



Veredas que se bifurcam: comunicação e narrativas em jogos eletrônicos¹

Tiago da Mota e SILVA²
Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, SP

RESUMO

Os *video games* têm um papel cada vez mais relevante na cultura e na sociedade. No que tange o campo da comunicação, o uso dos *games* enquanto meios e linguagens abre espaço para um campo de possibilidades ainda pouco explorado. Este artigo busca investigar a natureza dos jogos eletrônicos enquanto meios: suas características estéticas e suas especificações quando passamos a compreendê-los como mídias.

PALAVRAS-CHAVE: *Video games*; jogos eletrônicos; narrativas; cibertexto; comunicação.

Introdução

Dentre as mídias, não se observa uma evolução tecnológica e crescimento econômico tão veloz como no desenvolvimento da indústria dos jogos eletrônicos – também comumente chamados de jogos computacionais, *videogames* ou somente *games*. Atualmente, o fenômeno alcança a atenção de diversos campos da ciência e do conhecimento, formando um olhar multidisciplinar direcionado ao objeto.

Atingindo o campo da comunicação, o desafio dos estudos está em compreender a natureza dos *games* enquanto meios. É particularmente interessante a aplicação dos jogos eletrônicos para fins de comunicação. Já na década de 1980, a publicidade passa a divulgar seus produtos nestas plataformas. Mais recentemente, na última década, foram desenvolvidos os primeiros *newsgames*, híbridos entre jogos eletrônicos e as narrativas jornalísticas. Também se tornou comum que empresas traçassem planos de comunicação usando *games* para dialogar com o público interno – seus e com o externo.

Este artigo se dedica a analisar os jogos neste âmbito: como comunicar via *games*. Para isso, mostra-se fundamental pensar na estética dos jogos e em como se caracterizam as

¹ Trabalho apresentado na IJ 6 – Interfaces Comunicacionais do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 03 a 05 de julho de 2013.

² Graduando do curso de Jornalismo da Faculdade Cásper Líbero. Pesquisador discente do Centro Interdisciplinar de Pesquisa (CIP) da mesma instituição, com a monografia “Jogos eletrônicos como novas formas de comunicar em ambientes mediados por computador: um estudo sobre o jogo Red Dead Redemption”, concluída em janeiro de 2013. Este artigo está ligado ao projeto de Trabalho de Conclusão de Curso “Notícia em jogo: um estudo sobre newsgames brasileiros”, com previsão de conclusão para novembro de 2013. Ambos os trabalhos são orientados pelo Pro. Dr. José Eugênio de Oliveira Menezes. E-mail: tiagomotasilva@gmail.com.



narrativas neles veiculadas. A apropriação do lúdico inaugura um fascinante campo de possibilidades, mas também instigantes problemas: como podemos definir os *games* enquanto mídia? Quais os seus limites? Que tipo de interação se dá entre o jogador, o aparelho e seu programador? Jogos são narrativas? Afinal, o jogo é uma linguagem?

Podemos delimitar quais são as principais características estéticas dos *games* enquanto meios. Lúcia Santaella e Mirna Feitoza (2009) afirmam que “Os traços fundamentais caracterizadores dos *games* encontram-se, sem dúvida, na imersão, interatividade e espacialidade navegável que eles propiciam” (FEITOZA & SANTAELLA, 2009, p. 4). Estas três características fundamentais acabam por propiciar três fenômenos nos *games*: a “agência” (MURRAY, 2010, p. 127), a “transformação” (MURRAY, 2010, p. 127) e a “telepresença” (MANOVICH, 2001, p. 152).

A natureza imersiva dos jogos

Todo jogo é, por natureza, imersivo. Huizinga (2010) usa o conceito de “círculo mágico” (HUIZINGA, 2010, p. 11) para descrever os jogos. Isto porque “Todo jogo é capaz, em qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador” (HUIZINGA, 2010, p. 11). Este círculo de Huizinga é “[...] uma esfera temporária de atividade com orientação própria” (HUIZINGA, 2010, p. 11) e, sendo assim, no jogo há algo “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da “vida comum” (HUIZINGA, 2010, p. 12).

Ao descrever narrativas do ciberespaço – categoria que, segundo a autora, inclui os *games* –, Murray (2003) defende que o computador acaba por intensificar “O desejo ancestral de viver uma fantasia originada num universo ficcional [...]” (MURRAY, 2003, p. 101). A autora se refere a ambientes construídos por linguagem VRML³, que propiciam uma imersão representativa por meio de avatares, e a capacetes de realidade virtual.

