

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
INSTITUTO DE PSICOLOGIA
MESTRADO EM PSICOLOGIA ESCOLAR E DESENVOLVIMENTO
HUMANO

THIAGO DE PAULA CRUZ

JOGANDO PHANTASY STAR: TRAJETÓRIA COMPREENSIVA AO SENTIDO DE
JOGAR VIDEOGAME

SÃO PAULO
2010

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
INSTITUTO DE PSICOLOGIA
MESTRADO EM PSICOLOGIA ESCOLAR E DESENVOLVIMENTO
HUMANO

THIAGO DE PAULA CRUZ

JOGANDO PHANTASY STAR: TRAJETÓRIA COMPREENSIVA AO SENTIDO DE
JOGAR VIDEOGAME

Dissertação apresentada no curso de
mestrado à Universidade de São Paulo,
Instituto de Psicologia, Pós-Graduação em
Psicologia Escolar e Desenvolvimento
Humano como requisito parcial para
obtenção do grau de mestre.
Área de concentração: Psicologia.
Orientadora: Henriette Tognetti Penha
Morato

SÃO PAULO
2010

THIAGO DE PAULA CRUZ

JOGANDO PHANTASY STAR: TRAJETÓRIA COMPREENSIVA AO SENTIDO DE
JOGAR VIDEOGAME

Dissertação apresentada no curso de
mestrado à Universidade de São Paulo,
Instituto de Psicologia, Pós-Graduação em
Psicologia Escolar e Desenvolvimento
Humano como requisito parcial para
obtenção do grau de mestre.

Área de concentração: Psicologia.

Data da qualificação:

Resultado:

BANCA EXAMINADORA

*Dedico e entrego esta obra, o suor, as
lágrimas e o sangue derramados em
sua construção Àquele que tudo criou e
colocou em jogo.*

AGRADECIMENTOS

Existem muitas pessoas a agradecer já que, por diversas razões, este trabalho não poderia ser realizado sem elas de forma alguma.

A meus pais que, por seu esforço e dedicação aos meus estudos e a busca da verdadeira sabedoria, permitiram que continuasse pesquisando sob sua guarida, ajudando-me a permanecer (e voltar) sempre no (e ao) caminho certo.

Aos meus amigos que permitiram não somente contribuições e reflexões conforme caminhava este trabalho como também descanso e sossego quando não agüentava mais ler o meu próprio texto. São eles: Bruno, Joaquim e José Francisco.

Aos meus amigos eternamente presentes que foram parte da razão do meu interesse e gosto por jogar videogame durante a minha infância e adolescência, inclusive acompanhando-me aos fliperamas próximos a nossos lares. São eles: meu primo Bruno, meu amigo Samer (de localização ainda desconhecida) e meu amigo guitarrista Rodrigo.

À Ludmila, minha noiva, companheira e amiga pelos momentos de descanso que me proporcionou e por me ouvir falar sobre jogo ostensivamente durante os últimos dois anos e meio.

Às professoras que me introduziram no rico mundo da fenomenologia. São elas, em ordem cronológica de encontro: Lelita, Dagmar e Suze.

Aos meus amigos virtualmente reais da Lista de Algol (os quais não em atrevo a citar um por um correndo o risco de esquecer de alguém).

À equipe do Gagá Games pelos textos excelentes; um grupo de divulgação de jogos que tenho grande prazer de fazer parte como articulista.

A todos aqueles que entrevistei quando este projeto caminhava para um outro rumo até o momento da qualificação. Seus relatos não serão esquecidos, pois ainda têm a falar sobre o sentido de jogar videogame.

A todos os que se ofereceram para me ajudar com a pesquisa, mas que por uma série de razões tal colaboração não foi possível.

Aos membros da banca de qualificação, Lino e Rui, que, pelas valiosíssimas contribuições e auxílio com relação ao andamento do trabalho, me fizeram sentir plenamente ajudado e amparado.

À minha orientadora por ter instigado uma mudança radical no tema de meu trabalho, de modo que pudesse pesquisar algo que fizesse muito mais sentido para mim e para minha própria vida.

À minha prima Cláudia que participou de muitas sessões de jogo de Phantasy Star quando eu ainda era criança.

Escuta ainda, filho meu: escrever livros é tarefa sem fim, e muito estudo esgota a carne. E tendo tudo sido devidamente estudado, eis a conclusão final: teme a Deus e guarda Seus mandamentos, pois nisto consiste todo o dever do homem. Porque todos os fatos, mesmo os mais ocultos, quer sejam bons ou maus, finalmente por Deus serão julgados.

Eclesiastes (Cohélet) 12.12-14.

RESUMO

Esta pesquisa parte do problema acerca do sentido de jogar videogame. Estudos sobre videogame nunca foram muitos na área acadêmica, todavia vemos um crescimento na preocupação séria com o tema nos últimos anos com os game studies que englobam estudos interdisciplinares vários. O objetivo deste trabalho é compreender como é jogar videogame com base em um relato referente à experiência em Phantasy Star . Propõe-se a utilização do método fenomenológico como forma de análise dos dados e um diálogo com autores que corroboram com esta perspectiva de pesquisa e autores da área dos videogames. Com esta pesquisa, busca-se contribuir com a psicologia do Brasil além dos game studies de modo geral. E, não obstante, ser uma fonte para a reflexão acerca de estereótipos promovidos pela mídia e muitas vezes corroborados por cientistas sobre jogadores de videogame.

Palavras-chave: Phantasy Star; videogame; psicologia; jogo/brincadeira; fenomenologia; game studies.

ABSTRACT

The present research starts with the problem concerning the meaning of playing videogames. There are few academic videogame studies, but it is possible to see a growing development in research as we can see with the game studies that unite interdisciplinary studies. The goal of this work is to comprehend how it is to play videogames based on one discourse concerning an experience in Phantasy Star. We propose the phenomenological method as a way to analyze the data and a dialog with authors who adopt the same perspective and others in the specific field of videogame studies. It is intended with this research to improve the Brazilian psychology and game studies as a whole. And nonetheless to be a critical source concerning the stereotypes prevalent about videogame players as shown in the media, and often adopted by scientists.

Keywords: Phantasy Star; videogame; psychology; game; phenomenology; game studies.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	10
PRIMEIRA PARTE: START GAME.....	20
INTRODUÇÃO.....	21
2 DUAS PERSPECTIVAS PSICOLÓGICAS CLÁSSICAS.....	31
2.1. PIAGET.....	31
2.1.1. Jogos de exercício.....	35
2.1.2. Jogos simbólicos.....	36
2.1.3. Jogos de regras.....	38
2.2. WINNICOTT.....	39
3 PERSPECTIVA FENOMENOLÓGICA.....	48
3.1. CONCEITOS FUNDAMENTAIS EM FENOMENOLOGIA.....	51
3.1.1. Intencionalidade.....	51
3.1.2. Mundo.....	53
3.1.2.1. Mundo real e mundo natural: a atitude natural.....	55
3.1.2.2. Mundos ideais.....	59
3.2. BUYTENDIJK.....	62
3.2.1. Sobre o juvenil.....	64
3.2.2 O movimento do jogar.....	70
3.2.3. Movimento da totalidade do jogo.....	72
3.3. GADAMER.....	73
3.3.1 Percurso ao redor do modo de ser do jogo.....	76
3.3.2. A tarefa de jogo e a sua representação.....	78
SEGUNDA PARTE: NEW GAME.....	83
INTRODUÇÃO.....	84
4 HISTÓRIA DO VIDEOGAME.....	91
5 TECNOLOGIA E MÍDIA.....	105
5.1. MÍDIA.....	105
5.2. TECNOLOGIA.....	109
5.2.1. Design de games.....	112
6 GAMEWORLD.....	120

TERCEIRA PARTE: LOAD GAME.....	132
7 QUESTÕES METODOLÓGICAS.....	133
7.1. A ATITUDE FENOMENOLÓGICA.....	133
7.2. O MÉTODO FENOMENOLÓGICO.....	135
7.3. HERMENÊUTICA E O CÍRCULO DA COMPREENSÃO.....	136
7.4. PROCEDIMENTOS REALIZADOS.....	138
8 DESCREVENDO DE PHANTASY STAR.....	141
8.1. CONTEXTO GERAL.....	141
8.2. TAREFA DO JOGO.....	143
8.3. INFORMAÇÕES ADICIONAIS.....	144
8.4. JOGANDO PHANTASY STAR.....	145
9 COMPREENDENDO PHANTASY STAR	157
9.1. MOMENTO UM: PRE-LUDERE.....	158
9.2. MOMENTO DOIS: IN-LUDERE.....	164
9.3. MOMENTO TRÊS: POS-LUDERE.....	181
10 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	184
REFERÊNCIAS.....	194
ANEXOS.....	199
ANEXO A – IMAGENS RELATIVAS A PHANTASY STAR.....	200

APRESENTAÇÃO

A questão do jogo é de grande importância às ciências humanas de um modo geral. Particularmente em Psicologia, teríamos ao menos dois autores de base a referenciar. Piaget (1975) aponta a existência do jogo desde os primeiros meses de existência do indivíduo. Para ele, o jogo é essencialmente assimilação orientando-se à satisfação individual (utilização de esquemas somente pelo prazer funcional) e, na idade adulta, somente jogos com regras (impostas por algum grupo) são os que se mantêm. Aprendemos também com Winnicott (1975) a importância de se ocupar daquele que joga (independentemente da idade) e não somente com os objetos que utiliza. Além disso, ressalta o aspecto criativo inerente ao jogo e sua relação intrínseca com a saúde individual e social.

Em outras áreas, poderíamos lembrar de Fink (1960) que afirma ser o jogo uma realidade humana apreciável além da infância. E, graças ao trabalho de Huizinga (1938), podemos perceber a relevância do tema não só às culturas e civilizações humanas. Portanto, o jogo interessa não só à psicologia, mas também à sociologia e à antropologia. E este campo interdisciplinar expande-se ainda mais ao tratarmos de uma modalidade lúdica como os videogames.

Para Aarseth (1998 *apud* GALLO, 2004), o videogame é um complexo e expressivo fenômeno cultural, estético e de linguagem. Ao falarmos de videogame, não falamos apenas de seus jogos; é um dos fenômenos tecnológicos com maior complexidade para se estudar envolvendo as mais diversas ciências e áreas do saber. Inclusive a psicologia, cujo olhar buscamos manter neste trabalho.

Abreu, Karam e Góes (2008), observam que o videogame e a internet são dois dos maiores fenômenos da última década¹. Segundo Krüger e Moser (2005), os jogos eletrônicos fascinam tanto crianças como adultos ao se destacar como uma indústria que mescla tecnologia com lazer. Ainda que os jogos de videogame existam há algum tempo, demorou um pouco para que pudesse estar hoje no *mainstream* como diz Ondrejka (2006). Substituíram a TV como atividade de lazer², ultrapassaram as receitas de Hollywood,

¹ Ainda que não deixemos de considerar que esta forma cultural é significativa há mais de trinta anos.

² Ehrlich (1986 *apud* KRÜGER; MOSER, 2005) chega a afirmar que nenhum outro tipo de brinquedo fez mais sucesso em todo o planeta do que o videogame. Um dos fatores para isso seria a nova relação com a televisão que deixa de ser uma máquina impenetrável e incontrolável; o ser humano deixa de ser espectador para ser usuário podendo escolher o que se passa na tela e interferir na ação (o que nem o videocassete permitia). Além disso, por unir tanto estímulos visuais como sonoros, ele geraria um envolvimento maior com a fantasia e a

conectam milhões de pessoas pelo mundo, fazem a tecnologia avançar, geram sua própria economia e levantam questões de propriedade intelectual. Continuam, portanto, a transformar jogos e sociedade e devem ser estudados, segundo estes autores, tanto para entender seus impactos como também para fabricar jogos melhores.

Em sua breve história o videogame já foi vítima de uma série de denúncias e acusações. Entre eles ser um possível fator alienante e formador de assassinos (GALLO, 2004). Para indignação de jogadores e seus defensores, essa abordagem volta constantemente à tona em casos de tragédias como chacinas em colégios e outros ambientes. Aponta ainda que uma parcela da sociedade considera o videogame como responsável por tais atitudes promovendo movimentos a favor da proibição de alguns jogos e do próprio videogame em si. Como, por exemplo, a reportagem de capa da revista *Superinteressante* de Junho de 1999 na qual há a exposição da relação direta (quase causal) de violência em jogos de videogame com ações das crianças que os jogaram. O que leva a uma série de pesquisas de defensores ardorosos dos games para comprovar sua utilidade em situações de aprendizagem; atitude esta já comentada por Huizinga (1938) com relação aos pedagogos que estudaram o jogo e o jogar antes dele.

Entretanto, é preciso pensar isso historicamente, como propõe Miller (2006). Ele afirma que no decorrer da história, o desenvolvimento de novas mídias acarretava tanto o pânico como sua exaltação. O que levou à elaboração de utopias e distopias das mais diversas formas. Como, por exemplo, a tipografia que era vista tanto com louvor como com temor. Citando Butsch (2000), Miller (2006) coloca que graças à crítica literária e à psicologia, romances ficcionais e Shakespeare chegaram a ser censurados por seu impacto na juventude. A fundação do Payne Fund Studies na década de 1930 inaugurou a ciência do pânico social de massa sobre jovens no cinema. Este evento acarretou mais sete décadas de tentativas obsessivas de correlacionar condutas anti-sociais com o consumo da cultura popular. Tal comoção invadia não só a área acadêmica, mas também a religiosa, governamental e a família. Novas comunicações e tecnologias culturais ameaçam, ainda que periféricamente, a ordem estabelecida.

Comparados com a TV ou filmes, os videogames parecem uma mera mania passageira e, para muitos, mostram-se impenetravelmente complexos e monótonos. Jessen (1998) aponta que parece inconcebível que jogadores gastassem tanto tempo absorvidos em games

repetitivos e simplistas como Pac-Man. “Para o olho sem treino, videogames são tão incompreensíveis como a arte abstrata ou música experimental” (NEWMAN, 2007, p.2). Entretanto, tais pré-concepções devem ser combatidas e é o próprio Jessen (1998) quem nos encoraja a apreciar os prazeres dos videogames que não só não podem ser entendidos sem serem jogados como também o game em si é só parte da experiência: “O sentido não está encravado no jogo, mas sim é revelado através do uso” (NEWMAN, 2007, p.2). Deste modo, o contexto no qual o game é jogado afeta e molda seu valor; ele tem que ser jogado antes de revelar sua verdadeira natureza. Existe pouca preocupação com a experiência de jogar e “o uso de videogames por jogadores é talvez uma das mais sérias deficiências em estudos acadêmicos existentes.” (NEWMAN, 2007, p.3).

Um número crescente de acadêmicos tem reconhecido a importância social, cultural e econômica desta forma de entretenimento (NEWMAN, 2007). Tanto é que Jenkins (2000 *apud* NEWMAN, 2007) afirma que os videogames devem ser considerados uma das mais importantes formas de arte do século XX, ainda que não tenhamos vislumbrado seu primeiro Shakespeare ou Bach, é digno de nota que se desenvolveram esteticamente, formal e funcionalmente com extrema rapidez. Acadêmicos identificam então fatores sociais, culturais, econômicos, políticos e tecnológicos para que se reconsidere os videogames por estudantes de mídia, cultura e tecnologias. Newman (2007) levanta três razões pelas quais eles merecem ser tratados seriamente: o tamanho da indústria do videogame; sua popularidade; exemplo de interação homem-computador.

Estudiosos de mídia e cultura ignoraram os videogames por um bom tempo; Smith (2001 *apud* NEWMAN, 2007) chega a afirmar que os videogames são uma mídia esquecida. A maioria dos estudos sobre o tema são, conforme Newman (2007), oriundos de meados da década de 1980 e realizados em laboratórios de psicologia preocupados com os possíveis efeitos dos jogos em jogadores jovens. Existem, por conta disso, duas concepções errôneas que, segundo Newman (2007) favoreceram tal falta de cuidado com isso: a de que seria uma mídia exclusiva para crianças, denegrada como uma trivialidade que desaparece ao crescer e que não requer investigação séria; ou seriam uma arte menor não tendo o mesmo peso ou credibilidade das mídias mais tradicionais como os filmes. Não obstante, associam simplicidade gráfica do período com a mentalidade de uma criança e tratam-lhes como mero entretenimento sem qualquer seriedade. Até a própria indústria e a imprensa especializada demonstram certo embaraço, até os dias de hoje, ao adotar eufemismos como “entretenimento

interativo” para evitar a palavra “game” ou “computador”; o que leva seus produtos a serem considerados não como games, mas sim como “ficções interativas” ou “narrativas interativas” (Juul, 1999).

Curiosamente, Huizinga (1938) aponta que as ciências humanas de modo geral pouca atenção dão ao conceito do jogo e à importância do lúdico para a civilização. Ou seja, ele percebia que o jogo era marginalizado nas pesquisas científicas de sua época. E aparentemente em nossa época, haveria um marginalizado inserido na própria margem.

Segundo o Interactive Digital Software Association (IDSA) (2001), 60% dos americanos jogam em *Personal Computers* (PCs) ou consoles com regularidade. Entretanto, ao contrário do que se pensa, a maioria dos jogadores de consoles eram maiores de dezoito anos. O IDSA também afirma que a idade média de jogadores é 28 anos. As demografias atuais demonstram que a audiência possui desde neófitos até jogadores que cresceram com a indústria. Em 1991, Provenzo (*apud* NEWMAN, 2007) notou que eram mais garotos adolescentes. Shuker (1995 *apud* NEWMAN, 2007) aponta que 36% tinham entre oito e onze anos e 34,5% eram adultos. E crer que homens pré-adolescentes são a maior (ou exclusiva) audiência de games é persuasiva em discursos populares e acadêmicos de modo que, para alguns comentaristas, jogadoras acham videogame desinteressante por manter estereótipos, promover comportamentos anti-sociais violentos para se ter sucesso no jogo. Porém, a IDSA tem mostrado que as mulheres estão mais envolvidas com videogames do que se é relatado, independentemente da temática do jogo. O mercado se volta para este filão com duas estratégias diferentes ao lançar jogos com apelo amplo (neutro) e jogos exclusivos para meninas. Enquanto que Sonic, Final Fantasy, Parappa the Rapper são exemplos do primeiro caso, existem outros voltados para meninas mais novas e inspirados na Barbie e algumas franquias da Disney. Muller (1998 *apud* NEWMAN, 2007) nota que para muitas garotas, estes últimos jogos são muito *girly-girl* destoando do tipo de jogo que as atraem realmente.

Philips, Rolls, Rouse e Griffiths (1995) notaram que sessões individuais podem ser longas e freqüentemente maiores do que o inicialmente planejado com 75% tendo mais de meia hora de duração e 14% acima de duas horas. Drotner (2001 *apud* NEWMAN, 2007) mostra que é uma atividade freqüente com sessões longas (44 minutos por dia) e mais prevalente nos usos de computador (30 minutos por dia em atividades corriqueiras e dez minutos por dia na internet)³. As pesquisas tendem a focar o padrão de crianças pequenas. E

³ Deve ser notado, porém, que esta pesquisa não é muito recente e que seus dados são oriundos da década anterior.

disso pode-se entender as motivações de tais trabalhos que se resumem, basicamente, em mostrar quais atividades o videogame está substituindo. Além disso, é muito comum desconfiança e desgosto com os videogames como pano de fundo do trabalho e também associá-los com coisas que se deixa de fazer para jogar e baixo rendimento escolar.

Outros estudos partem do sedentarismo e comparam TV com videogame. Todavia, conforme Segal e Dietz (1991 *apud* NEWMAN, 2007) apontam, jogar videogame e obesidade podem não se relacionar. Mesmo assumindo que não é substituto de exercícios físicos intensivos, assumem que jogar não é uma atividade passiva possuindo gasto de energia próximo ao de um exercício de baixa intensidade. Observaram, por exemplo, um aumento do ritmo cardíaco em 25%. Pontuam a diferença disto com o engajamento de ver e observar associado com a televisão. Mesmo que sua pesquisa não seja conclusiva, é importante notar que transferir modelos conceituais e suas pressuposições e uma outra forma de mídia superficialmente semelhante pode ser um erro. Newman (2007) aponta a necessidade de ser feita uma pesquisa estatística mais global e representativa.

Aquandt, Grueninger, Winner (2009), ocuparam-se de realizar um estudo exploratório com jogadores adultos de computadores. Entrevistaram e analisaram qualitativamente vinte e um jogadores com idades entre 35 e 73 anos. Eles descrevem suas carreiras em games, a integração dos jogos em sua vida cotidiana e aspectos de interação social nas vidas reais e virtuais. Sugere interesse nos aspectos sociais dos games e sentem que seus pares vêem seu hobby como inapropriado à sua idade. Mesmo assim, a maioria administra bem os deveres privados e ocupacionais com suas atividades de jogo. Eles ainda apontam que, de modo geral, a pesquisa na área de videogames tem focado jogadores adolescentes, supostamente o maior grupo e que também seria o mais frágil no que diz respeito aos efeitos da brutalidade e sexualidade explícita em games. Esta concentração leva a uma descrição estereotipada do jogador não só no discurso do senso comum, mas também na ciência. Griffiths, Davies e Chappel (2003) apontam que mesmo com o crescimento deste tipo de jogo como fenômeno de lazer, existe pouca pesquisa na área e que, da maioria daquelas que são feitas, concentra-se em adolescentes e em aspectos negativos como jogo excessivo, os efeitos de se jogar games agressivos e as conseqüências médicas e psicossociais desta atividade: “então, a imagem do jogador típico (e o passatempo de jogar jogos de computador) é visto como socialmente negativo e permanece firmemente dentro de uma subcultura juvenil” (GRIFFITHS, DAVIES, CHAPPEL, 2003, p.81). Mesmo estudos que não especificam idades e sim os efeitos gerais

do jogo, focam mais em adolescentes ao utilizar como fonte fóruns de discussão. Nesta pesquisa, procuraram jogadores que nasceram em um período em que não puderam se socializar com games durante a juventude tendo conhecido a nova mídia quando crescidos (ensinados, talvez, por seus filhos e netos). Mas isso não reverbera a idade real de usuários já que mesmo aqueles grupos que não cresceram com os jogos têm um número considerável de jogadores. Com base nos relatos, puderam observar que eles enfatizam contato social (tais como guildas e clãs) e que muitos se opuseram a conteúdos brutais de modo que aqueles jogos classificados como “para adultos” não são jogados por estes, mas por pessoas mais novas. E os contatos virtuais estabelecidos por eles podem se tornar em relacionamentos sociais na vida real. Segundo Aquandt, Grueninger, Winner (2009), é senso comum afirmar que jogar gera isolamento já que os seus próprios dados não dão suporte algum a essa hipótese. Ainda que sua atividade consumisse tempo, muitos estavam integrados em redes sociais diversas; algumas das quais nasceram pelas experiências de jogo. Combinam o jogo com interesses familiares e ocupacionais. São pouco compreendidos por seus pares e seus parceiros aceitam a atividade, mas em geral não compartilham do mesmo interesse vendo-o, por exemplo, como perda de tempo (o que levaria a conflitos reais ou potenciais). Os mais jovens, ao contrário, vêem-lhes positivamente. Griffiths, Davies e Chappel (2003) também comentam que pessoas com mais de 40 anos e mulheres jogavam Everquest⁴ sendo que, neste tipo de jogo online, um dos aspectos mais importantes é a interação social com outros jogadores e a construção de amizades para fora no mundo do jogo. Segundo eles ainda, se os personagens fossem todos *non-player characters* (NPCs), o uso do jogo reduziria. Assim, percebe-se que muito se fala sobre videogame, mas que pouca atenção se dá a ouvir aqueles que jogam.

Por mais de 40 anos, videogames deram origem a diversos personagens memoráveis e, mesmo que não decoremos o nome dos 151 pokémons originais, outros vêm fácil à mente tanto de jogadores como não jogadores. A crescente popularidade dos videogames é em parte derivada dessa visibilidade que há muito não está restrita à “tela interativa”. Por exemplo, mesmo quem nunca jogou Tomb Raider já deve ter ouvido falar de Lara Croft que é, segundo Griffiths, Davies e Chappel (2003), de fama internacional. Outros ainda viram filmes (Resident Evil e Final Fantasy, por exemplo) e animes⁵ (Tekken, Street Fighter II e Xenosaga,

⁴ Everquest é um *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG).

⁵ Anime é uma forma de se caracterizar a animação realizada no Japão ou que contenha algum de seus principais elementos. Refere-se a desenhos animados e não às revistas em quadrinhos nipônicas que são chamadas de mangás.

por exemplo) baseados em cenários ou personagens de games. E, é claro, o contrário também é verdadeiro: Mickey Mouse e James Bond têm jogos lançados até os dias de hoje (NEWMAN, 2007). Além da quase obrigação de se lançar um jogo baseado em um filme de Hollywood já há bastante tempo.

Para Gallo (2004) existem três diferentes linhas de estudo sobre videogame. Uma ocupa-se primordialmente das causas, conseqüências e efeitos dos jogos no homem e na sociedade contemporânea. Existem nessa linha, pesquisadores que conhecem os jogos de que falam (jogando-os) e aqueles que os desconhecem totalmente. Outra focaliza estudos vários em ciências da computação tendo por objetivo criar ambientes mais elaborados que facilitem a imersão e interatividade do jogador. A terceira preocupa-se com as formas expressivas e potencialidades intrínsecas do videogame. Segundo Gallo (2004), é nesta linha que encontramos a menor parte dos pesquisadores com trabalhos científicos desenvolvidos. Acredita que talvez isso se deva ao preconceito da comunidade científica em se estudar videogames, à própria novidade do enfoque (que não possui uma tradição estabelecida, impossibilitando a criação de uma base sólida para seu desenvolvimento), e à aparente indiferença do mercado e dos jogadores a estas questões já que tudo funciona bem sem elas.

Krüger e Moser (2005) afirmam que a interatividade é a característica essencial dos jogos eletrônicos. Para eles, interatividade nada mais é do que a capacidade do programa responder às reações provocadas nos usuários pelos seus estímulos. Independentemente da plataforma, todos os jogos permitem a interferência do jogador. A interação do jogador com o videogame só acontece de forma não linear e não previsível quando está disponível um roteiro flexível que suporte várias conexões. Em narrativas de videogame, o jogador não tem como se certificar de que determinado caminho foi percorrido em toda a sua extensão; ao contrário de um livro e um filme no qual sabemos quando termina.

E isso tudo pode interessar à psicologia? Por preocupar-se com o homem em seu cotidiano, com as coisas que os cercam e em como se relaciona com elas, este tema é sim de importância a esta ciência.

Como levantamento de dados, detivemos-nos na palavra-chave “videogame” e tal busca no Banco de Teses da CAPES revelou que, das teses encontradas, existem aquelas defendidas em faculdades de comunicação, artes, educação, tecnologia (informática e engenharias), geografia, letras, medicina, enfermagem, administração, nutrição e psicologia. Evidentemente, pelo próprio mecanismo de busca, algumas destas teses e dissertações tratam

do tema do videogame somente superficialmente, como um tópico acessório. O que é o caso da única tese indexada defendida em uma faculdade de psicologia (MARTINEZ, 2003). Em outras áreas poderíamos citar como exemplo, Santana (2007) que utiliza o jogo Call of Duty⁶ relacionando-o com a aprendizagem acerca da Segunda Guerra Mundial e afirma que o uso de recursos computacionais na educação tem ampliado o leque de maneiras motivadoras e modernas para a aprendizagem; e Martinez (1994) que estuda a relação criança-mundo no uso do videogame.

Além das teses já referenciadas, uma busca na base de dados da Biblioteca Virtual em Saúde – Psicologia (BVS-Psi) pela mesma palavra-chave retorna onze artigos⁷. Todos eles possuem texto completo disponível. Quatro no *Scientific Electronic Library Online* (SciELO) e sete na Literatura Latinoamericana e do Caribe em Ciências da Saúde (LILACS). Há a ressalva de que um deles está repetido em ambas as bases; perfazendo então um total de dez artigos.

Boellstorff (2006) surpreende-se com a falta de interesse acadêmico em videogames e mídia interativa de um modo geral. E, como pudemos perceber, há uma carência na realização de trabalhos acadêmicos em psicologia sobre jogos de videogame. Isso devido ao fato de existirem diálogos com esta ciência, mas poucos realizados especificamente sob sua égide. Assim, realizar pesquisas nesta área teria uma relevância científica, social e até mesmo profissional. Em nossa cultura hoje, no mundo em que habitamos, o videogame é parte integrante dele. É um ente com o qual nos relacionamos constantemente; seja como jogadores, como realizadores, como lojistas, como críticos ou como psicólogos e cientistas. O assunto é pertinente à nossa realidade tendo em vista sua atualidade e sua relativamente recente chegada ao mundo. Embora, é claro, o jogo exista há muito tempo entre nós.

Justificamos então o tema proposto pela sua atualidade e escassez de trabalhos em psicologia em nosso país. Com isso, possibilitaríamos um conhecimento mais claro deste fenômeno, iluminando práticas e conceitos nas ciências humanas e tecnológicas e, mais especificamente, no desenvolvimento humano. Assim, profissionais em psicologia (seja na clínica, na área acadêmica, ou quaisquer outras) terão alguma referência mais concreta com relação aos jogadores de videogame e temas correlacionados podendo tornar ainda melhor sua atuação. Entretanto, a justificativa desta pesquisa não reside somente nestes aspectos citados. O próprio referencial teórico adotado, que é o da fenomenologia, justifica a questão principal

⁶ Este é um jogo de tiro em primeira pessoa o qual é ambientado e baseado na Segunda Guerra Mundial.

⁷ Isso sem considerarmos o número de resultados do Google Acadêmico.

deste trabalho que é, basicamente, uma interrogação pelo sentido do ser-no-mundo-de-jogo, do homem em situação.

O problema que nos colocamos no presente trabalho é simples: como é jogar videogame? Em outras palavras, como é a experiência de jogar videogame? Com tal questionamento em mente, temos por objetivo principal compreender como um jogo de videogame se mostra para o jogador; ou seja, quais os sentidos atribuídos a ele no fluir próprio de sua experiência, em jogo. Não esquecemos de que somente aquele que de fato joga videogame e o experimenta pode falar mais propriamente dele e nos indicar alguns de seus aspectos essenciais. Além disso, estudos sérios sobre videogames são importantes para evitar que a mídia crie estereótipos que fundamentarão o pensamento sobre jogos na década a seguir, de maneira semelhante ao que aconteceu nas décadas de 1980 e 1990 (WILLIAMS, 2006). E seus dados obtidos poderão ser extrapolados para outras áreas do saber humano como a educação e a saúde.

Tendo isso em mente, não seria demais repetir que o objetivo principal deste trabalho é compreender como é jogar videogame conforme as vivências e experiências de jogadores.

Os objetivos específicos seriam: compreender o jogador de videogame enquanto está jogando e trazer luz sobre o modo de ser do homem em jogo. Além de promover a discussão sobre este fenômeno no âmbito da psicologia nacional e ser uma referência sobre este tema na área da psicologia tanto acadêmica como profissionalmente.

Para atingir este objetivo, utilizaremos método e atitude fenomenológicos diante de um único relato que verse sobre jogar determinado jogo em específico: Phantasy Star. Entendemos que, com um diário pessoal escrito acerca da experiência com e em determinado jogo, poderemos desvelar alguns aspectos essenciais que ponham mais luz sobre o fenômeno que aqui nos propomos a estudar.

Talvez seja repetitivo, mas é importante deixar muito claro que, em certo sentido, não nos ocupamos aqui do papel que o videogame tem na vida cotidiana das pessoas. Nossa preocupação neste trabalho está em descrever um jogo; ou seja, uma situação toda que envolve o jogar do jogador, mas também de tudo mais que está em jogo juntamente com ele. E, com base nisso, desvelar o sentido da experiência de estar jogando videogame.

No que se refere à estrutura do trabalho, optamos por uma divisão em três partes principais que, por sua vez, dividem os capítulos do texto. Isto foi feito para facilitar a visualização, leitura e identificação dos temas. É evidente a relação íntima entre os tópicos de

cada seção e, por esta razão, a opção pela clareza não deve levar à idéia de que houve uma cisão artificial na discussão sobre jogo e game. Ao manter a numeração dos capítulos em ordem, é possível perceber dois movimentos neste trabalho. Em um, considera-se como três partes distintas reflexões sobre o jogo, sobre o videogame, a descrição fenomenológica do jogar e sua análise embasada nas partes anteriores. Em outro, considera-se o fluir natural e circular da problemática que vai do jogo ao game até a descrição da experiência em um jogo, sua análise e compreensão fenomenológicas; que, por sua vez, nos leva novamente à questão do jogo e assim continuamente.

Optamos por subtítulos com o uso de termos comuns e conhecidos de games para cada uma das partes em que se divide a dissertação. Eles não foram escolhidos arbitrariamente, de modo que carregam a coerência deste movimento presente no texto. A primeira parte, chamada de *Start Game*, refere-se ao começo da discussão sobre o assunto partindo da discussão de jogo. Na segunda parte, chamada *New Game*, trataremos desta nova forma de jogo que tem estado presente em nossa cultura desde meados do século XX. Por fim, outorgamos à terceira parte o nome de *Load Game* como referência à ação que efetuamos em um jogo quando retornamos a jogar do local de onde paramos, recuperando tudo o que fizemos desde que iniciamos um novo jogo; nesta parte, não só retomaremos o que foi tratado anteriormente, como também traremos alguma espécie de resolução que somente nos coloca em uma rede de novos questionamentos acerca deste fenômeno⁸.

⁸ As traduções destes termos seriam, respectivamente: “Iniciar Jogo”; “Novo Jogo” e “Carregar Jogo”. Até mesmo estas traduções dizem aquilo que o fluir das partes e seus nomes originais em inglês (presentes comumente até em jogos feitos em outros idiomas) queriam indicar.

PRIMEIRA PARTE: START GAME

- Em todos os mundos há um caminho para o meu país. (...) Não direi se é longe ou perto. Só direi que fica do lado de lá de um rio. Mas nada temam, pois sou eu o grande Construtor da Ponte. Venham.

*“A Viagem do Peregrino da Alvorada”
(C. S. Lewis).*

INTRODUÇÃO

Winnicott (1975) faz um apontamento extremamente relevante sobre o jogo em sua obra chamada “O brincar e a realidade”, do qual trataremos melhor a seguir. Segundo ele, é muito difícil descrever algo tão óbvio e inerente à nossa existência humana quanto o jogo. O que, em muitos sentidos, remete-nos às palavras concernentes ao tempo de Agostinho (398, p.218): “Quando dele falamos, compreendemos o que dizemos. Compreendemos também o que nos dizem quando dele nos falam. (...) Se ninguém mo perguntar, eu sei; se o quiser explicar a quem me fizer a pergunta, já não sei.”.

Esta parte da dissertação está dividida da forma doravante apresentada para ser coerente com sua dupla intenção. Em primeiro lugar, tentaremos indicar o sentido, a direção por onde a compreensão do fenômeno “jogo” tem sido levada pela psicologia e, em segundo lugar, caminhos novos a serem pensados.

Seria possível iniciar essa discussão partindo das mais diversas pesquisas feitas sobre isso em psicologia, em outras ciências e até mesmo na filosofia e teologia. Rossetti (2001) em sua tese sobre preferência lúdica fez algo semelhante. Todavia, o que se mostra como questão no presente trabalho e, mais especificamente nesta parte, não é como se estudar o jogo, quais os resultados obtidos de tais investigações ou até mesmo quais suas conseqüências. Colocamo-nos um pouco na incômoda situação de questionar o sentido de algo, como algo se manifesta e, em última instância, o que é jogar um jogo. Por esta razão, esta pequena introdução a esta parte esforçou-se por considerar as origens das palavras ao redor desta problemática.

A etimologia pode, certamente, nos levar a enganos já que as palavras mudam de sentido com o passar dos anos e o que dirá dos séculos. E também, como coloca Gadamer (1986), podemos nos enganar por ela ser mais afeita à lingüística do que propriamente à linguagem. Contudo, elas foram construídas não como meros recortes silábicos e fonéticos, mas para expressar alguma coisa que nossos antepassados vivenciavam de alguma forma. Ao falarmos “jogo”, não dizemos somente uma palavra que fala por si só, mas uma que carrega junto de si todo um processo de significação e re-significação que perpassou séculos de falantes. Ela possui uma hereditariedade, uma origem que sempre é importante ter em vista, seja para renovar o discurso atual, seja para reavivar uma palavra esvaziada de sentido enraizado na experiência. Essa vivacidade e ausência de acaso no uso das palavras pode ser

notada mais claramente com o uso do termo “jogo” para designar uma série de fenômenos que não o são (BUYTENDIJK, 1935), como em diversas expressões figuradas, metáforas e analogias. Por isso tudo é preciso não esquecer o alerta de que, como afirma Buytendijk (1935), nem sempre o uso primitivo de uma palavra tem um sentido mais originário.

“Jogo”, é derivado do latim *jocus* cuja utilização mais antiga em português remonta ao século XIII com o sentido de “brinquedo, folguedo, divertimento, passatempo sujeito a regras” e “série de coisas que forma um todo ou coleção” (DICIONÁRIO, 1994)⁹. No mesmo século, temos derivações como jogador e jogar (por vezes grafado como *jugar* que advém do latim *jocare*). E outra palavra semelhante no mesmo período é “jogral” que significava “trovador ou intérprete de poemas e canções de caráter épico, romântico ou dramático” que aparecia grafada como *jograr* ou *jugrall*. Sua origem é do latim *jocularis*, “divertido, faceto, risível”. Outros termos correlacionados vieram somente depois. Como, por exemplo, brinquete (século XIV como uma forma do castelhano *juguete*), jocoso (século XVI, do latim *jocosus*), jocosidade (1813), jogada (1858), jogatina (1881).

Este achado inicial leva à busca do sentido originário de outras palavras. “Folguedo” como um dos sentidos do termo “jogo” só foi utilizado desta forma no século XVI. Sua forma verbal mais primária, folgar, já era usada nos séculos XIII e XV grafado algumas vezes como *follgar* e tinha o sentido de “descansar, ter alívio, desapertar”. Remonta ainda ao termo latim *follicare* que quer dizer “respirar como fole”, derivado de *follis*. Termos relacionados a este são: fôlego (século XIII), folga (ou *folgua*, século XV), folgado (século XIII), resfolegar (século XVII).

Outra palavra é muito corrente em discursos em língua portuguesa acerca deste tema: brincar. Contudo, qual seria então a origem do termo “brincar” que é colocado tão próximo e tão longe de “jogo”? Em português, o verbo surgiu em algum momento do século XVI e o termo brinco, que significava “brincadeira, brinquedo”, durante o mesmo século, no ano de 1572. No mesmo período, possuía já o sentido de “adorno, enfeite”, mas só foi encarado como uma jóia presa ao lóbulo da orelha ou pendente a ela no século XVII. Todavia, deve ser notado que tanto “adorno” como “enfeite” só surgiram em um momento posterior, durante o século XVII¹⁰. Supõe-se que a origem do termo “brinco” resida no latim *vinculum* que significa “laço” ou “tudo aquilo que ata, liga ou aperta”. O termo brinquedo surgiu somente

⁹ A partir daqui, todas as referências à etimologia e datas das palavras tratadas terão suas informações extraídas do “Dicionário Etimológico Nova Fronteira de Língua Portuguesa”, salvo em citação contrária.

