



Videogame: uma proposta definicional

Paolo Bruni

Universidade Federal da Bahia, Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Brasil

Resumo

Este trabalho tem como objetivo definir em que consiste uma obra estritamente videolúdica. Iremos demonstrar como esta categoria específica de jogos digitais não podem ser caracterizados por uma única marca distintiva. Por conta das suas particularidades midiáticas, este tipo de obra interativa só pode ser definida por um conjunto variável de condições envolvendo suas três dimensões formativas: o jogo, a ficção e a incorporação.

Palavras-chave: estética, poética, videogame

Contatos:

paolo@porretagames.com.br

1. Introdução

Assim como ocorreu inicialmente com a televisão e o cinema, os videogames não foram reconhecidos enquanto uma forma cultural com possibilidades artísticas. Em particular, no caso das obras videolúdicas, a morosidade neste reconhecimento arrasta-se por quase cinquenta anos. Os primeiros videogames eram obras de computação gráfica extremamente simples e não alcançaram respaldo na cultura popular até o final da década de 70. Parte do problema para tentar definir o que seriam os videogames é uma consequência das pressões da indústria do entretenimento. Ao criar uma nova categoria, diferente das mídias tradicionais, para enquadrar a experiência de jogar um dispositivo interativo complexo, a indústria videolúdica gera uma série de questões sobre os videogames, e seu diálogo háptico com o usuário.

A abordagem narratológica defende que os videogames são caracterizados como novas forma de narrativas ou textos. Já a abordagem ludológica considera os videogames como parte de uma família maior de

outros jogos, porém com o suporte de novas mídias digitais. Através destas abordagens conseguimos apenas vislumbrar os videogames pelas suas funcionalidades específicas, e não na forma de uma definição propriamente dita.

O professor de filosofia Grant Tavinor¹, defende em seu livro *The Art of Videogames* [2009] que as abordagens anteriores carecem de rigor filosófico para estabelecer uma definição do que realmente seria uma obra videolúdica. Mesmo as abordagens posteriores, como Jasper Juul [2005] e Katie Salen e Eric Zimmerman [2004], estão mais preocupados em estabelecer continuidades entre os videogames e outros jogos tradicionais, ao invés de defini-lo propriamente.

Antes de adentrarmos mais precisamente na definição dos videogames, vale aqui um pequeno retrospecto sobre o porque da necessidade em defini-los. Tanto os pressupostos do professor Tavinor, quando grande parte da base epistemológica deste capítulo, são provenientes da filosofia analítica. Ou seja, um tipo de filosofia que tem como objetivo principal a análise de conceitos essenciais às práticas e as atividades humanas: [...] “os filósofos analíticos procuram, entre outras coisas, identificar os critérios que usamos para classificar as coisas de uma maneira e não de outra” [Carroll 2010: 17].

Ao aplicar o método da filosofia analítica ao campo artístico, por exemplo, tem-se como finalidade explorar conceitos que tornam possível criar ou pensar arte. Os conceitos relevantes podem ser fundamentais: como o que é arte?; ou as noções genéricas do que é representação e/ou estética. Pode se elaborar teorias também sobre os conceitos complementares, como criatividade, valor artístico etc.

¹ <http://bit.ly/1GWlhi7>



Mas muito mais importante do que os usos oficiais do conceito de arte é o papel que o conceito desempenha na nossa permanente relação pessoal com as obras de arte, uma vez que o modo de reagirmos a um objeto – interpretativa, apreciativa valorativa e emocionalmente – depende do fato de classificarmos ou não como obra de arte.

Assim como para Carroll é fundamental a definição da obra de arte para uma ampla análise de sua gama de efeitos, tentaremos aqui apresentar e debater a lógica da construção de uma série de conceitos fundamentais sobre a obra videolúdica. Neste sentido, vamos seguir o caminho traçado por Tavinor, e posteriormente, ampliar sua definição do videogame para algo mais próximo dos objetivos de nossa pesquisa. Iniciaremos, então, pela *definição nominal* do artefato cultural videolúdico.

2. O que é o videogame?

Geralmente as definições nominais estão associadas aos dicionários. Sua função é encontrar um sentido para o objeto definido por meio da reação lógica entre termos comumente usados no cotidiano. O dicionário Aurélio, por exemplo, define o videogame da seguinte maneira: “programa interativo de finalidade recreativa acoplado a um dispositivo para exibição visual de dados e a outro dispositivo de entrada de dados”. Por meio desta definição poderíamos concluir que uma série de categoria de jogos digitais seriam necessariamente sinônimos da palavra *videogame*: como jogos eletrônicos, jogos computacionais e jogos digitais. Entretanto, ao analisarmos com mais cuidado, perceberemos algumas diferenças bem significativas entre estes tipos de definição.

1. O conceito de *jogo eletrônico* pode englobar também brinquedos, com ou sem dispositivos de visualização. Na edição Super, do jogo de tabuleiro *Banco Imobiliário* da Estrela os jogadores manipulam suas fortunas de forma digital, por meio de uma máquina de cartões de crédito².
2. A noção de *jogo computacional* tem um sentido mais específico do que o de jogo eletrônico, já que perfaz, com mais precisão, a noção de que este tipo de jogo necessita de um aparato de visualização: o monitor. Entretanto, esta definição fica restrita aos computadores pessoais, discriminando videogames

conhecidos como consoles (Playstation 4 ou Xbox One).

3. A última definição, *jogos digitais*, faz-se a mais abrangente de sentido, já que liberta a noção deste tipo de jogo da sua relação intrínseca com as plataformas e/ou hardwares. Porém, este conceito, leva-nos ao mesmo problema da noção de jogo eletrônico.

Acreditamos, assim como já tinha sido pontuado por Tavinor [2009], que a definição nominal mais apropriada para o corrente trabalho, pontua sua relação com outras noções genéricas, seja mesmo *videogame*. O termo é certamente o mais abrangente de todos, utilizado na maioria das revistas e sites brasileiros especializados na cobertura da indústria videolúdica. Dentre os termos supracitados, videogame também é o que mais reflete a conjunção de sentido entre as noções visuais (plásticas) e lúdicas das obras que pretendemos analisar.

