflitos de interesse. O jogador de *Doki Doki...* é convidado a participar das atividades de um clube de literatura, acompanhado de quatro meninas que disputam sua atenção. Para além das decisões de diálogo, o jogador deve optar entre as personagens coadjuvantes aquela que será o seu interesse afetivo. Em *Doki Doki...* todo esse universo escolar de romances juvenis é embalado por uma estética *kawaii*. No entanto, e eis o fator de sucesso de *Doki Doki Literature Club!*, esse ambiente fofo, inocente, confortável e acolhedor não se mantém por muito tempo.

O fim do primeiro ato de *Doki Doki...* é perturbador. Após algumas horas de jogo em um *dating sim* relativamente tradicional, a personagem Sayori, amiga de infância do protagonista, se suicida subitamente logo após declarar seus sentimentos amorosos reprimidos. A capacidade do jogador optar por corresponder aos afetos de Sayori não tem qualquer poder de impedir esse acontecimento que marca a transição do jogo *dating sim* ao sistema exfuncional. A horrível cena do suicídio de Sayori instaura um momento de interrupção das lógicas até então associadas com o funcionamento esperado de *Doki Doki Literature Club!* A música, antes singela e alegre, ganha timbres e tonalidades soturnas e toda a parte visual passa a ser atravessada por deformações e ruídos visuais. Em um determinado momento um texto aparece sobreposto à tela, anunciando que "Uma excepcionalidade ocorreu". Mais do que isso, o texto "*File "game/script-ch5.rpy", line 307. See traceback.txt for details*" aponta diretamente para a infraestrutura de dados do jogo. O jogador pode sair da janela em execução e investigar imediatamente o diretório de instalação do software em seu computador, onde encontrará o arquivo *traceback.txt*. Nele, entre várias linhas de programação, está escrita a seguinte mensagem: "Oh Deus, espero não ter quebrado nada, espera um segundo, eu provavelmente posso consertar isso...Eu acho...Isso provavelmente seria bem mais fácil se eu apenas a deletasse. Ela é quem está fazendo as coisas ficarem tão difíceis. Ahaha! Bem, aqui vou eu."

A própria infraestrutura programática do jogo, sua dimensão de software, começa a fazer parte da experiência, tornando-se "área jogável", nublando as fronteiras entre as ações que são praticadas no espaço diegético e no espaço não-diegético⁷, ainda que, como

⁷ Concordo aqui com a tentativa de conceituação da dimensão "não-diegética" em jogos elaborada por Alexander Galloway em "Gaming: essays on algorithmic culture" (GALLOWAY, 2004, p.08)

veremos, o diretório de instalação do jogo se torne em *Doki Doki...* cada vez mais "diegetizado"⁸. Após esse acontecimento inesperado, o jogo anuncia seu súbito encerramento. O sistema reinicia e retorna ao menu de abertura. O campo de seleção que antes apontava para o comando de "iniciar novo jogo" aparece intercedido por um erro de formatação, dando lugar a um conjunto desconexo de caracteres fora de padrão. Se o jogador por acaso tentar "carregar" um progresso previamente salvo, terá a surpresa de encontrar todos os seus registros apagados. Não há qualquer escolha senão recomeçar o jogo, do início. Dessa vez, no entanto, o jogo estará quebrado.

Toda a experiência de repetição da trama de *Doki Doki...* em sua segunda progressão será qualificada por essa ideia de que o próprio sistema do jogo está intercedido por uma falha, causando constantes *glitches*, quebras e perturbações imprevistas em situações que o jogador já jogou anteriormente. Esse cenário de instabilidade se intensifica gradativamente até a conclusão da narrativa, que possui diferentes encerramentos possíveis que variam com a conduta assumida pelo jogador diante do cenário exfuncional. Se antes as mecânicas do *dating sim* correspondiam ao jogo de desafios e recompensas das interações afetivas entre os personagens, agora essas ações são ressignificadas maneiras de resistir e navegar por um sistema intercedido pelo mau-funcionamento.