¹⁰ É verdade que o português antigo possuía o verbo afeitar com o sentido de enfeitar desde o século XIII. Todavia, o termo com o mesmo sentido de enfeite só surgiu no século XVI com a grafia de *affeyte*.

no ano de 1844 e brincadeira, como ato ou efeito de brincar, no mesmo ano. Silveira Bueno (1968 *apud* BRAGANÇA JÚNIOR, 2007) aponta ainda que a origem do termo brincar seja advindo do alemão *bli(n)kan* com o sentido de gracejar que é próximo tanto do verbo moderno alemão *blinken* (cintilar, piscar) como do inglês *to blink* (emitir luzes, olhar de soslaio, brilhar intermitentemente, olhar ignorando ou fechando os olhos para).

Cabral (1990) afirma que, ainda que a palavra jogo venha de *jocus*, como já o dissemos, as palavras latinas que traduzem a idéia de jogo na acepção atual e generalizada de divertimento mais ou menos competitivo são *ludus*, *lusus* e *lusio*. Sendo que *ludus* é aquela que possuía ainda outros significados tais como: representação teatral (e outras manifestações culturais como música ou esportes), gracejo e prazer. Sendo assim, seria importante nos fiarmos também desta palavra por abarcar tanto os sentidos de jogar como de brincar.

Ludo vem de *ludus* que é a conjugação em primeira pessoa de *ludere* significando “[eu] jogo”. Tinha em português no século XVI o sentido de “jogo, brinquedo” e “espécie de jogo em que se usam dados”¹¹. O verbo, por sua vez, significa jogar em um sentido amplo envolvendo os jogos, os esportes e performances de modo geral. “Lúdico” somente apareceu no século XX como uma versão do termo francês *ludique*. Lúdrico, que significa ridículo, apareceu já no século XVI vindo do latim *ludicrous*. Antigamente, este termo se referia a algo caracterizado por ou projetado para jogar ou divertir (WEBSTER’S, 2002).

O que podemos então dizer de tudo isso? Percebe-se agora e mais adiante também, que a diversão é algo recorrente ao se falar sobre isto, seja sob a denominação de jogos, brincadeiras ou atividades lúdicas. “Diversão” que só surgiu desta maneira pelo latim tardio grafado como *diversio* ou *diversionis* no século XVII. Sua forma mais antiga é a verbal divertir que tinha, no século XVI, o sentido de “distrair, desviar, recrear” e que vem do latim *divertere* que significa desviar de, afastar-se, virar para outro lado, mudar a atenção de uma coisa para outra, distrair, dar prazer ou divertimento, entreter (WEBSTER’S, 2002). E é tentar entender em qual direção aponta esse desviar que propomos esta primeira parte da dissertação.

¹¹ O jogo a que eles se referem é o *Pachisi*, jogo de tabuleiro considerado o jogo nacional da Índia cuja invenção remonta ao século V a.C. Aqui no Brasil, um jogo semelhante é o que chamamos de Ludo. Este nome foi patenteado por um inglês no século XIX; talvez ele conhecesse o nome em português para o jogo indiano, mas não pudemos confirmar isso.

1 JOGO COMO ELEMENTO DE CULTURA

Huizinga é, em muitos sentidos, inovador nos estudos sobre o jogo na cultura humana. Seus trabalhos, ainda que escritos antes da metade do século XX, ainda são referenciados graças à sua originalidade. Decerto que não foi o primeiro a se debruçar sobre tais temas já que teorias sobre jogo são esboçadas desde a metade do século XIX (FROST, 1992 *apud* ROSSETTI, 2001), todavia foi, por muitas razões, um dos primeiros a trazê-lo à baila, em âmbito científico, de pesquisa e de uma discussão e descrição humana desse nosso engajamento possível.

Segundo Huizinga (1938), o jogo é mais antigo do que a própria civilização humana. Esta nada essencial acrescentou a essa idéia. Com base nisso, afirma que “os animais brincam tal como os homens” (HUIZINGA, 1938, p.3) e que não foi necessário que a humanidade iniciasse a brincadeira e o jogo. Com base no exemplo da observação de cachorrinhos brincando, afirma que apresentam os mesmos elementos de um jogo humano: convidam-se uns aos outros por atitudes e gestos específicos; respeitam as regras impostas (por exemplo, não morder com violência); fingem ficar zangados e experimentam prazer e divertimento¹². O que não quer dizer que todo jogo se dê desta maneira simples sendo muitos deles extremamente complexos.

“O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico” (HUIZINGA, 1938, p.3). Ele, mesmo em suas formas mais simples, ultrapassa os limites de uma atividade puramente biológica ou física: o jogo “encerra um determinado sentido.” (HUIZINGA, 1938, p. 3-4). Em qualquer jogo, há sempre algo “em jogo” que transcende as necessidades imediatas do dia a dia e confere um sentido à ação. Além disso, para ele, jogar não é fazer já que um jogo simplesmente se joga.

Huizinga (1938) afirma que a psicologia e a fisiologia de seu tempo buscavam observar, descrever e explicar o jogo de animais, crianças e adultos. Procurando pela natureza, o significado e o lugar do jogo na vida, seu ponto de partida é sempre a importância de seu papel e a sua utilidade. Ainda que as hipóteses sejam as mais díspares, todos partiriam do suposto de que o jogo possui uma finalidade biológica. Todavia, ainda que todas estas asserções fossem reunidas, não nos aproximaríamos nunca do conceito de jogo. Por se

¹² A nova etologia critica a adição de sentimentos e atitudes humanas em animais. Todavia, como veremos mais adiante com Gadamer, é perfeitamente possível dizer que animais brincam.

preocuparem mais em desvendar superficialmente o que seria um jogo em si mesmo e o que ele significaria para os jogadores com métodos quantitativos das ciências experimentais, deixam de notar o seu caráter profundamente estético. Em tal posicionamento, segundo ele, “por via de regra deixam praticamente de lado a característica fundamental do jogo” (HUIZINGA, 1938, p.5) que é, justamente, a fascinação e intensidade. Com análises biológicas não seria possível explicar a fascinação e a intensidade com que nos envolvemos no jogo. E é justamente nestas características que reside aquilo que lhe é mais fundamental.

O divertimento, além de ser o aspecto essencial do jogo para Huizinga (1938), resiste a análises e interpretações deste cunho quantitativo e biológico. A realidade do jogo transcende, ultrapassa a esfera da vida humana não podendo ter um fundamento racional graças ao fato de não ser um fenômeno exclusivo à civilização. Tem uma realidade autônoma além da realidade física que, ao pensarmos, podemos entender. Essa idéia só pode ser efetivamente compreendida se abandonarmos a noção de determinismo absoluto (extremamente racional) que, se mantida, torna o jogo supérfluo. “Se os animais são capazes de brincar, é porque são alguma coisa mais do que simples seres mecânicos. Se brincamos e jogamos e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional.” (HUIZINGA, 1938, p.6). O que não quer dizer que não se utiliza razão ao jogar, mas que vai para além disso.

Conforme aponta Huizinga (1938), poderíamos dizer que o jogo acompanha a cultura até a fase de civilização em que nos encontramos no momento, seguindo seu desenvolvimento moral e tecnológico. O jogo é encontrado em qualquer parte sendo uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida cotidiana, dos afazeres diários. Tal qualidade não pôde ser transposta em termos quantitativos pela ciência de modo satisfatório. Huizinga (1938) define seu objeto de estudo como sendo o jogo encarado como uma forma específica de atividade, como forma significativa, como função social. Ele não se preocupa em avaliar impulsos e hábitos que condicionam o jogo em geral, mas sim em considerar o jogo como o fazem seus jogadores que é a sua significação primária e mais originária. Para ele, até mesmo a linguagem é uma brincadeira com a faculdade de designar: “por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora e toda metáfora é jogo de palavras” (HUIZINGA, 1938, p.7). Ao expressar sua vida, o mundo cria um outro mundo, um mundo poético, que, ao lado daquele do da natureza, é um mundo de sentido. Os mitos, os cultos diversos, o comércio, a poesia, a ciência, a arte e todas as coisas da vida civilizada têm suas raízes no jogo.

É comum que seja estabelecida uma oposição entre o jogo e a seriedade. Contudo, Huizinga (1938, p.8) aponta que “o contraste entre o jogo e a seriedade não é decisivo, nem imutável”. Isso é evidente pelo fato de muitos jogos serem extraordinariamente sérios. Ao mesmo tempo existem coisas não-sérias (o riso, por exemplo) que não estão necessariamente relacionadas ao jogo:

O jogo autêntico e espontâneo também pode ser profundamente sério. O jogador pode entregar-se de corpo e alma ao jogo, e a consciência de tratar-se de ‘apenas’ de um jogo pode passar para segundo plano. A alegria que está indissoluvelmente ligada ao jogo pode transformar-se não só em tensão, mas também em arrebatamento. A frivolidade e o êxtase são dois pólos que limitam o âmbito do jogo. (HUIZINGA, 1938, p.24).

O mesmo raciocínio vale para o cômico e para a loucura: o jogo não é cômico nem para os jogadores, nem para o ocasional público e muito menos pode ser reduzido à idéia de insanidade já que se encontra além da antítese sabedoria-loucura. E, por estar além das oposições entre categorias não tendo uma função moral, ele poderia ser incluído na estética. Seus laços com a beleza (vivacidade, graça, ritmo e harmonia) são muitos, mas ela não é inerente ao jogo. “O jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos” (HUIZINGA, 1938, p.10). Decorre daí a importância, percebida por ele, de tão somente descrever suas principais características. E quais seriam estas?

“Antes de mais nada, o jogo é uma atividade voluntária” (HUIZINGA, 1938, p.10). Assim, se ocorrer por alguma ordenança ou obrigação, deixa de ser jogo e passa a ser no máximo uma imitação forçada. “As crianças e os animais brincam porque gostam de brincar e é precisamente em tal fato que reside sua liberdade”. (HUIZINGA, 1938, p.10). Jogar é liberdade. Não é incomum que os adultos dispensem o jogo vendo-o como supérfluo e algo não imposto pela necessidade física ou pelo dever moral, jamais constituindo uma tarefa e sendo sempre praticado em horas de ócio.

Uma outra característica do jogo, intimamente ligada à primeira, é que ele não é a vida “real”. Trata-se justamente de uma evasão para uma esfera própria de atividade com orientação própria. “Toda criança sabe perfeitamente quando está só ‘fazendo de conta’ ou quando está ‘só brincando’” (HUIZINGA, 1938, p.11). Jogar não tem mesmo muito a ver com a vida prática e com a utilidade; o que não significa que seja de alguma forma inferior ou que, como já pontuamos, não possua seriedade: “todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador. Nunca há um contraste bem nítido entre ele e a seriedade.” (HUIZINGA, 1938, p.11). Ele é uma “totalidade”¹³ reconhecida como uma realidade autônoma. O jogo é instável por natureza já que a qualquer momento é possível que a “vida cotidiana” reafirme seus direitos seja ou por algum impacto exterior que interrompa o jogo, ou por alguma quebra de regras, ou ainda devido a uma desilusão ou desencanto.

Observadores podem notar que o jogo é desinteressado com relação a coisas externas estando distante dos mecanismos de satisfação imediata das necessidades (HUIZINGA, 1938). Ainda que seja necessário e culturalmente útil, ele permanece sendo desinteressado por ser exterior a interesses materiais imediatos e necessidades biológicas. O jogo é uma atividade temporária cuja satisfação advém de sua própria realização. Ele é um intervalo em nossa vida cotidiana que a ornamenta ampliando-a.

Outra de suas características é o isolamento e a limitação. “Joga-se até que se chegue a um certo fim” (HUIZINGA, 1938, p.12). Ele ocupa um lugar e uma duração específicos e, durante todo seu transcorrer, é movimento, mudança e alternância. Depois de terminado, permanece como uma nova criação do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. Com a sua transmissão a outrem, torna-se tradição podendo ser repetido a qualquer momento: “uma de suas qualidades fundamentais reside nessa capacidade de repetição, que não se aplica apenas ao jogo em geral, mas também à sua estrutura interna” (HUIZINGA, 1938, p.13). Assim, a repetição ocorre não somente por outrem que receberam determinado jogo por intermédio de uma tradição ou semelhantes, mas também dentro do próprio círculo do jogo. O espaço e o tempo delimitam então o jogo formalizando um “espaço sagrado” indistinto daqueles dos cultos religiosos.

Sua quarta característica é o fato de que o jogo “cria ordem e é ordem” (HUIZINGA, 1938, p.13) introduzindo na confusão da vida uma perfeição temporária e limitada

¹³Revisando o texto para impressão acredito que o termo utilizado aqui seja o holandês *figuur* que se mostra como sinônimo do alemão *Gestalt*. A seguir, veremos que Buytendijk utiliza o termo “figura” para algo semelhante. A relação entre eles acarreta, por si só, uma reflexão interessante, mas que fugiria do escopo deste trabalho.

aproximando-o da estética por tender a ser belo e harmonioso. As próprias palavras que usamos para designar os seus elementos passam pela estética: fascinante, cativante etc. Desobedecer a isto estraga o jogo tornando-o sem valor.

Um aspecto importante no jogo é a tensão. Ela denota a incerteza, o acaso. Durante ele há um esforço para levá-lo ao seu desenlace; o jogador quer alguma coisa com este esforço. “É este elemento de tensão e solução que domina em todos os jogos solitários de destreza e aplicação (...) e quanto mais estiver presente o elemento competitivo, mais apaixonante se torna o jogo” (HUIZINGA, 1938, p.14). Segundo ele, tal tensão chegou ao seu extremo nos jogos de azar e em competições esportivas. Ainda que seja uma atividade para além do bem e do mal, esta tensão lhe confere certo valor ético ao colocar à prova as qualidades do jogador e porque “apesar de seu ardente desejo de ganhar, deve sempre obedecer às regras do jogo” (HUIZINGA, 1938, p.14).

Deste modo, observamos que qualquer jogo tem suas regras específicas e “são estas que determinam aquilo que ‘vale’ dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão.” (HUIZINGA, 1938, p.14). Dependendo da atitude com relação às regras, podem surgir aquele denominado de desmancha-prazeres (que as desrespeita ou as ignora) e o jogador desonesto (que finge jogar seriamente). De ambos, o último é em geral aceito por não abalar a estrutura do mundo do jogo não saindo dele para denunciar sua fragilidade. O desmancha-prazeres retira a ilusão e por isso deve ser expulso e taxado como um covarde. Mesmo em situações de não-jogo, os hipócritas sempre tiveram uma sorte maior que os desmancha-prazeres que, por sua vez, terminam por formar suas novas comunidades, com elementos lúdicos inseridos.

Aqui, é preciso um ligeiro desvio para entender em que sentido Huizinga (1938) fala de ilusão. Iludir deriva da grafia latina *illudere* que, por sua vez, é composta do verbo *ludere* e do prefixo *in-*. Este vem do advérbio e preposição *in* que significa “em”, “dentro de” tendo sido documentado não só no latim, mas como sendo utilizado em diversas línguas modernas. Nos últimos anos do período clássico modificou-se em *il-* diante de vocábulos iniciados por *l* (como, por exemplo, *illustrare*), em *im-* diante de *b-*, *m-* e *p-* e em *ir-* diante de *r-*. Estas formas se mantiveram em português até os dias de hoje somente com algumas alterações conforme os sistemas ortográficos vigentes (DICIONÁRIO, 1994). Assim, o verbo iludir significa algo como “estar em jogo”; de modo que, quem está iludido, está em jogo.

Uma comunidade de jogadores permanece “separadamente junta” mesmo após o encerramento do jogo por partilharem algo importante cujo segredo reforça seu encanto. Dentro do círculo do jogo, as leis e costumes do cotidiano perdem sua validade: “A capacidade de tornar-se outro e o mistério do jogo manifestam-se de modo marcante no costume da mascarada” (HUIZINGA, 1938, p.16) no qual o mascarado é, de fato, outra pessoa.

Algumas destas características acima fazem referência ao jogo e ao jogar em geral, enquanto que outras falam mais especificamente dos jogos sociais (que receberam grande importância por ele em seu livro). Para que fique mais claro, as características gerais de todo jogo para Huizinga (1938) são as seguintes: é voluntário (e não uma obrigação forçada); é uma evasão do mundo “real” que pode nos absorver inteira e seriamente; tem uma delimitação espaço-temporal num mundo fechado sendo jogado até o seu fim com um caminho e um sentido próprios (mundos temporários dentro do mundo “real”).

Além de características, Huizinga (1938) aponta as funções do jogo que seriam as seguintes: uma luta *por* alguma coisa; ou a representação *de* alguma coisa. Ambas confundem-se com frequência já que uma luta pode ser representada ou algo se tornar em luta para melhorar a representação de algo. Para ele, representar significa mostrar podendo referir-se tanto à exibição de algo natural (a cauda do pavão, por exemplo), ou de algo diferente (mostrar-se como uma bruxa, um príncipe, ou um tigre). Em certos casos, transportamo-nos de tal maneira àquilo que representamos que quase chegamos a acreditar que somos esta ou aquela coisa. Entretanto, mesmo assim, nunca perdemos o sentido da “realidade habitual”: “mais do que uma realidade falsa, sua representação é a realização de uma aparência, é imaginação no sentido original do termo” (HUIZINGA, 1938, p.17).

Considera o arrebatamento (*Ergriffenheit*) como um momento do jogo infantil trazido por Buytendijk que, por sua vez, tomou emprestado o termo a Erwin Strauss e significa: disposição patética¹⁴ e estado de comoção. É, para Huizinga (1938), o fundamento dos jogos infantis tendo a ver com produção artística e criadora. Critica o fato de estudiosos da cultura utilizarem o termo “jogo” sem refletir sobre seu sentido atribuindo-lhe inclusive aquilo que não lhe é essencial como, por exemplo, a idéia de uma finalidade, de uma utilidade. Frobenius, citado por Huizinga (1938), propõe que o jogo seja visto como a representação de

¹⁴ Como veremos adiante, a versão em espanhol da obra de Buytendijk (1935) usa o termo pático e não patético. Ambos os termos parecem ser corretos e têm o mesmo sentido, desde que não associemos o “patético” com “pateta”, “bobo” e sim diretamente com *pathos*.

um acontecimento cósmico tornando-o presente sendo que, para ele, em sociedades primitivas é possível verificar a presença de jogo em qualquer faixa etária possuindo todas as características lúdicas como ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo e entusiasmo. Somente em um momento posterior que ele adquiriria uma expressão verbal e se tornaria em poesia.

Para Huizinga (1938), uma identificação entre jogo e sagrado não desqualifica este, mas o eleva. Afinal, o jogo é anterior e autônomo com relação à cultura: “podemos situar-nos, no jogo, abaixo do nível da seriedade, como faz a criança; mas podemos também situar-nos acima desse nível, quando atingimos as regiões do belo e do sagrado” (HUIZINGA, 1938, p.23). A separação espacial é comum em ambos e isto lhes basta sem ser preciso, para que ocorram, colocar a questão do porquê ou para quê já que introduziriam elementos racionalistas.

2 DUAS PERSPECTIVAS PSICOLÓGICAS CLÁSSICAS

2.1. PIAGET

Piaget (1967) afirma que, assim como o crescimento orgânico, o desenvolvimento psíquico orienta-se para o equilíbrio. O desenvolvimento é uma equilibração progressiva, uma passagem de um estado de menor equilíbrio a um de maior. Isso acontece em qualquer área; seja ela a inteligência, a afetividade ou as relações sociais. Passamos por estádios que possuem estruturas originais distintas dos anteriores. Porém, seu mecanismo funcional é sempre comum a todos: a ação (seja exterior ou interior) só ocorre impulsionada por um motivo traduzido em uma necessidade que, por sua vez, é sempre manifestação de desequilíbrio. Quando alguma coisa se modifica é preciso um reajustamento de conduta cuja ação somente finda quando há equilíbrio entre o fato novo (desencadeador da necessidade) e a organização mental anterior¹⁵. A ação humana é esse movimento contínuo de equilibração. Toda necessidade tende a: incorporar coisas e pessoas à própria atividade (assimilar o mundo exterior à estrutura já constituída); e reajustar estes em função das transformações ocorridas (acomodar as estruturas aos objetos externos). Ao equilíbrio destas, denominadas de assimilação e acomodação respectivamente, dá-se o nome de adaptação. E essa é a forma do equilíbrio psíquico em que o desenvolvimento é uma adaptação progressivamente mais precisa e próxima à realidade.

A acomodação e a assimilação extravasam os limites da adaptação que seria, como dito, o equilíbrio entre ambas. Enquanto que a imitação se torna uma hiper-adaptação por acomodação a modelos utilizáveis de maneira virtual e não imediata, o jogo evolui, ao contrário, por relaxamento desse esforço adaptativo e mantendo o exercício de atividades pelo prazer de dominá-las e extrair delas um sentimento de eficácia ou de poder. Ou seja, o motivo da assimilação dominante no jogo é que esquemas¹⁶ inutilizados por um momento não poderiam desaparecer pela falta de uso; por isso, exercitam-se por si mesmos sem outra finalidade que não o prazer funcional ligado a estes exercícios.

¹⁵ Isso pode ser chamado, segundo Piaget, de “satisfação”.

¹⁶ Esquemas são padrões organizados de comportamento que a pessoa usa para pensar e agir em determinada situação (PAPALIA, OLDS, 2000).

Basicamente, para Piaget (1975, p.115) “o jogo é simples assimilação funcional ou reprodutora”. Em outras palavras, assim como um órgão qualquer precisa de alimento para crescer, a atividade mental também necessita de uma contribuição exterior para que possa se desenvolver. Contudo, além do amadurecimento interno, tal mantimento deve ser funcional e não material. E o jogo confunde-se com comportamentos que não requerem novas acomodações por não ter fim em si mesmo e se repetir por mero “prazer funcional”. Chega a afirmar que o jogo é assimilação quase pura por ser pensamento voltado à preocupação da satisfação individual. Somente a partir da socialização da criança que o jogo adota regras e vai adaptando a imaginação simbólica aos dados da realidade sob a forma de criações ainda espontâneas, mas que imitam o real.

A imitação e o jogo evoluem conjuntamente. É verdade que ambos vêm em sentidos inversos da diferenciação do complexo original de assimilação e acomodação reunidas. Mesmo as primeiras adaptações sensório-motoras supõem ambos equilibrados. É natural que a inteligência (que equilibra), a imitação e o jogo (em que um predomina sobre o outro) evoluam concorrentemente. Além de todo esquema participar da assimilação e acomodação, nenhum é invariavelmente adaptativo, imitativo, ou lúdico e, por esta razão, um esquema de imitação pode se tornar tanto lúdico quanto adaptativo. No jogo sensório-motor, o objeto é assimilado a um esquema anterior conhecido, sem nova acomodação nem antecipação acomodadora. Na imitação, o esquema anterior é transformado por acomodação ao modelo atual podendo reconstituí-lo imediatamente ou mais tarde. Assim, o jogo prolonga a assimilação, a imitação prolonga a acomodação e a inteligência as reúne sem interferências que compliquem essa situação simples.

Critica aqueles que classificam tipos de jogos partindo de teorias prévias, considerando “inclassificáveis” os casos intermediários. Por isso, após ter classificado e descrito os jogos, Piaget (1975) propõe interpretá-los situando-os no contexto do pensamento da criança. Afirma que isso não é tão fácil quanto possa parecer pelo fato de que muitas teorias explicativas sobre o jogo revelaram que tal fenômeno escapa e resiste a uma compreensão causal. Pontua, porém, que talvez isso ocorra por ser visto como uma função isolada; o que leva à busca de soluções particulares, mesmo o jogo tendendo para um dos aspectos de toda atividade. É evidente para ele que sua predominância na criança explica-se não por causas específicas, mas pelo fato de que as tendências de toda conduta e pensamento

são menos equilibradas entre si no começo do desenvolvimento mental que no adulto. Isso porque o jogo é mais persistente quando há menos equilíbrios.

Examinando cinco critérios utilizados comumente para dissociar o jogo das atividades não-lúdicas, encontra nas teorias que o jogo não é uma conduta particular de atividade dentre outras possíveis sendo definido tão somente pela sua orientação, por um “pólo” geral de toda atividade. Ou seja, cada ação particular, dependendo de sua relação com determinado pólo, é mais ou menos vizinho dele de acordo com o modo de equilíbrio entre as polaridades. Piaget (1975) percebe então que todos os critérios não opõem o jogo à atividade não-lúdica e sim que ressaltam tonalidades lúdicas nas ações. Assim, o jogo se distingue em grau variável, conforme as relações de equilíbrio entre o real e o eu. A assimilação intervém em todo pensamento, mas a assimilação lúdica se distingue por subordinar a acomodação ao invés de equilibrar-se com ela.

Então, o jogo começa na vida humana então desde os primórdios da dissociação entre assimilação e acomodação. Após acomodar com esforço e assimilar por repetição, reconhecimento e generalização, a criança pode fazer aquilo de novo somente pelo prazer, sem esforço de aprendizagem ou descoberta, e pela alegria de dominá-las e de “dar em espetáculo sua própria potência e de a ela submeter o universo.” (PIAGET, 1975, p.208). No jogo infantil, a assimilação subordina a acomodação e tende a funcionar por si própria. Desta maneira, o jogo constituiria o pólo extremo da assimilação do real ao eu tanto como participante como assimilador.

E há diferenças entre três categorias principais de jogos, mas que, mesmo assim, possuem um parentesco inegável. O pensamento representativo opõe-se à atividade sensório-motora a partir de quando, no sistema de significação que constitui toda inteligência e consciência, diferencia-se entre significante e significado. A causalidade do jogo simbólico decorre necessariamente da estrutura do pensamento da criança. Assim, como o jogo de exercício e uma assimilação pela assimilação, do mesmo modo o jogo simbólico representa o pólo da assimilação, no pensamento, e assimila livremente o real ao eu. O que equivale a dizer que “o jogo simbólico não é mais que o pensamento egocêntrico em estado puro” (PIAGET, 1975, p.213).

A assimilação do real ao eu é vital à continuidade do desenvolvimento da criança justamente por causa do desequilíbrio de seu pensamento. E o jogo simbólico preenche essa condição tanto do ponto de vista das significações como do significante. Do primeiro, o jogo

permite que se reviva as experiências vividas (tem mais a ver com a satisfação do eu que à sua submissão ao real); do segundo, o simbolismo oferece à criança uma linguagem pessoal, viva e dinâmica (indispensável para exprimir sua subjetividade intraduzível na linguagem coletiva). Sendo o objeto-símbolo sucedâneo do significado, ele presentifica a um grau que o signo verbal jamais alcançará.

Outro aspecto importante é que as crianças distinguem precocemente a fantasia e o real. A criança que brinca simbolicamente não acredita no conteúdo de seu simbolismo, mas ela acredita no que quer. Daí, aquilo que Groos e Lange chamam de “ilusão voluntária” é uma recusa de interferência entre jogo e o mundo dos adultos, para se deleitar numa realidade sua que é acreditada sem esforço ou vontade já que o jogo tem a função de proteger o universo do eu contra as acomodações obrigadas à realidade comum. Aparentemente então, a criança recusa voluntariamente que o mundo dos adultos (que podemos chamar de “realidade”) interfira no seu mundo infantil (que podemos chamar de mundo de jogo)¹⁷. Ela não se coloca a questão da verdade de seu mundo e sequer almeja persuadir ou convencer o ambiente adulto já que se trata egoisticamente de uma satisfação direta do eu. Tal crença no simbolismo é reforçada ou debilitada com jogos simbólicos coletivos conforme a idade: nos menores, o jogo de muitos é um monólogo coletivo e mantém o simbolismo egocêntrico (ou o reforça no caso da imitação); nos maiores, a regra elimina o símbolo e, portanto, a vida social enfraquece a crença lúdica (ao menos sob sua forma simbólica).

Assim, o jogo de regras marca o enfraquecimento do jogo infantil e é a passagem ao jogo adulto. Este tipo de jogo tem um equilíbrio sutil entre o princípio de todo jogo que é a assimilação ao eu e a vida social. Não obstante, é uma satisfação sensório-motora e/ou intelectual tendendo à vitória da pessoa sobre os outros. Tais satisfações só são legítimas pelo código do jogo que insere a competição em uma disciplina coletiva, uma moral da honra e do *fair-play* (algo como “jogo justo”). Ele não contradiz, portanto, o básico de todo jogo, ao mesmo tempo em que concilia tal assimilação lúdica com as exigências da reciprocidade social. E, mesmo os jogos previamente jogados em idades anteriores, “infantilmente” por assim dizer, sofrem uma modificação e adquirem esse sentido de competição marcante.

Para Piaget (1975), uma classificação que sirva à teoria deve analisar as estruturas de cada jogo indo do mais elementar ao superior de acordo com o grau de complexidade mental.

¹⁷ Piaget não usa esses termos (mundo real e mundo de jogo); mas, para ampliarmos a todas as faixas etárias esta sua colocação importante que poderia ser entendida como restrita somente a crianças, fizemos esta indicação entre parênteses.

Com base em uma série de autores que teriam chegado perto ou muito longe de uma tal classificação, Piaget (1975) assume que existem três estruturas que caracterizam e dominam a classificação de jogos infantis: exercício; símbolo; regra. Sendo que os jogos de construção são a transição entre estes e condutas adaptadas por se situarem entre o jogo e o trabalho inteligente, entre jogo e imitação. Estes três são fases sucessivas que caracterizam jogos conforme estruturas mentais. E são elas que trataremos a seguir, em tópicos distintos para tornar mais claro o que queremos trazer.

2.1.1. Jogos de exercício

Os jogos de exercício são os primeiros a aparecer na criança e não supõem quaisquer técnicas particulares. Referem-se à ação de um conjunto variado de condutas, tal como se apresentam, não sofrendo intervenção de símbolos ou ficções, nem de regras. Possuem duas categorias principais subdivididas, cada uma, em três classes iguais. A primeira é puramente sensório-motora e a segunda envolve o pensamento. Sobre este último, é digno de nota que alguns jogos de pensamento não são simbólicos. Anedotas e trocadilhos não fazem parte deste e nem de qualquer classificação de jogo por saírem deste âmbito para provocar uma impressão de comicidade.

A primeira classe dos jogos puramente sensório-motores é a dos jogos de exercícios simples. Estes se limitam a reproduzir uma conduta adaptada retirando-se de seu contexto e repetindo-a pelo único prazer de exercer esse poder. É claro o caráter lúdico dessas atividades banais (seja lançar, puxar barbante, despejar etc.) que deram lugar a aquisições inteligentes. Mas de qualquer modo, o esquema usado não é mais um problema de adaptação atual: é exercício funcional efetuado pelo prazer. A segunda classe é a das combinações sem finalidade. Aqui, o sujeito não mais repete atividades já adquiridas; ele constrói novas combinações que são lúdicas desde o início. Ocorre mais freqüentemente no contato com material novo, destinado à diversão ou construção; mas pode ser com qualquer objeto. A terceira classe, por fim, é a de combinações com finalidade (finalidades lúdicas). Como todo jogo de exercício, eles não chegam a constituir sistemas lúdicos independentes e construtivos tal como acontece com os jogos de símbolo ou de regras. A sua função é exercitar condutas

por puro prazer funcional ou prazer de tomar consciência de seus novos poderes. Cheguem a combinações (incoerentes/destrutivos ou com finalidade) ou não, se transformam da seguinte forma: acompanha imaginação representativa (vira jogo simbólico); socializa-se e se torna um jogo de regras; conduz a adaptações reais e sai do domínio do jogo para reentrar no da inteligência prática ou nos domínios intermediários entre ambos.

Os jogos de exercício de pensamento possuem as mesmas três classes. A de exercício simples envolve o perguntar por perguntar (porquês); a combinação sem finalidade engloba, por exemplo, uma descrição sem pé nem cabeça pelo prazer de combinar palavras ou conceitos; e a combinação com finalidade pode aparecer se a criança fabular e inventar pelo prazer de construir. Há dificuldade de classificação neste último por ser complicado manter a fabulação no nível da combinação, ao tender facilmente à conversão em imaginação simbólica: se há interesse real voltado para o conteúdo do pensamento, a combinação retorna então ao jogo simbólico.

2.1.2. Jogos simbólicos

O jogo simbólico, por sua vez, implica tanto a representação de um objeto ausente, por ser comparação entre um elemento dado e um elemento imaginado, como uma representação fictícia por tal comparação consistir numa assimilação deformante. Um exemplo poderia ser uma caixa que a criança imagina ser um automóvel. Por requerer representação, não existe no animal e só surge no segundo ano da criança. Excetuando-se as construções de pura imaginação, a maioria dos jogos simbólicos ativa os movimentos simbólicos que só são chamados assim pelo fato de os outros elementos se integrarem ao simbolismo e por suas funções afastarem-se do simples exercício (compensação, realização de desejos etc.). Não há distinção essencial entre o jogo simbólico solitário e o simbolismo a dois ou muitos. Este tipo de jogo é classificado por Piaget (1975) em três fases distintas e em uma etapa de transição do jogo sensório-motor ao simbólico. Nesta transição, o símbolo ainda não se emancipou tornando-se instrumento do próprio pensamento sendo que é a conduta (ou esquema sensório-motor) que faz a vez de símbolo e não um objeto ou imagem particulares. Contudo, este início

de simbolismo já serve para garantir a primazia da representação sobre a ação pura; é certo que dormir não é um jogo, mas exercitar tal conduta simbolicamente a torna em jogo.

Logo após essa etapa de transição, Piaget (1975) aponta a primeira fase (Fase I) dos jogos simbólicos que compreendem o período dos dois aos quatro anos de idade. Nesta, graças às correspondências estabelecidas entre o eu e os outros pela imitação, o sujeito atribui a outrem e a outras coisas os esquemas familiares. Ex: colocar um urso para dormir. É a generalização de tais condutas desligando o símbolo definitivamente do exercício sensório-motor projetando-o como uma representação independente. Ocorre também a projeção de esquemas simbólicos fundados em modelos imitados e não diretamente em relação à ação do sujeito com o uso de objetos (não é imitação pura do modelo). Em ambos a imitação tem papel simbolizante enquanto que o simbolizado é a ação anterior “séria” do sujeito e, no segundo, o próprio modelo.

A segunda categoria diferencia-se da anterior pelo fato de que a assimilação de um objeto a outro e de pessoas ou objetos ao corpo do sujeito que joga ocorre de modo direto e não mais implicitamente. Além disso, ou causam o jogo ou lhe servem de pretexto. Por exemplo, uma concha que é uma xícara deriva todo o jogo e não este que requer, em sua realização, um objeto assim.

Na terceira categoria há a construção de cenas inteiras e não só assimilação simples de objetos a objetos ou imitações isoladas. Situam-se entre a transposição da vida real (num plano inferior) e a invenção de seres imaginários (num plano superior); todos reúnem, com dosagens variadas, elementos de imitação e de assimilação deformante. O elemento imitativo de seu jogo (aspecto simbolizante de seus símbolos) é comparável aos desenhos do período: cópia do real por justaposições sem representação adequada. Os personagens fictícios só passam a existir ao se tornarem ouvintes ou espelhos para o eu (supre o que será divagação no adulto - e seu monólogo será linguagem interior); estes companheiros míticos herdaram algo da atividade modalizadora dos pais para incorporá-lo mais agradavelmente do que a realidade. Esta assimilação do real por intermédio da ficção simbólica prolonga-se na execução de um ato proibido ficticiamente. É, por exemplo, ser proibido de entrar na cozinha e entrar em uma “de mentirinha”. Uma forma próxima é reagir pelo jogo contra um medo ou realizar pelo jogo o que não se atreveria a fazer na realidade (nesse caso, a compensação se torna catarse). Depois a criança revive situações desagradáveis para liquidá-la. Isso demonstra claramente a função do jogo simbólico: “assimilar o real ao eu, libertando este das necessidades de

acomodação” (PIAGET, 1975, p.173). Neste tipo, para realizar essa função, basta que reproduza as cenas em que o eu correu risco de derrota para assimilar as cenas e vencer em seguida; não há imitação exata por subordinar o modelo imitado e não se submeter a ele. Por fim, aceita-se uma ordem ou conselho antecipando-se simbolicamente as conseqüências da desobediência ou imprudência, caso se recusasse a acatá-los. Tais jogos são simples reproduções do real e, além disso, uma antecipação (exata ou exagerada) das conseqüências do ato reproduzido. E, é claro, tal antecipação ainda é lúdica por ser uma reconstituição atribuída a um companheiro imaginário (e então se torna algo tangível – se fosse com ela mesma, seria difícil de representar isso).

Na fase II, que vai dos quatro aos sete anos, os jogos simbólicos começam a diminuir (não em número ou intensidade afetiva) aproximando-se mais do real (o símbolo perde seu caráter de deformação lúdica para ser uma simples representação imitativa da realidade). Esta fase tem três novas características que a distingue da outra: ordem (não é mais incoerente); imitação exata do real (tanto no papel imitado como nas construções materiais que acompanham o jogo); início do simbolismo coletivo (com diferenciação e ajustamento de papéis). Há uma passagem do egocentrismo para a reciprocidade (graças às relações interindividuais e nas representações correlativas). Nesta fase, a socialização ainda é frágil tanto em jogos coletivos como na linguagem socializada.

A fase III compreende o período entre sete/oito anos a onze/doze anos. Caracteriza-se pelo declínio do simbolismo em proveito de jogos de regras ou construções simbólicas cada vez menos deformantes e mais próximas do trabalho seguido e adaptado. Além da progressiva adaptação social, desenvolve-se também os trabalhos manuais cada vez melhor adaptados ao real marcando o final do simbolismo lúdico. Assim, o símbolo se tornou imagem e não serve mais para assimilação ao eu, mas para a adaptação ao real.

2.1.3. Jogos de regras

Já os jogos com regras, ao contrário dos simbólicos, supõem relações sociais, ou interindividuais. Ela se refere a uma obrigação e não mera regularidade já que, embora seja uma regularidade, é imposta pelo grupo e sua violação consiste em uma falta. Boa parte deles

passa por gerações sem pressão adulta pode possuir o mesmo conteúdo de jogos precedentes sejam eles sensório-motores ou simbólicos. Enquanto que nos adultos só restam resíduos de jogos de exercício simples (exemplo: brincar com o rádio novo) e dos jogos simbólicos (exemplo: contar uma história), o jogo de regras subsiste e se desenvolve por toda a vida (esportes, xadrez, cartas etc.). Isso porque: “O jogo de regras é a atividade lúdica do ser socializado.” (PIAGET, 1975, p.182). Do mesmo modo que o símbolo substitui o exercício simples ao surgir o pensamento, da mesma forma a regra substitui o símbolo. E a regra (que não é mera regularidade) pressupõe uma obrigação que exige, ao menos, duas pessoas. Elas podem ser transmitidas (que se tornaram instituídas, impostas por sucessivas gerações) ou espontâneas (de natureza contratual e momentânea). O jogo de polícia e ladrão passou de simbólico a um jogo de perseguição regulamentado. “Jogos de regras são jogos de combinações sensório-motoras (...) ou intelectuais (...) com competição dos indivíduos (sem o quê a regra seria inútil) e regulamentados quer por um código transmitido de gerações em gerações, quer por acordos momentâneos.” (PIAGET, 1975, pp.184-185). Sua origem pode ser em costumes adultos em desuso ou jogos de exercícios que se tornaram coletivos, ou jogos simbólicos que passaram a coletivos (perdendo parte de seu conteúdo imaginativo). Simbolismo compartilhado pode engendrar a regra transformando jogos de ficção em jogos de regras.