Especular os limites do significado nominal da palavra videogame, entretanto, não proporciona um entendimento *real* ou *empírica* da noção de como se caracterizar as obras em questão. Um dos motivos, talvez o mais relevante, de se desvendar a noção empírica, está relacionada ao problema do rigor científico e sua necessidade de se chegar à definições cada vez mais claras e precisas. O investimento em definições genuínas auxilia na tarefa dos filósofos e cientistas no acréscimo epistemológicos dos seus respectivos campos de conhecimento ao descobrir a natureza real do mundo. Definições empíricas mais precisas podem também acarretar em mudanças nas definições nominais sobre determinado termo, como a nossa concepção sobre o conceito de *água*, tida por milênios como um elemento metafísico fundamental, até que os cientistas descobriram o que a água realmente é.

Na filosofia analítica, o *método das condições necessárias e suficientes* é a principal ferramenta epistemológica utilizada para análise empírica de conceitos. Tem como função decompor os conceitos em condições necessárias e suficiente de aplicação para que X seja Y. Sua abordagem padrão trata os conceitos como categorias, aplicar um determinado conceito a um objeto significa classificá-lo como membro de uma categoria pertinente. Chamar algo de obra de arte implica determinar se esse artefato reúne os critérios ou as condições exigidas para pertencer a essa categoria.

² <http://bit.ly/2bXVpMc>



Este método de analisar conceitos seria, aparentemente, do senso comum. Quando se quer saber o que é uma coisa, como um solteiro, quer-se saber (1) a característica ou características em questão que todos os membros da categoria possuem e (2) que característica ou características que diferenciam os membros desta categoria dos membros de outras categorias.

Vamos tomar como exemplo a análise do conceito de princesa no videogame *Super Mario Bros* (1985). Se uma condição X é necessária para Y, significa dizer que algo só pode ser Y se for X. A princesa Peach só pode ser uma princesa no universo ficcional do jogo se ela for mulher. Somente ser mulher não é uma condição suficiente para ser uma princesa. Afinal pode-se ser uma mulher, sem adquirir a condição de ser uma princesa. Entretanto, o inverso não é verdadeiro: é necessário ser do sexo feminino para ser uma princesa. Mario³ ou Luigi nunca poderiam ser princesas. Mesmo que por uma mecânica cômica do jogo, ambos se vistam como princesas, estes, ontologicamente, jamais irão incorporar o conceito de princesa. Ou seja, a fórmula lógica é que um objeto Y só é princesa se for mulher.

Dizer, entretanto, que se Y for mulher é necessariamente princesa, seria uma proposição falsa. Mesmo num mundo ficcional limitado como o de *Super Mario Bros* – onde existe, teoricamente, só uma mulher – não podemos especular que ser do sexo feminino neste mundo seria condição suficiente para se tornar necessariamente uma princesa. Ser filha do Rei Mushroom é o que garante a condição de princesa para Peach. Poderíamos, então, dizer que Y é mulher e de linhagem real, então Y é uma princesa. Ou seja, nesse exemplo, o fato de ser do sexo feminino e de linhagem real são condições individualmente necessárias para ser princesa e, em conjunto, formam a condição suficiente para o conceito de princesa.

Com base nestes fundamentos filosóficos de análise, pretendemos aqui determinar o conceito que capture a natureza material dos videogames, ou o que tem de especial sobre eles que os torna diferente de outros produtos midiáticos. “Tentativas de análise de conceitos em termos de condições necessárias e suficientes, mesmo quando falham, contribuem para a descoberta” [Carroll 2010: 23] de novos dados e distinções que enriquecem nossa forma de perceber e produzir artefatos culturais.

Insistir, desta forma em uma definição essencial dos videogames pode nos ajudar a entender uma série de problemáticas estabelecidas pela indústria, no final dos anos 70: (1) o que são realmente estes novos tipos de jogos?; (2) quais são suas relações de continuidade/descontinuidade formal com outros tipos de jogos mais tradicionais?; e por fim, (3) como eles funcionam na indústria do entretenimento midiático? Para responder tais perguntas, devemos antes retornar e problematizar as teorias sobre os videogames (abordadas brevemente no tópico anterior) com o objetivo de esmiuçar suas contribuições para a construção de uma série de condições necessárias e suficientes sobre estes jogos.

Narratologistas, como Janet Murray [2003] defendem que os videogames são um novo tipo de estrutura narrativa, similar ao que vemos em outros produtos da cultura midiática, como filmes e seriados de televisão. Tais abordagens empregadas na interpretação dos videogames são provenientes da análise do jogo enquanto texto, ou seja, essas abordagens consideram o sistema videolúdico como um objeto significativo capaz de intermediar mensagens através de gramáticas mecânicas que combinam seus códigos internos numa coerência própria, resultando em uma unidade de significação.

A narrativa seria a base fundamental para conceituar os videogames, na medida que os jogadores podem interpretar personagens manipuláveis numa série de eventos com começo, meio e fim. Gêneros dos jogos digitais – como os jogos de Aventura e jogos de Interpretação de Papéis –, são desenvolvidos prioritariamente com base na história que contam aos seus jogadores. Entretanto, estender o conceito de que uma narrativa seja uma condição suficiente e/ou necessária para a essência videolúdica é uma premissa bastante problemática: “a presença da narrativa não é suficiente para constituir um artefato enquanto um videogame porque, obviamente, não-videogames também envolvem narrativas” [Tavinor 2009: 20].

A narrativa é uma condição elementar na experiência hermenêutica de produtos da indústria do entretenimento audiovisual, como filmes e séries para televisão. Nos videogames, a narrativa audiovisual é geralmente identificada pelo que a indústria denomina como cena de corte (*cut-scene*). Estas pequenas sequências audiovisuais não-interativas servem para preparar o pano de fundo ficcional de determinado *level* (fase). As cenas de corte do videogame *Prince of Persia: The Sands of Time* (2003), por exemplo, exploravam tematicamente a habilidade do príncipe em

³ <http://mario.nintendo.com/>



manipular o tempo: antes de cada fase, era demonstrado em uma pequena montagem audiovisual, os principais desafios lógicos e espaciais para aquele espaço de jogo.