O interator ou o jogador de um videogame está diretamente ligado a um objeto deste mundo ficcional, seja este um cursor ou um avatar. Por meio do *joystick* ou do controle, seus movimentos reais tornam-se, também, movimentos virtuais. Para Murray, “Essa correspondência, entre a movimentação no espaço verdadeiro e aquele no ambiente de

³ Sigla para *Virtual Reality Modeling Language* (ou Linguagem para Modelagem em Realidade Virtual). Linguagem computacional por meio da qual é possível criar objetos tridimensionais manipuláveis nos ambientes do computador, podendo definir cor, transparência, brilho, textura e acrescentar interatividade a estes por meio de sensores.



fantasia, é uma parte importante da fascinação exercida por simples *videogames* controlados por *joystick*” (MURRAY, 2010, p. 110).

Dessa correspondência se observa, também, o fenômeno da transformação, que é a capacidade do jogador em se tornar algo ou alguém que seja outro, diferente de si, por meio do jogo. A transformação é um fenômeno decorrente de uma intensa imersão. Tal conceito está ligado à categoria *mimicry* (CAILLOIS, 1990, p. 39) de jogos: de imitação e de representação.

A ampla variedade de tipos e gêneros de jogos gerou para Caillois (1990) a necessidade de separá-los em quatro categorias: *agôn*, jogos de competição, de enfrentamento (CAILLOIS, 1990, p. 34); *alea*, jogos de sorte (CAILLOIS, 1990, p. 37); *ilinx*, jogos de vertigem, de alteração de sentidos (CAILLOIS, 1990, p. 43); e, finalmente, *mimicry*. O fenômeno da transformação passa pelo entendimento desta última categoria. Para Caillois, o jogo *mimicry* “[...] pode consistir não na realização de uma atividade ou na assunção de um destino num lugar fictício, mas sobretudo na encarnação de um personagem ilusório e na adoção do respectivo comportamento” (CAILLOIS, 1990, p. 39).

A transformação e seu caráter de representação não são exclusivos dos *video games*: a criança se torna um matador de dragões quando brinca em seu quintal, por exemplo, da mesma forma que o ator se torna o personagem durante a peça de teatro. Porém, em *video games*, somam-se a isto, mais uma vez, a possibilidade de construir e modificar avatares e ambientes; e de, por meio do controle, reproduzir movimentos em mundos virtuais.

O problema da interatividade em games

Logo, não há como desassociar a noção de imersão com a de interatividade, “[...] na medida que esta funciona como um fator intensificador da imersão” (FEITOZA & SANTAELLA, 2009, p. 4). Porém, os jogos – eletrônicos ou não – são também, por natureza, interativos, por pressupor que dois ou mais indivíduos, ou duas ou mais partes, se relacionem de alguma forma.

Nos *video games*, no entanto, o conceito de interatividade está fortemente vinculado às noções sobre as mídias digitais. O uso deste termo tornou-se comum após advento da cultura digital, a partir dos anos 1980. Mas, devido ao seu recorrente uso, o termo acabou por se tornar demasiadamente amplo e pouco útil para refletir sobre estes temas.



Lemos (1998) expõe que “O que compreendemos hoje por interatividade, nada mais é que uma nova forma de interação técnica, de cunho ‘eletrônico digital’, diferente da interação ‘analógica’, que caracterizou os media tradicionais” (LEMOS, 1998, p. 26). O paradigma analógico-mecânico (LEMOS, 1998, p. 26) é aquele cuja interação é com o aparelho, como o trocar de canais de televisão com um controle. Tal paradigma dará lugar a outro, eletrônico-digital, que permite a interação com conteúdos.

O estudo sobre interatividade de Lemos é focado na televisão. Para ele, a possibilidade de acoplar outros aparelhos a televisão, como DVDs e *video games*, se encaixa ao paradigma analógico-mecânico de interação por meio de controles. Essa análise ignora, porém, a natureza dos jogos computacionais enquanto mídias digitais. Lemos, encara, talvez, os *video games* como acessórios, e não como meios por si só.

Mas os jogos eletrônicos se encaixariam neste paradigma eletrônico-digital? Para obter uma resposta, cai-se na dificuldade de existirem diferentes formas e gêneros de *video games*. Destaco, porém, um tipo específico: os populares *MODs*⁴. Um *MOD* nada mais é que um jogo feito por um jogador ou por uma comunidade de jogadores a partir do código de outro jogo original. Aqui há um meio de interação de conteúdos em jogos digitais, visto que ocorrem alterações na programação. Todavia, as versões *MODs* dos jogos são, geralmente, não-oficiais, ou seja, não foram distribuídas pelas produtoras dos *games* originais. Sendo assim, um *MOD* não é algo previsto ou controlado formalmente por um programador, mas sim pelo jogador e sua comunidade.