2.2. WINNICOTT

Para Winnicott (1975) estamos, desde o nascimento, imersos com o problema da relação entre aquilo que é objetivamente percebido e aquilo que é subjetivamente concebido e, “na solução desse problema, não existe saúde para o ser humano que não tenha sido iniciado suficientemente bem pela mãe” (WINNICOTT, 1975, p.26). O bebê, fundido à mãe que se adapta a suas necessidades, experimenta um controle mágico (onipotência). A confiança na mãe promove esse espaço potencial entre a mãe e o bebê: o *playground*, o lugar em que a brincadeira se inicia. Sem sermos introvertidos ou extrovertidos, experimentamos a área dos fenômenos transicionais: no entrelaço da subjetividade e observação objetiva, uma área intermediária entre o indivíduo e o mundo compartilhado. Enquanto que a realidade

psíquica possui certa localização na mente, no ventre, na cabeça ou qualquer outro lugar dentro dos limites da personalidade do indivíduo, a realidade externa se situa fora desses limites. O brincar e a experiência cultural têm seu lugar se usarmos este conceito de espaço potencial. E essa área, principal talvez, faz parte do próprio desenvolvimento pessoal do indivíduo. “A área intermediária a que me refiro é a área que é concedida ao bebê entre a criatividade primária e a percepção objetiva baseada no teste da realidade”. (WINNICOTT, 1975, p.26). Os fenômenos transicionais representam os primeiros estádios do uso da ilusão; sem eles, não há sentido na idéia da relação com um objeto que é, por outros, visto como exterior a mim mesmo. A adaptação da mãe às suas necessidades dá ao bebê a ilusão de que há uma realidade externa correspondente à sua capacidade de criar (sobrepõem-se: o que a mãe supre e o que a criança pode conceber) – não há intercâmbio entre mãe e bebê (o seio faz parte dele e o bebê faz parte dela).

Fenômenos transicionais pertencem ao domínio da ilusão que está na base do início da experiência humana. Graças à mãe que, conforme vai se adaptando às necessidades do bebê, vai lhe dando a ilusão de que aquilo que cria existe realmente. Essa área intermediária de ilusão é permitida ao bebê e nos adultos é inerente à arte, à religião, ao viver imaginativo e ao trabalho científico criador. Essas experiências ilusórias podem ser respeitadas e até mesmo formar grupos com base nas similaridades dessas experiências constituindo, portanto, a base do agrupamento entre seres humanos. Eles iniciam os seres humanos com o que será sempre importante para eles: “uma área neutra de experiência que não será contestada.”. (WINNICOTT, 1975, p.28) na qual não se pode formular a questão se aquele objeto foi concebido ou apresentado.

Isso se mostra como um problema ao bebê já que a tarefa da mãe, após propiciar a ilusão, é a desilusão tanto antes do desmame como, posteriormente, por pais e educadores. Winnicott (1975) presume então que a tarefa de aceitação da realidade nunca é completada. Nenhum homem está livre da tensão entre realidade interna e externa. Cujo alívio é proporcionado por uma área intermediária da experiência que não é contestada. Essa área está em continuidade com a área do brincar da criança pequena que se “perde” no brincar. “O objeto transicional jamais está sob controle mágico, como o objeto interno, nem tampouco fora de controle, como a mãe real” (WINNICOTT, 1975, p.24).

O objeto transicional se torna com o tempo descateixizado na medida em que crescem os interesses culturais. Não é ele, porém, que é transicional; ele só representa a transição do

bebê do estado de fusão com a mãe para aquele em que se relaciona com ela como algo externo e separado. Se a mãe é suficientemente boa, ela, com o passar do tempo, vai adaptando-se cada vez menos às necessidades do bebê de acordo com a capacidade deste lidar com o “fracasso” daquela. Seus meios envolvem: saber que há limite temporal à frustração; crescente sentido de processo; primórdios da atividade mental; emprego de satisfações auto-eróticas; recordar, reviver, fantasiar, sonhar (integrar passado, presente e futuro). Então, o bebê lucra com essa experiência por tornar reais os objetos (afinal, na adaptação perfeita, o objeto que se comporta magicamente não se torna melhor que uma alucinação).

Assim, com o passar do tempo, esse objeto perde o sentido e isso se dá pelo fato de os fenômenos transicionais se tornarem difusos e se espalharem por todo esse território intermediário entre a realidade psíquica interna e o mundo externo que, por sua vez, aquele percebido por duas pessoas em comum, o campo cultural. Daí seu tema se amplia ao jogar, à criatividade/apreciação artística, sentimento religioso, de sonhar, fetichismo, mentir, furto, origem e perda de sentimento afetivo, vício em drogas e talismãs em rituais obsessivos.

Se o adulto, ao invés de reivindicar a aceitação de objetividade de seus fenômenos subjetivos (que nos leva a chamá-lo de louco), extrai prazer dessa área pessoal intermediária, podemos reconhecer nossas próprias áreas intermediárias para descobrir sobreposição entre membros de grupos (na arte, religião ou filosofia, por exemplo). E essa área intermediária entre a realidade interna e a vida externa é uma terceira parte nessa idéia e não uma mera membrana limitadora. É uma área de experimentação na qual as outras duas contribuem. É o lugar de repouso para aquele que quer manter as realidades interna e externa separadas, ainda que inter-relacionadas.

Os fenômenos transicionais, portanto, designam uma área intermediária de experiência que envolve o balbúcio do bebê e cantigas entoadas pelas crianças mais velhas juntamente com o uso dado a objetos que não fazem parte de seu corpo e que ainda não são plenamente reconhecidos como pertencente à realidade externa. É o intermediário entre a inabilidade e a habilidade do bebê reconhecer e aceitar a realidade. Incluindo o brincar, mas não se limitando a ele, os fenômenos transicionais são universais e infinitamente variados. Para evitar classificações antinaturais e arbitrárias, Winnicott (1975) reluta a apresentar exemplos. Para ele, assim como não existem dois rostos em movimento iguais (somente semelhantes quando em repouso), não é possível tal uniformização.

O brincar para ele obteve novo colorido pelos seus estudos sobre fenômenos transicionais desde o emprego primitivo de um objeto transicional à capacidade de um ser humano para a experiência cultural. A evolução se dá dos fenômenos transicionais ao brincar, dele ao brincar compartilhado, e deste para as experiências culturais. O lugar do brincar é o espaço potencial entre a mãe e o bebê. Ele contrasta com o mundo interno e a realidade externa. Sua importância é a precariedade da magia (entrejogo entre a realidade psíquica e o controle de objetos reais) que, por sua vez, se origina na intimidade, numa relação de confiança. A precariedade do jogo reside no fato de se situar entre o subjetivo e o que é objetivamente percebido. O brincar implica em confiança, a mesma que existe no espaço potencial, no estado de dependência quase absoluta.

O jogo, para Winnicott (1975) tem um lugar e um tempo determinados. Além disso, seu espaço não é dentro e nem fora. Ou seja, não é parte daquele mundo que o indivíduo decidiu identificar como externo e que está fora de um controle mágico. E, para que haja algum controle sobre essas coisas externas é necessário algo diferente de somente pensar ou desejar coisas; é preciso despende de algum tempo para fazer algo e “brincar é fazer.” (WINNICOTT, 1975, p.63). Então, se “*a brincadeira, na verdade, não é uma questão de realidade psíquica interna, nem tampouco de realidade externa.*” (WINNICOTT, 1975, p.134), qual é o lugar do jogo se não se acha nem dentro e nem fora? É o espaço potencial, área dos fenômenos transicionais.

Winnicott (1975) aponta que sob uma perspectiva psicanalítica, a temática do jogo já foi muito relacionada à masturbação. Entretanto, por acreditar que talvez algo tenha se perdido nessa correlação, deseja afastar isso de seu caminho e tratar o jogo como um tema em si mesmo. Portanto, ele procura demonstrar não só que o elemento masturbatório está ausente no momento em que uma criança brinca como também que, se a excitação física se torna evidente, o jogo se interrompe e se estraga. Assim, não é por instintos estarem envolvidos que o jogo, a brincadeira se mostra como algo extremamente excitante (WINNICOTT, 1975). Constata que não há na literatura psicanalítica tal consideração que é mais facilmente encontrado na área da educação. Melanie Klein, por exemplo, ao estudar a brincadeira mantinha seu interesse centrado nesta. Winnicott aponta que, de modo geral, o psicanalista esteve mais preocupado com o uso do conteúdo do jogo do que em olhar a criança que brinca e escrever sobre esse brincar. Ou seja, ocupavam-se de encarar o jogo em uma teoria geral da personalidade e como uma alternativa expressiva à linguagem sem se preocupar em perceber

e descrever a criança que brinca. Assume então que existe uma diferença entre abordar a brincadeira e focar o brincar. (WINNICOTT, 1975).

Não importa muito o conteúdo do jogo; o mais importante é o estado de quase alheamento, similar à concentração. Aquele que brinca, habita uma área que não pode ser abandonada ou invadida com facilidade. Ainda que esta área esteja fora do indivíduo, não é o mundo externo. São trazidos a essa área objetos e fenômenos da realidade externa usados para expressar algo derivado da realidade interna. Ou seja, sem alucinar, coloca-se para fora uma amostra parcialmente caótica do que é vivido neste ambiente de fragmentos oriundos da realidade externa. Basicamente, há a manipulação de fenômenos externos que são dotados de significado e sentimentos oníricos. (WINNICOTT, 1975).

Ainda que o brincar envolva todo o corpo, a excitação de zonas erógenas o ameaça. E, ameaçando o brincar, ameaça-se também o sentimento que a criança tem de existir como uma pessoa. Os instintos mostram-se, então, como uma ameaça já que, no processo de sedução, um agente externo os explora ajudando a aniquilar o sentimento que a criança tem de existir como unidade autônoma, tornando impossível o brincar. (WINNICOTT, 1975). É claro que, essencialmente, o brincar satisfaz mesmo se acarreta um certo grau de ansiedade. Todavia, tal excitação não é exagerada porque, se o fosse, o brincar terminaria. O brincar é não só excitante como também precário. Isso ocorre devido à precariedade do interjogo na mente da criança o que é subjetivo e o que é objetivamente percebido.

Com esta sua guinada, quer inverter a seqüência usual que vai da psicanálise, passa pela psicoterapia e pelo material da brincadeira até o brincar. Busca, portanto, partir do que é universal, próprio da saúde e que facilita o crescimento: o brincar. É por meio dele que estabelecemos relacionamentos grupais e que, por essa razão, pode ser uma forma de comunicação no decorrer de uma psicoterapia. E somente depois é que vemos a psicanálise, desenvolvida como uma forma especializada de jogo a serviço não só da comunicação consigo mesmo, mas também para com os outros. Ou seja, brincar é algo natural enquanto que a psicanálise é algo aperfeiçoado. De acordo com Winnicott (1975), o analista deve lembrar não só das concepções teóricas de Freud e outros autores psicanalíticos, mas principalmente do que devemos a essa coisa natural e universal que é o brincar.

E, não obstante, tratar do jogo implica tanto em crianças como também adultos. A única diferença, segundo Winnicott (1975), é que a descrição é mais difícil por ele aparecer,

de modo geral, em termos de comunicação verbal sob a forma de escolha de determinadas palavras, inflexões de voz, ou no senso de humor.

Na área de sobreposição entre o jogo de uma pessoa com o de outra é possível introduzir enriquecimentos. Enquanto que este é o objetivo de um professor, o terapeuta tem por objetivo a remoção de bloqueios, às vezes evidentes, ao desenvolvimento. Por mais que a psicanálise tenha contribuído na compreensão desses bloqueios, ela não é o único fazer terapêutico do brincar da criança. Isso porque “o brincar é por si mesmo uma terapia.” (WINNICOTT, 1975, p.74). Conseguir com que crianças possam brincar é uma psicoterapia com aplicação imediata e universal que inclui atitude social positiva com respeito ao brincar e o reconhecimento de que ele pode se tornar assustador.

Winnicott (1975, p.75) expressa claramente que se refere ao brincar “como uma experiência, sempre uma experiência criativa, uma experiência na continuidade espaço-tempo, uma forma básica de viver.”.

O brincar é uma experiência intensa, mas não culminante. Com o termo “experiência cultural” tenta ampliar a idéia dos fenômenos transicionais e da brincadeira. Winnicott (1975) optou por não utilizar a palavra “cultura” pelo fato de querer enfatizar a experiência e não a tradição herdada; por isso parte da hipótese de que “as experiências culturais estão em continuidade direta com a brincadeira: a brincadeira daqueles que ainda não ouviram falar em jogos.” (WINNICOTT, 1975, p.139). Então, o lugar da experiência cultural é justamente aquele espaço potencial que existe entre o indivíduo e o meio ambiente. Da mesma forma, o brincar é a primeira manifestação do viver criativo, de uma experiência criativa. O uso destes espaços é determinado pelas experiências de vida primitivas. Isso significa que a brincadeira, o jogo é o fundamento da experiência cultural.

Esta terceira área, a intermediária, é a da brincadeira que se expande no viver criativo e na vida cultural do homem que, por sua vez, depende da experiência que conduz à confiança. Pode ser visto como sagrado por ser nele que se experimenta o viver criativo. Winnicott (1975) espera que a teoria psicanalítica de modo geral dê atenção a essa terceira área, a da experiência cultural, que é derivada da brincadeira.

Como já dissemos, o jogo da criança tem a mesma natureza daquele do adulto. E “é no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem sua liberdade de criação.” (WINNICOTT, 1975, p.79). É em um estado não-integrado da personalidade, com funcionamento amorfo, desconexo, ou do brincar rudimentar que o criativo pode emergir.

Quando refletido de volta, torna-se parte da personalidade individual organizada. Em processos terapêuticos, deve-se propiciar a oportunidade a essa experiência amorfa e impulsos criativos tanto motores como sensórios que são, por sua vez, matérias-primas do brincar. Na criatividade, é preciso levar em conta o meio ambiente; a afirmação do indivíduo como ser isolado não pode tocar o problema central da fonte da criatividade.

Somente a pessoa criativa descobre o *self* e, além disso, é somente no brincar que é possível comunicação. (WINNICOTT, 1975). Isso não quer dizer que o *self* é encontrado naquilo que criativamente é construído, por mais belas e bem trabalhadas que sejam as obras. Aquele que busca encontrar seu *self* ao término da feitura de uma obra já denota fracasso do artista no viver geral criativo.

Winnicott (1975) quer evitar que o termo “criatividade” se refira somente a criações bem sucedidas ou aclamadas já que seu significado reside em toda e qualquer atitude em relação à realidade externa. É por intermédio dela que o indivíduo sente que a vida vale a pena ser vivida enquanto que, contrariamente, a realidade externa exige ajustamento e adaptação trazendo consigo um sentido de inutilidade, de que nada importa. “Muitos indivíduos experimentam suficientemente o viver criativo para reconhecer, de maneira tantalizante, a forma não criativa pela qual estão vivendo, como se estivessem presos à criatividade de outros, ou de uma máquina.”. (WINNICOTT, 1975, p.95). Assim, enquanto que viver criativamente constitui um estado saudável, a submissão à criatividade de outros é a base doentia para a vida.

Viver de maneira criativa e viver de maneira não criativa são alternativas claramente contrastadas. Todavia, é difícil encontrar seus extremos já que o grau de objetividade varia. “Objetividade é um termo relativo, porque aquilo que é objetivamente percebido é, por definição, até certo ponto, subjetivamente concebido.” (WINNICOTT, 1975, p.96). Existem tanto pessoas doentes no extremo subjetivo (esquizofrenia) como no objetivo que, de tão ancorados na realidade percebida, perdem contato com o subjetivo e a abordagem criativa dos fatos. Tanto esquizóides como extrovertidos que não podem entrar em contato com o sonho sofrem a mesma insatisfação consigo mesmos, o mesmo sentimento de inutilidade e certa falta de razão de viver.

Winnicott (1975) declara também a necessidade de se separar a idéia de criação das obras de arte. Isso porque tudo pode ser uma criação; seja um vestido, um penteado, uma escultura ou uma refeição. A criatividade é universal e se relaciona ao estar vivo, à abordagem

do indivíduo em relação à realidade externa. Existem pessoas que, por doenças ou por fatores ambientais específicos tais como guerras, regimes políticos ditatoriais, ou encarceramento sufocaram seus processos criativos. Contudo, aqueles que sofrem e não abandonam o sofrimento permanecem criativos. Somente os que deixam de lado essa característica que os torna humanos não percebem mais o mundo de uma forma criativa. Porém, mesmo na submissão mais extrema, não há destruição completa da possibilidade do viver criativo: há uma vida secreta satisfatória; ainda que permaneça a insatisfação por este algo estar oculto.

Citando o exemplo de uma de suas pacientes, Winnicott (1975) explora um pouco esta questão do viver criativo e sua posição com relação à realidade externa e à subjetividade do indivíduo. “A parte principal de sua existência se realizava quando ela não estava fazendo absolutamente nada.” (WINNICOTT, 1975, p.49). Segundo ele, enquanto estava sentada no quarto sem fazer coisa alguma além de respirar, em sua fantasia, pintou um quadro. Por estas e outras coisas significativas acontecerem em seu estado dissociado, é provável que nada acontecesse mesmo. Há um fator temporal importante e que é diferente se ela está fantasiando ou imaginando: enquanto que “no fantasiar, o que acontece, acontece imediatamente, exceto que não acontece.” (WINNICOTT, 1975, p.49), na imaginação, fantasia-se com o que ocorrerá no futuro sob a forma de planos.

Enquanto era criança, esse não fazer nada se disfarçava de outras atividades como, por exemplo, sugar o polegar. Quando adulta esse disfarce se tornou em um fumar compulsivo e em jogos entediantes e obsessivos. Inclusive, para favorecer a dissociação, ela ouvia palestras no rádio enquanto jogava Paciência que chamava de “lamaçal”, “atoleiro”. Por suas próprias palavras: “Estive jogando paciência durante horas em meu quarto vazio e o quarto estava realmente vazio porque, enquanto estou jogando paciência, não existo.” (WINNICOTT, 1975, p.58).

Tais atividades fúteis não lhe traziam alegria e serviam somente para preencher a lacuna do estado essencial de não fazer nada enquanto fazia tudo. Durante a análise, assustou-se por perceber que isso poderia levá-la a ficar inativa e imóvel em um leito psiquiátrico e ainda assim manter tanto a fantasia seguindo como sua onipotência, alcançando coisas maravilhosas em seu estado de dissociação. De tal maneira que, quando se colocou a pintar e ler na prática, descobriu limitações que a insatisfizeram por demonstrarem que não era onipotente como em sua fantasia.

Com isso, Winnicott (1975) quer demonstrar as diferenças qualitativas entre as variedades do fantasiar. O sonho se ajusta aos objetos do mundo real; e o viver se ajusta ao mundo onírico por formas familiares (especialmente a psicanalistas). Todavia, o fantasiar é fenômeno isolado que absorve energia sem contribuir para o viver e o sonhar. Outra diferença destas duas classes de fenômenos é que sonhos e sentimentos (vida) podem estar inacessíveis pela repressão. Já na fantasia, a inacessibilidade se refere à dissociação. Com o tempo, essas dissociações vão sendo perdidas e o fantasiar se torna em uma imaginação que se relaciona com o sonho e com a realidade. O princípio de realidade somente era utilizado quando estava sadia; em seu estado dissociativo, a realidade não era encontrada (não havia limites) e, por essa razão, tal princípio era desnecessário. E qual a relação disso com o brincar?

“O brincar criativo é afim ao sonhar e ao viver, mas essencialmente, não pertence ao fantasiar.” (WINNICOTT, 1975, P.52). Em suas conversas em análise, manifestaram que o fantasiar é pouco ou nada construtivo sendo inclusive prejudicial à paciente por fazê-la sentir-se doente impedindo-a de agir. Ela tentou organizar seu fim de semana, mas em geral era incapaz de distinguir entre o fantasiar (que paralisa a ação) e o planejamento real (que é antecipação da ação). No fantasiar, diferentemente do viver, do sonhar e do brincar criativo, as coisas são o que são sem ter qualquer valor simbólico. A certa altura ela afirma que o fantasiar “não tinha valor poético.” (WINNICOTT, 1975, p.56) e que o sonho, por sua vez, tinha poesia em si mesmo. Portanto, enquanto que a fantasia era um beco sem saída que impedia interpretações significativas, o sonho tinha camadas de significado relacionado ao seu passado, presente e futuro, ao seu interior e exterior e, fundamentalmente, a respeito dela própria. Uma paciente descobriu que o sonhar e o viver pertencem à mesma ordem e que o devaneio era de outra.

3 PERSPECTIVA FENOMENOLÓGICA

Desde já pedimos a compreensão dos leitores para o fato de que este capítulo é um tanto mais extenso que os outros. Isso acontece por duas razões básicas. Em primeiro lugar, pelo foco em nosso trabalho ser, justamente, uma pesquisa que perscrute o essencial ao jogar e o jogo; daí a importância devida à fenomenologia. E, em segundo lugar, pela necessidade de tratarmos de conceitos fundamentais antes de entrarmos nas concepções de autores nesta atitude para que não incorramos em erros comuns, como o de considerar a fenomenologia como mentalista ou um psicologismo disfarçado. Começemos, portanto, partindo de princípios mais elementares.

Para um empirista, todo conhecimento indireto da ciência deve ser fundado em uma experiência direta. O que acarreta, obviamente, o problema de se pensar em idéias, essências e fantasias já que, nesta perspectiva, “aquilo que não é realidade é imaginação. E uma ciência de imaginações é, justamente, uma ciência imaginária” (HUSSERL, 1913, p.48). Uma ciência de tal envergadura, que se ocupasse de tais ecos metafísicos não seria uma ciência autêntica. A radicalidade do empirismo tem, portanto, o objetivo de sair das meras opiniões e ir “às coisas mesmas”; porém, por mais bem intencionados que sejam, tudo que dizem repousa em más compreensões e preconceitos. O principal erro é justamente o de identificar o voltar às coisas mesmas com a exigência de fundar todo conhecimento na experiência sensorial (HUSSERL, 1913).

Até mesmo o intelectualismo, que vive da refutação do empirismo, conserva uma mesma atitude natural dogmática: há sempre a certeza de apreender um “real” para além, ou atrás, da aparência; um “verdadeiro” além do erro. Existem, porém, peculiaridades entre um e outro: o empirismo permanece na crença absoluta no mundo como totalidade de acontecimentos espaço-temporais; e o intelectualismo fundamenta sua análise na experiência da verdade matemática e não na evidência ingênua do mundo (MERLEAU-PONTY, 1945).

Sendo a ciência autêntica considerada, diz Husserl (1913), como sinônimo de ciência empírica, podemos dizer que “a ciência manipula as coisas e renuncia habitá-las” (MERLEAU-PONTY, 1961, p.13). A ciência sempre foi esse pensamento ativo, engenhoso e desenvolvido que trata todo ser como “objeto em geral” e separado de nós; ou seja, como algo que nada é para nós e que estivesse predestinado aos nossos artifícios. Ao estabelecer modelos internos dessas coisas, o cientista somente se confronta de longe com o mundo real. E pensar

o mundo como o objeto x de nossas operações leva a um artificialismo absoluto. Para Merleau-Ponty (1961) um exemplo ideal seria a ideologia cibernética em sua época que propaga que as criações humanas são mera derivação de um processo natural de informação; que é, por acaso, concebido sobre o modelo de máquinas humanas. Fica evidente então que a ciência é muito sensível às modas intelectuais; de modo que “quando um modelo foi bem sucedido numa ordem de problemas, ela o aplica em toda parte” (MERLEAU-PONTY, 1961, p.13).

No que se refere então à questão do videogame, é preciso pensar primeiro sobre o jogo e jogar. Vimos em capítulos anteriores fundamentos essenciais no estudo deste tema. Como isso se coloca com relação à fenomenologia? Aparentemente, o empirista e o intelectualista não são capazes de abordar o fenômeno e desvelar seu sentido original; seria até possível que considerassem o jogo e o jogar como um fenômeno imaginário e que, por essa razão, não há necessidade de se ocupar de tal conceito escolástico (HUSSERL, 1913).

A primeira evidência é a de que o jogo é elementar na vida do homem, sendo impensável a cultura humana sem jogo (GADAMER, 1977). Contudo, antes de partirmos para a discussão do jogo e do jogar em fenomenologia, faz-se necessário esclarecer um ponto crucial: o que é fenomenologia?

Fenomenologia exprime uma máxima presente na seguinte sentença: “voltar às coisas mesmas”. Opõe-se a construções soltas no ar, descobertas acidentais, admissão de conceitos verificados somente na aparência e pseudoquestões (que seriam “problemas” para muitas gerações). Claro, pode parecer que isso é evidente e que exprime o princípio de todo saber científico. Mas é preciso esclarecer e evidenciar melhor.

A palavra tem duas partes: fenômeno e logos que remontam aos termos gregos *phainomenon* e *logos*. Heidegger (1926) propõe pensar o sentido dos dois termos individualmente e depois o sentido da expressão em sua composição. A história da cunhagem da palavra per se (que parece ter surgido na Escola de Wolff) não lhe é importante.

Phainomenon deriva do verbo *phainestai* que, por sua vez, significa mostrar-se. Fenômeno então diz: aquilo que se mostra, o que se revela. O verbo deriva ainda de trazer à luz do dia, pôr no claro e sua raiz tem a ver com luz, claridade, o meio em que algo pode se revelar e se tornar visível em si mesmo. Daí, fenômeno tem o sentido de o que se revela, o que se mostra em si mesmo. *Phainomena* (fenômenos) se refere à totalidade do que está à luz

do dia ou que se pode pôr à luz; os gregos identificavam a totalidade de tudo que é como *ta onta* (os entes) (HEIDEGGER, 1926).

E o ente pode mostrar-se de várias formas conforme a via e o modo de acesso, podendo até mostrar aquilo que, em si mesmo ele não é. Esse modo de mostrar-se pode ser chamado de aparecer, parecer e aparência. Daí, em grego, a expressão “fenômeno” tem também o sentido de “se faz ver assim como”. E é somente quando algo pretende mostrar-se em seu sentido (i.e. pretende ser fenômeno) é que pode mostrar-se como algo que ele não é. Nada tem a ver com manifestação e Heidegger (1926) reserva “fenômeno” para o sentido positivo distinto de “aparência”. Manifestação pode ser entendida como em uma doença: ela indica algo que não se mostra; não é mostrar-se a si mesmo. Enquanto que toda manifestação depende de um fenômeno, este nunca é manifestação. “O *fenômeno*, o mostrar-se em si mesmo, significa um modo privilegiado de encontro” (HEIDEGGER, 1926, p.61).

Tanto em Platão como em Aristóteles, *logos* é um conceito polissêmico cujos sentidos têm a tendência de se dispersar sem a orientação de um sentido básico. Como discurso, *logos* diz revelar aquilo de que se trata o discurso. “O *logos* deixa e faz ver (*phainestai*) aquilo sobre o que se discorre e o faz para *quem* discorre (*medium*) e para todos aqueles que discursam uns com os outros” (HEIDEGGER, 1926, p.62-63). O discurso então deixa e faz ver a partir daquilo sobre o que discorre. O discurso (*apofantis*) autêntico é o que retira o que diz daquilo sobre o que discorre de modo que torna acessível, revela aos outros aquilo sobre que discorre. O “ser verdadeiro” de *logos* diz: retirar de seu velamento o ente sobre que se discorre no *légein* como *apophainestai* e deixar e fazer ver o ente como algo desvelado. Em suma: descobrir. E seu “ser falso” diz enganar, no sentido de en-cobrir, colocar algo na frente de outra coisa e propô-la como algo que não é. O verdadeiro no sentido grego, puro e originário, só des-cobre e nunca en-cobre. E é somente por sua função ser o puro deixar e fazer ver (deixar e fazer perceber o ente) é que *logos* pode significar razão, *ratio*, fundamento.

Para Heidegger (1926) é evidente a íntima relação que liga os dois termos. Fenomenologia então diz: “deixar e fazer ver por si mesmo aquilo que se mostra tal como se mostra a partir de si mesmo” (HEIDEGGER, 1926, p.65). E isso não diz nada de diferente do “às coisas elas mesmas” já enunciado por Husserl nas Investigações Lógicas.

Embora esse trabalho etimológico exemplar muito se refira à tarefa imposta desde Husserl à fenomenologia, é preciso clarificar alguns outros conceitos essenciais antes de partirmos aos autores que tratam mais a fundo a questão do jogo e do jogar. Por esta razão, ao

contrário do capítulo sobre o jogo e a psicologia, a estrutura deste inicia com um tópico referente a algumas considerações acerca destes elementos fundamentais e, em seguida, dois tópicos organizados cronologicamente entre Buytendijk e Gadamer.

3.1. CONCEITOS FUNDAMENTAIS EM FENOMENOLOGIA

O fato de, nesta parte, termos discriminado somente dois sub-tópicos não significa que a fenomenologia se limite a eles. Embora a intencionalidade e o mundo sejam fundamentais, optamos por deixar de lado aqui alguns aspectos mais relacionados ao método. Não por falta de zelo e incoerência com o que é tratado aqui. É impensável uma fenomenologia sem considerar que ela é mudança de atitude e um método. Embora falemos disso sucintamente aqui, optamos por dar mais destaque a estes elementos mais adiante, na parte concernente à metodologia de pesquisa para evitar repetições ou retornos desnecessários.

3.1.1. Intencionalidade

A intencionalidade, tomada na amplitude que possui, é um conceito essencial e indispensável à fenomenologia (HUSSERL, 1913). Principalmente pelo fato de consistir no problema que abarca a fenomenologia inteira; todos os questionamentos fenomenológicos sejam estes quais forem, estão incluídos nela. Em quê consiste então?

Intencionalidade é a peculiaridade das vivências de ser consciência de algo (HUSSERL, 1913). Não devemos pensar, contudo, que se trataria somente de uma relação intelectual, ou de uma dicotomia entre o sujeito que tem consciência e um objeto isolado que existindo por si mesmo. É o próprio Husserl (1913) quem coloca que o termo “consciência” deve ser entendido como “experiência” para que não haja enganos. É isso que caracteriza a consciência em seu pleno sentido. Assim, é essencial a toda consciência ser consciência de algo (HUSSERL, 1913). Não se pode falar o mesmo de uma relação entre processo psicológico e um objeto de modo que somente uma vivência intencional é consciência de

algo; seja imaginar um centauro, ou perceber um objeto real. Por “vivência”, ele entende tudo aquilo com que nos encontramos na corrente de vivências.

Isso significa que uma percepção é percepção de algo; que julgar é o julgar de uma relação objetiva; que uma valoração é uma relação de valor; que um desejar, é sempre com relação a um objeto desejado; o fazer é sempre fazer alguma coisa. É essencialmente a direção do eu puro ao correlato da consciência que chamamos de “objeto”, mas não no sentido da dicotomia negada acima (HUSSERL, 1913). Esse correlato pode ser qualquer ente que se dá no mundo: uma coisa, uma relação, uma pintura, uma paisagem, ou uma pessoa. Chamamos também esta “consciência de” de ato intencional, evidenciando melhor a intencionalidade.

Há ainda a seguinte verdade: “em todo ato impera um modo de atenção” (HUSSERL, 1913, p.85). A atenção seria como uma luz que alumia. Aquilo a que damos atenção se encontra dentro do cone de luz, mais ou menos brilhante; ainda que possa também pode retirar-se à penumbra ou à escuridão completa. Este movimento de iluminação não altera o que aparece em nada de seu sentido próprio; contudo, a claridade e a escuridão modificam seus modos de aparecer; que se encontram nele e se pode descrever.

Assim como dissemos que a consciência não deve ser vista como algo puramente intelectual, deve estar claro que todo ato intencional se dirige a certo objeto, ou em outras palavras, tem em vista certo objeto (HUSSERL, 1913). Ou seja, ao percebermos algo, somos percebedores e ao imaginarmos, imaginadores. Não devemos considerar como um ato específico este “ter em vista” que descreve o ato intencional que, do mesmo modo, não deve ser confundido com o perceber; “ato intencional” é sinônimo de qualquer ato de consciência, de qualquer experiência que tenhamos no mundo. Chamamos então, ao correlato do ato intencional, de objeto intencional de um ato de consciência (HUSSERL, 1913). Um objeto intencional não é sinônimo de objeto apreendido já que apreender sim é um tipo específico de ato intencional.

No perceber propriamente dito, estamos voltados ao objeto apreendendo-o como esta coisa que existe aqui e agora. Imaginemos que percebemos uma folha de papel. Ao redor dela, há livros e canetas que também são, de certo modo, “percebidos”, que estão aí, perceptivamente, no campo da intuição¹⁸. Porém, voltado ao papel, não estava voltado a

¹⁸ Husserl (1913) distingue dois tipos de intuição. A intuição empírica é a consciência de um objeto individual, é percepção de um objeto que aparece originariamente em sua identidade pessoal. Já a intuição de essências é consciência de um “objeto” (de algo a que se dirige seu olhar e que se dá em si mesmo). Esta última não é uma mera e vaga representação, e sim uma intuição na qual se dá originariamente a essência. A intuição de essências não é possível sem a livre possibilidade de voltar o olhar a algo individual que lhe corresponda e o desenrolar da consciência de um exemplar. A intuição de essência é um ato que se dá originariamente de modo que não se trata

nenhum destes outros objetos e nem os apreendia de modo algum; eles “estavam presentes (...) e não se destacavam, não estavam postos por si” (HUSSERL, 1913, p.79). Ao percebermos qualquer coisa, esta só pode se dar, em princípio, por um lado. E isso, é claro, não quer dizer que se mostra incompleta ou imperfeitamente. As coisas só se dão em “modos de aparecer” em que há um núcleo de algo “realmente exibido”.

Toda percepção tem ainda um halo de intuições de fundo que também é uma vivência de consciência (um *cogitatio* segundo a terminologia de Husserl), uma consciência de tudo aquilo que de fato há no “fundo” simultaneamente visto (HUSSERL, 1913). É depois que me volto a eles que se tornam explicitamente conscientes, percebidos “com atenção” etc. A mesma coisa acontece com lembranças, livres fantasias, o querer, o sentir e o pensar. Dizer que todas as vivências são conscientes significa que, antes de toda e qualquer reflexão, estão aí como “fundo” e, portanto, prestes a ser percebidas. Ou seja, não quer dizer que, sendo consciência de algo, só ocorrem quando são objetos de uma consciência que reflete: o campo possível de nossa atenção não é infinito.

Enquanto nos dirigimos intencionalmente às coisas, não temos consciência do ato como objeto intencional, mas em qualquer momento há a possibilidade de se converter nisso (HUSSERL, 1913). É inerente à sua essência a possibilidade de uma volta “reflexiva”; evidentemente que sob a forma de um novo ato que se dirige ao primeiro. O mesmo se pode dizer dos atos de que temos consciência na fantasia e na recordação em que compreendemos e revivemos atos alheios.

Ter consciência de algo então é levar a cabo um ato de consciência, seja ele qual for. E um ato de consciência é um ato intencional que, por sua vez, descreve a nossa relação com as coisas do mundo e com o mundo mesmo; descreve a intencionalidade. Intencionalidade que é, como dissemos, o campo fundamental dos questionamentos fenomenológicos.

3.1.2. Mundo

Antes de qualquer coisa, é preciso que, juntamente com Merleau-Ponty (1945), façamos uma distinção importante entre a noção de “universo” com a de “mundo”. Baseando-

de algum “produto psíquico” análogo à imaginação, sendo muito mais próximo da percepção sensível.

se em textos de Husserl, ele afirma que enquanto que este é uma multiplicidade aberta e indefinida na qual as relações são de implicação recíproca, aquele seria uma totalidade acabada explícita na qual as relações são de determinação recíproca. Ou seja, enquanto que “mundo” nos fala de uma miríade de relações abertas e indefinidas entre tudo que é intramundano, “universo” nos remete a algo fechado em que as coisas determinam-se umas às outras. E, como estamos em um mundo, as relações que intuímos e cujas estruturas nos são transparentes são relações entre coisas intramundanas e não algo fechado como a idéia e a concepção de universo promove.

Desconsiderar a noção de mundo em prol da de universo pareceria o mais correto a fazer devido a sua pretensa objetividade que “solucionaria” o problema do mundo. Segundo Merleau-Ponty (1964), sequer seria necessário refutar o mundo, bastando com isto somente esquecê-lo. A ciência, que nesta perspectiva consistiria no único saber rigoroso, seria capaz de explicar todas as quimeras do mundo: “o verdadeiro não é nem a coisa que vejo, nem o outro homem que também vejo com meus olhos, nem enfim essa unidade global do mundo sensível e, em última instância, do mundo inteligível” (MERLEAU-PONTY, 1964, p.25). O verdadeiro seria, então, unicamente o objetivo, aquilo que é determinado pela medida ou, mais geralmente, pelas operações autorizadas pelas variáveis ou entidades definidas de uma ordem de fatos por mim.

Neste processo, a ciência exclui os predicados que atribuímos às coisas em nosso encontro com elas; suspensão esta que é provisória já que, logo depois, reintroduz o que afastou como subjetivo e classificado como “casos particulares”. O mundo fecha-se sobre si mesmo, transformando-se em universo e, exceto talvez por aquilo que em nós pensa e faz ciência (aquele mui conhecido espectador imparcial), nos tornamos partes ou momentos deste grande Objeto. Tal inversão e esquecimento do problema do mundo, ao invés de dissipar as obscuridades de nossa fé ingênua no mundo, mostra-se como uma expressão ainda mais dogmática: é o preconceito pré-científico. Merleau-Ponty (1964) faz então o apelo urgente de que é preciso falar do mundo; afinal, o mundo é berço das significações, sentido de todos os sentidos e solo de todo pensamento (MERLEAU-PONTY, 1945).

Para tanto, não podemos pensar na relação do homem e do mundo segundo um modelo dicotômico de sujeito e objeto: “o mundo não é um objeto; ele é antes, talvez, a região de todas as regiões, o espaço de todos os espaços e o tempo de todos os tempos” (FINK, 1960, p.23). Ainda que conseguíssemos alargar o espaço de nossa experiência para além daquilo que

podemos, jamais alcançaríamos um saber objetivo do mundo. Se reunirmos todos os seres humanos da Terra, em sua coletividade, não estarão mais perto do mundo que um só indivíduo (FINK, 1960). Fica evidente que é possível então ultrapassar tanto o realismo (que considera o mundo como um grande objeto diante de nós) como o idealismo (que afirma a aparência ilusória do mundo) ao entendermos o mundo “enquanto unidade primordial de todas as nossas experiências no horizonte de nossa vida e termo único de todos os nossos projetos.” (MERLEAU-PONTY, 1945, p.576).

E, além disso, não só percebemos o mundo diante e ao redor de nós (FINK, 1960), como temos nossa morada “no mundo”: vivemos nele e entre as coisas que vêm ao nosso encontro. Merleau-Ponty (1945, p.576) chega a dizer que “o sujeito é ser-no-mundo, e o mundo permanece ‘subjetivo’.”.