Cenas de corte de abertura frequentemente empregam os mesmos dispositivos expositivos que o cinema, usando uma combinação de plano-médio, plano-americano e primeiro-plano para fornecer orientação ao jogador. Cenas de corte também são usadas em intervalos de muitos jogos, para adiantar a história ou recompensar o jogador com cenas espetaculares de ação e/ou diálogos.

A inserção do aparato audiovisual em algumas obras videolúdicas não constitui, porém, uma condição necessária para o conceito de videogame, já que alguns deles dispensam completamente este tipo de suporte. A mecânica principal do *Bejeweled* (2001)⁴ – combinar três formas iguais, numa grade de 8x8 – não demanda nenhum tipo de sequência narrativa de eventos para que o jogador possa resolver seus enigmas. Videogames musicais, como *Guitar Hero* (2005), também são bons exemplos para desqualificar a necessidade narrativa na fruição videolúdica. Este tipo de jogo ação apela apenas para a destreza rítmica dos jogadores, deixando de lado qualquer tipo de trama dramática. “Por todas estas razões, parece suspeito que a narrativa seja por si só um recuso constitutivo de jogar videogame, porém ao invés disto é um aspecto contingente para alguns jogos” [Tavinor 2009: 21].

A segunda abordagem teórica sobre os videogames, a ludologia, defende a ludicidade ontológica deste tipo de artefato. A principal reivindicação da ludologia é tomar como princípio o que existe em comum, em termos estruturais, entre os videogames e outros tipos de jogos, como os jogos de tabuleiro ou esportes em geral. Neste último caso, parece bem óbvio que podem habitar tanto no ambiente real quanto no espaço digital, com pequenas adaptações. Jogar tênis no *Wii Sports* (2006), com sensores que captam movimentos, é uma experiência bem similar a jogar o esporte realmente. “Esses jogos transmídia – jogos que migram de um meio para outro – dão uma indicação muito forte que a ludologia é a abordagem interpretativa certa para um grande número de videogames” [Juul *apud* Tavinor 2009: 21].

Como vimos anteriormente, Aspen Aarseth [1997] introduziu o termo ergódico para caracterizar as peculiaridades ontológicas dos jogos. O conceito de

manipulação mecânica de textos, sendo eles jogos ou não, foi uma tentativa de Aarseth em substituir o conceito vago, em sua opinião, de interatividade. Segundo Tavinor, a proposição de Aarseth não parece uma proposta interessante pois a noção de interatividade nos é bastante familiar e “pode nos dar perfeitamente uma boa análise teórica que faça um trabalho aceitável em capturar este aspecto nos videogames” [2009: 22]. Para além disto, a noção dos videogames enquanto textos ergódicos não é uma condição suficiente para constituir algo enquanto um videogame porque também ocorre em outros produtos culturais, como os hipertextos.

Outra importante linha teórica nos estudos dos videogames, elaborada por Jesper Juul [2005], tendem ao viés conciliatório: não entre narrativa e lúdico, mas entre ficção e jogo. Primeiro passo epistemológico de Juul consiste em compilar uma série de teorias lúdicas sobre jogos não-digitais, no sentido de demonstrar como elas convergem para uma estrutura formal, intitulada “modelo clássico de jogo”.

Assim como o conceito ergódico, a noção de modelo clássico de jogo defendida por Juul, não deixa bem clara sua contribuição para a definição dos videogames. O modelo clássico de jogo não possui propriedades suficientes para uma definição consistente, dado que “foi inicialmente desenvolvida para explicar não-videogames” [Tavinor 2009: 22]. A sua teoria pretende, exclusivamente, apresentar as propriedades comuns entre os jogos não-digitais e os jogos digitais, sem se importar muito com a distinção ontológicas dos videogames.

Situação similar ocorre, se pensarmos sobre como o modelo clássico de jogo delimita condições necessárias à todos os videogames. Jogos de simulação de vida, como o *The Sims* (2000), oferecem ótimos contraexemplos⁵ para justificar que nem todos os videogames podem ser incluídos no modelo clássico de jogo. O design lúdico de *The Sims* cria uma outra relação com o resultado do jogo: o objetivo não é superar uma fase ou derrotar um inimigo específico; e sim a perpetuação das relações sociais dos personagens criados pelo jogador. Ou seja, a ideia de vitória, fundamental ao modelo clássico, perde o sentido neste tipo de jogo.

⁴ <http://bit.ly/2c6Y08Z>

⁵ “Para refletir sobre a natureza e a estrutura dos nossos conceitos, como os conceitos de arte, de lógica e de definição, as principais ferramentas são as experiências do pensamento, os contraexemplos (incluindo os imaginados) e os argumentos dedutivos – e não as experiências de laboratório, questionários, etnografias, observações empíricas, e afins” [Carroll 2010: 25].



Terceira abordagem teórica relevante para a definição dos videogames os caracteriza enquanto ficções interativas. Tavinor [2009] aponta para alguns equívocos quanto se trata do sentido *lato* desse conceito. Primeiro problema refere-se a questão do gênero de ficções interativas [Monfort 2003]: uma categoria de literatura interativa, muito popular nos anos 80.

Para além dos programas de computador como *Colossal Cave Adventure* (1976), este gênero também pode englobar livros-jogos (também conhecidos no Brasil como aventuras-solo), não-digitais, como *O Feiticeiro da Montanha de Fogo* (1982)⁶, da série Aventuras Fantásticas. Nestas narrativas interativas, o leitor/jogador é colocado como personagem principal da história e são oferecidas algumas opções mecânicas sobre o rumo que deseja ter em sua aventura. Cada uma destas escolhas direciona-o para outro trecho específico do livro, ignorando todos os trechos intermediários entre eles.

O conceito de ficção interativa ao qual se refere Tavinor [2009] é bem mais abrangente do que os livros-jogos e programas de computador textuais. Inclui também certos tipos de simuladores, como *Microsoft Flight Simulator* (1982), que coloca o usuário em vários tipos de cenários ficcionais, sem entretanto, envolver qualquer tipo de narrativa.