Flusser (2002) oferece uma descrição de “programa” que pode vir a se encaixar nos *games* na busca de entender sua forma de interação. Em *Filosofia da Caixa Preta: Ensaios para uma futura filosofia da fotografia* (Relume-Dumara, 2002), o autor analisa os aparelhos fotográficos e os fotógrafos. No entanto, é possível fazer uma leitura que substitua “aparelhos fotográficos” por “aparelhos de *video games*” e “fotógrafos” por “jogadores”.

Se considerarmos o aparelho fotográfico sob tal prisma, constataremos que o estar *programado*⁵ é o que o caracteriza. As superfícies simbólicas que produz estão, de alguma forma, inscritas previamente (“programadas”, “pré-escritas”) por aqueles que o produziram. As fotografias são realizações de algumas das potencialidades inscritas no aparelho. O número de possibilidades é grande, mas limitado: é a soma de todas as fotografias fotografáveis pelo aparelho. A cada fotografia realizada, diminuiu o número de potencialidades, aumentando o

⁴ Abreviação para *modification*, ou modificação.

⁵ Ênfase do autor.



número de realizações: o programa vai se esgotando e o universo fotográfico vai se realizando (FLUSSER, 2002 p. 23).

O “universo fotográfico” (FLUSSER, 2002, p. 23) que se realiza pode ser comparado ao próprio jogo: o jogador toma determinados caminhos inscritos no programa – que são muitos, porém limitados – e o desenrolar do jogo depende de cada ação do protagonista.

Para pensar nesta dinâmica do programa, o modelo proposto por Primo (2000) de interação reativa (PRIMO, 2000, p. 6) pode ser levado em consideração. A interação seria aquela em que o programa solicita respostas do interator, sem as quais ele não opera. Pode-se pensá-la como uma troca de estímulos: o jogador insere informações e o programa responde a estas com novas informações e identificando padrões de jogo.

A abordagem da interação enquanto um sistema reativo, porém, resgata em parte o modelo de comunicação de Osgood e Schramm, “[...] que tem como premissa a circularidade dos processos de comunicação, partindo do princípio de que a recepção e a resposta sempre existem, embora em níveis diversos” (MARTINO, 2009, p. 26).

O modelo circular foi desenvolvido em oposição ao de Lasswell, que pressupõe um emissor que transmite uma mensagem em um meio para um receptor. Se pensada assim, a comunicação é um processo rigidamente linear e a figura do receptor é passiva diante do meio e da mensagem. Na contramão, Osgood e Schramm formulam um modelo circular no qual a figura do emissor passa a ser um momento ou mesmo um ponto da comunicação, bem como ocorre com a figura do receptor. Assim, uma mensagem circula entre pontos: é transmitida, decodificada e interpretada para que, dessa interpretação, volte ao ponto de que veio onde também será decodificada e interpretada, e assim sucessivamente.

A noção de interatividade acaba por ser fundamental na concepção deste modelo circular de comunicação. Ao desconstruir as figuras do emissor e do receptor, essa formatação trabalha com uma percepção interpessoal da comunicação: qualquer indivíduo pode transmitir mensagens. E a interpretação das mensagens encerra com a noção de agentes passivos na comunicação. Além disso, parece evitar uma ideia de interação que seja meramente mecânica. No caso dos *games*, o próprio jogo seria um dos pontos dessa comunicação, enquanto o jogador é outro. Voltamos, assim, para a noção de interação reativa de Primo.



Manovich (2001), no seu estudo sobre a linguagem das mídias digitais, prefere não usar o termo “interatividade” justamente por este ter se tornado demasiadamente amplo. “Uma vez que um objeto é representado em um computador, este se torna automaticamente interativo. Logo, dizer que as mídias computacionais são interativas não significa coisa alguma [...]”⁶ (MANOVICH, 2001, p. 71). Resta a especificidade, portanto, ao descrever que tipo de interação é esta quando nos referimos aos jogos eletrônicos para uma análise mais precisa.

Manovich separa os tipos de interação em *open* e *closed*, ou aberta e fechada (MANOVICH, 2001, p. 59). Nesta proposta, as interações em *video games* são fechadas, ou seja, o *software* do jogo determina caminhos e possui respostas programadas para cada nova ação do jogador, em vez de permitir uma livre fruição por parte de um interator que manipula objetos no ambiente virtual.