Percebe-se então que podemos sim dizer que o mundo existe; esta é uma enunciação pessoal e justa porque nós o experimentamos (HUSSERL, 1913). Se não tivéssemos nenhuma experiência dele (ou seja, nenhuma percepção originária do mundo), “mundo” não seria uma palavra com sentido. Contudo, como dissemos, a percepção se dá de tal modo que somente coisas singulares se me dão em um campo de coisas limitado como campo de percepção; os espaços “vazios” remetem a minhas possibilidades de penetrar o horizonte das coisas.

Portanto “há um mundo” (ou antes: “há o mundo”) cuja existência não é posta em dúvida (HUSSERL, 1913; MERLEAU-PONTY, 1945). E é esta facticidade do mundo que permite que o mundo seja mundo; ou seja, que haja a “mundanidade do mundo” (*Weltlichkeit der Welt*). E nos colocamos diante dele em atitude natural. Nesta atitude, dizemos que estamos diante do (e no) mundo real ou natural. Falemos dele mais pormenorizadamente, portanto.

3.1.2.1. Mundo real e mundo natural: a atitude natural

Iniciamos todas as nossas meditações como homem da vida natural, representando, julgando, sentindo e querendo em atitude natural (HUSSERL, 1913). Encontro-me sempre em relação consciente a um e mesmo mundo, ainda que seu conteúdo possa ser mudado. Estranhamente, não só temos este mundo diante (e ao redor) de nós já que também somos

membros dele. Não há um mero mundo de coisas, um universo repleto de objetos e sim um mundo de valores e objetos com sentido. É a este mundo que se referem as múltiplas e mutáveis espontaneidades de minha consciência.

A tese geral da atitude natural, que se duvidada ou rechaçada não é alterada, é que o mundo está sempre aí como realidade (HUSSERL, 1913). Todas as ciências que designamos por naturais ou do espírito (humanas) têm por objetivo conhecer mais completa e seguramente o mundo da atitude natural; estas são as chamadas ciências do mundo, ou ciências da atitude natural. Isso não deve ser entendido com estranheza já que: “o conhecimento natural começa com a experiência e permanece dentro da experiência” (HUSSERL, 1913, p.17).

Nessa atitude chamada natural cabe o horizonte inteiro das indagações possíveis: o mundo que nada mais é do que “o conjunto total dos objetos da experiência e do conhecimento empírico possível” (HUSSERL, 1913, p.18). Sendo assim, o mundo é o horizonte inteiro de todas as indagações possíveis dentro da atitude natural. À atitude natural, então, corresponde um mundo (HUSSERL, 1913). Não devemos cair no erro de crer que este mundo é puramente perceptivo; assim como ele pode ser “real”, também pode ser ideal, natural e intersubjetivo. É o mundo da experiência natural, aquela em que os objetos se dão originariamente, em que intuimos (ou percebemos) os objetos.

Para entender melhor o que quer dizer “atitude natural”, Husserl (1913), propõe que pensemos que nos encontramos, durante todo o período vigília, sem poder evitar, de forma alguma, um contato, uma relação consciente a um mesmo mundo. Seria possível exprimir o mesmo em outras palavras: nós o experimentamos. Tanto coisas corpóreas como seres animados estão em meu campo de intuição como realidades, mesmo quando não fixo a atenção neles, e não há a necessidade de que estejam em meu campo perceptivo.

De modo mais sucinto, Sokolowski (2000) afirma que a atitude natural seria nossa perspectiva padrão; aquela em que estamos originalmente orientados para o mundo, intencionando coisas, situações, fatos e quaisquer outros tipos de objetos. Mundo, para ele, seria um horizonte para todas as coisas que podem ser intencionadas e dadas para nós: “o mundo é o concreto e o todo atual de nossa experiência” (SOKOLOWSKI, 2000, p.53). Na atitude natural, não só nos dirigimos para todo tipo de coisas, como também ao mundo como o horizonte em que todas as coisas podem ser dadas.

Retomando um pouco a questão do mundo na atitude natural, pode parecer estranho retomarmos Merleau-Ponty (1964, p.15) e sua afirmação de que “o mundo é aquilo que

vemos” já que fizemos questão de deixar claro que o mundo não é puramente perceptivo. Contudo, mesmo falando do mundo que percebemos, é preciso ter em vista que em fenomenologia utilizamos o termo “perceber” em um sentido mais original. Não somente Merleau-Ponty (1945) em sua obra “Fenomenologia da Percepção”, mas até mesmo Husserl (1913) em seus textos publicados em vida afirma que a percepção é a experiência natural e original das coisas e que seu sinônimo seria a intuição.

Esse posicionamento husserliano corrobora com Merleau-Ponty (1945, p.14): “o mundo é não aquilo que eu penso, mas aquilo que eu vivo; eu estou aberto ao mundo, comunico-me indubitavelmente com ele, mas não o possuo, ele é inesgotável”. Para ele, a percepção, o “olhar”, que chega aos objetos é tão indubitável quanto nosso próprio pensamento. E “olhar um objeto é vir habitá-lo e dali apreender todas as coisas segundo a face que elas voltam para ele” (MERLEAU-PONTY, 1945, p.105). Ao percebermos um objeto nos damos conta de que só posso vê-lo quando os outros objetos formam com ele um sistema (ou um mundo) em que cada um dispõe dos outros em torno de si como espectadores de seus aspectos escondidos e garantia de sua permanência. Existe um limite para o olhar humano que sempre coloca somente uma face do objeto, ainda que vise às outras por meio do horizonte. A percepção, o olhar e o ver, para Merleau-Ponty (1945) não envolve somente o sentido da visão, mas sim o corpo em sua totalidade.

E “meu corpo é meu poder geral de habitar todos os ambientes do mundo” (MERLEAU-PONTY, 1945, p.417). Meu corpo é movimento em direção ao mundo; e este, por sua vez, é o ponto de apoio de meu corpo. De modo que não é uma contradição dizer que o corpo é intencional, um ato, um movimento em direção ao mundo; principalmente se temos claro a concepção de Husserl (1913) acerca de consciência como experiência e a consciência como um “eu posso” e não um “eu penso que” (MERLEAU-PONTY, 1945). Isso significa dizer que o corpo tem seu mundo; daí decorre que não se deve dizer que nosso corpo está no espaço e no tempo; e sim que ele habita o espaço e o tempo. Eu tenho um corpo e por meio dele ajo no mundo; para mim, o espaço e o tempo não são uma soma de pontos justapostos (MERLEAU-PONTY, 1945); Kierkegaard (1844), um século antes, já apontava a falácia de se considerar ambos como uma progressão contínua e quantitativa. O enigma desta relação é que meu corpo é vidente e visível; ele está preso no tecido do mundo, ou seja, entre as coisas e com coesão de coisa. Mas, ao ver e se mover, “ele mantém as coisas em círculo a seu redor, elas são um anexo ou um prolongamento dele mesmo, estão incrustadas em sua carne, fazem

parte de sua definição plena, e o mundo é feito do estofamento do corpo” (MERLEAU-PONTY, 1961, p.17).

Com isto, e fundamentando-se em textos de Husserl, Merleau-Ponty (1945) chega à conclusão de que a motricidade (ou movimento) é, inequivocamente, a intencionalidade original. A visão e o movimento são maneiras específicas de nos relacionarmos com objetos e de tal modo implicadas uma na outra (o movimento depende da visão e a visão do movimento) que exprimem uma função única: o movimento da existência. O vidente, imerso no visível por seu corpo (igualmente visível), “não se apropria do que vê; apenas se aproxima dele pelo olhar, se abre ao mundo” (MERLEAU-PONTY, 1961, p.16).

Há ainda a possibilidade do corpo fechar-se ao mundo e, justamente por poder fazer isso, o corpo é “também aquilo que me abre ao mundo e nele me põe em situação” (MERLEAU-PONTY, 1945, p.228). Mas mesmo cortando o circuito da existência, nunca me torno inteiramente uma coisa no mundo por faltar sempre a plenitude de uma existência como coisa. Se me ausento do mundo humano e abandono a existência pessoal, só reencontro em meu corpo a mesma potência pela qual estou condenado ao ser. É possível que por alguma experiência traumática, eu aliene meu poder perpétuo de me dar “mundos” em benefício de um deles que, por sua vez, perde substância e termina por ser apenas uma certa angústia (MERLEAU-PONTY, 1945). De modo que, naquilo que se chama recalque, mantenho um dos mundos momentâneos pelos quais passei e faço dele a forma de toda a minha vida.

É certo que nós vivemos, originalmente, de uma maneira não crítica, em uma atitude ingênua e natural e somos tentados a usar uma interpretação comum do mundo que nos é dada pela nossa língua materna e pela tradição (FINK, 1960). Com base neste bom senso que nos acomoda, sabemos quem somos, nossa tarefa, nossa meta, deveres e direitos, leis, o que é natureza, história, necessidade e liberdade. Tão logo nos pomos a refletir, a interpretação imediata do mundo desaparece. E essa reflexão pode levar a outros mundos que, a despeito disso, quase sempre não ultrapassam os limites da atitude natural sem jamais sair dela.

3.1.2.2. Mundos ideais

O próprio Husserl (1913) afirma que é comum que lidemos com coisas sem qualquer analogia no mundo circundante que chama de mundo de realidade “real”. Como exemplo, ele cita um horizonte aritmético: existe um mundo aritmético diante de mim se porventura estou em uma atitude aritmética. Isso não quer dizer, porém, que o mundo natural desaparece: ele está sempre e constantemente para mim aqui; estamos sempre em “atitude natural”: “o mundo natural *segue então aí adiante*; depois, o mesmo que antes, sigo na atitude natural, nem que mo incomode as novas atitudes” (HUSSERL, 1913, p.67). Nada no mundo precisa ser alterado ao me apropriar deste mundo aritmético e outros semelhantes com suas atitudes correspondentes. Se nos movemos em tais mundos de novas atitudes, o mundo natural se sustenta fora de minha consideração e se torna, para mim, consciência atual de um fundo e não um horizonte em que se insere o mundo aritmético. Isso significa, segundo ele, que ambos os mundos diante de nós carecem de conexão, prescindindo de sua referência ao eu; eu posso dirigir livremente minha atenção e meus atos a um ou a outro. Embora o mundo aritmético não entre no horizonte das realidades do mundo real de minha experiência (HUSSERL, 1913).

Deste modo, podemos não ter coisas, homens e objetos como correlatos à consciência; é possível que nos ocupemos, por exemplo, de números puros e suas leis. Coisas que, enquanto tais, não se mostram diante de nós no mundo circundante (o mundo de realidade “real”). Durante a atividade aritmética, estão aí, como campo de objetos, o mundo dos números: “números soltos ou corpos de números rodeados por um horizonte aritmético, em parte determinado, em parte indeterminado, mas patentemente, é este estar aí, como aquele mesmo que está aí, de outra índole” (HUSSERL, 1913, p.67). Ou seja, “o mundo aritmético só está para mim aqui, se e enquanto estou em atitude aritmética” (HUSSERL, 1913, p.67). Contudo, o mundo natural está sempre aí para mim enquanto me deixo viver naturalmente (enquanto este é o caso, estou em atitude natural). O mundo natural segue aí adiante; nada é preciso alterar ao me apropriar do mundo aritmético (ou outros com as atitudes correspondentes); depois, volto à atitude natural sem que as novas atitudes atrapalhem. Se o cogito (consciência) se move somente nestes outros mundos, tiramos o mundo natural de nossa consideração (como muitos cientistas fazem); ou seja, temos consciência dele como

fundo e não como um horizonte em que se insere o mundo aritmético (os dois mundos diante de nós carecem de conexão). Somente quando cultivamos a aritmética na escola e na formação científica que este mundo está agora “presente” de verdade para mim. Ou seja, só no “aritmétizar” original que temos entidades aritméticas à vista como realidades aritméticas (HUSSERL, 1913).

Com o mundo real (em sentido estrito) é uma outra coisa que acontece (HUSSERL, 1913): ele está continuamente presente durante a vigília, de modo que sempre tenho em meu campo de experiência algo “dele” (estas ou aquelas realidades, no mesmo sentido). Não preciso “pôr o pé” nele; tenho constantemente minha real posição e experiência nele, ainda que não opere realmente esta experiência. O realmente experimentado está rodeado, sem dúvida, pelo não-experimentado; à maneira de um horizonte sem fim, acessível partindo do experimentar, de limites não experimentados. Isso significa que o mundo real estava presente a mim direta e indiretamente (pela experiência real e possível) desde o tempo em que ainda não havia adquirido um “mundo ideal”, e segue presente ainda quando me perco de todos os outros possíveis; como o mundo ideal aritmético em minha atitude aritmética.

Percebe-se então que para Husserl (1913) o “mundo real” é um caso especial de uma multiplicidade de possíveis mundos e não-mundos. Seria possível supor algo real que exista fora deste mundo, mas seria preciso que fosse experimentável por um eu real e não obra de uma vazia possibilidade lógica. Tudo que é cognoscível por um eu deve ser cognoscível por todos os “eus”. Ou seja, se existem mundos, as motivações empíricas que os constituem têm que poder entrar em minha experiência e na de qualquer eu. É preciso que se comprovem na experiência humana (HUSSERL, 1913). Ou seja, ao falarmos de múltiplos mundos, é preciso que eles possam ser experimentados não somente por mim, mas por qualquer outro eu que se dirija a eles. E, como vimos, a fenomenologia não nega a existência real do mundo real (e da natureza) como aparência: é indubitável que o mundo existe. O mundo real está presente para mim direta e indiretamente por meio de uma experiência real e possível. E permanece presente tanto antes como também durante e depois de adquirir um “mundo ideal”.

Um quadro é um “mundo” por oposição ao mundo único e “real” por possuir diversas dimensões e perspectivas possíveis (MERLEAU-PONTY, 1945). Além disso, um quadro forma uma unidade com todos os outros quadros. Neste mundo “dos quadros”, os mesmos elementos sensíveis não têm o mesmo significado que possuem no mundo prosaico e perceptivo natural. Por isso também se pode dizer que uma consciência que fantasia está com

a atenção voltada a um mundo de fantasia (HUSSERL, 1913) e no mundo de fantasia, as percepções são “como se”; ou seja, ficções de percepções. Estamos voltados a um mundo, mas só dizemos que “percebemos na fantasia” quando assumimos que “refletimos na fantasia”. No mundo real, o sentido é um e o mesmo que a existência (MERLEAU-PONTY, 1945). No imaginário, o mundo é sem profundidade por não corresponder aos nossos esforços para variar nossos pontos de vista, não se prestando à nossa observação. O real é distinto de nossas ficções porque nele o sentido investe e penetra profundamente a matéria. Ao contrário do que se pode pensar, o real é inesgotável.

A palavra “imagem” é um tanto mal vista por nos fazer pensar em um desenho que fosse uma cópia, uma espécie de segunda coisa e a imagem mental como um desenho privado. Porém, ao pensar nisso, é possível compreender a “quase-presença e a visibilidade iminente que constituem todo o problema do imaginário” (MERLEAU-PONTY, 1961, p.19). Merleau-Ponty (1964), utiliza a certa altura um exemplo no qual ele leva em consideração a sua mesa de trabalho. Contudo, para tornar a visualização de sua argumentação, julgamos importante trazer isso a nossa própria realidade e utilizar, mais uma vez, a primeira pessoa tal qual tentamos ser fiéis a Husserl alguns parágrafos acima. É certo que eu vejo a minha mesa e é também, igualmente certo que, sentado diante dela, ao pensar no viaduto do Chá não estou sequer em minhas divagações a respeito dele e sim no próprio viaduto do Chá. É no horizonte destas visões (mesa) e quase-visões (viaduto do chá) que está o próprio mundo que habito. Obviamente que tal visão pode ser combatida pelo fato de dizermos que é algo meu, mas Merleau-Ponty (1964) não cede ao antigo argumento de que o sonho, o delírio e as ilusões nos convidam a examinar se aquilo que vemos é falso. Afinal, tal argumentação baseia-se na crença em um mundo em geral que é verdadeiro em si e usado como arrimo para desclassificar nossas percepções lançando-as em uma nossa “vida interior” qualquer devido ao fato de ter sido convincente. Assim, coisas como quadros e mímicas não servem para que, através dele, vejamos coisas ausentes tiradas do mundo verdadeiro já que o imaginário está perto e longe do real (MERLEAU-PONTY, 1961).

Abarcando o mundo natural inteiro, a fenomenologia se presta a compreender todo e qualquer mundo ideal que derive dele (HUSSERL, 1913). Seria possível até que pensássemos no mundo do jogo se nos detivéssemos na questão de mundos ideais; talvez até mesmo grafá-lo como “mundo-jogo” torne mais fácil de compreender o que queremos dizer com isso. É

mais especificamente na discussão do jogo em alguns autores de abordagem, a atitude e o método fenomenológicos que se seguirão os tópicos a seguir.

3.2. BUYTENDIJK

Para Buytendijk (1935), dizemos “jogar” a respeito de muitas coisas: atividades ordenadas por regras (ou não) efetuadas um grupo de crianças ou adultos; jogos de cartas, damas, xadrez e entretenimentos sociais. Muitos dos considerados jogos podem sofrer transformações em sua realização ou em seu sentido de modo que não podem mais ser chamados de jogos por haver diferenças visíveis entre eles e o jogo mesmo. E refletir sobre isso é importante não somente para se obter uma definição, mas também por esta indagação inicial oferecer uma série de outras questões.

A designação de coisas tem o propósito de ordenar experiências segundo seu modo de aparecer. O fato de “jogo” e “jogar” serem tão usados é porque no jogo “real” mostram-se intuitivamente uma série de características que, por sua vez, podem aparecer (isoladamente ou em grupo) nos jogos “aparentes”. Então, para compreendermos o jogo é preciso que nos debrucemos sobre o quê qualificamos como tal. Isso significa que, querendo compreender a essência de fenômenos “reais” (ainda mais na natureza viva), importa estudar aqueles fenômenos que são metaforicamente designados pelo mesmo nome. Tomemos como exemplos uma paisagem risonha, uma luz alegre e um dia triste; considerando-os assim, assumimos que há algo na paisagem risonha que remete ao rir, na luz que se mostra como alegrar-se e, no dia, algo relacionado ao entristecer-se. Por isso, é importante o exame de expressões metafóricas da vida cotidiana: “o uso das palavras não é arbitrário” (BUYTENDIJK, 1935, p.41). Ainda que nestes casos não exista, na realidade, nenhum jogar e nenhum jogo, há algo neles da situação real de jogo. Contudo, é difícil obter uma definição que abarque tudo que corresponda ao campo do jogo e do jogar e que não englobe trabalho, esporte, hábito ou ato forçado, atividades prazerosas (agradáveis) e os puros movimentos expressivos.

O primeiro ponto de demarcação é o seguinte: “jogar é sempre jogar com algo” (BUYTENDIJK, 1935, p.46). O jogo em mamíferos envolve atenção, desconfiança,

curiosidade, inteligência, instinto de presa, vida arbórea, desenvolvimento da mão e da visão estereoscópica que, por sua vez, conduzem a uma atitude de referência a objetos concretos (coisas). Animais que jogam estão junto a coisas.

Um outro ponto é uma distinção importante entre jogo e atividades agradáveis¹⁹. Não é pela evidência de jogar ser uma ação agradável que todas estas atividades devam ser chamadas de jogos (BUYTENDIJK, 1935). Mesmo pensar o jogo como simplesmente oposto à seriedade é problemático já que muitos jogos são tomados com grande seriedade.

Outra questão importante é referente à idade. É certo que, dentro os seres humanos, as crianças jogam mais que adultos; porém, isso não significa que há na juventude uma predisposição instintiva que se manifesta durante certo período da vida orientado a uma determinada finalidade vital (BUYTENDIJK, 1935). Isso nos levaria a crer que a tendência adulta de jogar representa sempre um tipo de infantilismo. Temos que compreender a inclinação ao jogo partindo das características gerais do juvenil que dão origem a um tipo de relação com os objetos possível a todos os homens e animais. A experiência nos mostra que, tanto o adulto como a criança, tendem a jogar em certas circunstâncias. Por outro lado, quando fixados a algo, sua inclinação ao jogo diminui, ou cessa por completo, podendo até mesmo impedir e cancelar o jogo que se está jogando. Toda fixação entorpece e toda impressão estranha suspende o jogo. Segundo Buytendijk (1935), isso explica porque com a idade o jogo aconteça menos: há mais preocupações, distanciamento do concreto e uma maior vinculação ao ideal e abstrato. Quanto mais as atividades do adulto desemboquem em uma só direção e suas ocupações tenham um curso mais determinado, mais se desloca o fenômeno do jogo²⁰. Assim, não é o desenvolvimento que retira o indivíduo da esfera do jogo: a explicação deve ser buscada em uma mudança da conduta vital, sua vinculação concreta com as coisas. Além disso, é também evidente a facilidade com que encontramos, entre adultos, jogos que se encontram no limiar com o esporte, ou são jogos mais “mentais”; além de “jogos sociais” como festas, danças, teatro, música, esportes, loteria, jogos de azar, cartas, damas, xadrez.

Existem algumas circunstâncias que favorecem o jogo na idade adulta. Estar livre de trabalhos e preocupações em certo momento permite que se renove dedicação aos detalhes concretos (e sem finalidade) da vida. A fadiga pode entorpecer, mas também fomentar o jogo.

¹⁹ Buytendijk (1935) afirma que essa diferenciação é mais difícil que do jogo com o esporte. Estes diferem principalmente pelas regras como veremos em um momento posterior.

²⁰ Neste momento, é preciso um pequeno alerta. Ao falarmos “jogo” podemos nos referir tanto àquilo que aparece diante de nós sem que estejamos jogando, como também à situação de jogo, ao jogo acontecendo, ao momento em que, essencialmente, algo está em jogo. Mais adiante tentaremos solucionar esse problema. Mas fica o aviso de que não se trata de uma imprecisão ou falta de critério na escolha das palavras.

Buytendijk (1935) entende que a fadiga muscular, por exemplo, entorpece o jogo. Ou seja, tende-se a jogar menos após um dia de penoso esforço; é um esgotamento corporal que se dá em crianças e animais também, só que geralmente como doença ou desnutrição e não por trabalho. Uma fadiga que aparece após ocupação duradoura com fixação no gasto de energia (como cansaço de olhar fixamente um mesmo ponto), ou seja, se fazemos durante muito tempo o mesmo trabalho, sentimos necessidade de recreio (*Erholung*); do mesmo modo queremos jogar logo se ficamos algum tempo em ocupações monótonas. A atmosfera (que envolve clima, luz, espaço, superfície, altura etc.) também influi na extensão do jogo: são todas as influências do ambiente que exercem sua ação sobre a pele. E, por fim, há a tendência descorporalizante dos sentidos cotidianos. Segundo ele, certos sentidos (como a visão e a audição) são muito empregados na vida moderna (profissional e científica) e arrancam o homem de sua existência, do sentido de seu corpo. Com esta atitude exclusiva produz-se um sentimento de estranheza na qual a vida é sentida como sucessão de impressões e coisas que se acham fora de nós; ou seja, são percebidos como fenômenos passageiros sem relacionar-se com eles. Este vínculo com as coisas (vínculo original) não nasce na recepção de impressões (ver, ouvir etc.) e sim com o tocar; ou seja, uma unidade essencial entre percepção e movimento. Claro que, no jogo, nem todos os sentidos têm a mesma importância e relação com o movimento do corpo. Citando Steiner, Buytendijk (1935) comenta sobre a influência das impressões sensíveis na vida moderna: o ruído das cidades nos dá uma multidão de impressões visuais, auditivas (e também olfativas); essa sucessão descoordenada suscita um sentimento de irrealidade, solidão e exclusão de toda convivência; experimentamos o mundo em que temos de viver como momentos inorgânicos, sucessão e concorrência de impressões. Então, ele pontua a necessidade de se estudar as funções sensoriais e motoras do jogo, juntamente com a experiência dele, fenomenologicamente.

3.2.1. Sobre o juvenil

Existem características imediatamente perceptíveis que nos fazem identificar um organismo como “jovem” ou “adulto”; não há necessidade de se realizar uma análise científica ou com base em dados históricos (BUYTENDIJK, 1935). Entendendo que não é a

juventude que tem o impulso para o jogo e sim que o juvenil (*Jugendlichen* em alemão e *jongeren* no original holandês)²¹ é uma maneira de se relacionar com as coisas, o que tange a este específico modo de ser? Quais seriam suas características?

Segundo Buytendijk (1935), antes de prosseguir com o questionamento, é preciso que nos lembremos que: todas as formas, figuras e estruturas (especialmente orgânicas) possuem propriedades que só podem ser descobertas intuitivamente²²; as propriedades das figuras não são independentes entre si; não só os seres vivos possuem forma como também manifestam ações (que não se derivam das partes que as compõem); no decorrer das ações e expressões de animais ou pessoas se revela o que assinalamos de seu ser, ou caráter (propriedades comuns a todas as ações são a expressão de sua vida impulsiva e constituem a forma de relação do animal com seu ambiente); as relações entre estas propriedades intuídas não só são percebidas imediatamente como também experimentalmente; e não se deve nunca equiparar o estudo da natureza do juvenil com o da natureza da juventude. Afinal, como já o dissemos, os adultos podem nos oferecer características do juvenil; e, além disso, muitos jovens têm características que nada têm a ver com o juvenil. Para ele, a essência do jogar tem conexão com o juvenil; de modo que em um organismo não jovem em que encontramos traços juvenis, é fácil que surja o jogo. Esta é a idéia fundamental de seu trabalho: “a essência do jogo não se compreende senão partindo da essência do juvenil” (BUYTENDIJK, 1935, p.25).

A primeira propriedade do juvenil é, segundo Buytendijk (1935), a indireção; tal fenômeno é uma característica comum a todo movimento de crianças e animais jovens e facilmente percebida. Com esta expressão designa a ausência de um sentido único e linear, a ausência de governo, de uma direção, de estar orientado a um fim. E em quais casos o modo de se mover revela-se inequivocamente como juvenil? Ele pontua quatro aspectos essenciais, observando o comportamento de crianças: (1) o movimento da criança recomeça incessantemente e é disparado por qualquer coisa (não há uma razão determinada, nem ponto de partida e chegada implicado no conceito mesmo de direção); (2) não há características de um movimento linear e nem o de uma rápida mudança de direção com sentido (não assinala um progresso ou continuidade); (3) a indiferença em cada momento é o que produz a disponibilidade para a mudança de direção (a criança se distrai facilmente); (4) nem o corpo e nem o juvenil se acha adaptado às circunstâncias exteriores. A esta falta de direção, liga-se

²¹ Seria possível usar o termo “jovialidade”. Embora não seja incorreto, o fato dele remeter muito ao riso e à alegria, pode haver a impressão de que o jogo se trata sempre de um mero gracejo. E o que Buytendijk faz referência aqui é a uma vivacidade, uma relação mais próxima e original com as coisas.

²² Intuitivo, evidentemente, deve ser entendido no sentido de Husserl (1913) que já trabalhamos anteriormente.

outra característica: a “plenitude” que se acha vinculada à espontaneidade. Todo movimento concreto compreende sempre todos os contrários e oferece plenitude e forma, espontaneidade e regra, imanência e transcendência. Assim, a dinâmica juvenil não possui direção determinada, pouca forma definida e mais plenitude. A falta de direção afeta a atuação juvenil em conjunto e a cada uma de suas partes.

A segunda característica é o afã de movimento que um organismo jovem oferece em grau máximo. Tem forte relação com a espontaneidade também e, na criança, caracteriza-se pela agitação, por partes do corpo que se movem sem motivo. É esta característica que dá ao juvenil sua expressão de vitalidade: ele tem que estar sempre em atividade e sem descanso por uma espécie de impulso interior, e não por reações simples a excitações do ambiente ou do sistema nervoso. Deste impulso central, oriundo de uma verdadeira atividade espontânea e da falta de sentido deste movimento, resulta outra propriedade típica do juvenil: a instabilidade²³.

No juvenil, há predomínio dos co-movimentos e é desta indireção primitiva e empuxe dinâmico do organismo jovem que se deriva uma relação especial com o ambiente; chama a isto, tomando emprestado um termo de Erwin Strauss, de atitude pática. Opõe-se a ela a atitude gnóstica. Enquanto que a primeira consiste em “ser captado”, em uma totalidade sentimental²⁴ (um ser tocado e comovido); a segunda consiste em “captar”, ou seja, não é emocional e se orienta à existência objetiva de objetos pelo conhecimento. A atitude pática da juventude se relaciona com a inexperiência, significando que o ambiente se mostra estranho, desconhecido. Não é por não haver relação gnóstica que há sempre uma atitude pática. Vivenciamos originalmente o meio ambiente com base em processos funcionais circulares que unem a percepção e o movimento. Este viver original é livre de todo pensar acerca do enfrentamento das coisas com que nos relacionamos nesse processo: é um vínculo imediato, de comunicação pré-compreensiva (*Volkelt*) estabelecida entre o organismo e os fenômenos. Como são somente fenômenos que se nos apresentam, ao dizer que impressões nos “excitam”, queremos dizer que os órgãos do sentido nos oferecem primeiro a vivência de ser captado e captar. Então, a atitude pática do juvenil se refere à sensibilidade para os movimentos (luzes ou cores, por exemplo); são impressões que nos impressionam e nos fazem vivenciar uma forma de movimento. Ou seja, não só percebemos o movimento, como também nos

²³ Que é algo confirmado já pela fisiologia de sua época: toda a constância e regularidade de fenômenos orgânicos não procedem de uma estrutura fixa ou de uma arquitetura pré-formada como nas máquinas, e sim resultado secundário do equilíbrio de cada função. E o equilíbrio é que produz limitação de movimento.

²⁴ É preciso ficar claro que ele não pensa em sentimento como algo puramente emotivo, mas no sentido de sentirmos algo que, de algum modo nos afeta. Sentimento seria, então, sinônimo do seguinte termo atualmente corrente em psicologia: afeto.

movemos; isto é co-movimento. É como se o jogo, enquanto ambiente, nos envolvesse enquanto jogamos.

Experimentamos o espaço ao nosso redor de forma totalmente distinta quando predomina esta atitude; por exemplo, num baile, em que o movimento não-orientado espacialmente nem limitado, perde-se toda relação com objetos (com distâncias espaciais e temporais); dançamos através, em um espaço no qual estamos e não meramente à nossa frente, enfrentando-nos; nós nos sentimos em espaço (o que é perdido na atitude gnóstica). Por isso, para Buytendijk (1935), não haveria medo do espaço em crianças e animais jovens; não por ignorância de perigo e sim por sua presença mais íntima no espaço. “O jovem vive em outro espaço que o adulto e mantém com ele outra relação” (BUYTENDIJK, 1935, p.34).

E, no contato com o ambiente (atitude), vê-se ainda que o juvenil manifesta-se na forma de timidez (*Schüchternheit* ou *die Scheu* em alemão; *verlegenheid* no original holandês): uma atitude ambivalente, um ir e vir (e não só o voltar como ocorre no temor) que se manifesta de formas diferentes em quase todo movimento juvenil. Porém, uma de suas características essenciais é expressa pela intenção de conservar o vínculo com uma totalidade de vida já existente (digamos, o “pático conhecido”) e trata de estabelecer uma relação com o “desconhecido”.

A indireção, afã de movimento, a atitude pática e a timidez são elementos essenciais do juvenil; e é a relação entre eles que conduz pessoas e animais à esfera do jogo que está repleta de objetos de jogo. Embora no gênero característico de comportamento que chamamos de jogar vejamos facilmente todas estas características, o que realmente delimita natureza da situação de jogo é a peculiaridade do objeto de jogo (*Spielgegenstand*) (BUYTENDIJK, 1935).

O que torna então algo em objeto de jogo? Primeiro é preciso considerar que somente jogamos com algo que se acha presente a nós paticamente; ou seja, só jogamos com figuras (*Bild*). Um objeto só é objeto de jogo na medida em que possui figurabilidade. “A esfera do jogo é a esfera das figuras e com isso a esfera das possibilidades, da fantasia.” (BUYTENDIJK, 1935, p.132). Em quê consiste então esta figurabilidade dos objetos? Qual significado possui esta qualidade ao jogador? “Figura”, segundo Buytendijk (1935), é a forma de manifestação das coisas e dos fatos em seu caráter pático. Além disso, não existem figuras puras e sim fenômenos com maior ou menor caráter figurativo. Assim, o que chamamos de figuras possui, ao percebê-las, possibilidades imediatas; a figura, tal como a consideramos

concretamente, é figurada pela fantasia. Não devemos pensar em algo puramente da ordem do pensamento ou da razão: cada percepção só se produz por força da imaginação. Tal se aplica às percepções da vida cotidiana, na qual não nos damos conta da intervenção da fantasia. Segundo ele, dizer que “não se joga senão com figuras” (BUYTENDIJK, 1935, p.134) significa afirmar que o objeto de jogo nunca tem o caráter de um objeto determinado intelectualmente: não é um “algo” e sim um “como” que figura no processo circular de atração e reação a ela, de mover e ser movido, ainda que quem joga nada saiba desse processo. Os fenômenos que um organismo percebe em seu mundo circundante têm, quase sempre, uma significação determinada; o mais não é percebido. A esfera do jogo é, portanto, a esfera das figuras, das possibilidades, do pático, do parcialmente desconhecido e da fantasia; nós descobrimos as possibilidades contidas na figurabilidade do objeto. Portanto, o objeto de jogo, em seu caráter de figurabilidade e em suas possibilidades de figuração, une-se ao jogador e, deste enlace, surge o jogar. Com base nisso, alguns objetos são mais comuns: bolas; formas irregulares (galhos com folhas); substâncias amorfas (neve, água); objetos vivos ou que parecem vivos (objeto preferido de jogo).

Jogamos com figuras que, por sua vez, jogam conosco. Jogar é sempre jogar com algo e, por isso, se realiza por movimentos que têm lugar na coexistência de um sujeito com determinados objetos e/ou com outros seres vivos (BUYTENDIJK, 1935). Estes movimentos têm que nos oferecer o ir e vir, pois esta é a característica essencial de uma atividade sem orientação.

Segundo Buytendijk (1935), é importante ter em mente que o jogo enquanto acontecimento se desenrola; ou seja, não se apresenta plenamente desde seu princípio, e sim vai pouco a pouco mudando, mostrando-se. Encontramos aqui uma diferença essencial entre os jogos e os movimentos agradáveis: embora ambos os movimentos não tenham um fim determinado, o curso deste último é homogêneo, mantendo a mesma forma do começo ao fim. Seja como for, em todos os jogos, as mudanças têm algo em comum: “trata-se sempre de uma mudança imprevisível” (BUYTENDIJK, 1935, p.118). Ou seja, aquilo que precede não é suficiente para se compreender o que se segue; há algo de salto, que vem de uma fonte desconhecida, imprevisível e espontânea. Isto, segundo ele, leva à evidência de que o jogar sempre carrega um elemento de “surpresa”, de “aventura”. Mesmo que à primeira vista não pareça, isso acontece mesmo em jogos de azar; ao observar, parece que não fazemos nada, mas isso é porque o curso do que acontece é vivido interiormente e leva consigo o elemento

do azar, do imprevisível. “Vivemos com a fortuna, com o azar (...), com uma potência imprevisível, de modo que o jogo traz consigo a surpresa de uma aventura” (BUYTENDIJK, 1935, p.119).

A surpresa somente ocorre porque o movimento tem lugar sobre um objeto de jogo, ou se dirige a outro jogador que, por sua vez, têm movimentos que são imprevisíveis, obstinados e até irônicos. O próprio ir e vir do jogo é consequência necessária da imprevisibilidade do jogar e, claro, da dinâmica de todo jogar. Portanto: “jogar não consiste só em alguém que jogue com algo; e sim também em algo que jogue com o jogador” (BUYTENDIJK, 1935, p.120). Quanto mais se preenche esta última característica, mais intenso e duradouro será o jogo; e será ainda mais o caso quando o objeto de jogo possuir uma possibilidade de surpresa que corresponda à esperança/expectativa do jogador (ou seja, se o jogador espera algo que sabe ser possível no jogo, o jogo dura mais). É preciso, evidentemente, certo equilíbrio entre a atividade do jogador e do objeto para que o jogo se mantenha; por exemplo, se em um jogo de futebol há certo equilíbrio, o jogo é bonito e não chato. Isso poderia até mesmo explicar, segundo ele, as preferências de jogo por crianças e por pessoas mais velhas; por isso que, embora aconteça, é difícil que vejamos adultos brincando (ou jogando) de esconde-esconde ou pega- pega.

Disso deriva um outro fato importante. Todo jogar exige um campo de jogo que é delimitado pelas regras de jogo (BUYTENDIJK, 1935). Estas prestam virtualmente o mesmo serviço que um campo de jogo delimitado: ambos tentam manter o jogo dentro de certas fronteiras. Como o jogar é sempre um ir e vir, é preciso haver fronteiras em que o movimento rebata. Operando limitações, as regras não são leis de movimento; elas não determinam o que tem que acontecer e sim o que não pode acontecer; dentro delas, há liberdade de atuação e, por isso, podemos contemplar as mudanças imprevisíveis que acontecem em jogo (o que não apareceria no trabalho técnico)²⁵.

²⁵ Aqui reside uma distinção entre jogos e esportes. Nos esportes, há uma tendência a se buscar a perfeição da execução de modo que as regras no esporte têm uma tendência a serem positivas e remeterem ao que se deve fazer de fato.

3.2.2 O movimento do jogar

Para Buytendijk (1935, p.65), “não se pode negar que todo jogar se realiza mediante movimentos e que estes não são só meios, e sim partes essenciais desta atividade”. Ainda que, aparentemente, alguns jogos não os apresentem, sempre há movimento, mesmo quando faltam movimentos reais do corpo. Segundo ele, os movimentos também podem ocorrer de modo virtual (i.e. na fantasia). Buytendijk (1935) faz a ressalva de que estes não são movimentos produzidos representativamente, e sim intenções de movimento que produzem um sentimento de movimento; isso significa dizer que movimentos virtuais têm o mesmo valor que os reais. Por exemplo, ao tocar música, os movimentos virtuais são componentes principais da experiência; o mesmo acontece com o xadrez, com esportes e com muitos jogos sociais (nestes, sem os movimentos virtuais, não seria possível simpatia e convivência com os companheiros durante o jogo). É preciso levar em conta ainda que os movimentos do objeto de jogo que joga conosco também podem ocorrer de maneira virtual e que espectadores²⁶ também jogam, ainda que virtualmente, e vivem os mesmos sentimentos agradáveis dos jogadores.

Contudo, não devemos esquecer que a simples execução de movimentos (sejam eles reais ou virtuais) não constitui o jogar; para serem qualificados desta maneira, é preciso que estejam acompanhados da experiência da espontaneidade. Para ele, um movimento espontâneo é um movimento produzido por um impulso interior, de modo bem diferente de um reflexo. Isso seria, basicamente, a vivência do afã de movimento, que se distingue da ação voluntária, por um lado, e da atuação reativa, por outro. Muitas vezes, estas vivências espontâneas não chegam a ser conscientes, tais como o respirar que é para Buytendijk (1935) o exemplo puro e completo de todos os movimentos vitais: origina-se da espontaneidade, mas está condicionado em sua forma de execução por um círculo funcional de fenômenos sensoriais e motores. Não podemos esquecer que, para ele, impulso tem o sentido de causas de atuações que não obedecem nem à excitação exterior, nem a propriedades anatomico-fisiológicas do sistema nervoso e que muito menos se explicam suficientemente pela ação da experiência individual.