Segunda confusão apontada por este autor, refere-se a insistência de alguns teóricos em caracterizar como ficção, o pano de fundo narrativo nos videogames. “Devidamente concebido, narrativa e ficção são logicamente independentes. Nem todas as ficções são em forma narrativa, e da mesma forma, nem todas as narrativas são ficcionais” [Tavinor 2009: 23-24]. Ao pilotar um avião no *Microsoft Flight Simulator*, o usuário não está participando, de forma ativa ou passiva, de uma história. A relação estética com este tipo de artefato permite ao usuário interagir, no espaço digital do jogo, com os mesmos desafios propostos à um piloto no mundo real: porém, apenas de maneira ficcional; o usuário não está controlando remotamente uma aeronave no espaço real.

Infelizmente, videogames não podem ser definidos como ficção interativa. Ser uma ficção interativa não é uma condição necessária para jogá-los e também não fica claro se *todos* os jogos são realmente ficções

interativas, ou sequer envolvem ficção. Este parece ser o caso de alguns jogos transmídia.

Toda uma gama de jogos tradicionais (Boterman, 2007) adaptados para ambientes computacionais – Dominó, Damas, Go – são abstratos, ou seja, não se apresentam para os jogadores enquanto uma ficção. Certamente, não em uma versão complexa de ficção como as encontradas em videogames de mundos abertos⁷, como o *Grand Theft Auto V* (2003), onde o avatar do jogador pode envolver-se, livremente, em várias atividade criminosas. Mover um símbolo, do material para o virtual, não configura uma condição suficiente para tornar tais jogos abstratos em ficções: “por que não é parte do jogo que imaginemos um mundo ficcional correspondente” [Tavinor 2009: 24]. Os jogadores estariam somente comprometidos em manipular as representações virtuais das peças do jogo, na tela do computador. Concepção muito similar a noção de simulação de Frasca [2001], onde a formação de sistemas simbólicos se dá por meio de regras estruturadas dentro do próprio sistema, independente de relações com outros sistemas (a materialidade do real, neste caso).

A revisão dos três pilares teóricos – narratologia, ludologia e ficção interativa – provaram ser insuficientes para uma definição concreta do que viria a ser ontologicamente uma obra videolúdica, pois não conseguem, individualmente, superar os contraexemplos à suas teses fundamentais. Segundo Tavinor [2008; 2009], um problema epistemológico similar ocorre na filosofia analítica quanto se propõe uma definição essencialista sobre o conceito “arte”, ou nas palavras do filósofo analítico Morris Weitz:

A teoria estética – toda ela – está errada em princípio ao pensar que uma teoria correta é possível [...] Sua afirmação central de que “arte” é passível de uma definição real ou de outro tipo de definição verdadeira é falsa. Sua tentativa de descobrir as propriedades necessárias e suficientes da arte é logicamente ilegítima pela simples razão de que tal conjunto jamais aparecerá, nem, consequentemente, alguma fórmula dele. A arte, como mostra a lógica do conceito, não tem nenhum conjunto de propriedades necessárias e suficientes; assim, uma teoria acerca dela é logicamente impossível e não apenas factualmente difícil [1956: 27-28].

⁶ Lançado, posteriormente, no Brasil pela editora Marques Saraiva.

⁷ Mundo aberto (*sandbox*, em inglês) é um conceito específico de design de níveis nos videogames, onde o avatar do jogador pode se mover livremente no mundo virtual do jogo. O termo “mundo aberto” sugere a ausência de barreiras artificiais, em contraste com muros invisíveis criados em outros videogames para limitar a movimentação do avatar em determinada fase e/ou fases.



A mesma lógica da impossibilidade teórica na conceituação da arte, pode ser aplicada à tarefa de tentar definir os videogames essencialmente como narrativas; ou jogos; ou ficções interativas. A saída proposta por Tavinor [2009] para este impasse teórico é inspirada na noção de “semelhanças de família” do filósofo austríaco Ludwig Wittgenstein. Ou seja, uma lógica que governa as relações entre os conceitos e os objetos referidos diferente da proposta por Platão, nos diálogos socráticos, segundo os qual os conceitos (linguisticamente instanciados por meio dos nomes gerais) remetem a algo essencial [Sigueira 2014: 55]. A proposta de Wittgenstein atem-se a uma *lógica disjuntiva* [Davies 2004; Dutton 2006], determinada pela relação de semelhanças de família e decorrente do uso efetivo destes conceitos pelos usuários das línguas naturais. Vejamos como pode ser analisado o conceito “jogo” sob esta perspectiva:

Considere, por exemplo, os processos que chamamos de “jogos”. Refiro-me a jogos de tabuleiro, de cartas, de bola, torneios esportivos, etc. O que é comum a todos eles? Não diga: “Algo deve ser comum a eles, senão não se chamariam ‘jogos’” –, mas veja se algo é comum a eles todos – pois, se você os contempla, não verá na verdade algo que fosse comum a todos, mas verá semelhanças, parentescos, e até uma série deles. [...] Não posso caracterizar melhor essas semelhanças do que com a expressão “semelhanças de família”; pois assim se envolvem e se cruzam as diferentes semelhanças que existem entre os membros de uma família: estatura, traços fisionômicos, cor dos olhos, o andar, o temperamento, etc., etc. – E digo: os “jogos” formam uma família [Wittgenstein 1979: 38-39].

Na perspectiva da definição disjuntiva, os objetos que se agrupam sob o mesmo conceito participam de uma rede de semelhanças de características que se sobrepõem e se entrecruzam de maneiras variadas, em maior ou menor grau. *The Legend of Zelda* (1986) e *World of Warcraft* (2004) são videogames ambientados em universos ficcionais de fantasia medieval. Entretanto, o primeiro só pode ser jogado por um jogador apenas, enquanto o segundo é um *Massive Multiplayer Online Game* (jogo multijogador massivo online), onde milhares de jogadores participam do jogo simultaneamente. *Dance Central* (2010) é um videogame, assim como *Legend of Zelda* e *World of Warcraft*, porém diferente dos dois últimos, não utiliza dispositivos convencionais de entrada (joystick, mouse ou teclado) para jogar – a interação com o avatar no jogo é feito por mapeamento corporal e sensores de movimento (*Kinect*⁸). Segundo a lógica disjuntiva de

⁸ <http://bit.ly/2cjWAX1>

Wittgenstein, por mais que observemos, não encontraremos nenhuma propriedade comum existente em todos os tipos de videogame, mas sempre a ocorrência (e recorrência) de certas semelhanças e a ausência de outras.