A construção de *Doki Doki...* é especialmente sofisticada. Há toda uma longa preparação que estabelece o horizonte de normatividade funcional do jogo, profundamente apoiada em convenções de gênero, para que a quebra dessas lógicas tenham o devido impacto de uma grave corrupção da capacidade funcional. A atitude do jogador seguir na experiência apesar da aniquilação da sua progressão e do estado esteticamente arruinado do jogo é aquele comprometimento que reconhece o horizonte exfuncional como experiência possível: é reconhecer a sobrevivência de uma forma específica de *agência* que emergiria somente em quadros intercedidos pelo erro. Embora essa suposta modalidade exfuncional nos jogos possa ser redutível às já frequentes reflexões sobre metalinguagem e metalepse em jogos, acreditamos que há algo de muito

⁸ Em junho de 2021 uma edição retrabalhada de *Doki Doki Literature Club!* foi lançada. Além de conteúdos extras e melhorias técnicas, foi inserido no jogo a reprodução de um ambiente simulado de sistema operacional, o "metaverse". Isso foi feito para que esse trânsito entre jogo executado e infraestrutura de software fosse possível em outras plataformas, como consoles e celulares. Não posso deixar de destacar que esse artifício acaba diminuindo muito o impacto de ruptura da deriva exfuncional de *Doki Doki...* além de apresentar a infraestrutura material como já imediatamente "diegetizada", ao contrário da experiência original.

específico nesse tipo de "remissão ao dispositivo" que se modula a partir de uma quebra de transparência mediada pela ideia de falha. A modalidade exfuncional se define menos pelo motivo do "lembre-se que tudo não passa de um jogo", característica de jogos metalinguísticos ou "metaficcionais", e mais pelo motivo do "o que resta a fazer quando o jogo está arruinado?". O efeito aqui não é aquele de explicitação do regime de jogo, mas a própria perda de integridade do jogo. Em *Doki Doki...* esse efeito se traduz na impossibilidade do jogador retornar à inocência do *dating sim*, estando forçado às novas regras de uma *visual novel* de horror.

Aqui um detalhe é fundamental: não estou apenas destacando que *Doki Doki...* muda subitamente de gênero, inúmeros jogos o fazem. O ponto é que a passagem de *Doki Doki...* ao gênero de horror psicológico se dá justamente pela exfuncionalização do gênero *dating sim* previamente estabelecido. Jogar o exfuncional é habitar um ecossistema lúdico que, embora definido pelas coordenadas do jogo, se encontra nos limites de sua prescrição funcional inicial. Isso não significa que acreditamos que jogos sob a retórica exfuncional não sejam realmente jogos, mas sim que são jogos que extraem potenciais lúdicos da simulação de um cenário de "impossibilidade de jogo", uma impossibilidade que não faz com que o jogo seja extinto, mas que esteja, no caso de *Doki Doki...* literalmente, corrompido.

No clássico *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*, Roger Caillois dedica um segmento da primeira parte do livro sobre definição e classificação dos jogos aos horizontes nebulosos da "corrupção". Para Caillois, jogos podem ser corrompidos quando excessivamente contaminados por aspectos de um mundo exterior que desestrutura suas convenções e condições fundamentais, o que ele chama de "contágio de realidade". Esse contágio tem sentido duplo: é a realidade que é contaminada por impulsos primários de jogo, que são deslocados para fora do "refúgio" lúdico que os organizam em finalidade lúdica, e também o jogo que é contaminado pela realidade e perde as delimitações que garantem sua estrutura livre, "à parte", incerta e fictícia. Ou seja, o estudo da corrupção dos jogos tenta responder "(...) o que os jogos se tornam quando o muro rigoroso que separa suas regras ideais das leis difusas e insidiosas da existência cotidiana perde sua nitidez necessária." (Caillois, 2017, p. 69). Os exemplos listados por Caillois esclarecem bastante a questão: instintos de competição que animam jogos de rivalidade corrompem-se em violência, o gozo pela sorte e a aleatoriedade dos jogos de azar corrompem-se em superstição, a capacidade de abstração imaginativa dos jogos de interpretação

corrompem-se em autoalienação e despersonalização, o prazer pelos estados de risco e pela vertigem corrompe-se em vícios entorpecentes.

O que me interessa nesse ponto da reflexão de Caillois é menos esse estudo sobre as consequências sociológicas dos instintos de jogo e mais a intuição de que um quadro de jogo se fragiliza ao ponto da corrupção quando alguma força de perturbação descaracteriza as gramáticas de seu "espaço ficcional", que lhe garante uma semântica normativa. *Doki Doki...* em sua deriva exfuncional faz da simulação do "corrompimento de dados" a condição de uma perturbação da lógica funcional garantidora da integridade do espaço ficcional em que um certo regime de agência se encontrava prescrito e normativizado. Para além de dizer que o *glitch* e a falha quebram a transparência e fazem uma "remissão ao dispositivo", o corrompimento, mesmo que seja simulado, é uma apropriação dos efeitos de "contágio da realidade" como novas formas de apelo sensível aos jogadores, porque o acidente e a falha é o "real" suprimido pelo eficiente e o funcional.