²⁶ “Espectadores” aqui se referem àqueles jogos que são assistidos por outras pessoas. Gadamer (1986), como veremos a seguir, fala mais detalhadamente desta particularidade.

O afã de movimento é, então: um querer mover-se; e um ter que se mover condicionado por sensações internas e externas (BUYTENDIJK, 1935). Os movimentos juvenis são espontâneos (ou próprios) e não meras reações ou movimentos arbitrários. Isso ocorre porque são a causa de sua falta de direção sem dependerem de um excitante externo ou de um motivo interno. Enquanto que um movimento reto ou em curva tem direção, sentido e forma, um outro que mude a cada momento de direção carece de sentido e de referência a um fim. Ou seja, é um movimento que, não conduzido a nada, reflui sobre si mesmo. É um movimento circular que, por sua vez, é típico da atuação juvenil. Consiste na forma fundamental de uma série de jogos infantis e encerra todo seu significado em si, como movimento sem meta, que reflui sobre si mesmo. Buytendijk (1935) nota que somente este tipo de movimento é repetível.

Uma ação tem seu fim natural ao atingir sua finalidade; já um movimento circular que, por definição, é sem sentido (sem determinação por uma finalidade interna ou externa) pode cessar somente por uma causa incidental que resida fora do movimento. “O movimento [circular], por si mesmo, não tem término” (BUYTENDIJK, 1935, p.72). A repetição é essencial no movimento circular juvenil; e é por esta repetição, e pelo sentimento de prazer que a acompanha, que se nutre seu impulso. O movimento de ir e vir também não tem fim e se conserva no jogar como essencial; é essencial em muitas formas de jogo e encontra expressão em muitas regras de jogo.

Portanto, o afã de movimento dá origem a movimentos em geral; mas, o que nos importa aqui é que também conduz a movimentos sem sentido que se produzem como movimentos que refluem, contendo neles mesmos o princípio da repetição (BUYTENDIJK, 1935). E assim se compreende a conexão do afã de movimento com a questão do rítmico: com o movimento de ir e vir do corpo, impomos um ritmo especial entre as partes do corpo. O movimento juvenil é espontâneo, circular e rítmico; tem um valor sentimental próprio e, ao dizer que a realização de movimentos rítmicos é agradável, expressamos imperfeitamente a experiência. Segundo ele, faltam análises fenomenológicas dos sentimentos que acompanham estes movimentos.

Buytendijk (1935) aponta que um dos efeitos dos movimentos rítmicos é a produção de um estado de embriaguez (*Rauschzustände* em alemão e *dronkenschap* no original holandês) que pode surgir em jogo e em algumas outras formas de movimento como a dança. A embriaguez é essencialmente uma anulação do ser, um perder-se; mas não analogamente ao

sonho. Os estados de embriaguez podem apresentar-se no jogo de diversas intensidades e há o perder-se mediante movimentos que se repitam e refluam homoganeamente. Ou seja, pelo fato destes movimentos serem circulares e consistirem em um ir e vir sem ponto fixo de orientação e sem mudanças de velocidade.

3.2.3. Movimento da totalidade do jogo

O jogo enquanto situação tem que se desenrolar (BUYTENDIJK, 1935). Ele não supõe um plano prévio de execução e não tem finalidade; ao contrário de exercícios físicos, ginástica e esporte, que possuem um plano de realização (ou seja, têm um “propósito”). Como dito anteriormente, é certo que algumas atividades agradáveis também não possuem um plano e, neste, e somente neste, sentido, são parecidas com o jogo. E também é evidente que certos jogos mais complexos possuem, em certa medida, um plano; porém, este se acha pouco definido tratando-se muito mais de uma determinação do campo no qual se desenrola o jogo (com seus detalhes permanecendo como “surpresas” do jogo). Considerando de perto o curso de um jogo qualquer, facilmente distinguiremos, como em todo desenrolar de um fenômeno vital, a influência da disposição e do meio (o que inclui o campo de jogo, o outro jogador ou o objeto de jogo).

Se em jogo há a perda de seus elementos espontâneos e imprevisíveis e passa a mecanizar-se em sua repetição, ele perde seu atrativo e desaparece (BUYTENDIJK, 1935). Quando as figuras vão se tornando cada vez mais conhecidas, perdem sua significação vital, pática, e seu caráter provocativo de desencadear movimentos reais e virtuais do jogador: “o jogo perde brilho e envelhece, pois que as figuras perdem sua figurabilidade e se convertem em coisas, ou sucessos reais, conhecidos. Não se joga com o conhecido” (BUYTENDIJK, 1935, p.153).

Segundo Buytendijk (1935), existem dois momentos bem marcantes em todos os jogos. Os começos dos jogos são expressos por uma expressão bem característica: prelúdio (pre-ludere) (*Vorspiel*). Ele é mais acentuado em jogos mais desenvolvidos, ou seja, naqueles em que o estímulo se apresenta na vinculação ao objeto (como tocar música, ou os jogos de amor). Neste início, o jogador e o objeto de jogo são estranhos um ao outro; é preciso que se

“tateie” para descobrir suas possibilidades. Ou seja, no prelúdio, desconhecemos o campo de jogo e é nele que encontramos suas regras gerais. O prelúdio avança como busca até que o jogador finalmente, entre no jogo propriamente dito.

Pertence ainda ao curso completo do jogo o poslúdio (*Nachspiel*)²⁷. Este compreende a solução definitiva que se apresenta de diversas formas, mas que mantém sempre em sua natureza uma certa ambivalência. Não consiste só na satisfação do encontro, mas também envolve a perda da tensão em jogo e a solução definitiva. “É a melancolia da despedida, do outono, poslúdio do verão” (BUYTENDIJK, 1935, p.156). Neste instante de fim do jogo, é freqüente que sejamos invadidos por um sentimento de abandono e de solidão. Para Buytendijk (1935), contudo, este tom afetivo negativo, que poderíamos chamar de melancolia, não é exclusivo do término do jogo. Ele já apareceria ao contato com as figuras; segundo ele, sempre há algo triste em nossa relação com elas, pois, pelo simples fato de se tratar de uma “figura”, alude a algo que não está aqui. Ou seja, só existe de forma figurada ou imaginativamente. Por esta razão, é possível comparar a tristeza da criança ao olhar um objeto de jogo com o que experimentamos ao olhar um retrato ou um pequeno objeto que “jogou” um papel importante conosco em nossas vidas.

3.3. GADAMER

O conceito de jogo teve, e tem, segundo Gadamer (1986), um papel importante na estética. Para ele, a base antropológica de nossa experiência de arte é uma questão que deve ser desenvolvida com base nos conceitos de jogo, símbolo e festa (GADAMER, 1977). Por esta razão, a primeira coisa que pretende fazer é libertar o conceito de seu significado subjetivo, apresentado por Kant e Schiller, e que impregnou a nova estética e a nova antropologia (GADAMER, 1986). Fazendo um paralelo com a experiência da arte, jogo não significa o comportamento e, menos ainda, o estado de ânimo daquele que cria ou usufrui; além disso, não é a liberdade de uma subjetividade que atua no jogo e sim o próprio modo de

²⁷ A versão em espanhol do livro marcou esta palavra como “epílogo” arruinando em parte uma associação mais direta com o lúdico e o jogo como ocorre tanto nas palavras *Vorspiel* e *Nachspiel* em alemão como em correspondentes latinos que mantenham esse jogo de palavras. Por isso, optamos por uma palavra que mantenha esse diálogo direto com o jogo. Na citação a seguir, a mesma alteração foi efetuada trocando-se “epílogo” por poslúdio. Sem acesso ao livro em holandês, não tivemos como confirmar se este jogo de palavras se mantém no original.

ser da obra de arte. Ou seja, jogar não é fazer determinada coisa por si mesmo; jogar é o modo de ser do jogo e também da obra de arte.

Segundo ele, a antropologia recente chegou ao limite do modo de observação que procede da subjetividade. Huizinga (1938), ao relacionar jogos infantis e animais com cultos, reconhece que há diferença na consciência lúdica; o que torna impossível diferenciar crença e descrença, desfazendo a diferença entre crença e simulação. Porém, as descrições de experiências de jogo, que o psicólogo e o antropólogo podem e devem fazer, ganham uma nova luz ao se partir do sentido medial do jogo e seu primado em face da consciência do jogador.

Se partirmos falaciosamente do jogador, ou, mais especificamente, de seu comportamento, pode-se dizer que, para quem joga, o jogo não é uma questão séria. Contudo, determinando o conceito de jogo com base neste caminho, não há a evidência de que o jogar tem uma relação própria para com o sério e não só porque é nisso que reside sua “finalidade”. É importante que se coloque no próprio jogo uma seriedade própria, que beire até mesmo o sagrado. Até porque, no comportamento lúdico²⁸, as relações-fim (i.e. as finalidades do “mundo cotidiano”) não desaparecem simplesmente e sim, “de uma forma muito peculiar, permanecem em suspenso” (GADAMER, 1986, p.175).

O jogador sabe que o jogo é somente jogo e que este se encontra num mundo determinado pela seriedade dos fins. Mas não sabe da forma pela qual, como jogador, imaginava essa relação com a seriedade. Somente quando aquele que joga entra no jogo que o jogar preenche a sua finalidade. Não é o jogo que aponta para a seriedade; e sim “apenas a seriedade que há no jogo que permite que o jogo seja inteiramente um jogo” (GADAMER, 1986, p.175). Não é possível comportar-se em relação ao jogo como a um objeto, uma coisa. Aquele que joga sabe que o jogo e o que faz “é só um jogo”, mas, jogando, no jogo, não sabe que sabe isso. Afinal, se soubesse, não o levaria a sério, o consideraria como “só um jogo” e realizaria a relação simplista entre “mero jogo” e seriedade.

Então, não há resposta sobre a natureza do jogo ao indagarmos a reflexão subjetiva daquele que joga; isso somente nos conduz à dicotomia entre jogo e seriedade. O que leva Gadamer (1986) a perguntar pelo modo de ser do jogo como tal de maneira similar ao que faz com relação à arte ao buscar a experiência estética e não a consciência²⁹ estética (que é o que

²⁸ Ou seja, nas ações que empreendemos quando estamos em jogo.

²⁹ Percebemos então que, ou Gadamer (1986) não estabelece a mesma proximidade entre consciência e experiência proposta por Husserl (1913), ou usa estes termos somente para salientar, justamente, esta proximidade.

leva à busca do modo de ser da obra de arte). No que tange ao jogo, assim como à arte, temos que ir contra o subjetivismo que implica, na obra de arte, como um objeto posto frente ao sujeito que é por si; “a obra de arte tem, antes, o seu verdadeiro ser em se tornar uma experiência que irá transformar aquele que a experimenta” (GADAMER, 1986, p.175). Portanto, o “sujeito” de tal experiência (que permanece) não é a subjetividade de quem a experimenta e sim, neste caso, a própria obra. É aqui que o modo de ser do jogo se torna significativo; “o jogo tem uma natureza própria, independente da consciência daqueles que jogam” (GADAMER, 1986, p.176); ele também se encontra onde não existem sujeitos que se comportam ludicamente.

O sujeito do jogo é, portanto, o jogo (GADAMER, 1986); isso é o que demonstra o próprio uso da palavra. E, sempre, o uso metafórico de uma palavra tem primazia metódica. Uma palavra transposta para um campo de aplicação ao qual não pertence parece realçar seu significado originário e próprio; é a linguagem antecipando uma abstração que deveria ser efetuada pela análise conceitual. Algo semelhante ocorre com as etimologias que, por sua vez, são bem menos confiáveis que metáforas por não serem abstrações produzidas pela linguagem e sim pela lingüística; suas abstrações não podem ser verificadas plenamente pela linguagem (seu uso real na época em que era usado). Daí que, quando acertam, não se tratam de provas e sim uma antecipação à análise conceitual na qual encontram sua fundamentação sólida.

Gadamer (1986) cita alguns exemplos do uso da palavra “jogo” em sentido figurado: jogo das luzes; jogo das ondas; jogo entrosado dos membros; jogo das forças; jogo dos mosquitos; jogo de palavras. Em todos está implícito um movimento de vaivém que não se fixa a um alvo em que termine. Ou seja, um movimento que é jogo não tem uma meta, um objetivo em que termine e, por isso, renova-se em uma repetição permanente.

Tal crucial e central ao jogo é o movimento de vaivém que é indiferente quem ou o quê executa esse movimento. E, como tal, o jogo é desprovido de substrato; ele é jogado ou se desenrola como jogo (*sich abspielt*); não há um sujeito fixo jogando ali pelo fato do jogo ser a consumação do movimento de vaivém como tal. Por exemplo, pensando em “jogo de cores”, não queremos dizer que há uma única cor que joga com outras; e sim aludimos “ao processo ou à visão unitários em que se mostra uma multiplicidade variável de cores” (GADAMER, 1986, p.177). Vê-se então que o modo de ser do jogo não requer um sujeito que se porte nos moldes do jogo, de modo que o jogo seja jogado. Seu sentido remete muito mais ao sentido medieval de que “algo ‘está jogando’ lá ou lá, ou então e então, que algo está se desenrolando

como jogo, que algo está em jogo” (GADAMER, 1986, p.177). Com esta observação lingüística, Gadamer (1986) assume que isso diz, indiretamente, que o jogo não requer ser entendido como uma espécie de atividade. Para ele, é óbvio que a própria linguagem testifica que o sujeito do jogo não é a subjetividade de algo que joga sob outras atividades e sim o próprio jogo. Contudo, é costume relacionar um fenômeno como o jogo à subjetividade e às suas formas de comportamento; o que nos mantém fechados às indicações do espírito da língua.

3.3.1 Percurso ao redor do modo de ser do jogo

O que está implícito desde o início quando se fala de jogo é “o ir e vir de um movimento que se repete constantemente” (GADAMER, 1977, p.38). Isso é verdade tanto em expressões com relação direta ao jogo como também metafórica por ser um movimento que não está ligado a qualquer finalidade última. A liberdade deste movimento inclui a noção de ter a forma de um auto-mover-se e “o auto-movimento é a característica básica do que está vivo” (GADAMER, 1977, p.38). Aristóteles já afirmava isso, formulando o pensamento comum aos gregos de que aquilo que é vivo tem o impulso de movimento em si mesmo; ou seja, é auto-movimento (GADAMER, 1977).

O jogo então é um auto-movimento que, em seu movimento, não busca fins ou objetivos e sim o movimento como movimento. E isso significa dizer um fenômeno de redundância, de auto-representação do estar-vivo. É isso que vemos, segundo Gadamer (1977), na natureza de jogo. Tal aspecto essencial provém do caráter de redundância que se impele em sua vivacidade como tal para a representação (GADAMER, 1977).

O jogo representa uma ordem em que o seu movimento de vaivém corre, não só sem finalidade intenção como também espontaneamente, sem exigir esforço (GADAMER, 1986). É a leveza do jogo que alude fenomenologicamente a uma falta de esforçabilidade (*Angestrenghheit*), experimentada subjetivamente como alívio. A ordem do jogo faz o jogador desabrochar e lhe tira a tarefa da iniciativa que, por sua vez, é o esforço verdadeiro da existência. Isso é claro no impulso espontâneo de repetição que aparece no jogador e no renovo permanente do jogo (que molda a sua forma). Gadamer (1986) aponta então que o

modo de ser do jogo encontra-se próximo à forma de movimento da natureza que existe sem finalidade, intenção ou esforço. O que leva a uma relevante conclusão metódica: o jogar (não só de animais e de coisas como luz e água, mas também o jogo humano) é um acontecimento da natureza. Daí o sentido do jogar humano (por ser natureza) ser “um puro representar-se a si mesmo” (GADAMER, 1986, p.179); pois, embora o jogo seja o sujeito do jogo, é só por meio dos jogadores que ele ganha representação. Por isso que para ele é sem sentido diferenciar, nesta área, o uso próprio e o metafórico da palavra.

O próprio vaivém do jogo explica ainda, por ser algo fundamental, o caráter lúdico da competição (GADAMER, 1986). Para a consciência do competidor, o que vale não é que ele brinque (*spielt*); o que surge na competição é um movimento tenso de vaivém que gera um vencedor e, com isso, torna o conjunto em um jogo. O vaivém é de tal maneira essencial que não existe um jogar-para-si-somente; é preciso que haja ali algo (ou alguém) com que o jogador jogue e que, por sua vez, jogue com o jogador, produzindo surpresas.

Jogadores exercitam o jogo; ou seja, a subjetividade humana se comporta jogando o jogo que, por sua vez, tem a primazia da experiência. E eles o experimentam de uma forma especial. Novamente, aplicações inapropriadas da palavra dão a mais rica explicação de sua natureza: dizemos de alguém que joga com possibilidades ou planos. A expressão é clara: este alguém está fixado em metas sérias (e não nas possibilidades enquanto tais) tendo a liberdade de escolher entre elas. Claro que tal liberdade não é sem risco; afinal, o próprio jogo é um risco para o jogador e é nisso que reside a atração do jogo sobre nós, em jogar com sérias possibilidades: aquelas que confiamos que podem nos dominar e se impor sobre nós. “Usufruímos com isso de uma liberdade de decisão que, ao mesmo tempo, está correndo um risco e está sendo inapelavelmente restringida” (GADAMER, 1986, p.181). Existem “perdidos” que, querendo usufruir a liberdade, evitam decisões que os coagem, ou se entregam a outras que não querem seriamente; ou seja, não há risco algum de ao escolhê-las limitar a si mesmo.

Por este caminho, percebe-se o traço geral de como a natureza do jogo se reflete no comportamento lúdico: “todo jogar é um ser-jogado” (GADAMER, 1986, p.181). A fascinação e o atrativo do jogo residem no fato deste se assenhorar do jogador; isso mesmo em jogos compostos de tarefas de auto-apostas (há o risco de saber se dá certo, se voltará a dar certo etc.). E jogos de um só jogador só deixam ainda mais evidente que: “o verdadeiro sujeito do jogo (...) não é o jogador, mas o próprio jogo. É o jogo que mantém o jogador a

caminho, que o enreda no jogo, e que o mantém em jogo” (GADAMER, 1986, p.181). Isso é expresso também no fato de os jogos possuírem um espírito próprio e especial; vale ressaltar que isso não diz respeito ao humor ou estado de espírito daqueles que jogam o jogo. Afinal, tal diversidade de ânimo e prazer ao se jogar jogos diferentes é consequência (e não causa) da diversidade mesma dos jogos. Cada jogo difere do outro por seu espírito; as regras e regulamentos (que preservam e preenchem o espaço lúdico) perfazem a essência de um jogo. Isso vale onde quer que haja um jogo (de água ou de animais). O espaço lúdico é mensurado dentro do próprio jogo e limita-se pela regulamentação. Esta, por sua vez, determina o movimento do jogo. O limite, portanto, não é dado por aquilo contra que se choca e que restringe o movimento de fora.

3.3.2. A tarefa de jogo e a sua representação

Com base nestas determinações gerais, Gadamer (1986) afirma ser característico ao jogo humano que ele joga algo. Ou seja, a regulamentação do movimento que subordina o jogo tem uma determinação que o jogador “escolhe”. Essa “escolha” limita-se de início ao comportamento lúdico contra outros pelo fato de querer jogar; mas neste âmbito de sua disposição a jogar, ele escolhe um certo jogo e não outro. Isso leva a pensar que o espaço de jogo, em que se dá o movimento do jogo, não é o espaço livre do colocar-se em jogo e sim um espaço fechado e delimitado mantido livre para o movimento do jogo. “O jogo humano exige seu lugar de jogo” (GADAMER, 1986, p.182). Ao delimitar o campo de jogo, coloca-se o mundo do jogo como fechado (em oposição ao mundo dos fins) sem transição e sem intermediação.

O grande diferencial do jogo humano com relação ao dos outros animais é que ele pode incluir a razão (dando-se objetivos e tentando alcançá-los conscientemente) como também pode anular a característica distintiva da razão (que é dar-se e impor-se objetivos). Essa é a “humanidade” do jogo do homem: “que este, no jogo do movimento, discipline e ordene por si mesmo seus chamados movimentos de jogo, como se aí existissem objetivos” (GADAMER, 1977, p.39). Exemplifica com a criança que conta quantas vezes a bola bate no chão antes de escapular de sua mão. A razão impõe, então, regras neste fazer livre de

objetivos. Há então uma racionalidade livre de objetivos no jogo humano. Assim se demonstra, principalmente no fenômeno da repetição como tal, que fala de identidade, de mesmice. O alvo atingido é um comportamento sem objetivos que é intencionado como tal; isto é, o comportamento sem objetivo tem, por objetivo, o comportamento sem objetivo. Este é o comportamento que o jogo quer dizer; algo se afirma desta forma “com esforço e ambição e a mais séria entrega” (GADAMER, 1977, p.39).

O homem que joga, mesmo em jogo, é alguém que se comporta (um comportamento diferente que determina o vaivém ordenado do movimento do jogo); mesmo que a natureza do jogo resida na libertação da tensão com que se comporta em relação a seus fins. Por isso que jogar é jogar-algo: “cada jogo coloca uma tarefa ao homem que o joga” (GADAMER, 1986, p.183). Só nos abandonamos à liberdade do colocar-nos em jogo pela transformação dos fins de nosso comportamento em simples tarefas de jogo; e estas só são o que são porque o fim do jogo não é sua solução, e sim a regulamentação e a configuração do próprio movimento do jogo.

Daí decorre que a leveza e alívio repousam sobre um caráter especial da tarefa e que brota do êxito de sua solução (GADAMER, 1986). Pode-se falar que o êxito de uma tarefa a “representa” porque seu preenchimento não remete a qualquer correlação de fim, e sim somente ao fato de que o jogo limita-se a se representar. Isso porque a natureza de ser do jogo é a auto-representação que, por sua vez, é um aspecto fundamental do ser da natureza. Sabe-se que concepções-fim biológicas não dão conta da meta de tornar compreensível a configuração do ser vivo; e o mesmo para o jogo: questões sobre sua função vital e fim biológico têm mente curta.

Vê-se então que a auto-representação do jogo humano reside em um comportamento (tarefa) vinculado aos fins aparentes do jogo; contudo, o “sentido” do jogo não repousa na conquista destes fins. Entregar-se à tarefa do jogo é, na verdade, um “colocar-se em jogo” (GADAMER, 1986, p.183). E é a auto-representação do jogo que faz com que o jogador alcance sua própria auto-representação, enquanto joga algo; ou seja, quando representa. Jogar, enquanto auto-movimento, é sempre representar-se.

E é por essa razão que o jogo humano pode por vezes assumir e encontrar na própria representação sua tarefa de jogo. Tais jogos têm de ser denominados de jogos representativos e englobam tanto aqueles que têm representação em si como jogos que residem somente na representação de algo. Ou seja, recebem essa designação aqueles jogos em que é exigido que

se represente um papel em determinado campo de jogo mais amplo (como ao atuarmos em uma peça de teatro), e aqueles jogos que são somente representações de alguma coisa (como uma criança que brinca com carrinhos).

É a possibilidade de representar a alguém que produz a peculiaridade do caráter lúdico da arte (GADAMER, 1986). É o momento em que o espaço fechado do mundo do jogo deixa cair uma parede. Obviamente, a representação de um culto (*Kultspiel*) ou o teatro (*Schauspiel*) não representam do mesmo modo e sentido que representa uma criança que brinca. Por representarem, não são absorvidas de todo e, ao mesmo tempo, aludem aos que, como espectadores, tomam parte ali. Neste caso, o jogo não é nem o mero representar-se de um movimento ordenado e nem o mero representar (aquele que se revela na criança que brinca); é “representado para...” (que é uma indicação própria a todo representar e constitutiva do ser da arte).

Por mais que os jogos sejam representações e jogadores se representem neles, em geral os jogos não são representados para alguém (GADAMER, 1986). Ou seja, mesmo que o jogo represente-se a si mesmo, nem todo jogo é representado para alguém; nem todo jogo é jogo representativo. Nem jogos esportivos têm espectadores em mente; podem até perder seu caráter lúdico de competição ao se transformarem numa competição de espetáculo. O culto e o teatro são representações que, por sua própria natureza, exige uma comunidade e a presença do espectador. Os jogadores participantes revelam-se no jogo representativo e, nestes casos, intensificam sua auto-representação, saindo de si para entrar no fato de que os atores representam sentidos ao espectador. Assim, não é a ausência da quarta parede que torna o jogo em espetáculo; é o estar aberto para o espectador que perfaz a inteireza da representação (*Spiel*); o espectador só consoma o que a representação é como tal.

Mesmo se o próprio movimento do jogo é representado, importa para o espectador que ele “queira dizer”, que intencione isso. Daí, a representação do jogo tem a função de que, no final, esteja aquele movimento de jogo definido e determinado. “O jogo, em última instância, é, portanto, a auto-representação do movimento do jogo”. (GADAMER, 1977, p.39). É o primeiro passo à comunicação humana. E pode ser visto quando me coloco a mim mesmo, no jogo, como um espectador: vejo o movimento e participo dele. Daí o jogo ser, para ele, um fazer comunicativo; como comentado anteriormente, o jogo tem um caráter medial. Ou seja, ele desconhece a distância entre aquele que joga e aquele que se vê colocado frente ao jogo.

“O espectador é notadamente mais que um mero observador que vê o que se passa diante de si; ele é, como alguém que ‘participa’ do jogo, uma parte dele.” (GADAMER, 1977, p.40).

É neste ponto que a determinação do jogo se mostra como um processo medial. O jogo não tem seu ser na consciência ou comportamento do jogador; e sim atrai este a sua esfera, preenchendo-o com seu espírito; o jogador experimenta o jogo como uma realidade que o sobrepuja (GADAMER, 1986). E isto vale mais ainda onde o jogo é “entendido” como sendo tal realidade; e tal entendimento ocorre quando o jogo mostra-se como representação para o espectador. Ou seja, em jogos representativos, o espectador (que também é jogador) percebe o jogo claramente como sendo uma outra realidade.

Deve-se ter em mente que o espetáculo é um jogo já que tem a estrutura de um mundo fechado em si mesmo. Contudo, se é crítico ou profano, mesmo que o mundo fechado o represente, é como que aberto ao espectador. E é só nele, no espectador, que ganha seu inteiro significado. Mesmo que em todo jogo haja representação de papéis ao assumirmos sua tarefa, (que é o que torna o jogo em representação), neste caso o jogo é o conjunto de atores (*Spielern*) e espectadores. De fato, são estes últimos que experimentam de modo mais próprio o jogo já que é neles que a representação (jogo) é alçada à idealidade (GADAMER, 1986).

Não há um passo que leve da dança do culto à celebração do culto tomada como representação; e quase não há um passo que leve daí à representação em si (como o teatro, que surgiu deste contexto de culto como sua representação), ou às artes plásticas (com função decorativa ou expressiva que procede de um contexto vital religioso). Ou seja, um dá no outro. E, “o fato de que um dê no outro confirma algo comum no que falamos do jogo, ou seja, que aí algo quer dizer algo, mesmo quando não se trata de algo conceitual, significativo, com objetivo, mas de uma mera lei do movimento ditada por si mesma.” (GADAMER, 1977, p.40).

Enfim, os jogadores, neste caso dos jogos representativos (que inclui o jogo da arte), não só preenchem seus papéis como em todo jogo (representação); eles os representam para um espectador. Sua participação no jogo é determinada pelo conjunto do espetáculo e a absorção do espectador, e não mais pela sua própria absorção nele. É uma mudança total que ocorre ao jogo quando se torna em espetáculo; o espectador, basicamente, fica no lugar do jogador. É para quem assiste que se joga e em quem se joga (representa) o jogo (espetáculo). Obviamente que o ator (jogador) pode experimentar o sentido do todo em que ele desempenha seu papel (representando-o); o espectador só tem uma primazia metódica pelo fato do jogo ser

jogado para ele. Torna-se visível que o jogo possui um conteúdo de sentido que deve ser entendido e que, por isso, pode ser separado do comportamento do jogador (ator). Há anulação, neste caso, da diferença usual entre jogador e espectador; a exigência de se ter em mente o jogo mesmo em seu conteúdo de sentido é igual para ambos. Na compreensão da arte isso é fundamental: a arte sempre é para alguém; mesmo quando não há ninguém que a ouça ou assista (GADAMER, 1986). E isso tudo lhe parece ainda mais capital à discussão da arte moderna por tratar da questão da obra que, nos dias de hoje, quer violar a distância mantida entre os espectadores, os consumidores e o público (GADAMER, 1977).

SEGUNDA PARTE: NEW GAME

Antes que ela [Jill] soubesse bem o que estava acontecendo, foi puxada para fora dos domínios do colégio, dos domínios de seu país, dos domínios do mundo.

“A Cadeira de Prata” (C. S. Lewis).

INTRODUÇÃO

Vimos na parte anterior deste trabalho três aspectos relevantes à nossa preocupação aqui. Em primeiro lugar, as considerações atualíssimas de um dos pesquisadores que mais tiveram sucesso em abrir os olhos dos cientistas ao fenômeno do jogo; em segundo, o posicionamento diferente de dois autores da área da psicologia comumente citados; e, por fim, a tentativa de buscar compreender o fenômeno do jogo e do jogar sob uma perspectiva fenomenológica.

Contudo, ainda é um campo não muito bem visto na ciência mesmo já havendo pesquisas a respeito nas mais diversas áreas há mais de cem anos. Lembrando de Husserl (1913), poderíamos até dizer que para o modelo científico padrão que dogmaticamente objetiviza o mundo, o jogo é um tema irrelevante, inútil e pouco sério; qualquer ciência que se faça sobre isso será sempre irrelevante, inútil e pouco séria; e, complementarmente, por que uma ciência “autêntica” deixaria de ser ciência ao se debruçar sobre isto?

Ao estudarmos jogos, ainda nos deparamos com uma certa marginalização das pesquisas, mas ainda é possível escolher alguma linha dentre as diversas já existentes para trilhar o caminho de compreensão sobre ele. Todavia, no que se refere aos estudos sobre videogames e tudo que está ao redor deste fenômeno, não há ainda essa possibilidade. Por esta razão, seria pretensioso e oneroso ocuparmo-nos de todas as perspectivas possíveis (e díspares) com relação a isto. Adotamos então um posicionamento mais generalista trazendo a discussão para aspectos mais essenciais. Por exemplo, antes de partirmos para a discussão do videogame, seria importante realizar o mesmo percurso que foi feito na parte anterior sobre o jogo: explorar um pouco a etimologia das palavras.

“*Game*” tem origem no inglês antigo, *gamen* que é afim com o antigo alemão e nórdico *gaman* que, por sua vez, significa prazer, diversão. Como substantivo, *game* pode ser visto como passatempo ou diversão (*diversion*, *amusement* ou *play*), como um esquema ou estratégia para alcançar um objeto ou propósito ou, em seu uso obsoleto, como um esporte de caça. Já o verbo *to game* teria a mesma origem e o sentido de jogar (*play*) ou de arriscar-se (como fazemos ao jogar cartas, dados ou bilhar). (WEBSTER'S, 2002).

Já comentamos anteriormente algumas coisas sobre diversão, cuja origem é a mesma do termo inglês *diversion*. Por esta razão, somente retomaremos aqui o mais importante acrescentando o que for novo e necessário. O substantivo *diversion* tem o sentido de algo que

desvia nossa atenção dos afazeres comuns, relaxando ou divertindo (*amusing*) como um passatempo (*pastime*). É formado pelo prefixo *di-* (de *dis-*) que significa para fora, distante e do particípio passado do verbo *vertere*, que significa virar; de modo que, ao pé da letra, seria algo como “(ter estado) virado para fora”, “(ter estado) virado para algo distante”, “(ter estado) virado para alguma outra coisa”. *Vertere*, que teve influência na formação de um outro verbo inglês (*to worth*), tem relação com o antigo alemão *werdan* (tornar-se), o antigo nórdico *vertha*, o gótico *wairthan*, o sânscrito *vartate* (virado, acontece), lituano *versti* (virar) e *virsti* (cair, tornar-se), o médio inglês *worthen* que vem do antigo inglês *weorthan*, *wurthan* que culminou justamente no verbo *worth* que possui o sentido de tornar-se. (WEBSTER’S, 2002).

Pastime (passatempo) vem do médio francês *passe-temps*. É alguma coisa que diverte e serve para fazer o tempo passar agradavelmente (*diversion*, *recreation*), ou uma forma específica de diversão (*amusement*) como um jogo, um hobby ou um esporte. O verbo *to pass* (passar) vem do francês *passer* que, presume-se, é uma versão do latim vulgar *passare* que veio do latim *passus*. Tem o sentido de prosseguir, de ir para longe de um lugar, objeto ou pessoa (partir), de passar por, ir ou fazer passagem através de algo, mover ou ser transferido de um lugar para outro, tomar lugar, ir além em algum grau, medida ou qualidade, levar a cabo. (WEBSTER’S, 2002).

Amuse, geralmente traduzido para o português como “divertir”, é um verbo inglês que tem origem no médio francês *amuser* e significa causar perda de tempo, fazer graça, confundir e enganar. Sua forma vem do antigo francês: *a-* (do latim *ad-*, movimento para, estar próximo) e *muser* (estar absorto em pensamento). Este último, por sua vez, vem de *mouse* que originado do latim *musus*, significa a boca de um animal. Tem a ver com ruminar, tornar-se estupefato, perguntar-se a si mesmo, decifrar. Além do sentido de ocupar de maneira prazerosa no qual tem como sinônimos não só *divert* (divertir) como também *entertain* (entreter) e *recreate* (recrear). (WEBSTER’S, 2002).

Entertain (entreter) vem do médio francês *entretenir* formado por *entre-* (ou *inter-*) e *tenir* (segurar, reter) do, supõe-se, latim vulgar *tenire*, uma alteração do latim *tenere*. Antigamente tinha o sentido de sustentar, manter uma causa. Também possui o sentido de mostrar hospitalidade a um visitante ou de fazer o tempo passar prazerosamente a alguém. *Recreate* (recrear) vem do latim *recreare* que significa criar de novo, restaurar, reanimar, refazer-se. Tem três sentidos principais: animar alguém consolando ou encorajando; reanimar-

se após estar estafado ou ansioso por alguma mudança ou diversão; restaura a força de algo. *Recreation* (recreação) vem do latim *recreatus*, particípio passado de *recreare*. Recreação, então, significa o ato de recriar ou o estado de ter sido recriado, a reanimação da força e do espírito após fadiga ou labuta, meios de se obter diversão ou entretenimento ou, em significado obsoleto, aquele que provê a recreação ou diversão (*amusement*). (WEBSTER'S, 2002).

Em inglês, o verbo utilizado para dizer que se joga um *game* (jogo) é *to play* que possui não só o sentido de engajar-se em uma atividade recreativa, tomar parte em um jogo, engajar-se ou ocupar-se com um jogo ou outra diversão, divertir-se como também o de tocar um instrumento musical, exercitar-se ou lutar com armas por diversão (esgrima, por exemplo) e realizar uma performance. Deriva do médio inglês *play*, *pley*, do antigo inglês *plega* que é afim ao verbo do antigo inglês *plegan* que significa jogar, com o meio holandês *pleyen*, *playen* que significam jogo, divertir-se. Seu substantivo *play* (jogo) indica uma diversão em particular (um jogo), uma atividade recreativa, um modo ou maneira de proceder, representação ou exibição de alguma ação ou história no palco ou em outra mídia tais como rádio, televisão e filmes (é a performance de alguma peça dramática, uma composição dramática, um drama, uma pantomima).³⁰

Percebemos então que o verbo latino que mais se aproxima da idéia do anglo-saxão *play* é justamente *ludere* que, como Cabral (1990) aponta, é justamente o verbo que possui todas as conotações atualmente correntes no termo jogo. Sendo assim, é possível estabelecer uma ligação entre o que foi tratado no começo do primeiro capítulo e este. *Play* é relativo a jogar tomado em seu sentido mais amplo (o de *ludere*) e *game* (sinônimo do substantivo *play*) pode ser entendido como jogo também em seu sentido mais amplo.³¹

Tendo essa discussão, podemos dizer, portanto, que videogame significaria o quê? Um jogo que foi colocado em tela. Sendo sua especificidade somente esta e não na estrutura formal de jogo por não se tratar de algo diferente do que podemos observar nos sentidos das palavras jogo e jogar. Porém, ainda falta delimitar melhor em que ponto reside esta sua característica.

³⁰ É evidente que, ainda que tenhamos nos detido aqui primordialmente em palavras de língua inglesa para tentar compreender preliminarmente o sentido de *game*, muitas palavras possuem estruturas semelhantes a palavras de língua portuguesa. Sendo assim, os dados relativos a origem latina de tais palavras podem ser diretamente relacionadas a palavras em português. Tais como: passatempo, diversão e divertir, recrear e recreação e entreter.

³¹ Tendo isso tudo em vista, alteraremos o uso dos termos *game* e jogo conforme necessidade estilística conforme o caso e não por digressão conceitual ou de sentido. Além do fato de que a idéia de jogo deve ser tomada em seu sentido mais abrangente possível não só a partir daqui, mas em posterior releitura do primeiro capítulo, se for o caso.

Para Gallo (2004), o videogame não é somente um tipo genérico de jogo que se processa e opera por meio de um computador independentemente do local em que seja jogado; é também uma linguagem que possui suas particularidades. Aarseth (1998 *apud* GALLO, 2004) afirma que o videogame é um complexo e expressivo fenômeno cultural, estético e de linguagem tendo desenvolvido em sua curta existência toda uma retórica particular.

Newman (2007) percebe que há uma confusão entre consumidores, produtores e acadêmicos sobre quais experiências ou produtos constituem o que se poderia chamar de “videogame”. Parte do problema derivaria da enorme variedade de tipos de games sob o amplo espectro de “videogames”, “jogos de computador” e “entretenimento interativo”. À primeira vista, é realmente difícil encontrar similaridades entre um jogo baseado somente em texto, sem gráficos e nem sons, rodando em um computador doméstico e um game de combate aéreo como o R360 da Sega no qual o jogador fica em uma cabine e é, literalmente, jogado de um lado para o outro de acordo com as ações efetuadas no mundo do jogo (*gameworld*).

Pela falta de estudos profundos, persiste o problema da definição e demarcação do objeto de estudo da área que ainda é uma questão de debate (NEWMAN, 2007). É possível conduzir uma discussão de videogames e computadores em consenso sobre precisamente quais formas, experiências, ou tecnologias estão sob exame. E, é claro, que emergem uma série de questões tais como: seriam eles a continuação direta de outras mídias, como filmes ou televisão?; São derivados de outros jogos não computadorizados?; São uma mescla de ambos?; Devem ser definidos em sua peculiaridade de outros entretenimentos, mídia e jogos ou pelas suas similaridades? As respostas a tais perguntas variam com teóricos e críticos. Mesmo os *Game Studies* sendo uma disciplina relativamente nova, tendo o ano de 2001 como o seu primeiro (AARSETH, 2000b), já existe um cisma entre narratologistas e ludologistas em suas abordagens com relação ao fenômeno enquanto tal.