Todavia, Manovich atenta para a busca de uma análise da interatividade não somente enquanto processo mecânico, mas também enquanto o que ele trata como “interação psicológica” (MANOVICH, 2001, p. 71), que se refere aos processos de interpretação e identificação necessários para compreender qualquer imagem ou conteúdo. Esta abordagem vai contra a noção de interação do tipo analógico-mecânico, meramente via uso de controles ou *joysticks*. E, por incluir a interpretação de um indivíduo como parte da interação, parece dialogar com o modelo circular de comunicação já citado.

Dos tipos de interação listados por Manovich, a simulação (MANOVICH, 2001, p.41) é o que parece se adequar aos *games*. Jogos simulam situações. Os jogos eletrônicos, por sua vez, intensificam esta capacidade ao permitir, por meio da tecnologia, simulações convincentes de voo, de luta, de direção, de guerra, entre outros. Frasca (2003), por sua vez, também descreve jogos eletrônicos como simulações, mas, para ele, a simulação é mais que uma forma de interação: seria um modo específico de organizar e construir sentidos alternativo às narrativas.

Mas, se pensarmos em interação como um diálogo, em que cada fala altera os rumos da conversa, os *video games* são, de fato, interativos? A variedade de gêneros de jogos

⁶ Todas as citações de obras em inglês foram traduzidas por mim, e as mesmas na língua original podem ser lidas nos rodapés.

⁷ “Once an object is represented in a computer, it automatically becomes interactive. Therefore, to call computer media interactive is meaningless [...]”



eletrônicos atrapalha esta análise. Se tomarmos como ponto de partida os MMOGs⁸, as interações não se dão somente com o aparelho, mas com diversos outros jogadores. Aqui talvez exista esse diálogo. Por outro lado, jogos de console para somente um jogador não conectados à rede são mais fechados, estando no oposto da experiência *online* com outros indivíduos.

Manovich também trabalha com a noção de uma *branching-type interactivity* (MANOVICH, 2001, p. 123), ou uma interatividade do tipo ramificada. O jogador se depara a todo tempo durante o jogo com bifurcações na programação, momentos em que ele deve fazer escolhas. Isso ocorre, geralmente, por meio dos enredos dos jogos: ou o jogador mata um determinado personagem, por exemplo, ou decide por preservar sua vida. Dependendo da opção deste interator, o programa se reorganiza de acordo com o caminho escolhido. Logo, o jogo vai se abrindo em diversos ramos, conforme o jogador se movimenta nele.

Essa concepção de uma interatividade em ramificação parece descrever de maneira mais eficiente o que ocorre nos jogos eletrônicos. Parece ser dessa forma que se relacionam o interator e os conteúdos dos jogos. O que complementa a noção de uma interatividade reativa e dialoga fortemente com os ensaios de Flusser sobre a fotografia.

Vale destacar, porém, que, ainda assim, não se trata de um diálogo por excelência. Afinal, cada passo que o jogador pode dar seria previsto pelo programa, que, por sua vez, responderia conforme pré-determinado em seu código. É a essa ocorrência que Manovich se refere como um tipo de interação fechada.

Por outro lado, Frasca defende que há três esferas que atuam sobre os jogos e os definem: o *playworld* (FRASCA, 2007, p. 93), referente à cultura que circunda e influencia os jogos; as mecânicas (FRASCA, 2007, p. 115), que são as regras que regem cada jogo; e a *playformance* (FRASCA, 2007, p. 136), uma esfera centrada no jogador, nos caminhos que ele percorre durante o jogo e na forma como este o acessa e o interpreta.

Das três, esta última, a *playformance*, também auxilia na investigação da interatividade. Nessa esfera, a maneira como o jogador age no jogo auxilia na construção de sentidos. Logo, a ação ou o uso deste meio se relaciona com o significado daquilo que nele é

⁸ Sigla para *Massive Multiplayer Online Games*. São jogos em rede que conectam milhares ou mesmo milhões de jogadores em uma única sessão. O advento desses jogos contribui para interessantes estudos sobre sociabilidade em ambientes mediados por computador.



veiculado, a percepção e entendimento das mensagens. Esta mesma construção de sentidos passa, inclusive, pelo corpo do jogador: se ele joga de pé ou sentado, se o *video game* tem sensores de movimentos e exige que o jogador se mexa, se os controles vibram ou não em momentos de ação, etc.

Ainda na tentativa de entender a interatividade em *video games*, Murray inaugura o conceito de “agência”. Agência é, para a autora, “[...] a capacidade gratificante de realizações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (MURRAY, 2003, p. 127). Soma-se a imersão do meio, portanto, a capacidade agir nele e sentir prazer com os resultados obtidos. Ao usar termos como “prazer”, Murray acaba por atentar também para uma interação que não é meramente mecânica.