Na reflexão de Caillois os impulsos elementares de jogo permanecem os mesmos seja nos quadros do jogo, na margem do mecanismo social, na integração social ou na corrupção. O que se altera em cada um desses campos de manifestação são as ações mobilizadas por esses impulsos. De maneira análoga, jogos "exfuncionais" preservam o repertório de ações possíveis prescritas pelo jogo em condição de integridade funcional, mas essas ações, quando forçadas à se manifestarem sob o regime acidental da exfuncionalidade se prestam a sentidos que contrariam o cálculo funcional de jogo previamente estabelecido. É claro que esse estado é transitório, a experiência de *Doki Doki...* em sua deriva exfuncional logo se readequa às expectativas e se torna apenas um novo segmento de jogo. No entanto, o ponto que interessa é que esse novo segmento de jogo conserva a ideia de erro e falha como valores retóricos da experiência, o prazer do jogo está em navegar experimentalmente esse software assombrado pela corrupção. Nesse momento, restaurar o jogo, ainda que seja um objetivo narrativo, será também "perdê-lo" em sua forma de ruína.

É a figura do *glitch* que se apresenta como catalisadora da corrupção do jogo e que redefinirá o campo de manifestação dos impulsos do jogador até então modulados. Em *Doki Doki...* o *glitch* se personifica em uma personagem, Monika, uma personagem consciente de sua condição ficcional que é capaz de intervir no funcionamento do *software* que está sendo jogado. Monika, forçada às lógicas funcionais do *dating sim*, não

suporta a realidade que pode ser rejeitada pelo protagonista controlado pelo jogador. É essa síndrome de rejeição que a transforma em encarnação da “falha” que sabotava a experiência do jogador e se torna uma figura antagonista na narrativa do jogo. Aqui, acidente e atentado passam a se confundir⁹. Figurar como erro é aparecer como rejeito; erro e funcionalidade, mesmo quando inseparáveis, não coexistem simultaneamente. Algo é funcional somente enquanto não erra. Isso não significa que um sistema funcional é somente aquele absolutamente eficiente, mas que o evento que chega a figurar como erro é somente o desvio de uma norma que excede qualquer margem de tolerância na impossibilidade de uma plena eficácia funcional.

É fascinante como o *glitch*, seja ele narrativizado ou não, parece desempenhar um papel também analisado por Roger Caillois: aquele da figura do “detrator”. O papel do detrator é deduzido por Caillois após sua análise do trapaceiro que, por mais que prejudique a estabilidade de um jogo por sua desonestidade, é incapaz de corrompê-lo, afinal, ele permanece no universo do jogo para trapaceá-lo, “(...) É desonesto e hipócrita. Protege e proclama com sua atitude a validade das convenções que viola, pois precisa que pelo menos os outros as obedeam.” (CAILLOIS, 2017, p.71). Já o detrator é uma instância incompatível com o jogo, é um elemento não integrável, sua existência corrompe o jogo enquanto tal. Não é difícil fazer do detrator uma forma de descrição do *glitch*:

(...) devemos concordar com os autores que ressaltaram que a desonestidade do trapaceiro não destrói o jogo. Quem o arruína é o detrator que denuncia a absurdidade das regras, sua natureza puramente convencional, e que se recusa a jogar porque o jogo não tem nenhum sentido. Seus argumentos são irrefutáveis. O jogo não tem outro sentido que ele mesmo. É por isso, aliás, que suas regras são imperiosas e absolutas e vão além de qualquer discussão. Não existe nenhuma razão para que sejam como são, e não diferentes. (CAILLOIS, 2017, p.32)

É notável que o jogo, para Caillois, é fundamentalmente assombrado pela possibilidade de ser questionado em sua arbitrariedade constitutiva. Enquanto o “trapaceiro” reivindica seu espaço imanente ao jogo como um perturbador das boas práticas, o detrator não habita o mesmo espaço do jogo porque ele não reconhece aquele espaço como habitável. Por isso a opção por falar em “arruinar” o jogo é particularmente interessante, já que a ruína é uma forma do espaço quando não mais habitável. Ruínas podem ser percorridas, contempladas, até mesmo usadas, mas não vividas em seus