Uma definição disjuntiva dos videogames, como propõe Tavinor [2009], pode ser a forma para superar as divergências teóricas entre os pesquisadores dos campos da narrativa, da ludologia e das ficções interativas. Apesar de não conseguirem, isoladamente, desenvolver uma teoria válida que possa ser aplicada a todos os videogames; cada uma das destas perspectivas teóricas incorpora avanços em algum ponto epistemológico específico. Sob a égide da lógica disjuntiva, Grant Tavinor esboça sua primeira tentativa em definir os videogames para a revista acadêmica online *Contemporary Aesthetics*⁹:

X é um videogame se é um artefato em uma mídia visual e digital; é planejado como um objeto de entretenimento e se destina a fornecer tal entretenimento através do emprego de um, ou ambos, dos seguintes modos de engajamento: regras e jogabilidade objetiva ou ficção interativa [Tavinor 2008].

Nesta definição, fica estabelecido inicialmente, duas condições necessárias para distinguir os videogames de outros objetos: ser um artefato em uma mídia visual e digital; e ser planejado como um objeto de entretenimento. A primeira condição (visual e digital) parece dispor de argumentos bem óbvios, pois historicamente os videogames sempre demandaram algum tipo de dispositivo de visualização digital: o prefixo “vídeo” refere-se a utilização de tubos catódicos (CRT) em monitores de computador ou sistemas de televisão para produzir imagens digitais (*pixels*)¹⁰.

PONG (Atari, 1972), um dos primeiros, e mais populares, fliperamas¹¹ desenvolvidos pela Atari, utilizava placas de circuitos eletrônicos, conectados ao um tubo de imagens (CRT) e alguns controles de movimento, para simular o que seria uma espécie rudimentar de partida de tênis digital (incluindo efeitos sonoros). Mesmo hoje, com aparatos mais sofisticados de visualização, como telas de cristal líquido, a premissa continua a mesma: para ser um videogame é

⁹ <http://www.contempaesthetics.org>

¹⁰ *Pixel* (aglutinação de *picture* e *element*) é o menor elemento num dispositivo de exibição, ao qual é possível atribuir-se uma cor. Um pixel é o menor ponto que forma uma imagem digital, sendo que o conjunto de milhares de pixels formam a imagem inteira.

¹¹ *Arcade* em inglês.



necessário ter um dispositivo de visualização digital do jogo. Tavinor [2009] cita o contraexemplo *Electronic Battleship* (1977)¹², uma versão eletrônica do jogo de tabuleiro *Batalha Naval* (1931), para ressaltar a necessária agregação entre o “visual” e o “digital” na sua definição de videogame. Assim como o já citado *Super Banco Imobiliário*, *Electronic Battleship* permite o monitoramento eletrônico de certos mecanismos do jogo, como determinar que o navio foi alvejado – por meio de reforço sonoro e visual no tabuleiro de plástico. Entretanto, o fato deste jogo de tabuleiro não possuir um monitor computadorizado, o exclui da categoria de videogame, enquadrando-o apenas enquanto um jogo eletrônico.

A característica visual na obra videolúdica merece uma ressalva – a da necessidade pictórica em suas representações. Apesar das tendências contemporâneas na indústria videolúdica pregar o imperialismo visual das imagens pictográficas, principalmente no que tange ao realismo gráfico, essa condição não é necessária para o conceito deste tipo de artefato. Jogos baseados somente em texto, como o clássico de ficção interativa *Zork* (1977) e outros citados anteriormente, mesmo sem possuírem qualquer tipo de representação pictórica, podem ser classificados enquanto videogames.

A segunda condição necessária para classificação das obras videolúdica – ser planejado como um objeto de entretenimento – estabelece sua diferenciação em relação a outros artefatos digitais que não tem essa função. Simuladores de voo (comerciais e militares), museus virtuais e instalações de arte-digital comungam características com os videogames – visualização digital e interatividade – entretanto, não tem, necessariamente, a função de entreter os seus usuários. Tavinor [2009] aponta que esta cláusula do entretenimento deve ser pensada enquanto “planejamento” ou “destinação” – ou seja, só em possibilidade – pois alguns artefatos não-lúdicos podem entreter (mesmo sem ter esse objetivo) e alguns videogames (os quais têm, obrigatoriamente, essa função), podem não entreter; podem não ser divertidos.

As duas condições necessárias, e injuntivas, para a caracterização dos videogames proposta por Tavinor [2009] não diferem muito de outras tentativas anteriores em categorizar o artefato. Certamente, o avanço epistemológico da sua tentativa de definição está na cláusula disjuntiva: para ser um videogame a obra deve entreter por meio de regras e jogabilidade

objetiva ou ficção interativa. Uma tentativa bem similar a proposta por Juul [2005] – uma teoria híbrida entre a ficção e o jogo – porém sob a perspectiva disjuntiva, o que reduz um pouco suas contradições lógicas.

As condições da jogabilidade e da ficção interativa são necessárias para distinguir os videogames de outras formas de entretenimento digital que utilizam algum tipo de dispositivo de visualização computadorizado, como sites e vídeos na web. A distinção está na forma de engajamento com o público: vídeos no Youtube podem envolver ficções, mas a maioria deles não é interativa; sites são interativos, mas poucos deles envolvem algum tipo de ficção ou jogabilidade. “Parece uma questão de contingência histórica que os videogames têm utilizado um ou ambos os modos de engajamento” [Tavinor 2009: 29].