O conceito de agenciamento, porém, parece descrever a capacidade dramática dos *video games*. Murray trabalha com *videogames* e outros textos do ciberespaço enquanto forma de literatura e forma de representação. De maneira muito semelhante, Brenda Laurel (2008) compara o computador e, logo, os *games* com o teatro, empenhando-se em descrever a sua força e suas fundações dramáticas. As teses da autora focam, portanto, o aspecto poético dos *games* e no cibertexto. Autores como Manovich, Frasca e Aarseth (1997), por outro lado, direcionam-se para uma análise estética do meio.

Agir e navegar em ambientes virtuais

Outro fenômeno intrinsecamente ligado à imersão e à interatividade é a telepresença. O prefixo “tele” indica distância, logo, telepresença é, em suma, estar “presente” e agir em outro espaço por meio de dispositivos, controles ou aparelhos. Em um *video game*, o jogador acaba por se fazer presente em um ambiente digital por meio do controle de seu avatar ou de um cursor. Para Pinheiro (2007), a telepresença é o que torna o jogo eletrônico cativante, e “Essa vinculação com a interatividade permite explorar a capacidade de comunicação deste objeto” (PINHEIRO, 2007, p. 15).

Manovich descreve a teleação e a telepresença como formas de acessar conteúdos das mídias digitais. A noção de telepresença, para o autor, está associada com a promoção de uma ilusão, o agir em uma realidade outra, ou uma “realidade falsa” (MANOVICH, 2001, p. 154).

[...] a realidade virtual providencia ao sujeito da interação a ilusão de estar presente em um mundo simulado. A realidade virtual acrescenta uma nova capacidade: ela permite ao sujeito alterar ativamente este mundo. [...] O usuário



de qualquer simulação de computador tem o poder sobre este mundo virtual que somente existe dentro de um computador⁹. (MANOVICH, 2001, p.154).

Por estar ou agir em outro ambiente, pode-se entender a telepresença de duas formas distintas (MANOVICH, 2007, p. 154): estar “presente” em um local físico via transmissão de imagens em vídeo ou estar “presente” em um ambiente sintético e gerado por computador, também chamado de realidade virtual. O caso dos *games* corresponde a esta segunda situação. Na primeira, a ação de um sujeito em um ambiente físico remoto afeta e altera a realidade material, enquanto em realidades virtuais não há alteração ou manipulação do que seria uma realidade “verdadeira”, em oposição ao que seria a realidade “falsa” do computador.

Esta separação entre o que seria uma realidade “falsa” gerada em computador em contraposição a realidade material proposta por Manovich remete a uma das características dos jogos formuladas por Huizinga: “[...] é que o jogo não é vida ‘corrente’ nem vida ‘real’. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria” (HUIZINGA, 2005, p. 11). O fato do jogo não ser “vida corrente” está estritamente ligado ao fato de ser livre, não-obrigatório.

Deve-se destacar, no entanto, que por “vida corrente” Huizinga se refere às atividades e objetos cotidianos que compõem a realidade como conhecemos: o trabalho, os relacionamentos, o corpo. Manovich, por sua vez, descreve uma “realidade falsa” pelo fato desta ter sido construída artificialmente via computador.

A separação entre uma realidade autêntica e outra falsa é problemática. Frasca critica a concepção do jogo não ser “vida corrente”, de Huizinga, por esta estigmatizar a atividade. O adjetivo “falso” para descrever ambientes virtuais não seria, também, estigmatizante?

Todavia, a questão da telepresença se encontra intimamente ligada a uma característica fundamental muito própria dos *video games*: as espacialidades navegáveis. Nos computadores é possível construir ambientes virtuais exploráveis onde tudo é movimento e todo objeto ou cenário pode estar sujeito à ação de um interator.

⁹ “[...] virtual reality provides the subject with the illusion of being present in a simulated world. Virtual reality adds a new capability: it allows the subject to actively change this world. [...] The user of any computer simulation has power over the virtual world which only exists inside a computer.”



Murray descreve os *video games* – bem como os outros meios digitais – como “espaciais” (MURRAY, 2003, p. 71). Com a possibilidade de navegar virtualmente nesses ambientes, soma-se a tal mídia o que Murray se refere como “poder dramático da navegação” (MURRAY, 2003, p. 85). Em *games* de terror, por exemplo, explorar os espaços sombrios, as vielas e os becos intensifica a experiência assustadora do jogo. Estar e agir naquele espaço aterrorizante confere sensações distintas se comparadas com a linguagem do cinema ou da literatura tradicional, que exigem uma postura passiva daquele que assiste ou lê tal narrativa.