Os acadêmicos orientam suas análises por uma classificação de jogos de acordo com seu tipo que surgiu pela imensa variedade com que teóricos da área, jornalistas e o pessoal do marketing buscaram formas de torná-los mais facilmente manejáveis. Uma classificação genérica, porém, é amplamente empregada e vista como natural tais como as definições de *shoot-‘em-up*, *driving*, plataforma, luta, dentre outros³², que até a própria indústria adotou

³² *Beat-‘em-up* e *Shoot-‘em-up* surgiram, presume, nas primeiras revistas de games em meados da década de 1980 tais como a *Crash* e a *Zzap!*⁶⁴.

depressa. Ainda que esforços como os de Berens e Howard (2001 *apud* NEWMAN, 2007) demonstrem que a definição de gêneros serve como ponteiros refletindo a visão da indústria sobre como organizar prateleiras, tais categorias, quando usadas na academia podem se revelar problemáticas por duas razões: primeiro por serem categorias nebulosas; em segundo, seu uso implica não só um enfoque de compreensão centrado no texto para entender o jogar videogames, mas em ver o texto como um sistema hermeticamente fechado. Ou seja, estudos que buscam verificar os efeitos ou conseqüências de um tipo de jogo em comparação com outro tira a atenção do jogar e dos jogadores dentre de contextos específicos sócio-culturais, históricos, interacionais e lúdicos.

Um outro modo de classificação e que é pouco usado para diferenciar tipos de videogames e, mais importante, tipos de experiência, estrutura e engajamento, centraliza-se no local em que se joga; e essa distinção é, segundo Newman (2007), importante. A esmagadora maioria dos estudos de videogame concentram-se em consoles caseiros ou *Personal Computers* (PCs), com pouca (ou nenhuma) consideração aos arcades. Ainda que a diferença entre “doméstico” e “*coin-ups*”³³ seja muito ampla, essa diferenciação de arcade com o tipo de experiência é um útil e importante ponto de partida para classificação de gêneros por conteúdo derivado.

Os *coin-ups* preenchem diversas funções e, dentre elas, a da máquina ganhar dinheiro; assim, o que ela produz é uma consideração importante. Além do design físico da cabine para garantir acesso rápido e fácil, essa pressão financeira afeta a natureza da experiência (NEWMAN, 2007). E, na essência dessa classificação, é claro que o próprio lugar em que se joga também tem seu papel. Em casa, joga-se sozinho ou com um grupo de familiares ou amigos conhecidos. No arcade, há pelo menos o elemento da performance pública nos observadores ao redor da máquina que, não só dão prazer vicariante, como também é a forma por meio da qual técnicas e táticas são aprendidas. Afinal, gasta-se dinheiro para jogar e faz sentido aprender com os erros e acertos dos outros.

Outra diferença se refere ao tempo despendido: enquanto que um título para console caseiro pode levar dezenas de horas de jogo (como qualquer título da série Final Fantasy) e requerer várias sessões consecutivas de jogo, um encontro com um título de arcade tipicamente dura só alguns minutos. Mesmo quando oferece *continues* que permitem que se

³³ *Coin-ups* se referem a arcades (aqui no Brasil chamados quase que exclusivamente de fliperama) específicos e não ao local em que as máquinas se encontram. Alude mais diretamente à utilização de moedas para jogar (ou cartões, ou fichas como ocorre hoje em dia em nosso país).

volte de onde parou e não do início, há a exigência de uma outra moeda, tornando cada sessão de jogo pequena. Assim, a experiência do arcade é em geral caracterizada com o bombardeamento sensorial com volume alto e intenso e jogo veloz. Por esta razão que videogames domésticos podem incluir um modo “arcade” falando, portanto, da variedade com que videogames são jogados e usados. Por exemplo, Gran Turismo 2 distingue-se de outros jogos de carros de corrida pela complexidade de suas opções e a grande personalização e customização oferecida ao jogador; todavia, ele possui o modo *Quick Arcade* que simplesmente permite que os jogadores corram em pistas com carros envenenados que só seriam obtidos após sofrer em séries de campeonatos e acúmulo de créditos e bônus. (NEWMAN, 2007)

Além do tempo, outra área importante de distinção entre arcades e os domésticos é o uso de cabines customizadas e interfaces tecnológicas (NEWMAN, 2007). E mesmo que tais títulos sejam lançados para uso em casa, há interfaces que não podem ser recriadas em conversões para o formato de consoles, tais como *Alpine Skier* (de esqui), por adicionarem um nível de fisicalidade à experiência de jogo. Em *Daytona USA* isso é bem claro: em casa, são utilizados controles (alguns até em forma de volante e pedais); no arcade, senta-se em um carro, com um volante com *force feedback*³⁴, com pedais sob os pés e câmbio manual à direita da cabine. O que não significa que jogos domésticos, conversões ou não, não possam criar experiências excitantes e cativantes que engajam fisicamente o jogador; mas, segundo Newman (2007), os processos de engajamento e interação seriam de qualidades diferentes.

Pela variedade de experiência e tecnologias, é difícil definir um videogame em termos positivos; por isso, é útil, a princípio, combater algumas pré-concepções. Rolling e Morris (2000 *apud* NEWMAN, 2007) citam, neste sentido negativo, o que um game não é: um punhado de coisas legais; vários gráficos bem feitos; uma série de quebra-cabeças desafiadores; uma história e um cenário intrigantes. É claro que alguns jogos possuem uma ou mais destas características, mas nenhuma delas faz um videogame ou nos ajudam a descrever sua forma peculiar essencialmente. Os gráficos são importantes já que a composição áudio-visual do mundo do jogo tem enorme impacto sobre jogadores, não-jogadores e consumidores. Todavia, mesmo o mais avançado neste aspecto pode falhar como um videogame tal como aconteceu com *Dragon's Lair*. Ao mesmo tempo em que outros mais

³⁴ Force feedback faz referência a controles que respondem aos movimentos do jogador seja com tremores gradativos ou com o volante mais rígido ou mais leve, conforme a situação, como ocorre em jogos de corrida ou de direção.

simples, como Tetris e Pac-Man, oferecem experiências de jogo engajadas e envolventes. E também construir narrativas com esmero, adornadas com os mais engenhosos quebra-cabeças não torna a experiência do jogo recompensadora per se (NEWMAN, 2007).

O que realmente importa em um videogame é, enfim, a atividade do jogador (NEWMAN, 2007). O jogo deve proporcionar situações singulares ou excitantes de se experimentar, estimulando engajamento em quebra-cabeças e ambientes interessantes para explorar. O desafio é igualmente importante: os jogadores querem trabalhar por suas recompensas que não são simplesmente encontradas; eles esperam falhar em sua obtenção tornando parte do prazer de jogar videogame o refinamento da performance pelo *replay* e prática. Por isso, é essencial que os obstáculos, independente de sua forma, devem ser “reais” para que requeiram um esforço não trivial para passá-los.

Newman (2007) adota então a definição de Frasca (2001, p.4) para videogames que seria qualquer “software de entretenimento baseado em computador, seja fundamentado em textos ou imagem, usando qualquer plataforma eletrônica, tais como computadores pessoais ou consoles e envolvendo um ou vários jogadores em um ambiente físico ou em rede”. E isso abarca os jogos considerados em uma tríplice divisão de Gallo (2004) em jogos para console, jogos para computadores e jogos para arcades que têm, em muitos sentidos, suas particularidades.

Seria possível realizar processo semelhante àquele da parte anterior e descrever a forma com que o videogame aparece nas mais diversas áreas. Todavia, tendo em vista que teríamos que considerar todo seu aspecto interdisciplinar comentando as diversas perspectivas tais como a narrativa, jogo, arte e mídia, optou-se por falar daquilo que elucidaria algumas facetas essenciais do fenômeno. A saber: sua história, desenvolvimento e a estrutura do que se costuma chamar de *gameworld*. E isto que pretendemos abordar aqui, nesta segunda parte.

4 HISTÓRIA DO VIDEOGAME

A proposta do presente capítulo não é a de esgotar exaustivamente tudo relacionado à história dos videogames apesar do pretense título. A idéia aqui é indicar claramente os eventos mais relevantes e importantes de toda essa trajetória dos jogos eletrônicos até algumas indicações do estado em que nos encontramos hoje. Por esta razão, falaremos das primeiras idéias a respeito de um videogame, antes mesmo que recebesse esse nome, da importância do surgimento dos consoles caseiros até o muito comentado *crash* da indústria estadunidense. Em seguida, tentaremos explorar, com foco nos consoles, o desenvolvimento do mercado de videogames no Brasil até o início dos anos noventa. E, claro, falaremos das características de um console nunca lançado oficialmente em solo nacional, mas que angariou toda uma nova geração de jogadores: o Playstation. Por fim, teceremos algumas indicações a respeito dos mais conhecidos videogames da sétima geração de consoles. Isso será suficiente para a proposta deste trabalho de compreensão do sentido de jogar videogame por abarcar amplamente sua história e seu desenvolvimento.

A idéia original dos videogames remonta aos fins da década de 1940 (GALLO, 2004). Ralph H. Baer era um jovem que consertava e instalava aparelhos de rádio e televisão na cidade de Nova Iorque. Serviu a seu país durante a Segunda Guerra Mundial e, ao voltar, continuou a dedicar-se a seu ofício anterior até que em 1949 formou-se bacharel em Ciência com habilitação em engenharia de televisão pelo *American Television Institute of Technology* (ATIT). Em 1951, trabalhando em uma grande empresa de aparelhos de televisão, assumiu a missão de desenvolver o aparelho mais sofisticado do mundo. Ele acreditava que deveria possuir alguma outra característica que não somente a exibição da programação, talvez algum tipo de jogo. Porém, esta sua idéia foi desconsiderada e engavetada. Ainda que não tenha sido o primeiro a construir um videogame só realizando tal feito vinte anos depois, foi a primeira pessoa a idealizar e pensar acerca da possibilidade do viria a ser chamado de videogame.

Durante a Guerra Fria, era comum que alunos e a população em geral visitassem laboratórios de física e tecnologia em um dia da semana. Era uma maneira de mostrar seu poderio tecnológico à população em geral. Para que estas visitas se tornassem mais agradáveis, o físico William Higinbotham desenvolveu durante o ano de 1958 no *Brookhaven National Laboratories*, situado no estado de Nova Iorque, aquele considerado por alguns o primeiro videogame da história. Tennis Programming, também chamado de Tennis for Two,

consistia em uma simulação simples de tênis jogada por duas pessoas. Era processado por um computador analógico e visualizado em um osciloscópio. Tal jogo fez sucesso entre os visitantes tendo sido em pouco tempo acoplado a um monitor de quinze polegadas. Esta invenção não foi patenteada já que seu criador não acreditava que aquilo que tinha feito possuía algo de extraordinário. Gallo (2004) afirma que ele é provavelmente pouco citado entre os pesquisadores da área por ter estado envolvido no Projeto Manhattan, grupo responsável pela criação da bomba atômica testada em desertos mexicanos e utilizada em Hiroshima e Nagasaki.³⁵

Por estas razões e estes nomes que não obtiveram sucesso mercadológico evidente no alvorecer de suas idéias ou aplicações práticas, não é incomum que se considere, tanto entre acadêmicos como entre jogadores e imprensa, outra pessoa como o pai dos videogames: Stephen Russel. Em 1962, desenvolveu Spacewar, um jogo inspirado em livros de ficção científica de E. E. Smith (GALLO, 2004). Ele era pesquisador de computadores do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), de melhor visibilidade e conceito que o *Brookhaven*, e, similarmente a Higinbotham, criou o jogo para chamar a atenção dos visitantes de seu laboratório que experimentavam simulações de conceitos da física espacial, aceleração e gravidade. Foi desenvolvido em *Assembler*³⁶ e rodava em um computador menor que o de outros existentes anteriormente, mas ainda assim do tamanho de um carro pequeno. Como se pode imaginar, não somente visitantes se divertiam com ele, mas os próprios membros daquele e de outros laboratórios do MIT nas horas livres.

Dentre estes estava Nolan Bushnell que, trabalhando na Ampex em 1971, desenvolveu um jogo chamado de Computer Space considerado como um plágio de Spacewar. Foram construídas por uma outra empresa, a Nutting, mil e quinhentas máquinas específicas para rodar este jogo tendo sido espalhadas em lugares de acesso público permitindo com que pessoas jogassem por determinado tempo em troca de moedas depositadas em um cofre em sua parte inferior em um modelo semelhante já utilizado por máquinas de *pinball* (os fliperamas). Em 1972, fundou com seu colega Ted Dabney a Atari, uma empresa voltada exclusivamente para a criação de videogames que desenvolveu uma nova máquina com

³⁵ É possível retornar ainda mais no tempo se pensarmos em “jogos eletrônicos”. Mas partir de Higinbotham basta para o escopo da presente pesquisa.

³⁶ Assembler é um aplicativo que serve para traduzir a linguagem de baixo nível assembly para o código de máquina do computador. Porém, é usado ambigualmente tanto para se referir a uma linguagem assembly específica como a este aplicativo (sendo o primeiro mais comum entre os profissionais da área).

distribuição em larga escala: Pong. Mais uma vez, sua empreitada foi considerada um plágio, desta vez do Tennis for Two.

Em 1966, Ralph Baer retomou sua idéia original outrora recusada pela empresa em que trabalhava e começou a desenvolver um protótipo de videogame tendo registrado sua patente em quinze de janeiro de 1968 (GALLO, 2004). Três anos depois, fechou um contrato com a Magnavox, uma ramificação da Philips, que resultou em cem mil unidades do seu console denominado Odyssey comercializadas entre agosto e dezembro de 1972. Além de ter sido o primeiro console caseiro, este foi o primeiro que permitia jogar a partir do aparelho de televisão.

Pegando carona no entretenimento doméstico de sucesso de Baer, Bushnell lança em 1974 o Home Pong distribuído somente nas lojas de rede Sears. Com a venda de cento e cinquenta mil unidades, Gallo (2004) aponta que aí começou a indústria dos videogames. Nos anos seguintes, viu-se o aparecimento de outros produtos na esteira do sucesso destes. Um destaque seria o Fairchild Channel F por ter sido o primeiro console que permitia a troca de um jogo por outro através de cartuchos.

O ano de 1984 foi o ponto culminante, nos Estados Unidos, do que se chama de *crash* dos videogames. Inúmeras empresas quebraram e o consumo caía vertiginosamente. A Warner em 1975 comprou a Atari por 75 milhões de dólares e, em 1982, era a fonte de metade da renda da companhia; por isso, sofreu enormes prejuízos com este acontecimento (DIZARD, 1998). Ainda que os fatores desencadeantes desta crise, que quase levou ao fim o sucesso dos videogames, sejam incertos, alguns aspectos podem ser apontados: a saturação do mercado, a falta de jogos diferenciados e de boa qualidade e a má administração das empresas como possíveis colaboradores (GALLO, 2004). Enquanto acontecia a crise, a empresa japonesa Nintendo, experiente no ramo do entretenimento, já havia vendido três milhões de unidades de seu videogame que possuía o nome de Famicom. Em 1984, a empresa decidiu reformular seu design e lançá-lo nos Estados Unidos com o nome de Nintendo Entertainment System (NES) tendo ficado conhecido também somente por Nintendo. Isto auxiliou o mercado americano de videogames a ser mais uma vez alavancado.

A retomada e o reaquecimento do mercado americano não foi influenciada somente pela iniciativa corajosa da empresa nipônica, mas também pela popularização dos computadores pessoais. Ainda que não tenha sido o primeiro, o MSX, lançado em 1983 pela Microsoft em associação com a empresa japonesa Ascii, tinha a ambição era tornar-se o VHS

dos microcomputadores³⁷, um padrão para o formato de utilização de programas e jogos. Tinha alto desempenho em relação à concorrência podendo mostrar dezesseis cores simultâneas na tela, tratando-se de um claro avanço em relação aos monitores anteriores que eram de fósforo verde ou com quatro gradações de cinza. Obteve fama pelo baixo custo, possibilidade de ser integrado à televisão e os milhares de softwares existentes, dentre os quais jogos. Estes podiam ser rodados a partir de cartuchos ou de fitas cassetes e, em um momento posterior, por meio de disquetes de 5 e ¼. A facilidade de cópia e distribuição de arquivos com boa qualidade em uma máquina relativamente barata consolidaram a utilização de computadores para jogos de videogame. Tanto é que em 1985 foi lançado o MSX 2.0 com novos jogos e outros programas disponíveis como, por exemplo, um editor de texto.

Não é fácil estabelecer uma cronologia precisa dos videogames aqui no Brasil. Existe uma necessidade de se realizar pesquisas aprofundadas sobre, por exemplo, qual o primeiro arcade que aqui chegou e até mesmo a respeito de consoles importados antes daquele que consideraremos aqui como o primeiro. O que se segue é somente uma breve tentativa de entender o desdobramento dos lançamentos dos consoles oficialmente no país.

De acordo com Munhoz Junior (2009), seria possível considerar que o primeiro console disponível em terras brasileiras foi o Telejogo. Lançado pela Philco/Ford, empresa fabricante de televisores, no ano de 1977 é derivado da primeira máquina de Pong, lançada originalmente nos Estados Unidos em 1973. Perfaz o primeiro do gênero produzido em larga escala no país. Ainda que seu design fosse exclusivo, o aparelho seguia o padrão de versões internacionais e o mesmo era possível de ser percebido em seus jogos. Com chaves seletoras, era possível optar em jogar com batedores maiores ou menores (que tornavam o jogo mais fácil ou mais difícil) além da modalidade em si que seriam: Futebol; Paredão e Tênis. Estes podiam tanto ser jogados em dupla como contra o computador.

No ano seguinte, a mesma empresa lançou o Telejogo II. Isso foi ajudado pelo sucesso que o primeiro havia obtido. Com um design diferente, porém ainda mantendo o acabamento em madeira, trouxe a novidade de controles com fio que possibilitavam o jogo longe do console. Além disto, era possível agora escolher entre: Hóquei, Tênis, Paredão I, Paredão II, Basquete I, Basquete II, Futebol, Barreira, Tiro ao Alvo I, Tiro ao Alvo II. Todos eram

³⁷ É preciso ter em mente essa tentativa com a luta ocorrida durante o período entre os padrões Betamax (de melhor qualidade de imagem, som e armazenamento) e VHS (de menor preço). Tentou-se ressuscitar essa luta com os padrões Blu-Ray e HD-DVD ocorrida há pouco tempo. O primeiro, desenvolvido pela Sony, tornou-se o mais utilizado principalmente devido ao console da mesma empresa, Playstation 3, capaz de ler discos em Blu-Ray.

variações de Pong (MUNHOZ JÚNIOR, 2009). Depois do lançamento do Telejogo II, ficaríamos até o ano de 1983 sem nenhum console distribuído oficialmente no Brasil. Isso mudou com a chegada do Atari da Atari.

No ano de 1983, a Atari era uma divisão da Warner Communications e, com a proximidade do grande *crash* dos videogames, não ia indo muito bem financeiramente (GARRET, 2009). Isto teria ocorrido segundo Garret (2009) pela guerra de preços de consoles e cartuchos, inundação de jogos de qualidade duvidosa e a competição oferecida pelos microcomputadores que ofereciam além de games a possibilidade de um uso “sério e adulto” por meio de programas e aplicativos. Assim, da mesma forma que computadores pessoais como o MSX e o Commodore 64 serviram para alavancar mais uma vez a indústria dos videogames, ajudou a afundá-la para repensá-la.

Como, à época, havia forte inflação e sede por novidades eletrônicas, a grande maioria dos consoles chegava aqui por contrabando e, em outros casos, por turistas ou importações legais. Justamente no meio da tempestade, em Abril do ano de 1983 que o Grupo Gradiente firmou sua parceria com a Warner que via sua galinha dos ovos de ouro decair a cada dia nos EUA. Ambas as empresas não tinham nada a perder com a assinatura do contrato. Enquanto uma teria exclusividade de distribuição de consoles e cartuchos em território nacional, a outra teve a oportunidade de dar uma sobrevida a seu agonizante console em território ianque. Ao preço de aproximadamente duzentos mil cruzeiros, foi lançado, em fins de Agosto e começo de Setembro, o Atari 2600 – Video Computer System, sob a marca Polivox³⁸, com seis anos de atraso com relação ao mercado que o inventou. (GARRET, 2009).

Utilizaram uma campanha publicitária ostensiva e milionária que lhes custou 2,5 bilhões de cruzeiros tanto em revistas como no horário nobre da TV. O sucesso do console foi tão grande que o figurou na abertura da novela “Transas e Caretas” da Rede Globo de Televisão que, transmitida de Janeiro a Julho de 1984, tinha um personagem (interpretado por José Wilker) fanático por novidades tecnológicas. Durante o mesmo período, a busca por lançamentos e a troca de cartuchos efetuada entre amigos fez nascer um negócio que perdurou firme durante anos: as locadoras. Nestas, era possível alugar os jogos ao invés de comprá-los. A escolha era feita por fichas coloridas colocadas nas paredes que continham somente o título dos jogos. Em muitas delas havia, além da decoração farta com pôsteres e caixas vazias de

³⁸ Empresa do ramo do som comprada pela Gradiente em 1979. As razões para o uso do nome de sua antiga concorrente são incertas, mas presume-se que, ou para vincular um nome forte ao Atari, ou para mostrar que a Polyvox não cuidaria mais de som deixando isso para a Gradiente (GARRET, 2009). Ou ambas as coisas.

jogos, consoles para testar os games antes de levá-los. Algumas funcionavam ainda como clubes sediando campeonatos e encontros. (GARRET, 2009).

Foi justamente nessa época no Brasil em que as empresas americanas de videogame sofriam esse baque; aqui, as crianças iam deixando aos poucos as brincadeiras de rua e passavam a se reunir dentro da casa de alguém para travar batalhas, enfrentar ameaças espaciais, proteger uma cidade controlando baterias antimísseis, inimigos em um rio sinuoso, comer todas as pastilhas em um labirinto repleto de fantasmas e até mesmo destruir o controle do videogame para fazer seu atleta vencer uma prova na olimpíada. Naquela “simplicidade que empolgava, inebriava” (GARRET, 2009, p.32), o mágico era a utilização da imaginação para transformar quadrados com poucas cores em alienígenas, carros, aviões, personagens de diversas mídias e tudo mais que é possível conceber. Sem sombra de dúvida, em âmbito nacional, foi o Atari que popularizou o videogame modificando o paradigma de brincadeira vigente e “ensinando uma lição que serve para hoje: jogos não têm a obrigação de ser complexos, mas de ser divertidos.” (GARRET, 2009, p.32).

Duas coisas se seguiram ao lançamento do Atari 2600 no Brasil. Em primeiro lugar, os decorrentes lançamentos de concorrentes como o Odyssey² (batizado aqui somente de Odyssey) e Intellivision ainda em 1983. E, em segundo lugar, a profusão de clones, consoles e jogos fabricados por outras empresas que não a Atari que eram compatíveis com seus controles, cartuchos e aparelhos³⁹.

Falemos inicialmente do Odyssey. Como vimos, no mercado internacional, o Odyssey foi o primeiro console caseiro de videogame lançado pela Magnavox, o que ocorreu no ano de 1972. E deste ano até 1983, o ano em que a marca chegou ao Brasil, houve muitas outras versões dele como, por exemplo, o Odyssey 100 (em 1975) e o Odyssey 4000 (em 1977). Todos estes tinham relações íntimas com o Pong. O Odyssey² lançado nos Estados Unidos em 1978 fez bastante sucesso até o conhecido *crash* que ocorreu na indústria do país. Ainda assim, mesmo não tendo vendido tanto quanto o Atari 2600 e o Intellivision, foi mais bem sucedido que outras empreitadas como o Channel F. Nos países europeus ele também recebeu outros nomes que não o original, pelas mais diversas razões. Aqui no Brasil, como nenhum

³⁹ Garret (2009) aponta que já existiam cartuchos não-oficiais para Atari 2600 desde 1982 graças à Lei de Reserva de Mercado que permita que empresas como a Dynacom e a Canal 3 conseguissem produzir sem pagar royalties jogos de empresas como, por exemplo, a Activision. Isso foi auxiliado pela importação em massa realizada pela Mesbla e pelo Mappin (grandes lojas da época) de consoles Atari 2600 que tiveram o padrão de cor alterado de NTSC para o nacional PAL-M entre 1981 e 1982 (HISTÓRIA, 2009).

Odyssey havia sido antes lançado, ele foi chamado simplesmente de Odyssey. (MUNHOZ JÚNIOR, 2009).

Ainda que em terras tupiniquins não tenha feito tanto sucesso quanto o Atari 2600, ele contava com jogos raros, alguns dos quais nunca foram lançados nos Estados Unidos. Entre eles, Munhoz Júnior (2009) cita Popeye, Frogger, Q-Bert e Serpente do Poder (Power Lords). Possuía um sintetizador de voz e música que nunca foi lançado oficialmente no Brasil, ainda que houvesse rumores de que seria lançado pela Dynacom e apresentado na Feira de Utilidades Domésticas. Sua função era permitir que certos eventos dos jogos emitissem músicas e pudessem emitir falas direcionadas aos jogadores.

O Intellivision, console de videogame da empresa americana Mattel, foi lançado inicialmente no final de 1979 juntamente com doze cartuchos tendo sido visto como um competidor à altura do Atari 2600 que, até então, reinava absoluto (MUNHOZ JÚNIOR, 2009). Com as boas vendas regionais em um primeiro momento, no final do ano de 1980, o Intellivision alcançou todos os Estados Unidos. Isso foi facilitado com um acordo efetuado entre a empresa e as lojas Sears e Radio Shack que distribuíram o console com outros nomes: Telegames Super Video Arcade e Tandyvision One respectivamente. Havia a promessa do lançamento de um acessório que tornaria o console em um computador pessoal em 1981. Houve um grande marketing sobre isso e muitos consumidores adquiriram-no esperando por esta expansão que, pelo preço alto e fraca reação inicial, foi descartado em 1982. Um outro foi um sintetizador de voz que era utilizado por somente cinco jogos e a possibilidade de, em 1983, enviar o console para a Mattel e pagar uma pequena taxa para poder utilizar um acessório para inserir cartuchos de Atari 2600 nele, ampliando a sua biblioteca amplamente. O Intellivision chegou ao Brasil, acredita-se, no ano de 1983 tendo sido comercializado pela Sharp. Não foi um console muito bem aceito graças ao seu preço: era mais caro que o Atari 2600 que, por sua vez, era mais caro que o Odyssey. (MUNHOZ, JÚNIOR, 2009).

O Intellivision II também foi vendido no Brasil, só que distribuído pela Digitel que antes somente distribuía os cartuchos do console anterior. Lançado nos Estados Unidos em 1983, possuía tanto melhorias de design como algumas alternativas para redução de custos. Além de já possuir a atualização necessária para utilizar com o acessório que possibilitaria usar cartuchos do Atari 2600. Desta vez, o acessório que transformaria o console em um computador pessoal foi lançado e batizado de Entertainment Computer System (ECS). Acoplado na entrada de cartuchos, possuía, entre outras coisas, duas portas adicionais para

controles, interface para fitas cassetes e um chip de voz adicional. Prometeram ainda melhorias nas memórias RAM e ROM, um gravador de dados e uma impressora; contudo estes nunca foram lançados. (MUNHOZ JÚNIOR, 2009).

O segundo acontecimento decorrente do sucesso do Atari 2600 no Brasil foi a proliferação de clones de seu sistema. Isso se mostraria uma tendência muito forte durante boa parte da década de 1980. Contudo, seria um erro considerar que os clones somente apareceram após o lançamento oficial do Atari da Atari. Já em 1981 o Top-Game da Bit Eletrônica tinha hardware compatível com o Atari 2600 só que, ainda que possa ser considerado primeiro videogame de produção nacional, ele possuía conectores de cartucho diferentes (provavelmente para evitar problemas legais) (HISTÓRIA, 2009)⁴⁰. E mesmo em 1983, mais precisamente em Maio, foi lançado o Dactari da Sayfi Eletrônica (HISTÓRIA, 2009). E até o ano de 1986, vários outros foram lançados como, por exemplo, o Dynavision, culminando no Memory Game da Milmar que, mesmo possuindo entrada para cartuchos, tinha 128 jogos embutidos. Desta, outra novidade foi a substituição do tradicional modelo de controle por um outro que já estava se tornando padrão, abandonando o manche. (MUNHOZ JÚNIOR, 2009).

O console que viria em seguida foi o Master System. Lançado no Brasil pela TecToy em Setembro de 1989, teve uma defasagem mais curta em comparação com os consoles anteriores já que o original japonês, fabricado e distribuído pela Sega, surgiu em 1986. (SUZUKI, 2009). No ano de lançamento nacional, o mercado estava abarrotado de clones só que não mais do Atari 2600 e sim do NES que sequer havia sido lançado oficialmente no país. Destes clones, poderíamos destacar o Dynavision II, Dynavision III (ambos da Dynacom) e o Phantom System da Gradiente. Todos eles foram lançados no mesmo ano do Master System, só que sem a mesma campanha de marketing agressiva utilizada pela TecToy. Esta englobava anúncios em revistas, inclusive naquelas especializadas em videogames que começavam a surgir na época, informativos enviados para os sócios do Master Clube e programas de TV como o Master Dicas que passava nos intervalos da Sessão Aventura da Rede Globo de Televisão.

Com preço atrativo, distribuição dos acessórios japoneses como óculos 3D e pistola, a primeira tradução para o português de um jogo de RPG de consoles (o Phantasy Star), gráficos, sons e jogabilidade superiores aos do NES, o Master System angariou não só fãs

⁴⁰ Um adaptador foi lançado posteriormente.

como também uma série de modificações e versões (SUZUKI, 2009). Somente o mercado europeu teve tamanha atenção voltada ao Master System que é produzido até hoje pela TecToy em versões de apelo mais popular e sem a possibilidade de se utilizar cartuchos que não são mais fabricados por ela. No Japão não teve tamanha recepção devido ao fato de a Nintendo possuir contrato de exclusividade com empresas fabricantes de jogos deixando a Sega isolada não só para desenvolver seu hardware, mas também todos os seus softwares. E mesmo nos Estados Unidos seu sucesso não foi muito grande; Szczepaniak (2006) aponta que somente no Brasil o console conseguiu uma fatia maior de 5% do mercado de videogames.

Apenas com o lançamento no Brasil de consoles compatíveis com o NES e o Master System da TecToy é que o Atari 2600 anunciaria sua aposentadoria do console, terminando seu reinado. Todavia, ainda resistiu por algum tempo tendo sido produzido até 1994 (GARRET, 2009).

O Mega Drive foi lançado no Japão em 29 de Outubro 1988 pela Sega (SZCZEPANIAK, 2006). Juntamente com o console vinham dois cartuchos: Space Harrier 2 e Super Thunderblade (MUNHOZ JÚNIOR, 2009). Foi o primeiro console com verdadeiros 16-bits e foi lançado rapidamente nos Estados Unidos com o nome de Genesis em Setembro de 1989, no Reino Unido em Novembro de 1990, e no Brasil em 1990. Foi ainda o primeiro console bem sucedido mundialmente da Sega. “Ele representa muitas coisas para muitas pessoas, por muitas razões.” (SZCZEPANIAK, 2006, p.42). É inegável a importância deste hardware na história dos videogames. Com ele, a Sega atingiu um patamar que jamais repetiria de novo. O Mega Drive foi subestimado inclusive pela própria Nintendo que não pensava em criar um novo console e somente tinha preocupações com o PC-Engine lançado pela parceria entre a NEC e a Hudson Soft.

Sua origem partiu da proposta de se criar o primeiro sistema de arcade doméstico verdadeiro modificando a placa System-16 que rodava jogos como Shinobi e Altered Beast. Mesmo com o Super Nintendo tendo sido lançado em 1990, o Mega Drive se manteve na liderança do mercado até 1992 e em 1993 alcançou seu auge. Tendo mais limites técnicos que o SNES, os desenvolvedores não se fiavam de gráficos ou sons para vender, mas em *gameplay*. Fez sucesso em todo lugar com sua imensa variedade de jogos que iam daqueles com personagens da Disney (Quackshot) até mais cerebrais (Ecco), mesmo sem ter contratos com as *softhouses*⁴¹ mais bem sucedidas do Japão: Enix e Square. (SZCZEPANIAK, 2006).

⁴¹ Designação dada a empresas que fabricam jogos de videogame (um software).

Com o tempo, ao contrário do que ocorreu com o Master System, empresas como a Disney, a Acclaim e a Eletronic Arts expandiram a biblioteca dos jogos para o console com títulos como Castle of Illusion e Populous. Todavia foi com o lançamento de Sonic the Hedgehog, que ocorreu depois do lançamento do SNES, que passou a vir junto com o console que as vendas aumentaram vertiginosamente. O Mega Drive fez com que os videogames atingissem uma audiência maior graças ao patrocínio que a marca empreendia em eventos esportivos e de músicas. No Brasil chamou a atenção pelos gráficos melhores, ainda que fosse mais caro. Juntamente com o Master System, é fabricado até hoje em nosso país, sendo ainda popular.

Na contramão da TecToy, a Playtronic (união da Gradiente com a Estrela) resolveu trazer, em 1993, o NES para o Brasil, com uma diferença de oito anos para o lançamento do Famicom japonês (MUNHOZ JÚNIOR, 2009). Isso ajudou a diminuir os sistemas compatíveis que foram sendo deixados de ser fabricados por várias empresas no ano de 1994, mas terminou por não fazer muito sucesso já que o mercado nacional já estava dominado pelos sistemas 16-bit e pelos 8-bits que já estavam no mercado. Ou seja, tanto pelos muito bem sucedidos Master System e Mega Drive, distribuídos pela TecToy, como pelos clones, inclusive o Phantom System da própria Gradiente.

O Super Nintendo Entertainment System (SNES, ou Super NES, ou Super Nintendo) foi lançado pela Nintendo no Japão em treze de Agosto de 1991 como resposta ao sucesso que o Mega Drive da Sega e o PC-Engine da NEC vinham alcançando. O primeiro modelo, tecnicamente mais avançado que os outros consoles de sua geração, era acompanhado de dois controles e o jogo Super Mario World. Contudo, ele não angariou o mesmo sucesso em outros mercados devido ao predomínio do Mega Drive, seu preço mais baixo e conversões de jogos de arcade. Seu sucesso, porém, somente teve um atraso. Entre 1994 e 1995, começaram a aparecer jogos que chamavam mais a atenção, além de outras empresas já terem abandonado o mercado de 16-bits e migrado para os 32-bits, como a Sega fez ao lançar o Sega Saturn. Em 1996, os 32-bits começavam a dominar o cenário dos videogames e passou a perder consumidores inclusive com o lançamento, pela própria Nintendo, de seu novo console: Nintendo 64. No Brasil, o SNES foi lançado oficialmente pela Playtronic em 1994, um ano depois do lançamento nacional do NES, porém não teve muito sucesso graças à presença maciça de versões importadas em território nacional. (MUNHOZ JÚNIOR, 2009).

O Playstation⁴² foi lançado pela Sony do Japão em Dezembro 1994. O console é fruto de um antigo acordo entre esta empresa e a Nintendo para produzirem um periférico para o SNES. O contrato foi quebrado pela Nintendo que optou em associar-se a Philco. Dentre seus concorrentes diretos, possuía algumas características que o diferenciava: era possível utilizar *memory cards*, conectar dois consoles por meio de um cabo e forte ênfase no processamento 3D. Outra façanha foi conseguir com que mais de quatrocentas empresas produzissem jogos para o sistema fazendo-o possuir uma vasta biblioteca de jogos. Era (e ainda é) facilmente encontrado para venda no Brasil mesmo não tendo sido ainda lançado oficialmente. Seu sucesso se devia à facilidade com que cópias piratas de seus jogos podem ser adquiridas em qualquer cidade do país. (MUNHOZ JÚNIOR, 2009).⁴³

Este console possui uma importância considerável na história do videogame. Tanto que Newman (2007) chama de *Generation PSX* (Geração Playstation) a audiência de massa para qual a Sony se voltou: pessoas que nunca jogaram antes, até por resistir aos games considerando-os infantis e triviais. O legado do Playstation foi a (re-)criação do jogador casual de videogames. Isto pode ser visto como uma consequência direta da ampliação da audiência dos videogames. Ainda que termos como jogador casual e jogador *hardcore* seja parte da indústria, é difícil definir o quê eles querem exatamente. Enquanto que estes últimos têm interesse que vão até muito antes do Playstation, são comprometidos ao jogar como uma atividade, jogam mais e mais frequentemente, aqueles são justamente o oposto. A existência de jogadores casuais afetou os próprios jogos e suas implementações sendo muitas vezes solicitadas por editores simplificações de jogabilidade e dificuldade para não “espantar” essa porção do mercado. Uma outra coisa oriunda desse período e desse console, que proliferou nos anos seguintes, é o aumento de tamanho de seqüências não-interativas: as *cut-scenes*⁴⁴ e o uso de CD-ROM (e posteriores mídias derivadas como GD-ROM, DVD e Blu-Ray).

Deste modo, a emergência de games como mercado de massa teve efeito direto no conteúdo e interface dos videogames. Isso é percebido em revistas e *websites* com jogadores

⁴² Ele foi conhecido na época prévia ao seu lançamento de PSX e, após o relançamento dele em 2000, como PSOne.

⁴³ Contudo, a Sony tem anunciado que lançará o Playstation 2 oficialmente no país iniciando a distribuição de jogos e console por preços mais competitivos que, acredita-se, pode ajudar a diminuir a pirataria tendo em vista os impostos altíssimos que são cobrados quando se importa artigos relacionados a videogames e jogos eletrônicos de modo geral. (STANLEY, 2009).

⁴⁴ “Cenas de corte” seria uma tradução ruim. Por isso, optamos pelo sinônimo, também utilizado pelo autor, de “seqüências de filmes não-interativos” e FMV (*Full Motion Video*). A popular expressão “cena de CG” seria errônea pela sua limitação já que nem toda seqüência é feita com gráficos computadorizados sendo, muitas vezes, animação tradicional ou até mesmo com atores reais dependendo do caso.

de videogame *hardcore* ridicularizando títulos que seriam desenvolvidos para a massa: em cartas para revistas ou fóruns de discussão online, reclamam sobre controles simplificados, níveis de dificuldade muito menores, jogos curtos que requerem menos compromisso para jogar, completar ou masterizar. E até mesmo há o sentimento de que o Playstation empobreceu e exauriu os videogames que lhes eram tão caros. Sem deixar de pensar em ambas as fatias do mercado, as empresas procuram desenvolver jogos que possam existir tanto na forma casual como *hardcore*. (NEWMAN, 2007).

Nos anos e gerações seguintes, foi possível observar que ainda eram e são lançados videogames oficialmente no Brasil. A TecToy continuou sua íntima relação com a Sega e lançou o Sega Saturn e o Dreamcast. A Playtronic ainda trouxe o Nintendo 64 e o Game Cube. Porém, com o advento do Playstation, o foco passou a ser este console importado e seu sucessor, o Playstation 2, graças à facilidade de se encontrar sua imensa biblioteca de títulos em qualquer lugar.