Importante definir que a natureza das regras e jogabilidade – primeiro ponto desta definição disjuntiva – funcionam de maneira peculiar nos videogames. Em jogos de tabuleiro, por exemplo, as regras para movimento das peças e organização do tabuleiro devem ser formuladas e explícitas em manuais, para que o jogo possa funcionar de maneira correta para todos os jogadores. Alguns videogames podem trazer esclarecimentos explícitos sobre as mecânicas nos seus níveis iniciais (conhecidos na indústria como *tutorias*). Entretanto, a maioria deles prefere não interferir na imersão do jogo, transmitindo informações de forma paliativa, as regras são absorvidas de maneira tácita por meio de interação com os componentes do jogo.

Nem todos os videogames envolvem regras e jogabilidade objetiva. Dessa forma, a segunda característica disjuntiva para categorizar os videogames é a ficção interativa. Somente a ficção não pode dar suporte a este argumento, pois como foi apresentado, existem artefatos com visualização computadorizada que são ficções e não são obras videolúdicas. A conjunção da ficção com a interatividade é o que desempenha um papel crucial na composição desta definição. Isso nos possibilita integrar as características de outras ficções interativas – simulações, narrativas interativas etc. – à definição do videogame.

Uma motivação importante para o aspecto disjuntivo desta definição de videogames é esclarecer algumas das conexões que videogames têm com formas anteriores da cultura, em especial, jogos e ficção. Essas características são claramente vistas em outras mídias,

¹² <http://bit.ly/2cB0wQV>



e são essas semelhanças que tem levado os teóricos lúdicos a caracterizar jogos em termos destas formas anteriores [Tavinor 2009: 29].

O ganho epistemológico da definição disjuntiva – contemplar as características, tanto de ficções quanto de jogos, em um único conceito – entretanto, não está livre dos seus próprios desafios lógicos e conceituais para o campo dos videogames. A questão das adaptações de jogos tradicionais para o ambiente videolúdico pode ser um ponto problemático, por exemplo. Ao transpor um jogo de xadrez para um computador pessoal, o transfiguraria ontologicamente enquanto um videogame? Caso a resposta seja negativa, a definição disjuntiva estaria abarcando objetos que não seriam videogames dentro da sua lógica.

Este tipo de questionamento parece ocorrer somente com a adaptação de jogos abstratos: dama, xadrez, go etc. Ao pensarmos em adaptações de jogos tradicionais mais complexos, como futebol ou vôlei, parece bem óbvio que não estamos jogando um mesmo jogo, porém em um ambiente computadorizado. Juul [2005] explica melhor essa distinção com as categorias de *adaptação* e *implementação*. Jogos de Carta, em computadores, devem ser considerados implementações pois é possível mapear de forma inequívoca todos os possíveis *estados lúdicos*¹³ entre a versão do computador e a versão física do jogo. Jogos esportivos, em uma outra instância, são melhor descritos como adaptações, pois muitos detalhes do mundo físico do jogo são perdidos na versão para computadores; é uma simplificação do mundo real e da interface de interação, pois o corpo do jogador *não* faz parte do estado lúdico.

Tavinor [2009] argumenta, ainda, que existe um *estreitamento* na definição de Juul, pois estaria excluindo artefatos digitais que não tem função de entreter. Definir videogames enquanto “planejado como um objeto de entretenimento” pode excluir jogos educacionais, ou voltados para treinamentos corporativos, por exemplo. A defesa do autor, para este argumento, reside no fato de que todo artefato artístico, incluindo os videogames, pode ter seu uso *estendido* à outras funções – dependendo do contexto. O jogo *2 de Julho Tower Defense* (2012), foi necessariamente desenvolvido com o objetivo de mostrar “ao jogador a importância do 2 de Julho na

Independência do Brasil”¹⁴. Entretanto, esta função primária não impede que o jogador suprima os elementos históricos do jogo, em prol do entretenimento em jogá-lo como um *tower defense*¹⁵ qualquer (parte constitutiva do design). Em um sentido inverso, um programa de simulação médica, para treinamento cirúrgico, nunca poderia ser utilizado como entretenimento; portanto: não é um videogame.

Outro ponto nevrálgico da definição de Tavinor consiste em especular sobre a vinculação intrínseca do conceito de interação à obra videolúdica. A noção de interação poderia, de alguma maneira, abarcar uma possível definição injuntiva dos videogames: todos seriam obras visuais, e digitais, de entretenimento interativo. Entretanto, pensar a interação, enquanto participação ativa do usuário, engloba outras obras de entretenimento visual e digital, como serviços de streaming (Spotify, Netflix etc.), filmes em Blu-Ray e páginas web (em flash ou HTML5). Mesmo pensando em termos restritivo ao universo videolúdico, a noção de interação não se apresenta enquanto uma universalidade: interagir com uma versão digital do xadrez é muito diferente de interagir por meio de sensores de captura de movimentos do *Kinect*.

A questão da interação demonstrou-se tão problemática, que cerca de um ano depois da sua primeira tentativa, na conferência *Philosophy of Computer Games*¹⁶ em Oslo, Tavinor apresenta uma palestra intitulada *The Definition of Videogames Revisited*¹⁷, onde propõe a seguinte revisão à sua definição: “X é um videogame se é um artefato em uma mídia visual e digital; é planejado como um objeto de entretenimento; e é fortemente interativo”¹⁸.

A noção de interação “forte” foi inicialmente cunhada pelo filósofo Dominic Lopes em 2001, no artigo *The Ontology of Interactive Art*. Para o filósofo, os videogames fazem parte de um grupo maior de outras obras computacionais e, portanto, possíveis de se analisar sobre o ponto de vista da teoria da arte, voltada para tais artefatos. Indiferente à sua natureza digital, todos os jogos seriam interativos. Para Lopes, toda obra é interativa na medida em que prescreve as ações dos seus usuários ajudam a gerar uma exposição

¹³ Estado lúdico (*game state*) expressa como a mídia lúdica (computadores, jogos de tabuleiro e partidas esportivas) mantêm a memória da interação dos jogadores com o espaço do jogo.

¹⁴ <http://www.2dejulho.com>

¹⁵ Subgênero dos jogos de estratégia em tempo. A mecânica primária neste tipo de videogame é tentar impedir que inimigos percorram por uma determinada fase do jogo por meio de armadilhas para atrasá-los, como torres (*towers*) que atiram.