Manovich também descreve a relevância da espacialidade navegável nos *games* e nas mídias digitais:

Em vez de ouvir, ver ou ler uma narração, o jogador por si mesmo deve agir para avançar na narrativa: conversando com outros personagens que encontra no mundo do jogo, ao pegar objetos, ao lutar com inimigos, e assim por diante¹⁰. (MANOVICH, 2001, p. 215).

Seguindo este raciocínio, pode-se afirmar que em jogos eletrônicos com enredos não há figura de um narrador que desencadeia a narração – nem mesmo o programador é um narrador –, mas sim ações narrativas. Sendo assim, espacialidade navegável não é somente uma forma de acesso, um tipo de interface, mas sim um tipo de linguagem, que, assim como o vídeo, o áudio ou o texto, “[...] pode ser transmitida instantaneamente, armazenada e recuperada, comprimida, reformatada, colocada em *stream*, filtrada, computadorizada, programada e interagida” (MANOVICH, 2001, p. 218). O espaço virtual em 3D aliado a modelos de câmera a exemplo do cinema, como ocorre nos *video games*, torna-se uma maneira distinta de construir sentido e visualizar informações.

Os jogos e as narrativas

A humanidade cultiva narrativas a todo tempo. As narrativas são a maneira pela qual acessamos e organizamos as informações. A maneira pela qual nos comunicamos. Pensar, portanto, em *video games* como meios de transmitir mensagens é o mesmo que pensá-los como meios narrativos.

¹⁰ “Rather than being narrated to, the player herself has to perform actions to move narrative forward: talking to other characters she encounters in the game world, picking up objects, fighting the enemies, and so on.”



Quando dos primeiros passos dos *games studies*, pesquisadores se dividiam entre ludólogos e narratólogos. Os primeiros defendiam que o jogo é somente um conjunto de regras e mecânicas, numa análise centrada no sistema; enquanto os segundos focavam os estudos dos jogos eletrônicos no seu aspecto narrativo, um meio capaz de contar histórias. Tal embate esfriou-se quando da chegada de um consenso: há uma esfera narrativa, sim, veiculada nos jogos eletrônicos. No entanto, permanece o problema em entender que formas de narrativas são estas.

Pinheiro defende que não há como desassociar *games* e narrativas. Para o autor, “É a narrativa que articula e organiza o material proposto. [...] os games representam uma maneira particular de contar histórias da mesma forma que o cinema, os quadrinhos, a TV ou a literatura” (PINHEIRO, 2007, p. 158).

Pinheiro também atenta para uma abordagem que olhe para fora do sistema, ao que ele chama de “elementos externos” ao jogo (PINHEIRO, 2007, p. 159): a carga cultural, o repertório imagético e simbólico do jogador sujeito da interpretação. Por exemplo, *Pac-Man* (1980) foi, a priori, um jogo de narrativa “fraca”, sem enredo e desencadeamento. Porém, a bolinha amarela que engole objetos pelo caminho ao fugir de fantasmas indica a existência de uma esfera semiótica. Afinal, os “fantasmas” na tela nada mais são que signos ícones: pixels animados que remetem ao que seriam “fantasmas”. O jogador, por sua vez, pode interpretar aquela bolinha amarela como um personagem que tem fome e medo de assombração. Pronto, já há uma narrativa.

Juul (2011) descreve que coexistem nos jogos eletrônicos dois universos distintos: o das regras e o da ficção. Nesse modelo, o jogo é um conjunto de regras e mecânicas, uma “árvore do jogo” (JUUL, 2011, p. 198) cujas ramificações são os diferentes caminhos programados que o jogador pode traçar ao interagir com este objeto e fazer suas escolhas naquele ambiente. Ao passo que também há nos jogos um conjunto de signos que projetam um mundo ficcional. Do ponto de vista do jogador, tais regras propiciam diferentes *gameplays*, ou formas de se jogar e lidar com as mecânicas; enquanto este mesmo jogador interpreta e imagina o mundo ficcional a ele apresentado.

Frasca (2003) defende que os *video games* não são baseados tão somente em representações, como são as narrativas, mas em uma estrutura semiótica outra: a da simulação. Para o autor, “Mesmo que simulações e narrativas dividam alguns elementos em comum – personagens, cenários, eventos – suas mecânicas são



essencialmente diferentes¹¹” (FRASCA, 2003, p. 1). Há nos *games*, portanto, uma parte de representação, mas são mais do que isso.