É certo que a classificação dos videogames por gerações saiu um pouco do linguajar dos jogadores devido à falta de propagação da quantidade de bits que possuíam. Todavia, mesmo com isso em mente, é possível dizer que a atual geração dos videogames iniciou-se com o lançamento do Xbox 360 em 2005 (GERAÇÃO, 2009). Este console da Microsoft possui como grande diferencial o Xbox Live que permite com que jogadores se reúnam para realizarem partidas juntos, conversarem e também baixarem conteúdos como, por exemplo, filmes, demonstrações de jogos e trailers. Enquanto que a Microsoft implementava esse serviço desde seu console anterior (o Xbox), a Sony começou a desenvolver algo parecido com o Playstation 3, lançado em Novembro de 2006. Ele ainda possui a característica de utilizar discos de Blu-Ray como mídia e um sistema mais avançado de controle de pirataria o que, inclusive, fez com que fosse possível rever locadoras de videogame aqui no Brasil. O terceiro membro desta sétima geração de consoles é o Wii, lançado também em 2006 pela Nintendo. Mais barato que os concorrentes, tem como principais atrativos os controles sensíveis a movimentos em três dimensões exigindo que o jogador não só aperte botões, mas utilize braços (e pernas com o WiiFit) para realizar as ações em tela⁴⁵. Além disso, com o Virtual Console e a possibilidade de se baixar jogos antigos, serve como uma opção àqueles que nos dias de hoje também procuram jogar aqueles games de anos atrás seja para conhecer, por nostalgia ou para entender o que aqueles tinham que os de hoje tentam imitar.

⁴⁵ Inovação essa que é perseguida pelas empresas rivais ainda hoje.

E isso é algo importante a se pensar. Enquanto que no fim dos anos 1990 os jogadores *hardcore* queriam colocar as mãos em novos títulos o mais rápido possível, hoje começaram a olhar para as experiências de games do passado, sem se preocupar e levar em consideração o jogador do *mainstream*. Isso pode ser visto como uma tentativa de regenerar, resgatar o videogame da massa e entendido como uma forma de resistência dos fãs *hardcore* que vêem a criatividade e a inovação como quase que inexistentes. Vende-se hoje consoles e jogos dos anos 1980 junto com os mais novos lançamentos; inúmeros *websites* evocam a superioridade (e a dificuldade) de jogos clássicos. O mercado de segunda-mão e a cena do *retrogaming*⁴⁶ que ilumina a história e herança dos videogames reforçam seu status cultural e social com uma mídia e representa a tentativa do pessoal do marketing e vendedores para chamar a atenção dos jogadores *hardcore* como um segmento de mercado. Nos dias de hoje, o crescente interesse por jogos mais antigos evidencia, segundo Newman (2007) a falta que se sente do balanço entre criatividade, imaginação e proficiência técnica na implementação ao invés de somente gráficos soberbos. Newman (2007) aponta ainda que essa resposta dos jogadores existe por estar “oferecendo uma oportunidade de recapturar alguma inovação e invenção julgada perdida para os interesses do mercado atual.” (NEWMAN, 2007, p.48). Comparações têm sido feitas entre o *crash* dos anos 1980 e agora onde os consumidores, desiludidos com um mercado com produtos de baixa qualidade, viraram as costas ao videogame e, em alguns casos, se voltam para jogos mais antigos em que a preocupação com isso era mínima e havia foco em design e implementações melhores. É certo que a indústria desenvolveu em complexidade, mas ao invés de progredir, tem graus de inércia.

E, não somente a compra, venda e troca de jogos e consoles mais antigos revela esse interesse crescente, mas também a própria emulação dos mesmos. Em meados dos anos 1990, começaram a surgir os primeiros emuladores⁴⁷ que simulavam consoles em PCs, distribuídos pela internet. Mas foi o emulador de NES chamado NESTicle, em sua versão 0.2 lançada em 1997, que demonstrou facilidade de uso e compatibilidade com imagens ROM dos jogos. Desde então, a emulação tem servido para expor as censuras das versões americanas de jogos,

⁴⁶ A cena que engloba os jogadores que ainda usufruem de jogos antigos, ou com “jeito” de antigos.

⁴⁷ Para clarear um pouco os conceitos, um emulador é, nas ciências da computação, aquilo que provê a emulação (ou duplicação) das funções de um sistema usando um outro sistema. De modo que este se comporta e se aparenta com aquele. Como exemplo, poderíamos citar o KGen, um emulador que, rodando em um sistema DOS, duplicava o sistema do Mega Drive (ou Genesis como é chamado nos Estados Unidos). A emulação se refere a um programa que imita um outro programa ou dispositivo e sua importância e valor reside na preservação digital contra a obsolescência. Uma imagem de ROM (ou rom), por sua vez, é um arquivo de computador que contém a cópia dos dados de um chip que, em geral, é de algum videogame, uma placa de arcade ou ainda o *firmware* de um computador.

modificações de jogos (totais ou parciais. Esse processo é chamado de *rom hacking*) e traduções. Todas estas coisas impulsionaram a cena da emulação no Brasil e em todo o mundo. Ainda que a habilidade de PCs modernos rodarem videogames desde *coin-ups* até consoles, pôs ainda mais luz nesse problema quando a distinção entre as plataformas é perdida. Homogeneizados, não existe diferença sequer nos controles que se usa pela emulação dos mais variados sistemas de jogo (NEWMAN, 2007).

5 TECNOLOGIA E MÍDIA

Neste capítulo, pretendemos abordar estes dois aspectos concernentes e constantemente relacionados aos games. Em um primeiro momento, apesar do título, falaremos sobre mídia e quais conceitos dos estudos na área de comunicação têm sido relacionados ao videogame. Em seguida, falaremos da tecnologia envolvida nos games enfocando tanto o fato de que os jogos e brinquedos mudam conforme a época como o próprio desenvolvimento de games que hoje transcorre de modo muito diverso ao que ocorria anos atrás, nos primórdios da indústria.

5.1. MÍDIA

Segundo Dizard (1998), existem três grandes transformações nas tecnologias da mídia de massa nos tempos modernos. A primeira teria acontecido durante o século XIX com a utilização de impressoras a vapor e o papel de jornal mais barato; isto acarretou em livros, revistas e jornais mais acessíveis. A segunda, ocorrida no início do século XX, introduziu a transmissão por ondas eletromagnéticas tais como rádio e TV. E, finalmente, a terceira envolve a transcrição de produção, armazenagem e distribuição de informação e entretenimento estruturadas em computadores. E é esta terceira que julgamos importante explorar um pouco melhor.

Ao contrário do que já indicamos na parte concernente à história dos videogames, aqui falaremos de modo mais geral tendo em vista que é por caminhos semelhantes que pesquisas sobre este tema na área de comunicação iniciam sua argumentação.

Essa transformação tem um lugar preciso e uma data facilmente localizável; ocorreu durante toda a década de 1970 nos Estados Unidos. “Se a primeira Revolução Industrial foi britânica, a primeira revolução da tecnologia da informação foi norte-americana com tendência californiana” (CASTELLS, 2005, p.99). Obviamente que, em ambas as revoluções citadas por Castells (2005), houve papel importante de outros países, tanto na descoberta como na difusão das invenções e transformações tecnológicas. A França e Alemanha tiveram o seu papel na Revolução Industrial. E, nesta que aqui enfocamos, descobertas da Inglaterra,

França, Alemanha e Itália deram a base das novas tecnologias de eletrônica e biologia. Foi nesta década que foram criados, desenvolvidos e comercializados coisas inovadoras como o microprocessador, o microcomputador, os primeiros Sistemas Operacionais iam sendo desenvolvidos, fibras óticas produzidas em escala industrial, videocassetes, a rede militar que se tornaria internet, o protocolo TCP/IP, dentre outras invenções que dariam a base para os produtos derivados que conhecemos hoje. Além disso, no que se refere à popularização e acesso a elas, o Japão foi decisivo ao melhorar o processo de fabricação eletrônica⁴⁸ e na penetração das tecnologias da informação na vida cotidiana por produtos inovadores como videocassetes, fax, videogames e bips.

Quais produtos então esta transformação revolucionária envolve? Para Castells (2005), as chamadas tecnologias da informação incluem tecnologias em microeletrônica, computação (software e hardware), telecomunicações/rádiodifusão, optoeletrônica⁴⁹ e engenharia genética. Atualmente, o processo de transformação tecnológica expande-se com rapidez por criar uma interface entre campos tecnológicos por meio de uma linguagem digital comum em que a informação é gerada, armazenada, recuperada, processada e transmitida. Segundo ele, vivemos num mundo digital. E a própria difusão da tecnologia amplifica seu poder quando os usuários apropriam-se dela e a redefinem; isso é de tal modo crucial nos dias de hoje que os usuários e criadores podem vir a ser a mesma coisa já que ambos assumem o controle da tecnologia. Como exemplo, seria possível pensar na internet e no fato de que os primeiros hackers foram os criadores do modem.

Castells (2005) lembra que a criação do alfabeto grego (por volta de 700 a.C.) separou a comunicação escrita do sistema audiovisual, que, mantidos em uma relação hierárquica, relegou este às artes. A revanche veio somente no século XX com o filme, o rádio e a TV superando a influência da comunicação escrita para a maioria das pessoas. Para Castells (2005), a tensão existente entre uma nobre comunicação alfabética e a audiovisual é o que determina a frustração dos intelectuais com relação à influência da televisão que domina a crítica social da comunicação de massa. Castells (2005) aponta que a televisão não inaugurou um poder centralizador e certo potencial como instrumento de dominação (veja o rádio

⁴⁸ Castells (2005) pontua que o Japão, desde que voltou a se abrir ao comércio com outros países (durante a “Restauração Meiji”), estabeleceu em meados do século XIX uma universidade enfocada em engenharia elétrica. De modo que empresas conhecidas até hoje na área (como a NEC – famosa por seus videogames e jogos na década de 1990), foram criadas em períodos posteriores à formação das primeiras turmas destes engenheiros especializados.

⁴⁹ Apesar do nome estranho, estes estudos se referem a tecnologias eletrônicas que fornecem, detectam e controlam a luz (seja ela visível ou não). Envolve desenvolvimentos, por exemplo, no uso de raios infravermelhos que tiraram os cabos dos controles remotos.

utilizado por Hitler, por exemplo); mas derrubou um sistema de comunicação baseado somente no alfabeto fonético. Para ele, é inclusive irônico que pensadores que defendem a mudança social (como Marcuse e Habermas) verem os homens como receptáculos passivos de manipulação ideológica; o que, por definição impede movimentos e mudanças sociais, salvo na ocorrência de eventos singulares gerados fora do sistema social. Castells (2005) aponta que há necessidade de enfatizar a autonomia humana e as atribuições de sentido sem, contudo, desprezar os efeitos da mídia. Doravante, é preciso afastar a idéia de que haveria uma relação causa-efeito simplista já que os indivíduos modificam o efeito pretendido pela mensagem. A audiência não é um objeto passivo e sim um sujeito interativo; a compreensão disso levou gradativamente à transformação da mídia que passou de comunicação de massa à segmentação (adequação ao público e individualização) quando a tecnologia, empresas e instituições permitiram essas iniciativas. Porém, ainda que os meios de comunicação tenham se interconectado em todo o globo, “não estamos vivendo em uma aldeia global, mas em domicílios sob medida, globalmente produzidos e localmente distribuídos” (CASTELLS, 2005, p.426).

Hoje, conforme Castells (2005), vivemos em uma outra transformação: a integração de vários modos de comunicação em uma rede interativa. Ou seja, um hipertexto que integra as modalidades escrita, oral e audiovisual da comunicação humana; um novo sistema eletrônico da comunicação, de alcance global, caracterizado pela integração de diferentes veículos de comunicação e seu potencial interativo. Ele é chamado de multimídia (CASTELLS, 2005) e expande a comunicação eletrônica a todo domínio da vida. Não foi o governo de algum país e sim as empresas que foram dando forma ao novo sistema multimídia. Por exemplo, fabricantes de computadores, de software (como a Microsoft) e videogames japoneses (Sega e Nintendo) que desenvolviam “o novo *know-how* interativo que desencadearia a fantasia da imersão na realidade virtual do ambiente eletrônico” (CASTELLS, 2005, p.451). E também redes de TV, gravadoras e estúdios de cinema melhoravam sua produção para alimentar um mundo “faminto” por novas linhas de produtos audiovisuais e de informação/entretenimento.

A característica mais importante da multimídia é que “ela capta em seu domínio a maioria das expressões culturais em toda a sua diversidade” (CASTELLS, 2005, p.458). Seu advento equivale ao fim da separação entre mídia audiovisual e impressa, cultura popular e erudita, entretenimento e informação, educação e persuasão. Todas as expressões culturais vêm juntas nesse universo digital que liga, num supertexto, manifestações passadas, presentes

e futuras da mente comunicativa. Constroem, enfim, um novo ambiente simbólico: “fazem da virtualidade nossa realidade” (CASTELLS, 2005, p.458). Contudo, um ponto importante a ser notado é que “os novos meios de comunicação eletrônica não divergem das culturas tradicionais: absorvem-nas” (CASTELLS, 2005, p.456). Um exemplo é o karaokê (invenção japonesa) que estende e amplia o hábito de pessoas cantarem juntas em bares; algo popular no Japão e também na Espanha e no Reino Unido. Há concorrência com os amigos somente de acordo com a recompensa oferecida pela máquina. “A máquina de karaokê não é um instrumento musical: o cantor é engolido pela máquina para completar seus sons e imagens” (CASTELLS, 2005, p.457). Na sala do karaokê, nos tornamos parte de um hipertexto musical, entramos fisicamente no sistema multimídia: há a linearidade e a vez de cada um ao invés do coro confuso do bar tradicional.

E, ao falarmos de multimídia, invariavelmente abordamos um tema que é de suma importância na comunicação dos últimos tempos: a interatividade. Nos anos 1990, segundo Dizard (1998), pela primeira vez, a audiência combinada das três maiores redes de TV dos Estados Unidos (NBC, ABC e CBS) não chegou a 50%. Desde então, vê-se que a TV e outros veículos mais antigos estavam sendo desafiados por novas tecnologias da mídia que oferecem um leque mais amplo de serviços de informação e entretenimento. A nova mídia que identifica é mais que mera extensão linear da antiga. É certo que ambas oferecem informação e entretenimento; a diferença reside no fato de que a nova pode expandir os recursos a novas dimensões, saindo do padrão de mídia de massa que consiste em produtos unidirecionais entregues por uma fonte centralizada. “A nova mídia é crescentemente interativa, permitindo aos consumidores escolher quais recursos de informação e entretenimento desejam, quando os querem e em qual forma” (DIZARD, 1998, p.32). Os videogames são vistos por muitos pesquisadores em especial da área de comunicação como uma dessas novas mídias que solicitam uma interação maior com o espectador. É o que se convencionou chamar de mídia interativa.

Este é um dos serviços mais importantes não só da década de 1990, mas durante este começo do século XXI. Por meio da mídia interativa, os consumidores têm um leque de serviços que permite controlar tudo: o modo e horário de recebimento da informação. “É a informação e entretenimento de acordo com a demanda” (DIZARD, 1998, p.29). Embora sistemas como o *pay-per-view* da TV a cabo seja uma mídia interativa, o mais promissor se mostrava (e ainda se mostra) são os games que Dizard (1998) chama de “jogos interativos”.

Estes, em 1993, renderam, só em cartuchos, mais que bilheterias de cinema, quase o mesmo da fonográfica e crescendo mais rápido que ambas. Dizard (1998) acertou ao dizer que o futuro dos jogos seria abandonar os cartuchos (que na época da escritura original de seu livro já iam escasseando nos Estados Unidos e Japão) e que passariam a se basear em circuitos telefônicos. Mesmo durante a década de 1990 houve tentativas semelhantes. No Brasil, poderíamos citar o MegaNet que possibilitava que jogadores de Mega Drive se reunissem através de uma linha telefônica comum, alguns anos antes da internet se popularizar no país. Dizard (1998) aponta ainda que, sendo os jovens jogadores de hoje os principais consumidores de amanhã, desde os anos 1990 gasta-se para atraí-los a um amplo leque de recursos interativos tais como compras a domicílio, banco eletrônico, acesso à educação e treinamento e, claro, entretenimento e videogames. Coisas estas que, inclusive, fazem parte do padrão dos consoles dos últimos anos: acesso à internet, compra e download de jogos e vídeos.

5.2. TECNOLOGIA

Um aspecto importante trazido por Benjamin (1928b) é que os brinquedos (*Spielzeug*) não surgiram inventados por fabricantes especializados, mas sim em oficinas de entalhadores de madeira e fundidores de estanho. “Antes do século XIX a produção de brinquedos não era função de uma única indústria” (BENJAMIN, 1928b, p.67). No século XVIII, quando começam a aflorar a fabricação especializada, as indústrias chocaram-se com as restrições corporativas: o marceneiro não podia pintar seus bonecos. Isso exigia várias indústrias que terminavam por encarecer a mercadoria. Por esta razão, nem mesmo a venda e a distribuição de brinquedos não era função de comerciantes especializados: animais de madeira eram encontrados com o marceneiro; soldadinhos de chumbo com o caldeireiro; bonecas de cera com o fabricante de velas; figuras de doce com o confeitiro. Com o tempo, surgiu o comércio intermediário que servia como um grande distribuidor. Estas “editoras” surgem em Nuremberg que comprava brinquedos das manufaturas e os distribuía entre as pequenas lojas. A própria Reforma Protestante obrigou artistas que outrora produziam peças à Igreja a

fazerem coisas menores e decorativas para as casas. Logo se difundiu o mundo das coisas minúsculas que alegravam tanto crianças como adultos.

A partir da metade do século XIX, os brinquedos tornaram-se maiores e foram perdendo seu elemento discreto, minúsculo e agradável. Se anteriormente os livros infantis, menores, exigiam a presença íntima da mãe, os dessa época, grandes, eram para desconsiderar sua ausência. “Uma emancipação do brinquedo começa a se impor; quanto mais a industrialização avança, mais decididamente o brinquedo subtrai-se ao controle da família, tornando-se cada vez mais estranho não só às crianças, mas também aos pais.” (BENJAMIN, 1928b, p.68). Decorre daí uma falsa simplicidade dos brinquedos do século XX que buscava resgatar esse vínculo com o primitivo, com uma indústria doméstica que lutava sem perspectivas pela sua existência.

Para Benjamin (1928b, p.70) “hoje, talvez, podemos esperar uma superação efetiva desse equívoco fundamental, o qual acreditava erroneamente que o conteúdo imaginário do brinquedo determinava a brincadeira da criança, quando, na verdade, dá-se o contrário”. Segundo ele, o conceito de brinquedo jamais será atingido observando-se somente crianças que, por sua vez, fazem parte de um povo e de uma classe. Seus brinquedos não expressam uma vida autônoma e especial, mas sim “o mudo diálogo simbólico entre ela e o povo” (BENJAMIN, 1928b, p.70).

Citando Gröber (1928)⁵⁰, Benjamin (1928c) aponta que o brinquedo é condicionado pela cultura econômica e técnica das coletividades. Critica que em seu tempo o brinquedo é uma criação para a criança e não da criança. E a mesma coisa aconteceria com relação ao jogo, visto pelo adulto sob o prisma da imitação. Segundo Benjamin (1928c), existe uma lei que rege a totalidade do mundo do brinquedo e que vem antes de todas as regras particulares: é a lei da repetição. Esta é a alma do jogo: “nada alegra-a [a criança] mais do que o ‘mais uma vez’” (p.74). Afinal, toda experiência profunda deseja insaciavelmente repetição e retorno, o restabelecimento da situação da qual nasceu o impulso primordial. Decerto que não é para assenhorar-se de tais experiências, mas de saborear, com uma intensidade renovada, triunfos e vitórias. A mesma coisa ocorre claramente quando o adulto narra uma experiência; isso “alivia o seu coração dos horrores, goza novamente uma felicidade” (BENJAMIN, 1928c, p.75). E a criança volta a criar para si o fato vivido, começando mais uma vez do início; repetir seria então o elemento comum dos jogos alemães: “a essência do brincar não é um

⁵⁰ A quem Benjamin, em quase todos seus textos sobre jogo, muito deve por suas afirmações e preocupação com o brinquedo.

‘fazer como se’, mas um ‘fazer sempre de novo’, transformação da experiência mais comovente em hábito.” (BENJAMIN, 1928c, p.75). Assim, o repetir da brincadeira não é ocasionado pelo brinquedo e, não obstante, Benjamin (1928c) indica que este fenômeno pode ser igualmente percebido na narração de uma experiência.

Todo hábito, aponta Benjamin (1928c), tem sua origem no jogo. Coisas como comer e dormir entram na vida como brincadeira e, mesmo bem enrijecida com o passar dos anos, há sempre um resquício de jogo: aquelas formas irreconhecíveis de nossa primeira felicidade e terror. “Mas quando um moderno poeta diz que para cada homem existe uma imagem em cuja contemplação o mundo inteiro desaparece, para quantas pessoas essa imagem não se levanta de uma velha caixa de brinquedos?” (BENJAMIN, 1928c, p.75). É quase como se o sério que conhecemos da vida emanasse e tivesse sua origem pelo jogo e em jogo.

Benjamin (1928a) comenta ainda uma cena em que um pai se encontra absorto com o trezinho que acabara de dar ao seu filho que, por conta disso, chora a seu lado. Segundo ele, isso “não se trata de uma regressão irresistível à vida infantil quando o adulto se vê tomado por um tal ímpeto para brincar. Sem dúvida, brincar significa libertação.” (BENJAMIN, 1928a, p.64). Em um mundo de gigantes, as crianças criam ao brincar um mundo próprio. Já o adulto, que não teria qualquer perspectiva de solução “liberta-se dos horrores do mundo através da reprodução minituarizada” (BENJAMIN, 1928a, p.64). Afirma que, com a banalização de uma existência insuportável após o término da Primeira Guerra Mundial, há um crescente interesse em jogos e brinquedos infantis por parte deles. Esta evidência de um “outro mundo” e o papel da liberdade em jogo já foram tratados em um momento anterior; Benjamin (1928a), parece afirmar a existência de um certo infantilismo adulto que buscaram mais jogos infantis e brinquedos para passar o tempo após a Primeira Grande Guerra.

Não nos parece interessante prosseguir com uma discussão extensa acerca do brinquedo (principalmente porque o termo que usa é diferente de outros que já utilizamos aqui). Por isto, poderemos perceber essa mudança concretamente, enfocando, principalmente, as mudanças que ocorreram na produção de games. Isso nos levará de volta ao fértil campo da reflexão que nos propusemos desde o início deste trabalho: os videogames.

5.2.1. Design de games

Tendo visto que as condições e limites tecnológicos de uma época influem na forma com que se fabrica coisas e, conseqüentemente, em como são usadas para jogos, cabem algumas considerações sobre como se dá o processo de desenvolvimento de um jogo. O objetivo aqui não é focar o hardware de consoles, arcades ou os primeiros computadores pessoais. Como se quer pensar a respeito do jogar videogame, falar-se-á de como ocorre o processo de produção de um jogo.

Inicialmente, os sistemas eram construídos para somente para um jogo como, por exemplo, Home Pong. Se os jogadores ficassem entediados com ele, a máquina se tornava inútil. Com o surgimento de sistemas para múltiplos jogos (*multiple-game systems*), houve um aumento da longevidade graças à possibilidade de se reinventarem com, por exemplo, a simples troca de um cartucho. Além disso, havia o oferecimento de comodidade aos jogadores pela aquisição de um sistema com vários jogos e economia a ambas as partes. Este foi um ponto de virada (*turning point*) na história do desenvolvimento de videogames: quando os fabricantes saíram de sistemas de um único jogo para uma plataforma, criaram um novo modelo de negócios em que o software, e não o hardware, é a principal fonte de lucro. Algumas empresas, até os dias de hoje, lançam consoles e os vendem com prejuízo certo já que são os jogos, pela sobrevida que oferecem à plataforma, que arcarão com isso com o passar do tempo (NEWMAN, 2007). Poderíamos dizer, inclusive, que isso terminou favorecendo o aparecimento de milhares de jogos; por isso que até hoje existem muito mais games do que jogos de tabuleiro (*board games*, em inglês) sendo lançados; embora, evidentemente, haja exceções, um mesmo tabuleiro e peças não podem ser usados em jogos diferentes⁵¹.

Não é, portanto, incomum ainda que os criadores do hardware, para ganhar dinheiro, desenvolvam jogos próprios além de apoiar empresas de terceiros não afiliados. Contudo, a força de uma plataforma, que é a sua flexibilidade em relação a diversos softwares, é também sua fraqueza (NEWMAN, 2007). Pode hospedar uma imensa variedade de jogos, dos mais variados tipos e gêneros; porém, seu design não é necessariamente apropriado, e certamente

⁵¹ O exemplo mais evidente disto, com relação aos jogos de tabuleiro, é a necessidade de se utilizar, para jogar damas, o mesmo tabuleiro do xadrez.

não otimizada, com nenhum deles. Daí a questão outrora levantada sobre a homogeneização dos consoles com a emulação.

A adoção de uma plataforma-modelo para desenvolvimento dos jogos em detrimento de lançá-los individualmente asfixiaria a criatividade dos designers de games ao forçá-los a usar dispositivos de hardware e ferramentas de software padronizadas e que os jogos devem ser feitos mais para se encaixar nas capacidades do sistema do que o design ditar implementações tecnológicas. *Time Splitter*, da Free Radical, por exemplo, somente foi lançado junto com a versão europeia do console Playstation 2 por terem sacrificado uma série de implementações no processo (NEWMAN, 2007).

Criar um game nos primórdios do videogame significava cuidar de todo o processo de produção (NEWMAN, 2007). Analogamente às considerações de Benjamin (1928b), poderíamos dizer que os videogames não surgiram de uma indústria especializada de início; primordialmente, foram especialistas em alguma coisa (no caso, computadores) que pensaram em algo divertido a fazer com seus conhecimentos. Isso fica claro ao lembrarmos das primeiras tentativas bem sucedidas mediadas por computadores enormes e, no caso de Higinbotham, um osciloscópio. Os primeiros jogos desenvolvidos simplesmente iam sendo feitos. Era possível mergulhar na criação havendo liberdade criativa já que se era responsável por todas as partes do game: visual, som, interface e gráficos. Após trabalhar três ou quatro meses nos fins de semana, teria um game pronto. Em geral, isso era feito sozinho ou com uma pequena equipe, sem planos; somente com algumas idéias e protótipos. O que levava a vários becos sem saída e recomeços constantes. (SCHUYTEMA, 2008). A própria indústria emergente da época requeria isso e tal se manteve pela própria tecnologia com que trabalhavam na época. Os sistemas de jogo (*game systems*) eram simples e, se comparados com as possibilidades dos de hoje, extremamente fracos. Enquanto que hoje as discussões seriam sobre quantos milhões de polígonos é possível desenhar em tela, foi só há pouco mais de vinte anos que tanto jogadores como desenvolvedores empolgavam-se com jogos coloridos e com oito objetos que se moviam na tela. E, mesmo com tamanhas restrições, que alguns dos mais divertidos games foram criados. Não havia FMVs como é de praxe hoje: filmes eram feitos para serem vistos no cinema; os jogos eram sobre jogar e era na experiência de interação (ou seja, no jogo mesmo) que focavam sua atenção. As limitações técnicas do período privilegiavam o conceito do jogo e a sua mecânica de modo que um jogo ruim não poderia ser escondido por trás da superfície áudio-visual ou de uma franquia. A empresa Atari

descobriu isso na própria pele com o lançamento do até hoje mal falado jogo baseado no filme ET de jogabilidade sofrível. Nos dias de hoje, o crescente interesse pelo *retrogaming*, do qual já comentamos, evidencia a falta que se sente do balanço entre criatividade, imaginação e proficiência técnica na implementação ao invés de somente gráficos soberbos.

É preciso ter em mente, porém, que nem todos os jogos dos anos 1980 eram feitos sozinhos (NEWMAN, 2007). A razão para equipes terem surgido residia na existência de pessoas interessadas em desenvolvimento de jogos que eram boas em algo e, ao mesmo tempo, ineptas em outra coisa. Em geral, eram equipes formadas por um designer/programador, um músico e um artista gráfico. E mesmo nestes grupos de três pessoas, o trabalho ainda era individual pela comunicação escassa entre eles e o que faziam pelo jogo: havia pouco trabalho em equipe e sequer havia necessidade de se produzir documentos de desenvolvimento. Não era incomum um jogo ficar pronto em questão de semanas já que o tempo era utilizado mais em design e implementação do que em planejamento e documentação. Os PCs que surgiram no começo da mesma década fizeram nascer ainda uma indústria caracterizada por pequenos desenvolvedores que, jogadores, implementavam seus jogos em seus próprios quartos distribuindo-os em seguida.

A partir da década de 1990, graças às inovações e diversidades espacial e experiencial dos videogames, não há mais lugar na indústria para desenvolvimentos solo ou com equipes pequenas como nos anos anteriores (1970 e 1980) (NEWMAN, 2007). Tal modificação é sentida no próprio mercado e na contratação de pessoal. Não se requeria mais alguém que possuísse, além de conhecimento em programação, habilidade com design de cenário, de personagem e até de áudio (SFX) e composições musicais; passou-se a procurar especialistas em áreas bem definidas que talvez até não possuíssem conhecimento da indústria dos videogames em si. Por exemplo, os programadores não precisariam se preocupar em criar o design ou o enredo de um jogo, detendo-se em sua implementação; um músico não precisaria saber usar códigos de computação para gravar suas músicas de tal modo que concordassem com o chip de som do sistema com o qual trabalharia. A complexidade dos consoles modernos e as expectativas dos jogadores excluem o designer/programador solitário; ainda que reinassem supremos, como pudemos observar, nos dias de Spacewar e Pong perpassando até um pouco além dos PCs de oito bits. É digno de nota que esta modificação de uma autoria individual à indústria de desenvolvimento de jogos é análoga a outras mídias.

Surge então a necessidade primária da feitura de um design de games que, segundo Schuytema (2008), é a planta baixa de um projeto: é o plano que permite usar o material disponível para se criar uma estrutura completa. Um designer é a pessoa que cria esta base que, em geral, é de fato construída por uma equipe de designers. Equipe esta que é só parte do montante de pessoas envolvidas em um projeto que em geral reúne: gerentes, produtores, artistas, programadores, testadores e designers, cada um com sua função.

O estúdio moderno de desenvolvimento é diferente do que existia anteriormente. O aumento de dinheiro, tempo e pessoal envolvido ditou que o desenvolvimento não-documentado e, muitas vezes, não-planejado deveria mudar (NEWMAN, 2007). Sem um plano, haveria suicídio comercial. Os jogos de hoje se apóiam em documentos de design criados por equipes de designers para orientar o desenvolvimento do game do início ao fim, servindo como um modelo para todos os profissionais envolvidos. (SCHUYTEMA, 2008). Daí, ao mesmo tempo em que se discute administração e planejamento, pensa-se em design de *gameplay* e balanço. Com maiores somas de recursos, o ciclo de desenvolvimento aumentou e agora é de anos; os sistemas ficaram mais complexos tecnicamente e oferecem potenciais inimagináveis aos programadores de 20 anos atrás. Trabalhando-se com Inteligência Artificial, design de níveis, personagem, animações, *engines* para simulações (de gravidade ou colisão de carros), escrever roteiros, dirigir e renderizar FMVs é impossível que uma só pessoa possa cuidar de tudo isso. Hoje, há necessidade de equipes de desenvolvimento, metodologias e administrações formais. Conforme os games aumentam de complexidade e espectro, o time também aumenta. Um exemplo que evidencia isso claramente é a série Metal Gear Solid que, em seu jogo para Playstation lançado em 1998, contou com uma equipe de quinze pessoas enquanto que sua seqüência, lançada para Playstation 2 em 2001 precisou de setenta. (NEWMAN, 2007).

Assim, seria possível considerar, juntamente com Schuytema (2008), que existem três grandes períodos nos ciclos de desenvolvimento: pré-produção; produção e pós-produção. Na pré-produção é criado um conceito para o jogo. Há *brainstorming*, discussões e avaliações de games concorrentes. São escritos documentos de design (uns com pinceladas mais gerais e outros mais longos e técnicos) que serão submetidos à aprovação. Na produção, o game é construído. Modelos de personagens são feitos, programadores escrevem e revisam o código-fonte. Há começo de estratégias de propaganda. Faz-se o roteiro do *gameplay* e vê-se se está tudo conforme os documentos de design (pois o setor de testes comparará ambos). Além de se

colocar coisas lançadas pelos concorrentes. A pós-produção em geral envolve o design de conteúdo adicional para download, criação de conteúdos para *patches*, olho na receptividade do jogo avaliando se seqüências ou pacotes de expansão serão lançados. Percebe-se então que, com as mudanças tecnológicas e de mercado, duas novas áreas claras surgem: Administração/Design e Controle de Qualidade (NEWMAN, 2007). Estas, por sua vez, estão lado a lado com aquelas que já existiam anteriormente, a saber: programação, arte (visual) e música.

A área de administração e design é importante já que o desenvolvimento de um jogo ocorre em estúdios e os projetos são meticulosamente planejados e contam com grandes equipes (NEWMAN, 2007). Deve assegurar que todo membro da equipe saiba qual é o objetivo do jogo e como sua contribuição individual se encaixa nisso. O designer precisa aceitar e solicitar modificações com um documento para conseguir a luz verde para prosseguir (escrito com o editor, programador e artista chefes e o marketing); este é o chamado documento de conceito (ou conceitual). Já o documento de design é de importância primária por descrever como será o jogo em sua inteireza, além da história do mesmo, servindo como referência a todos da equipe. Ele é quem considera todos os aspectos do game (como o mercado) sem ser especialista neles.

O controle de qualidade também é crucial graças à complexidade dos videogames atuais tanto em sua construção por equipes variadas como pela liberdade oferecida aos jogadores. Para que se possa responder à expectativa dos jogadores criando games flexíveis, não-lineares e com foco na liberdade e exploração, é essencial que se jogue os jogos para ver se são bons antes de seu lançamento. Comporta duas áreas diferentes; uma delas, a de debug, busca falhas técnicas possíveis prezando pela integridade do código tendo a função de evitar problemas como *lags* e *crashes* no código de programação; a outra, de *playtesting*, busca analisar como se sente ao jogar e como o jogo se comporta sendo parte de seu papel dizer se um jogo é ou não divertido de jogar. As avaliações do primeiro são mais de aspectos quantitativos enquanto que o outro é mais qualitativo (subjetivo). Esta área pode existir dentro da empresa, mas há a possibilidade de se distribuir uma versão beta de testes via web, revistas, ou até para um algum público específico (cujos membros podem até pagar para ajudar ao invés de serem pagos).

Newman (2007) faz a ressalva de que, embora existam vários papéis na indústria dos videogames, nem sempre eles correspondem exatamente à sua função já que cada pessoa pode

ter mais de um papel. Além disso, é certo que empresas maiores realizam vários projetos simultaneamente já que seria comercialmente danoso dedicar-se a um jogo por vez devido ao longo tempo de produção requerido.

De modo geral, e independentemente da época, o jogo deve proporcionar situações singulares ou excitantes de se experimentar, estimulando tanto o engajamento em quebra-cabeças como também oferecendo ambientes interessantes para explorar. O desafio tem o mesmo peso já que os jogadores querem trabalhar por suas recompensas e não simplesmente encontrá-las ou recebê-las sem qualquer esforço. E, com este intuito, a falha durante o decorrer do processo é esperada e boa parte do prazer de jogar videogame é derivada justamente do refinamento da performance pelo *replay* e prática.

Existe uma questão que, segundo Newman (2007) por vezes passa despercebida em análises e estudos sobre a área. A indústria moderna de videogames mantém-se com um grande número de seqüências e séries. Além das franquias famosíssimas é comum o caso de que o desenvolvimento de um jogo já preveja alguma seqüência. Equipes afirmam que a primeira encarnação da série é uma tentativa, um aprendizado com experiência e erros, comprometendo-se a extrair maior performance do hardware em versões subseqüentes. Neste ínterim, duas forças estão sempre em tensão: as equipes de desenvolvimento podem ser capazes de implementar jogos melhores; mas o marketing pressiona-os em um cronograma apertado que limita a criatividade tanto em design como na implementação. Assim, são estes os responsáveis pela existência de séries e também sua lapidação do processo de design, responsável pela freqüente mediocridade dos jogos (NEWMAN, 2007). Isso acarreta implicações não só financeiras como de design. Comparações têm sido feitas entre o *crash* dos anos 1980 e agora onde os consumidores, desiludidos com um mercado com produtos de baixa qualidade, viraram as costas ao videogame e, em alguns casos, voltaram-se para games mais antigos em que a preocupação com isso era mínima e havia foco em designs e implementações melhores. Para manter o mercado, a indústria tem que satisfazer seus consumidores por sensíveis e inteligentes implementações de design. Tanto entre jogadores como críticos e comunidades de desenvolvedores, comenta-se que o mercado de videogames contemporâneos, cujas características são, como vimos, oriundas do Playstation, possui: uma falta de conteúdo original; *gameplay* em segundo plano; proliferação de produtos licenciados (filmes, por exemplo) e, particularmente, seqüências. Para citarmos somente uma empresa, a Eletronic Arts tem uma série de franquias esportivas nas quais, a cada ano, só altera gráficos,

estatísticas, nomes de jogadores, cores de uniformes e a mudança do ano no título. Ainda que, como prometeu, o jogo *FIFA 10* tenha algumas diferenças na jogabilidade (OS ARTILHEIROS, 2009).

Schuytema (2008) afirma que, para ele, um game é muito mais definido pela jornada inerente a ele do que pelo seu resultado final. A esta jornada, aquilo que acontece entre o início e o fim de um game é aquilo que ele chama de *gameplay*. São os desafios e as pequenas e grandes vitórias nisso que criam uma experiência lúdica instigante e emocionante. O designer de videogame preocupa-se em fazer com que a repetição ofereça novas possibilidades exploratórias renovando a cada dia, trazendo novos desafios, como na vida cotidiana. Gallo (2004) aponta então uma outra característica do videogame. Ainda que ele seja produzido e distribuído com o preceito da reprodutibilidade técnica, apresenta-se no domínio da co-autoria apresentando cada jogo jogado como único. O autor coloca então que a obra do videogame, o jogo de videogame, é resultado do próprio jogo jogado e, desta maneira, é pouco provável que se encontre dois jogadores diferentes com o mesmo jogo jogado e um mesmo jogador que consiga repetir o mesmo jogo em duas ou mais sessões diferentes. A interatividade surge então não somente como possibilidade de imersão, mas como possibilidade de construção de obras abertas e dinâmicas. Pela participação ativa, o jogador se torna co-autor de um trabalho em progresso (*work in progress*) contínuo, dinâmico e que se reconstrói diferentemente a cada jogar. O videogame proporciona uma experiência estética que é e sempre será inacabada.

Isso tudo não quer dizer que todo design se dobra às pressões do mercado sacrificando visões artísticas e criativas (NEWMAN, 2007). Para citarmos somente três, Rez, Frequency e Parappa the Rapper são alguns dos poucos jogos relativamente recentes que ofereceram alguma inovação genuína. E, é claro, deve-se evitar criar visões nostálgicas do passado de que todo novo jogo em determinada época teria sido fantástico e todo desenvolvedor um pioneiro. O que deve ser notado é que: com o aumento de investimento requerido para desenvolvimento, a indústria atual é diferente da de dez anos atrás: é preciso ter clareza sobre em quê vão investir e o que ganharão com isso. Daí é preciso que haja protótipos e demos como evidências sobre o produto e não partir da concepção inicial. Todavia, mesmo para isso é preciso dinheiro e há empresas que financiam estes estágios iniciais. No Brasil, cujo mercado se resume praticamente à exportação, o governo por vezes realiza concursos que oferece recursos para a criação de jogos eletrônicos.