¹⁶ <http://2009.gamephilosophy.org>

¹⁷ <http://bit.ly/1Tjgq18>

¹⁸ *idem*



(display); e essa exposição é um padrão ou estrutura que compreendemos ao interagir com tais obras [Lopes 2009]. O sentido de exposição aqui está associado a um conjunto de elementos que compõem a exibição visual de uma obra de arte, ou seja: as peças de um jogo de damas, dispostas em um tabuleiro; ou os tetramínos do jogo *Tetris*, vistos numa tela de celular. Não importa que forma a obra lúdica assuma; a exposição muda durante uma partida, e de uma partida para outra, como resultados da ação dos jogadores.

Sob a perspectiva da interação em ambientes computacionais, aos quais estão inclusos os videogames, Lopes observou que uma série de obras de arte são interativas de uma forma divergente de outros artefatos não-digitais. Para analisar estas novas manifestações artísticas, o filósofo cunhou os termos antagônicos: “interação fraca” e “interação forte”. Todos os jogos, digitais ou analógicos, estariam inclusos na segunda categoria:

Os jogos são "fortemente interativos", por quê os *inputs* de seus usuários ajudam a determinar o estado subsequente da partida. Enquanto que numa mídia fracamente interativa, o *input* do usuário determina qual estrutura é acessada ou a sequência em que ela é acessada; em uma mídia fortemente interativa, podemos dizer que a estrutura em si é moldada, em parte, por escolhas do usuário. Assim, obras fortemente interativas são aquelas em que as propriedades estruturais são em parte determinadas por ações do usuário.

Mesmo estruturas lúdicas simples, como o “jogo da velha”, são fortemente interativas, pois permitem o “algoritmo lúdico” [Juul 2005] – ou a estrutura primária da obra – seja drasticamente modificada pela influência dos jogadores. O mesmo tipo de raciocínio foi aplicado por Lopes, na análise de várias obras de arte interativas: tantos os jogos, quanto este tipo de artefato artístico, compartilham a mesma natureza algorítmica. Ou seja, as regras intrínsecas de interação com esta categoria de obras são pensadas para modificar a própria obras, e seus futuros estados de exposição para os espectadores/jogadores.

Os videogames, por esta perspectiva, principalmente os mais atuais, são nitidamente estruturas lúdicas de forte interação. Jogos de mundo aberto, como *Minecraft* (2009), não envolvem, apenas, a escolha hierárquica da jogabilidade das estruturas lúdicas – em que ordem resolver os desafios propostos pelo jogo – mas também permite que os jogadores tenham poder sobre quais, e como, essas estruturas são representadas durante uma

partida. *Minecraft*, por exemplo, não é uma obra projetada de maneira estanque; os jogadores são livres para explorar o espaço lúdico da maneira que bem desejarem, podendo inclusive modificar este espaço, por meio de ferramentas de edição de níveis.

Sob a ótica do conceito de interação forte, Tavinor propõe, o que acreditamos ser um retrocesso no processo epistemológico da sua definição sobre os videogames: agrupar duas condições disjuntivas (regras e jogabilidade objetiva *ou* ficção interativa) em uma condição essencial (interação forte). A tentativa em converter a definição videolúdica no sentido de um artefato para entretenimento digital, com forte interação, gera mais limitações que progressos. Podemos citar contraexemplos, já restritos à plataformas¹⁹ videolúdicas, que deixam bem explícito a natureza limítrofe desta nova proposta essencialista: obras de arte interativas, lançadas para o console Playstation 3. *Tori-Emaki* (2007) permite que o usuário interaja com uma versão digital de um *emakimono*²⁰ japonês, por meio de mapeamento de movimentos (Playstation Eye²¹). A obra foi pensada enquanto entretenimento; é fortemente interativa: os usuários manipulam a composição dos textos e imagens por meio de *gamepad*²²; entretanto, não é um videogame, pois não existem objetivos lúdicos para serem alcançados.

Outra questão, apontada pelo próprio Tavinor²³, consiste em refletir se todos os videogames são, realmente, fortemente interativos. Na sua distinção entre obras interativas (forte e fracas), Lopes [2001] defende que vários artefatos hipertextuais não são fortemente interativos, pois apenas colocam o usuário na posição de escolha entre estruturas previamente projetadas: exemplo dos videogames baseados nos livros-jogos *Aventuras Fantásticas*. Conceito similar foi defendido por Juul [2005], para a categoria de “jogos de progressão”: projetados de uma forma que o

¹⁹ Plataforma é o padrão de tecnologia (hardware e software) empregada no funcionamento de determinada infraestrutura, nesse caso, videogames.

²⁰ *Emakimono* (rolo de pintura) é uma forma de expressão artística japonesa do século VIII. Combina texto e imagem (desenhado, pintado ou estampado) num suporte numa orientação horizontal (papel ou seda).

²¹ Câmera digital para o console Playstation 3. Em conjunto com o acessório Playstation Move, permite mapear os movimentos dos jogadores durante as partidas.

²² Similar a um joystick, o *gamepad* é um periférico de entrada comum em consoles modernos. O nome é proveniente dos botões direcionais (também conhecidos como *d-pads*) que auxiliam na movimentação do avatar.

²³ <http://bit.ly/1Tjq18>



designer do jogo define, previamente, como avatar dos jogadores irá se desenvolver, durante as partidas. Ou seja, grande maioria dos videogames apresenta uma grande quantidade de elementos estruturais de fraca interação.

A noção de interação forte não parece, nesse sentido, ser potencialmente estruturante a ponto de constituir uma condição universal para a definição dos videogames. Entretanto, aponta para inclusão, ou destaque, de um elemento importante na classificação destes artefatos: a inexorabilidade de uma *estética ciborgue* [Aarseth 1997]. Esta nova percepção estética mostra que existe uma materialidade desse processo de fusão jogador/artefato lúdico. Acreditamos que esse novo tipo de percepção estética, ou um novo tipo de relação poética com a obra videolúdica, ocorre via materialidade dos meios.