Para o autor, simular é “[...] modelar um sistema por meio de outro sistema diferente capaz de manter alguns dos comportamentos do sistema original¹²” (FRASCA, 2003, p. 3). Um *game* é, portanto, uma simulação de um evento em um ambiente construído sinteticamente por computador. Frasca defende que,

Diferentemente das narrativas, simulações não são somente feitas de uma sequência de eventos, mas elas incorporam regras de comportamento. [...] Diferentemente do que aconteceria em uma narrativa tradicional, a sequência de eventos de uma simulação nunca é fixa [...] *Games* sempre carregam consigo um certo grau de incerteza que previne que os jogadores saibam de antemão seu fim. (FRASCA, 2003, p. 6).

Frasca tira suas conclusões da leitura de Aarseth (1997). Para este autor, os jogos eletrônicos podem ser entendidos como sistemas cibernéticos¹³, ou cibertextos. Estes trabalhos não seriam, portanto, sequências de signos, mas máquinas que geram signos com as quais a semiótica tradicional e a teoria literária não seriam capazes de lidar.

Todavia, Aarseth não pretende inaugurar o que seria uma inovadora categoria de textos. Pelo contrário, ele identifica no cibertexto estruturas semelhantes a obras da literatura, como a de Jorge Luís Borges (2007). Em *O Jardim das Veredas que se Bifurcam* (Cia. das Letras, 2007), diversas possibilidades de caminhos da narração são apresentadas ao leitor de forma fascinante. Ao agir assim, Borges busca nas raízes lúdicas da cultura formas de “brincar” com a interpretação do leitor.

O conceito de cibertexto foca, portanto, na organização mecânica dos textos, colocando as peculiaridades do meio – no caso, o computador – como parte integral da construção de sentidos. Aarseth chama este tipo de literatura, ou de fenômeno, de “ergódica”¹⁴ (AARSETH, 1997, p. 1), em que o movimento do “leitor” e suas escolhas constroem

¹¹ “Even if simulations and narrative do share some common elements –character, settings, events– their mechanics are essentially different.”

¹² “[...] to simulate is to model a (source) system through a different system which maintains to somebody some of the behaviors of the original system.”

¹³ O conceito de cibertexto está ligado ao estudo da cibernética, inaugurado por Norbert Wiener (1968). A máquina de comunicação é, para Wiener, um sistema cibernético que se assemelha em operação ao indivíduo vivo: ambos têm receptores sensórios (o controle, no caso dos *videogames*) que recebem informações comunicadas a um instrumento regulador central, interpretadas e, da comunicação, gera-se uma resposta exterior. É um sistema que prevê, portanto, um *feedback* de informações e mensagens.

¹⁴ O termo foi retirado da Teoria Ergódica, da Matemática, que estuda as propriedades mensuráveis (estatísticas) dos sistemas dinâmicos que preservam uma medida (de probabilidade).



caminhos semióticos ou de interpretação de uma obra e as mecânicas do computador são determinantes na construção de sentidos.

Porém, é possível mesmo comunicar sem construir narrativas? Como bem atenta Manovich (MANOVICH, 2001, p. 100) em sua análise, o meio não é neutro. O computador nos oferece, sim, novas formas de construir narrativas por meio de suas construções e, especificamente nos *video games*, por meio das regras do jogo que acabam por direcionar ou influenciar a maneira como o jogador se apropria destes.

Porém, ainda que no computador, continuam sendo narrativas. O conflito está em promover uma dicotomia entre uma narrativa tradicional, linear, dos meios impressos; e outra “nova”, não-linear, do meio digital: uma dicotomia perigosa para o pensamento.

Narrativas como as de Borges nos apontam para o caminho contrário. Ainda em literaturas e na arte em geral, todo texto é suscetível a diversas interpretações. Logo, como o próprio Aarseth apresenta, “A performance [ou interpretações] de leitores [da literatura] ocorre nas suas cabeças, enquanto o usuário do cibertexto também interpreta de modo extranoemático¹⁵” (AARSETH, 1997, p. 1).

Isto é o mesmo de dizer que o cibertexto e os *games* exteriorizam processos e caminhos de interpretação por meio do aparelho. Enquanto as veredas se bifurcam na mente de um leitor que se depara com Borges, nos *games* as bifurcações se dão em um programa, “fora” do interator.

De fato, como descreve Frasca, há algo além nas narrativas dos *games*, algo influenciado pelas características estéticas do meio aqui descritas. Mas, de toda maneira, parece difícil não reconhecer narrativas nos jogos eletrônicos. Ainda mais com as recentes tecnologias que permitem a construção de espaços e caracterizações cada vez mais convincentes e enredos cada vez mais complexos em *games*.

Ocorre que, como bem descreve Huizinga (2010, p. 133) na sua análise social a partir dos jogos, a arte e a literatura são, sobretudo, substratos de um fator lúdico, que é raiz da cultura. Não é inconcebível, portanto, pensar em narrativas como jogos e jogos como formas de narrar.