⁹ O escopo do artigo não permite entrarmos nessa fascinante relação entre acidente e atentado. Uma reflexão fundamental sobre essa questão pode ser encontrada em BAUDRILLARD, 1996, p.217-218.

propósitos originais. Assim como o detrator participa do espaço de jogo como um não-habitante e, por consequência, o corrompe, o erro é por definição aquilo que não está inscrito como ocorrência válida em um determinado quadro funcional.

Considerações finais: catalogar espécies exfuncionais

Doki Doki Literature Club! é apenas um entre vários casos contemporâneos de jogos que se pautam por essa estratégia que identificamos como deriva exfuncional e sua escolha se dá tanto pela sua relevância e popularidade, quanto por sua riqueza de representação do fenômeno aqui investigado. Não fosse a brevidade exigida desse artigo, eu poderia tratar das interessantes particularidades de casos como o de *Calendula* (Blooming buds, 2016), jogo que se apresenta já de saída como um sistema corrompido, não encenando narrativamente o seu momento de ruptura à deriva exfuncional, o que força o jogador/usuário a conjecturar retroativamente sobre o que seria esse sistema em sua origem íntegra e funcional. Em *Calendula*, o efeito exfuncional de experimentação dos espaços não-diegéticos de jogo é radicalizado: o jogador/usuário passa a maior parte do tempo no *menu* e seus espaços de configuração, tentando acionar algo que se revela como um *jogo que não quer ser jogado*. Essa temática é apropriada para efeitos cômicos em propostas como as de *Pony Island* (DANIEL MULLINS, 2016) e *Tusker's Number Adventure [Malware Detected]* (PHB MEDIA, 2019).

No território menos comercial e mais experimental, *Everything is going to be ok* (Alienmelon, 2017) é uma fascinante experiência que constrói o ambiente interativo de um sistema operacional corrompido como espaço de expressão, memória e testemunho subjetivo de sua desenvolvedora/autora, que manifesta enfaticamente a vocação de sua criação de se afastar do jogo rumo ao *zine interativo*, quando declara que “Eu o chamo de *zine interativo* porque é quebrado, doloroso, maravilhosamente terrível e profundo em um nível muito pessoal. (...) eu vinha lutando com o rótulo de "jogo" e a toxicidade que chamar algo como "jogo" traz. (LAWHEAD, 2017. tradução minha). Enquanto um sistema operacional e uma interface interativa existem para coerentizar dados e criar um ecossistema de navegação organizada e orientável nos ambientes informáticos, o sistema de *Everything is going to be ok* exfuncionaliza o “sistema operacional”, tornando-o caótico, desorganizado e não confiável, promovendo a experiência única de um sistema informático carregado de uma subjetividade em constante "ato falho".

Espero através desse artigo ter demonstrado a pertinência e aplicabilidade do conceito de exfuncionalidade a objetos midiáticos concretos de nossa cultura contemporânea e ter contribuído com uma rigorosa caracterização de uma das mais instigantes tendências estético-narrativas do cenário atual de jogos. Que esse esforço inicial conceda a outros pesquisadores as ferramentas teóricas e o estímulo ao interesse de mapeamento e análise de novas manifestações desse fenômeno é uma expectativa que espero ver realizada uma vez que essa reflexão incipiente transite em nossos espaços de discussão.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen J.. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. JHU Press, 1997.
- BAUDRILLARD, Jean. **A troca simbólica e a morte**. São Paulo: Edições Loyola, 1996.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem**. Editora Vozes, 2017.
- DRUMOND, Pedro. **Isso não funciona, isso não está funcionando, isso está não-funcionando: princípios de uma estética do mau-funcionamento**. In: ANAIS DA COMPÓS, n. XXIX. 2020. Anais eletrônicos [...] CAMPO GRANDE: UFMS, 2020.
- LAWHEAD, Nathalie. **Everything is going to be ok**. Alienmelon.itch.io. 2017. Disponível em: <https://alienmelon.itch.io/everything-is-going-to-be-ok>. Acesso em: 08/08/2021.
- ZANGWILL, Nick. **Aesthetic Creation**. Reino Unido: Oxford University Press, 2007.