No caso particular dos videogames, se é necessário apontarmos um marco de mudança nos paradigmas de experiência com as novas mídias, sugerimos a própria invenção do videogame, com o jogo *Spacewar!* em 1962, por um grupo de estudantes do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) instauraria novas formas de engajamento do corpo com o computador: até esse momento tido apenas como ferramenta de trabalho, tornar-se-ia uma arena lúdica, proporcionando variados tipos de efeitos poéticos.

O poder de incorporação (*embodiment*) da mídia videolúdica, entretanto, como defende equivocadamente Aarseth [1997], não constitui uma condição essencial para caracterizar o artefato em questão. Afinal, qualquer dispositivo computacional que permita controlar uma simulação, como o já citado *Microsoft Flight Simulator*, pode ser considerado uma relação poética de incorporação homem-máquina; e não é um videogame.

3. Conclusão

A noção de estética ciborgue demonstra ganho epistemológico na definição dos videogames, apenas quando relativizado sob a ótica de uma perspectiva agregativa [Gaut 2000] da teoria da arte. Nosso projeto segue, então numa corrente similar à proposta de Tavinor [2008], porém queremos aqui ampliar a escalabilidade [Sigueira 2014] da sua definição. Como diria o filósofo Abraham Kaplan, nosso “número mágico” [apud Dewey 2010: 14] é trinitário. Ou seja, pretendemos estabelecer uma definição videolúdica em três pilares fundamentais: ficção, jogo e avatar. Nossa definição seria a seguinte:

X é um videogame se é um artefato em uma mídia audiovisual e digital; é planejado como um objeto de entretenimento e se destina a fornecer tal entretenimento através do emprego agregativo dos seguintes modos de engajamento com o jogador: a ficção interativa, as regras do jogo e a incorporação por meio do avatar.

Nossa definição propõe dessa maneira algumas modificações pontuais e uma ampliação, mais radical, da definição elaborada anteriormente por Tavinor. Dentre as mudanças pontuais estão:

1. A primeira mudança pontual consiste na modificação da primeira condição necessária para distinguir os videogames de outros objetos: ser um artefato em uma mídia visual e digital. O problema desta condição consiste no fato que os videogames nunca foram uma mídia somente visual; e sim, sempre apresentado aos jogadores enquanto uma mídia, necessariamente multimodal, ou seja: audiovisual.
2. A segunda mudança pontual consiste nas noções conjuntas: regras e jogabilidade objetiva. Ao nosso ver, podem ser simplificadas apenas enquanto as regras do jogo; já que nos videogames as regras são elementos constitutivos de uma jogabilidade objetiva, ou um jogo, simplesmente: “uma brincadeira [play] é geralmente tomada como uma atividade de forma fluida, enquanto um jogo [game] é uma atividade baseada em regra” [Juul 2005]. Importante aqui também deixar claro a noção de jogo, enquanto estrutura formal, é apenas uma das instâncias da experiência de se jogar um videogame, ou seja, sua jogabilidade.
3. Por último, a modificação mais radical, fica sobre o encargo da reversão à uma definição agregativa, sob o pretexto de testar uma possível escalabilidade epistemológica trinitária, ao incluir a noção fundamental de incorporação por meio do avatar [Klevjer 2006] à natureza da obra videolúdica.



Figura 1: Instâncias formativas

Inspirado na mecânica textual de Aarseth [1997], aqui propomos também um triângulo equilátero (figura 1) para representar graficamente a força proporcional que cada uma das instâncias formativas engendra na concepção da obra videolúdica. Os limites entre as instâncias não podem ser medidos em exatidão, pois a inter-relação entre eles é fluida e dialógica. Entretanto, sob a concepção deste modelo de formação poética, cada instância constitui-se somente em termos de relação com as duas outras instâncias.

Com base nesta nova definição agregativa, pretendemos dar continuidade ao processo de debate e especulação sobre a teoria das formas videolúdica. É preciso ficar claro que nossa aspiração para este tópico do trabalho não se destina a estabelecer normas coercitivas estritas e imutáveis à classificação dos videogames; e sim, provocar o devir imanente das conceituações comunicacionais e filosóficas sobre o tema.

Referências

- AARSETH, E. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- CARROLL, N. *Filosofia da arte*. Lisboa: Edição Texto & Grafia, 2010.
- DAVIES, S. The Cluster Theory of Art. *British Journal of Aesthetics* 44: 297–300, 2004.
- DEWEY, J. *Arte como Experiência*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- DUTTON, D. A Naturalist Definition of Art. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 64: 367–377, 2006.
- FRASCA, G. *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate*. Dissertação (Mestrado em Design de Informação e Tecnologia). Georgia Institute of Technology, 2001.
- GAUT, B. Art as a Cluster Concept. In: CARROLL, N. *Theories of Art Today*. Madison: University of Wisconsin Press, 2000.
- JUUL, J. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Versão Kindle. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2005.
- KLEVJER, R. *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer*. Tese (Doutorado em Ciência da Informação e Estudos Mediáticos). Universidade de Bergen, 2006.
- LOPES, D. The Ontology of Interactive Art. In: *Journal of Aesthetic Education*, 35(4): 65–81. 2001
- LOPES, D. *A Philosophy of Computer Art*. London: Routledge, 2009.
- MONFORT, N. *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*. Cambridge: MIT Press, 2003.
- MURRAY, J. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- SALEN, K E ZIMMERMAN, E. *The Game Design Reader: a rules of play anthology*. Cambridge: MIT Press, 2005.
- SIQUEIRA, J. O desafio da escalabilidade à teoria estética e a compreensão do conceito 'arte' a partir do modelo wittgensteineano de semelhanças de família. *Revista TRAMA Interdisciplinar*, v. 5, p. 44-62, 2014.
- TAVINOR, G. The Definition of Videogames. In: *Contemporary Aesthetics*, Volume 6, 2008.
- TAVINOR, G. *The Art of Videogames*. Malden: Wiley Blackwell, 2009.
- WEITZ, M. The role of theory in aesthetics. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, v. 15, n. 1, p. 27-35, 1956.
- WITTGENSTEIN, L. *Investigações filosóficas*. São Paulo: Abril Cultural, 1979.