A navegabilidade dos espaços nos *games*, inclusive, confere aos enredos dos jogos eletrônicos algo das narrativas dos mitos fundadores, remetendo a Odisseia de Homero,

¹⁵ “The performance of their reader takes place all in his head, while the user of cybertext also performs in na extranoematic sense.”



ao fazer com que o interator desenrole a narrativa ao caminhar por cenários e realizar feitos conforme se movimentam.

Considerações finais

O estudo dos *games* se mostra desafiador. Já não cabe mais ao estudioso defini-los como atividades triviais, banais, viciantes ou não-sérias. Pelo contrário, na curta história de desenvolvimento desta mídia, observa-se uma crescente influência dos jogos eletrônicos na cultura, na economia e, agora, também na comunicação e nas interações entre homens e máquinas.

Quando o objetivo é aproximar os estudos sobre *games* e sobre o lúdico à comunicação, tal tarefa revela sua complexidade. Aqui, neste breve artigo, tenta-se mostrar apenas algumas das inquietações que o objeto causa naquele que decide se debruçar sobre ele.

Para fazer apropriar os jogos eletrônicos enquanto plataformas da comunicação – seja para o jornalismo, para a publicidade ou para as relações públicas – é preciso primeiramente compreender a natureza deste meio.

Há ainda muito espaço para aprofundamento neste campo, mas, nesta análise, percebe-se que a própria lógica dos *games* requer que pensemos em narrativas que sejam muito próprias para o meio. Assim, uma vez neste ambiente, a notícia ou a propaganda, passando pela educação ou pela campanha política, devem ser cultivadas a tais condições.

O que aqui foi apresentado busca, portanto, é um passo para compreender os jogos como linguagens, assim como há uma linguagem cinematográfica ou fotográfica. E, como linguagem, as simulações dos *games* são, sim, capazes de formatar realidades e construir sentidos.

Ainda é preciso estudar, no entanto, o como. De que modo se dá tal formatação? Compreender a imersão, a interatividade e a espacialidade navegável dos jogos é a primeira etapa, seguida de uma reflexão mais atenta de como se constroem narrativas deste meio.

O segundo passo parece ser compreender os mecanismos dos jogos: as regras, tudo aquilo que o programa permite ou não em um jogo e toda forma como o jogador e a cultura se apropriam destes meios. E, por fim, como narrativas e regras se entrelaçam na construção de sentidos.



REFERÊNCIAS

- AARSETH, E. **Cibertext**: Perspectives on ergodic literature. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- BORGES, J. L. **O Jardim das Veredas que se Bifurcam**, In: **Ficções**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- CAILLOIS, R. **Os Jogos e os Homens**: A máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.
- FEITOZA M.; SANTAELLA, L. **O Mapa do Jogo**: A diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2011.
- FLUSSER, V. **A Filosofia da Caixa Preta**: Ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Relume-Dumara, 2002.
- FRASCA, G. **Simulation vs. Narrative**: Introduction to Ludology. Editado por WOLF, M.J.P; e PERRON, B. Routledge, 2003. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf>. Acessado em: 16 mai. 2013, às 14:56.
- FRASCA, G. **Play the Message**: Play, Game and Videogame Rhetoric. Tese de doutorado. Copenhagen: IT University of Copenhagen, 2007. Disponível em: <http://www.powerfulrobot.com/Frasca_Play_the_Message_PhD.pdf>. Acessado em: 16 mai. 2013, às 15:28.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- JUUL, J. **Half-Real**: Video Games between real rules and fictional worlds. Cambridge: MIT Press, 2005
- LAUREL, B. **Computers as Theatre**. Pennsylvania: Addison Wesley, 2008.
- MANOVICH, L. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT Press, 2001.
- MARTINO, L. M. S. **Teoria da Comunicação**: Ideias, conceitos e métodos. Petrópolis: Vozes, 2009.
- MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck**: O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: UNESP, 2003.
- LEMOS, A.. **Anjos Interativos e Retribalização do Mundo**: Sobre interatividade e interfaces digitais. In: Signo Revista de Comunicação, João Pessoa, ano III, nº 5, p. 26-42, 1998.
- PRIMO, A. **Interação mútua e reativa**: uma proposta de estudo. Revista da Famecos, n. 12, p. 81-92, jun. 2000. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/431/000309299.pdf?sequence=1>>. Acessado em 22 mar. 2013, às 16:43.
- PINHEIRO, C.M.P. **Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação**. Tese de doutorado. Porto Alegre: PUC-RS, 2007.
- WIENER, N. **Cibernética e Sociedade**: O uso humano dos seres humano. São Paulo: Cultrix, 1968.