Para Frasca (2001), é difícil dizer que tudo em games já foi inventado; mas crê que suas bases estão nos mais antigos pela simples razão que: “estes jogos eram tão limitados tecnologicamente que tinham que focar na essência da ação” (FRASCA, 2001, p.95). Daí, jogos como Pac-Man, Space Invaders, Centipede, Adventure, Tetris, Street Fighter têm o ABC do designer de games. Como na literatura, um bom conhecimento dos clássicos pode ser útil aos designers. Hoje, games baseiam-se num paradigma de vitória e derrota (*win/lose*). Mas nos arcades clássicos não havia vitória: é impossível vencer Tetris ou Space Invaders que somente vão, a cada tempo, ficando mais difíceis.

6 GAMEWORLD

Juul (2001) notou que uma das dificuldades ao se estudar videogames é escolher exemplos e casos. Tarefa árdua dada imensa quantidade de títulos e tipos alocados sob esta definição. Há o risco de que perspectivas críticas e teorias influenciem-se por instâncias particulares que podem passar a valer para todo o campo. E além desta variedade, há outro problema: ao mesmo tempo em que é possível identificar temas e constâncias, é visível que os videogames mudaram com o tempo. E tais transformações não são só audiovisuais (NEWMAN, 2007). O uso de CD-ROM, popularizado graças a seu armazenamento e restauração, é uma das mais importantes transformações estéticas da mídia graças à possibilidade de se utilizar vídeos e áudios pré-renderizados no disco que, por sua vez inclui mundos de jogo maiores, com mais níveis variados e, a partir do Playstation, o aumento de tamanho de seqüências não-interativas (que se tornaram comuns no linguajar de jogadores e designers). Essa habilidade se tornou parte das especificações de todos os novos consoles subseqüentes. Uma consequência disso é o dispêndio de tempo, durante o jogo, em uma atividade que podemos não considerar como “jogar”.

Devemos partir do seguinte questionamento, à maneira de Juul (2001): jogos contam histórias? Segundo ele, a resposta à pergunta diria não só quem, mas também como se deve estudar os videogames. E a dicotômica resposta acarretou em argumentos a favor tanto da abordagem do jogo como narrativa como contrários a esta idéia. Juul (2001), então, pontua os argumentos de ambos os lados. A favor da narrativa estão as seguintes asserções: a narrativa é utilizada para tudo; boa parte dos jogos eletrônicos apresenta introduções e *backstories* (pano de fundo); os jogos compartilhariam aspectos com narrativas. Contra essa idéia, argumenta-se que: videogames não fazem parte da mídia formada por filmes, romances e teatro; o tempo flui de maneira diferente no jogo e em narrativas; a relação entre leitor/espectador e o mundo-história é diferente da relação entre o jogador e o mundo-jogo. Assim, como bem notou Newman (2007), e como já comentamos anteriormente, mesmo a tentativa de se estabelecer uma disciplina de estudos sobre os jogos, já existe um cisma entre narratologistas (que estudam os games como textos) e ludologistas (que estudam os games como jogos).

Juul (2001) decide ainda esmiuçar um pouco mais os argumentos a favor da consideração dos jogos como narrativa. Segundo ele, argumentar que tudo é narrativa é uma afirmação ruim por ser *a priori*. Decerto que narrar pode ser fundamental à humanidade, mas

isso não quer dizer que tudo o que se passa no mundo humano deva ser descrito em termos narrativos. A favor disso é a evidência de que nem tudo que tem forma narrativa é narrativa de fato. Ampliar a utilização de um conceito é importante, porém há o risco de se fazer exageros e gerar pressupostos imutáveis e estagnação.

Também é claro que manuais e introduções colocam o jogador dentro de um contexto maior de história (JUUL, 2001). Chama isso, como já apontamos, de *backstories* ou *ideal stories* por isto criar uma história ideal que o jogador deve percorrer de uma forma ou de outra. Esta linha teria sido idealizada pelos designers e ela existira mesmo que seja uma pequena fração do jogo. Um exemplo claro disso que dá é Half Life não sendo restrito a ele já que jogos modernos, que não têm características de um arcade clássico e que são para somente um jogador, tal abordagem é de praxe. Existe uma seqüência narrativa que o jogador pode recontar depois. Assim, é possível dizer que alguns jogos utilizam narrativas com algum propósito específico. A interação do jogador com o videogame só se dá de forma não linear e não previsível quando está disponível um roteiro flexível que suporte várias conexões. Assim, estruturas e conceitos sobre jogos e narrativas são coerentes e imbricados com a dinâmica própria do videogame. Em narrativas de videogame, o jogador não tem como se certificar de que determinado caminho foi percorrido em toda a sua extensão; ao contrário de um livro e um filme no qual sabemos quando termina. Frasca (2001b) afirma que leitores e jogadores são distintos por trabalharem com modos de representação e modos de simulação, respectivamente. No primeiro caso, há uma participação passiva na qual o leitor não consegue interferir diretamente no enredo da narrativa que se mostra para ele deixando-se levar pelos rumos previstos e pré-determinados pelo autor. No segundo, utiliza-se imersão e interatividade por meio da hipermídia alterando constantemente o estado de arte do jogo que apresenta a cada momento seu próprio jogo e sua própria narrativa.

O terceiro argumento diz respeito às similaridades entre os movimentos de jogos e os comuns a narrativas (JUUL, 2001). Alguns exemplos seriam uma estrutura por *quests* (pequenas aventuras ligadas ou não entre si), a presença de um protagonista (o que é incomum em jogos não eletrônicos). Coloca ainda que autores como Aarseth (1997 *apud* JUUL, 2001) afirmam que as sessões de jogo são experienciadas linearmente como uma narrativa. Contudo, Juul (2001) afirma que dizer isso é ignorar a experiência ativa do jogador.

Frasca (1999) afirma que a teoria literária e a narratologia, em perspectivas que vão da Poética de Aristóteles até o pós-estruturalismo, tem sido útil para entender tanto os cibertextos

como videogames. Para alguns, seriam como uma expansão da narrativa tradicional ou drama por possuírem elementos comuns com histórias tais como: personagens, ações encadeadas, finais e enquadres. Porém, tal abordagem dos games ofusca uma dimensão quase que completamente ignorada: analisá-los como jogos.

E, claro, considerá-los como jogos é um problema (FRASCA, 1999). Isso porque os jogos sempre tiveram um status acadêmico menor que, por exemplo, a narrativa. Frasca (1999) não quer substituir, mas complementar a perspectiva até então predominante. Segundo ele, o problema é o estado atual dos estudos a respeito de jogos tradicionais, a falta de clareza de definições e teorias, enfoque funcionalista predominante e análises fragmentadas em diversas disciplinas.

Narratologia foi um termo cunhado para unir acadêmicos de diferentes disciplinas em torno de uma mesma temática. Daí a urgência de Frasca (1999) em realizar o mesmo com o termo ludologia que seria uma disciplina não existente que estuda jogos e as atividades de jogo (jogar). Como aquela que a inspirou deve se manter independente da mídia que sustenta sua atividade.

Após comparar as argumentações, Juul (2001) termina por dizer que games e narrativas não vivem em mundos diferentes, mas que trabalham juntos de alguma forma. A narrativa pode servir para dizer ao jogador o que fazer ou oferecer sua recompensa por jogar, ou até mesmo servir para que se possa dizer a outros o que aconteceu em determinada sessão de jogo. Assim, não são completamente dissociadas, mas coexistem.

Um ponto importante é que, nesta sua definição de narrativa, Juul (2001) assumidamente ignora as narrativas experimentais do século XX que podem não só tornar o leitor muito mais ativo como também não têm essa referência predominante ao passado. Uma diferença essencial entre narrativas e jogos segundo ele é que as primeiras são interpretativas e os últimos são formais e têm foco em sua configuração. E mesmo a narrativa não é passiva já que, como aponta Ricoeur (s/d *apud* Newman, 2007), há nela o processo de antecipação e lembrança que necessita de interatividade e de certo compromisso. Contudo, ainda que muitas seqüências de filmes possam minar a experiência de jogo por completo, induzindo à passividade e prejudicando o engajamento, por mais que leitores e espectadores sejam ativos, eles o são em sentido qualitativamente diferente da atividade do jogador. As relações estabelecidas entre leitor-história e jogador-jogo são completamente diferentes. Isso o leva a afirmar que games e histórias não são traduzidos entre si como ocorre com freqüência entre

romances e filmes. Existe o conflito entre o “agora” da interação e o passado da narrativa. Não é possível que coexistam simultaneamente e nem que haja uma história interativa contínua. Porém, talvez o videogame “sustente uma curiosa e aparentemente antagônica relação entre narrativa e jogo” (NEWMAN, 2007, p.100).

Porém, aponta Juul (2001), enquanto que filmes e histórias possuem coisas humanas⁵² já que seria entediante ver ou ler alguma ficção em que nenhuma identificação fosse possível, os games não são dependentes disso. A prova é que muitos jogos ficaram populares mesmo sem essas características. Missile Command e Tetris ajudam a entender essa sua afirmação. Enquanto que no primeiro pode-se até inferir a existência de alguém que controla as baterias anti-mísseis pelo resultado de suas ações, no outro, uma compreensão de mesmo teor é mais difícil. Não existe um ator visível em Tetris e sequer é possível imaginar um controlador de blocos que caem. O que faz Juul (2001) afirmar que um filme sobre Tetris parece totalmente inviável; porém, o jogo é mesmo assim popular e ninguém discute seu status de game. Segundo ele ainda, há necessidade de alguma motivação emocional para investir energia em livros ou filmes e isso requer identificação. Em games isso também é verdade com a diferença que aquele que atua é o jogador: este investe energia no jogo por levar em consideração sua própria performance. É por esta razão que o jogo pode ser mais abstrato do que um filme ou romance: ele envolve diretamente o jogador. Como coloca Frasca (1999), é certo que um observador externo pode comparar um *adventure* baseado em texto pode lhe ser idêntico a uma narrativa; porém, para o jogador, é a sua ação que é fundamental. É diferente assistir um jogo e jogar um jogo. Ainda que a atração da “narrativa que você pode jogar”, alardeado pela indústria em seu marketing acerca de jogos modernos. E, como aponta Newman (2007), isso ocorria também em *adventures* mais antigos baseados em texto, como os da Infocom nos anos 1980, que clamavam ser capazes de pôr o jogador dentro da história chegando a anunciar que a ausência de gráficos era proposital para que a imaginação fluísse mais livremente. E, dentre muitas tentativas de jogos com atores reais no começo dos anos 1990, o mesmo acontecia com Night Trap lançado em 1992 para o Sega CD.

Existem jogos, como Metal Gear Solid 2, que vendem por suas histórias e por permitir que jogadores entrem em seus espaços narrativos. E isso inclui necessariamente recursos narrativos que parecem não-interativos tais como cenas contextualizadoras. Elas não servem para quebrar a (inter)ação, mas possuem outro papel específico. A abertura de um jogo, por

⁵² Nem que seja sob a forma de um objeto ou animal antropomorfizado.

exemplo, estabelece um cenário, localização, atmosfera e, às vezes, a motivação de personagens. Outros servem para explicar a mecânica do jogo como, por exemplo, a utilização dos botões. Até os próprios personagens podem participar tanto da narrativa no mundo do jogo como da própria atividade de jogar fazendo afirmações sobre o uso do controle, de *memory cards*, ou acesso à história. Algo que ilustra muito bem isso é o Sonic que, parado por alguns segundos, tenta chamar a atenção do jogador para que volte a agir. Isso enevoa a diferença entre o “dentro” e “fora” do mundo do jogo. Um outro poderia ser alguns dos diálogos travados em jogos como Policenauts ou Metal Gear Solid que enevoam essa diferença ao fazerem comentários ao jogador e não aos personagens do jogo.

Newman (2007) aponta que os acadêmicos raramente consideram a estrutura dos videogames, como são montados, construídos, apresentados e experimentados. Como consequência direta disso, são pouco entendidos. E entender isso é extremamente revelador por acrescentar muito sobre a identificação e análise das audiências e, ainda mais importante, ajuda a definir o que é “jogar” videogame e a natureza de sua atividade e interatividade. Ou seja, conhecer um pouco sobre como é elaborado um jogo pode contribuir para a melhor compreensão de tudo que faz parte deste fenômeno.

O jogo, independentemente de como seja, é sempre uma atividade voluntária, um engajamento que representa mais um fim em si mesmo do que como um meio para um fim. Por esta razão o *gameplay* é a sua própria recompensa e é claramente distinguido da vida comum (NEWMAN, 2007). Por mais que os videogames possam parecer como experiências extremamente restritivas com um sistema complexo de regras que canalizam o jogador a respostas, comportamentos e atividades específicas, isto se demonstra um tanto quanto falso. Segundo Newman (2007), o texto de Frasca (2001a) inclusive nos encoraja a pensar videogames como mundos ou *playgrounds* onde as mais diferentes atividades podem ser realizadas. Eles não têm que ser restritivos e, enquanto os designers sugerem as mais diversas possibilidades, são os jogadores que, no final das contas, decidem quais atividades serão realizadas. O mundo do jogo (*gameworld*) é explorado pelo jogador. Os jogos exigem a criatividade e a imaginação dos jogadores que, por sua vez, impõem constantemente novas regras. Quando se cansam ou as regras foram sobrepujadas, requerem novos desafios. E isso é satisfeito seja adquirindo um outro jogo ou estabelecendo novas regras naquele que já tem disponível.

Como já dissemos, o videogame é definido por seu foco na atividade do jogador e aqueles que possuem excessivas limitações neste aspecto são freqüentemente depreciados (JUUL, 1999). Seguindo um raciocínio lógico simplista, aponta Newman (2007), poder-se-ia pensar que qualquer seqüência que oferecesse pouca ou nenhuma possibilidade de atividade seria supérflua ao jogo enquanto tal. As chamadas cenas não-interativas⁵³ geram consternação considerável entre jogadores e comentadores. Contudo, deve ser explicitado que existem pausas e intervalos entre os níveis desde os anos 1970 e que as seqüências de filmes não são a sua única forma possível. Newman (2007) planeja mostrar que tais materiais e a sua experiência podem ser considerados centrais na experiência do videogame e não mero acessório ou até contra-produtivo, como é alardeado muitas vezes, aniquilando a experiência de jogo.

Newman (2007) começa dizendo que fundamentalmente os games dividem-se em segmentos que são denominados das mais diversas formas: níveis, estágios, rounds, sub-níveis, turnos, mini-games, fases de chefe, dentre outros. E cada uma destas partes oferece, em geral, diferentes tipos de ação, localização, representação e enquadre. É preciso dizer que estes nomes variam não só conforme o gênero do jogo, mas também de jogo para jogo, possuindo muitas vezes inclusive um caráter de singularidade e identidade do próprio jogo⁵⁴. Newman (2007) afirma que jogos individuais são louvados por críticos e jogadores de acordo com a sua variedade de *gameplay* e, conseqüentemente, de níveis diferentes entre si. Cita Grand Theft Auto (GTA) como exemplo por permitir trocar de um jogo de corrida a um de combate em um mesmo nível, dinamicamente. Para que seja possível aumentar a longevidade de seus produtos, o oferecimento da diversidade de experiências possíveis é a arma-mestra do marketing. O game 18 Wheeler da Sega parece um jogo de corrida com o único diferencial de ser com caminhões; entretanto, depois de levar a carga até o seu destino, o jogador é apresentado com uma fase bônus (*Bonus Round*) na qual correr não é importante: tem que se estacionar em certo lugar depois de ter passado por ruas estreitas e sinuosas que ficam mais labirínticas conforme se avança no jogo. Em outros jogos, essa diversidade se mostra por inimigos diferentes que devem ser derrotados de maneiras específicas. Nunca se sabe se uma

⁵³ Alguns jogos possuem ações durante cenas. Chama-se a estes eventos de *Quick Time Events* no qual algum botão, movimento ou seqüências de um dos dois devem ser realizadas rapidamente. Enquanto que alguns jogos como Die Hard Arcade utilizam esse recurso algumas vezes, outros, como Time Gal, são totalmente baseados neles.

⁵⁴ Poderia citar como exemplo disso o jogo NiGHTS para Sega Saturn em que seus segmentos principais são chamados de *dreams* (pois são sonhos experienciados pelos personagens Claire e Elliot) e cada um deles subdivididos em quatro *mares* e uma batalha com um chefe.

estratégia usada contra outros adversários anteriores funcionará ou não: é sempre um desafio com o desconhecido.

O chefe (*boss*) é, segundo Newman (2007) um personagem ou mecanismo comum em videogames⁵⁵. Tomando emprestado a terminologia de Buytendijk (1935), poderíamos até mesmo dizer que se trata de um objeto de jogo (com que jogamos e que joga conosco) comum em games. Essencialmente, ele se situa ao fim de um nível, ou ao meio dele como um guardião que deve ser derrotado para se avançar ao próximo nível, ou ao fim de todo nível, ou ainda após uma série de alguns. Enfrentá-lo requer mais habilidade e estratégias complexas do que os adversários comuns sendo, por vezes, as partes mais difíceis de um jogo. E não é somente em suas peculiaridades gráficas que este rival se torna intimidador; até mesmo a música (seu aumento de velocidade e mudança de tempo) faz o mesmo dando um sentido de urgência. É o clímax de determinada seqüência de *gameplay* que pode ser só um estágio (como vemos em *The House of the Dead*) ou uma série de níveis com temática e estética relacionadas (como os *Acts* nas *Zones* de *Sonic*). Cada nível pode ser distinto entre si, oferecendo desafios e quebra-cabeças diferentes como um cenário de lava e outro de neve, o uso de veículos, dentre outras infinitas possibilidades. Esta estrutura segmentada permite construir a progressão e desenvolvimento em um game até chegar no que seria o “chefe dos chefes”. Este desafio não pode ser esquivado, evitado ou interrompido sem desligar o jogo, sem sair do mundo do jogo.

Assim, com uma oferta de vários tipos diferentes de *gameplay* e demanda de variados modos de engajamento, os jogos de videogame não oferecem uma experiência específica e única de interatividade. Existem tanto diferenças entre jogos distintos como diferenças dentro de um único jogo. Este fato é, segundo Newman (2007), em geral desconsiderado por comentaristas ávidos por proclamar a forma de ser, fazer, participar e interagir dos videogames distinguindo-a de outras mídias como filmes e TV. Com a indústria proclamando-se como criadora de entretenimento ou ficção interativa, surge a questão: quão interativo é um videogame interativo? Seria tentador responder tecendo comparações com a televisão ou a web, mas isso nos diz pouco sobre a atividade e só serve para distanciar as formas e as experiências. A pergunta, refeita, poderia ser: quanto tempo um jogador interage em um videogame interativo? Ou, de modo mais claro, em quais partes do jogo o jogador interage?

⁵⁵ Nas comunidades brasileiras, *boss* é geralmente traduzido por chefe. Daí derivaram outras expressões como “chefão”.

Estes níveis, em geral, não se sucedem diretamente. Muitas vezes são separados por pausas ou intervalos que podem ter as mais variadas formas indo desde um simples texto que indica nome e número do nível ou vários minutos na forma de um espetáculo áudio-visual. Mesmo que as telas de *loading*⁵⁶ possam ser frustrantes, isso não quer dizer que o jogo contínuo é necessariamente desejado. Segundo Newman (2007), mesmo que ocorram por limitações técnicas, essas pausas têm papel importante no manejo e estrutura da experiência de jogo além de servirem para funções como *saves*⁵⁷, feedback, recompensa e exposição da história para ficarmos em somente alguns. A noção que permite pensar que tais seqüências, quando tomam a forma de um filme, são inimigos do videogame se funda na crença de que toda outra mídia é meramente passiva e que, neste caso, o jogador se tornaria em um espectador. Tal perspectiva não leva em conta a atividade da audiência conforme exposta por Morley (1992 *apud* NEWMAN, 2007) e Radway (1984 *apud* NEWMAN, 2007) e também não percebe os propósitos a que tais seqüências servem no âmbito do jogo.

Para Newman (2007), é evidente que um game não é para ser completados em uma única sessão de jogo. Dividi-los em níveis ajuda a estruturá-los em multi-sessões. Ainda que não possuam um *save* formal, o arranjo segmentado facilita tanto o afastamento (desengajamento) quanto o retorno ao jogo. Abandonar o jogo é algo problemático graças não só à imersão nele, suas recompensas e frustrações, mas também aponta uma decisão mais consciente de continuar jogando. Por isso que, na maioria das vezes, as sessões duram mais do que era inicialmente previsto. Além disso, as pausas entre os níveis podem servir para o jogador refletir sobre sua performance e obter senso de progressão. O feedback pode até encorajar a jogar o nível anterior de novo para explorar o que foi deixado para trás ou melhorar a performance em algum aspecto como, por exemplo, a porcentagem de acertos em Virtua Cop. Neste intervalo, pode aparecer um comentário virtual sobre a performance do jogador.

E mesmo em seqüências de filmes grandes, há uma demanda de atividade do jogador como, por exemplo, estratégia e significado trabalhados e re-trabalhados. Segundo Newman (2007), é aí que a memória de suas experiências é trazida ao jogo. Enquanto que parte da função dessas pausas entre níveis seja prover descanso do volume e da velocidade de muitos games, elas são muito usadas para dar informações que permitam um melhor entendimento ou

⁵⁶ *Loading* é traduzido por “carregando” e se refere àqueles momentos em que aparece uma indicação na tela de que o cenário seguinte está sendo carregado para poder ser apresentado na tela.

⁵⁷ *Saves* são eventos em que salvamos o nosso progresso em determinada sessão de jogo para continuarmos em uma seguinte.

interpretação de eventos passados para que se possa enfrentar os eventos ainda por vir. Logo, a estrutura segmentada de um game pode ser vista como influenciando ou reforçando a forma com que os jogadores (re)constróem e fazem sentido de suas experiências, posicionando a si mesmos como o personagem central em uma jornada ou aventura pessoal (NEWMAN, 2007).

Estando o jogador posicionado no centro da ação, podemos dizer que ele, definitivamente, entra no jogo (ROUSE, 2001 *apud* NEWMAN, 2007). Pensar desta maneira não pressupõe que o jogo tenha sido implementado em primeira pessoa⁵⁸. Newman (2002 *apud* NEWMAN, 2007) aponta que essa experiência pode ocorrer tanto em segunda (Gran Turismo) como também em terceira pessoa (Sonic). Conseqüentemente, aqueles jogos que permitem mudanças dinâmicas de perspectiva (Super Mario 64, Daytona USA) também. Sendo assim, Newman (2007) considera que os videogames caracterizam-se muito mais por um sentimento de “estar ali” do que controlando, manipulando ou talvez até “jogando um jogo”. Não parece haver aqui uma contradição com Gadamer (1986) mesmo Newman (2007) fazendo referência a algo que manipulamos e controlamos como sendo o jogo; o que, como já vimos, não é o caso: somos jogados pelo jogo e no jogo e não o contrário.

Antes de prosseguir, é preciso ter em mente que as experiências de videogame podem ocorrer em grupos que ficam em torno de uma TV ou de um arcade. Em alguns casos, uma pessoa é quem controla e uma outra é um co-piloto. Desta maneira, a interatividade não é uma questão do jogador individual ser ativo já que existem diversas formas de engajamento e relação com o mundo do jogo (NEWMAN, 2007). O videogame, e a TV da mesma forma, não pode ser considerado como uma tecnologia ou mídia usada somente de uma forma individual, fora de qualquer contexto de uso. Ao somente levar em consideração o jogador primário, a riqueza e a diversidade do uso de videogames se perde. (NEWMAN, 2007).

Seja como for, a experiência com videogames, aquilo que chamamos de interatividade, é uma experiência poderosa justamente por ser amplamente corpórea (NEWMAN, 2007). Não é nem uma experiência efêmera e, muito menos, exclusivamente cerebral.

A questão do espaço é algo central em videogames já que não só oferecem mundos para habitar e jogar como também apresentam quebra-cabeças e desafios em torno da ocupação do espaço (NEWMAN, 2007). Mas é certo que diferem entre si: enquanto que Space Invaders tem só uma tela da qual não se pode escapar, em Halo, há um mundo de jogo vasto que deve ser atravessado e explorado. Com o movimento da tela (*screen scrolling*) que

⁵⁸ Um jogo em primeira pessoa é aquele cuja amplitude de visão dentro do mundo do jogo é teoricamente a mesma do personagem que se controla; vê-se o mundo com os olhos do personagem.

movia o background ou o mundo do jogo (primeiro em 2D e depois em 3D) é que se pôde produzir espaços contíguos de modo que a tela se tornou uma janela de um mundo maior e não ele em sua integridade.

Para Aarseth (1997 *apud* NEWMAN, 2007), o espaço é o tema unificador de todos os videogames. O que não é surpresa já que para Huizinga (1938), a contenção da atividade dentro de um “círculo mágico” é essencial na separação do jogo do “mundo real” no qual ele está situado, mas do qual é distinto. Assim, o mundo do videogame é análogo ao tabuleiro ou à mesa de jogos como xadrez, pôquer ou roleta. A tese de Aarseth (1997 *apud* NEWMAN, 2007) centra-se na observação de que todos os videogames estão associados à navegação e masterização dos espaços que apresentam e produzem, ainda que de formas diferentes de variadas. Por exemplo, em Myth, isso se dá pelo planejamento e desenvolvimento de estratégia; em Tetris, há a necessidade de proteger o espaço rotacionando figuras geométricas; em Virtua Fighter, há um combate com um oponente na arena na qual deve permanecer.

Tipicamente, videogames criam “mundos”, “terras” ou “ambientes” para que jogadores explorem, atravessem, conquistem e até mesmo manipule-os dinamicamente (NEWMAN, 2007). O *gameplay* pode não ser somente como algo confinado no espaço, mas como uma jornada através dele também.

O termo “ciberespaço” (*cyberspace*), cunhado por William Gibson (1984) em *Neuromancer*, se referia a uma esfera intangível de dados, literalmente imaterial, criada e acessível por uma rede de computadores. Entretanto, mesmo muito empregado, seu uso na academia se mostra problemático. A ambigüidade surge por ser aplicada a uma série de coisas relacionadas, mas distintas: ciberespaço pode ser tanto os espaços conceituais dentro das ICTs (*Information and Communication Technologies*) como elas mesmas. Mesmo assim, conforme aponta Newman (2007) seria um bom escopo para discutir o espaço em videogames. Um ponto importante é a “imaterialidade” desses espaços que só emergem graças a um código de programa de computador. O impacto dos ICTs como a internet foi a erosão significativa da distância geográfica e a efetiva contração do globo. Só que, ao pensarmos em videogames, o foco seria também o ciberespaço offline.

Jenkins (2009) aponta que os videogames podem ser uma resposta às restrições da existência urbana contemporânea no qual, espaços compartilhados de jogo do “mundo real” estão desaparecendo. Tanto que os espaços de jardins e quintais já se tornaram uma nostalgia para muitos. Chega a afirmar que seu filho pode encontrar nos games o que ele encontrava no

bosque atrás da escola, na casa da árvore numa tempestade com um livro de aventura: intensidade de experiência e escape da regulação adulta. Em resumo: completa liberdade de movimento. Claro que isso pode ser debatido e é possível considerar a forma com que outros jogos podem oferecer oportunidades similares e são afetadas pelas mesmas questões e motivos sócio-culturais como, por exemplo, o desenvolvimento de jogos de tabuleiro. Mas não deixa de ser verdade que os mundos dos videogames apeteçam, pelo potencial de performance, particularmente aqueles com ambientes físicos que limita os movimentos. Não só nos Estados Unidos e Europa, mas também no Japão onde o interjogo entre urbanização e ambiente físico restritivo cria muitas pressões no espaço. TV, filmes, rádio e literatura nos fazem vislumbrar mundos; videogames nos permitem explorá-lo em primeira mão, habitando-os, entrando neles e saindo da restrição do “mundo real”. Isso pode ser visto como uma importante motivação para jogar: a oportunidade de se aventurar nesses espaços é crítica.

Fuller e Jenkins (1995 *apud* NEWMAN, 2007) demonstram que a centralidade do espaço na formação da experiência do videogame parece ter similaridades com as narrativas de jornadas ao Novo Mundo por viajantes e exploradores nos séculos XVI e XVII. Isso porque não são guiados ou estruturados conforme um enredo ou pelo desenvolvimento de características como esperaríamos em formas narrativas clássicas ou “tradicionalistas”. Daí pensam em De Certau para quem a narrativa envolve a transformação do lugar (*place* – abstratos, potenciais, uma estabilidade a ser mexida para as histórias) em espaço (locais sobre os quais se agiu, explorou e colonizou. É a localização dos eventos narrativos). E isso se dá pelos agentes narrativos. Analisam ainda uma outra distinção das histórias espaciais que enfatizam sua natureza subjetivizada: o mapa como oposto ao *tour*. Enquanto que o primeiro é objetivizado; o outro é personalizado, é o ponto de vista de um narrador. Um *tour* é então uma jornada através do espaço. Há um duplo prazer: a transformação da geografia e a personalização dessa transformação em experiência de primeira mão. Para Friedman (2002 *apud* NEWMAN, 2007), os *god games*⁵⁹ como Civilization, que envolve colonização e conquista geográfica, não pode ter seu mapa convertido em *tour*. A perspectiva é de um observador e o jogador não pode entrar no mapa como propõe De Certau. Para ele, nesse caso, o mapa seria o herói da história.

As divergências sobre a implementação do espaço em videogames levaram alguns a tentar criar tipologias de espaços em videogames. Aarseth (1998 *apud* NEWMAN, 2007), por

⁵⁹ São jogos em que o jogador assume um papel de criador e mantenedor de uma cidade, civilização ou povo.

exemplo, faz isso com base em três aspectos: o grau de integração jogador-personagem e ambiente, o grau de manipulação que o jogador pode exercer no solo do mundo do jogo; e o grau de abertura de construções espaciais (jogos *indoor* e *outdoor*). Em termos mais simples, isso significa considerar se o personagem conhece ou não o mundo; se exerce controle e influência sobre o mundo-jogo ou não, construindo-o ou destruindo-o (por exemplo, quebrar janelas em *Virtua Cop*); se o mundo se passa em um lugar/labirinto fechado ou em um espaço aberto conforme sua restrição.

Com as novas tecnologias, o som *surround* tem servido para criação de espaços além do meramente visual: inimigos próximos, vindos por trás, podem ser ouvidos, mas não vistos. Além do controle com force feedback. Os espaços de videogame são sentidos com todo o corpo; a explanação deles é um prazer cinestésico. É importante, porém, pensar em como os jogadores existem virtualmente nestes espaços. (NEWMAN, 2007).

TERCEIRA PARTE: LOAD GAME

Apercebi-me das tarefas estabelecidas por Deus para ocupação do homem. Tornou bela cada coisa conforme seu tempo, e pôs em seu coração a ânsia de compreender o que Ele fez, do princípio ao fim.

Eclesiastes (Cohélet) 3.10-11.

7 QUESTÕES METODOLÓGICAS

Não iremos aqui nesta parte sermos repetitivos, embora possa parecer. Tentamos anteriormente focalizar tão somente os conceitos principais para se começar a pensar fenomenologicamente. Neste momento, trataremos um pouco mais pormenorizadamente de um outro aspecto: a fenomenologia como mudança de atitude e como método. Ambos são igualmente importantes e são a marca do rigor desta que busca, nada mais, nada menos, do que ir às coisas mesmas. Não ao que estaria por trás dos fenômenos, mas estes tal qual se mostram no mundo. Afinal, como bem afirma Lewis (1943) sobre outro assunto, ver aquilo que estaria or trás de todas as coisas, seria o mesmo que não ver nada.

7.1. A ATITUDE FENOMENOLÓGICA

Sokolowski (2000) aponta que a fenomenologia é, basicamente, uma mudança de atitude. E, como já apontamos em outro momento, existem diversas atitudes a partir da perspectiva natural. Embora muitas delas possam ser chamadas de reflexivas, elas se fundamentam em nossa crença no mundo (sempre em vigor) e se definem como mudança de um ponto de vista a outro. Aquilo que chamamos atitude fenomenológica, contudo, é mais radical e abrangente, desprendendo-se da atitude natural e concentrando-se, reflexivamente, em tudo da atitude natural (inclusive a própria crença no mundo).

Por isso, Husserl (1913, p.69) afirma categoricamente: “Pois bem, ao invés de permanecer nesta atitude [natural], vamos mudá-la radicalmente”. E como fazemos isso? Segundo Sokolowski (2000), para responder a esta pergunta passamos por três expressões essenciais em fenomenologia: *epoché*; reduções fenomenológicas; e o famoso “pôr entre parênteses”. Todas elas descrevem um único e mesmo movimento e, por esta razão, não há necessidade de o desmembrarmos em vários tópicos distintos.

Não partindo de uma posição filosófica previamente dada, nem de doutrinas tradicionais que gozem de reconhecimento universal, a fenomenologia limita-se a exprimir

fielmente as distinções que se dão diretamente na intuição (HUSSERL, 1913). A *epoché*⁶⁰ filosófica seria, então, abster-se de julgar acerca das doutrinas de outras filosofias e levar a cabo descrições dentro do marco desta abstenção.

A *epoché* não nega o mundo como um sofista e nem duvida de sua existência como um cético ao colocar a tese geral da atitude natural “fora de jogo” (HUSSERL, 1913). Ela simplesmente “cancela” todo juízo acerca das existências no espaço e no tempo. Ou seja: há a suspensão de todas as ciências referentes ao mundo natural (por mais sólidas que pareçam, ou por mais que nos admiremos delas); e não usamos nenhuma de suas afirmações válidas (por mais evidentes que sejam, nenhuma é aceita ou serve de base). Não há aqui uma pretensão, como no positivismo, de almejar constituir uma ciência livre de teorias e metafísica. O mundo da atitude natural (ou seja, aquele que encontramos diretamente na experiência) e todas as teorias e ciências que se referem a ele não são colocadas à prova; ele somente é posto entre parênteses.

Husserl (1913) afirma que essa é uma *epoché* peculiar por se tratar de uma abstenção de julgamento. Não há a simples negação da tese (ou seja, a conversão da tese em antítese); ela é somente posta, como dissemos, “fora do jogo”, colocada entre parênteses. Husserl (1913) ainda alerta para o fato de que não se trata de mera imaginação já que, nesta, não há a suspensão de tudo (mesmo que seja ao imaginar ninfas dançando); e que muito menos é o mero pensar, se entendemos este no sentido de “assumir” ou supor.

A *epoché* é uma redução progressiva, com vários passos. Por isso que Husserl (1913) prefere que se diga “reduções fenomenológicas” e que se use o singular somente tendo em vista essa totalidade plural. Evidentemente, ele solicita aos seus leitores que tais termos sejam entendidos no sentido que ele atribui e não segundo suas histórias ou nossos hábitos terminológicos.

Com a redução fenomenológica, sabe-se finalmente que é possível esta nova atitude que, ao suspender todo o universo natural psicofísico mantém uma única coisa como resíduo fenomenológico: a consciência. Ao invés de simplesmente vivermos ingenuamente a experiência e investigar teoricamente aquilo de que se tem experiência, leva-se a cabo a redução. Nas próprias palavras do autor: “Ao invés de levar a cabo de modo ingênuo os atos inerentes à consciência constituinte da natureza, com suas teses transcendentais, e de deixarmos determinar teses transcendentais sempre novas pelas motivações implícitas nestes

⁶⁰ Este termo, tomado emprestado do ceticismo grego, não deve ser entendido com base nisso, e sim fundamentando-se naquilo que Husserl fala a respeito dele.

atos – colocamos todas estas teses ‘fora do jogo’ (...)” (HUSSERL, 1913, p.115). Ou seja, não perdemos nada e sim ganhamos aquele absoluto que abarca em si todas as transcendências do mundo. E é justamente este o campo da fenomenologia como ciência.

7.2. O MÉTODO FENOMENOLÓGICO

“O método fenomenológico se move integralmente em atos da reflexão” (HUSSERL, 1913, p.172). Contudo, como vimos, há a exigência de uma mudança de atitude de modo que poderíamos dizer que refletimos fenomenologicamente a atitude natural; e não que refletimos naturalmente (ou ingenuamente) a atitude natural. Para assegurar a pureza do método fenomenológico é metodologicamente vital que não se use um teorema ou axioma qualquer como premissa. Isso protege-nos contra confusões arraigadas em nós, seres humanos, que somos naturalmente dogmáticos. De modo que, toda ciência que sucumbe à redução fenomenológica é essencialmente dogmática. Requer-se, então, uma segurança metódica para se passar pelos encobrimentos vigentes e acessar os fenômenos (HEIDEGGER, 1926); não é uma visão casual e impensada só por ser apreensão originária e intuitiva.

O que almeja então a fenomenologia enquanto método? Husserl (1913) aponta que ela se coloca diante da vida para trazer claridade e, dentro desta, analisar e apreender as essências dos fenômenos. Alude então em trazer à perfeita claridade; e, evidentemente, existem níveis de claridade. Não se trata, portanto, de procurar algo “por trás” dos fenômenos e sim, simplesmente, colocar-lhes sob um foco maior e mais concentrado de luz. Heidegger (1926) explana isso melhor ao dizer que “atrás” do fenômeno não há nada e que, o que pode acontecer, é que ele pode estar velado, encoberto; cabe à fenomenologia desvelar, descobrir os fenômenos.

Seria justo então dizer que a fenomenologia é uma ciência descritiva? A fenomenologia quer justamente ser uma ciência descritiva das essências das vivências puras transcendentais em atitude fenomenológica (HUSSERL, 1913). Ou seja, quer ser a ciência da consciência (experiência) e dos atos intencionais assumindo uma atitude fenomenológica. E, como toda e qualquer ciência descritiva (que não é construtiva ou idealizante por definição), tem direito à existência. Até mesmo o sentido do termo “fenomenologia”, como vimos

anteriormente, é diferente de outros como teologia, biologia e psicologia por estes evocarem diretamente seus objetos de pesquisa referindo-se somente ao modo como se demonstra e se trata o que nesta ciência deve ser tratado (HEIDEGGER, 1926). “Ciência dos fenômenos” seria então apreender os objetos de tal modo que se trata tudo que está em discussão em demonstração e procedimentos diretos. Isso é de tal modo essencial que chega a ser tautológico falar em “fenomenologia descritiva”. Descrição não tem aqui o sentido de um procedimento como na morfologia botânica; refere-se mais a afastar toda determinação que não seja demonstrativa. Como em *logos*, o caráter da descrição só pode ser estabelecido pela própria coisa que deve ser descrita (ou seja, só é determinada cientificamente conforme o modo com que os fenômenos vêm ao encontro).

7.3. HERMENÊUTICA E O CÍRCULO DA COMPREENSÃO

A primeira coisa que temos que notar com relação a hermenêutica é a importância e relevância de sua utilização fora do âmbito dos textos. Gadamer (1978) relembra Schleiermacher oportunamente ao dizer que este afirmara que a arte da compreensão é necessária não só no trato dos textos, mas também ao tratarmos de pessoas. Daí, hermenêutica não seria puramente um método científico, mas uma capacidade natural do ser humano enquanto tal. Gadamer (1968) afirma que é com Heidegger que a compreensão passa a ser vista não mais como um comportamento do pensamento humano (que pode ser disciplinado metodologicamente) e sim como a mobilidade de fundo de toda existência humana.

Qual seria então a tarefa da hermenêutica? Entendo-a nesta amplitude acima descrita, Gadamer (1968) afirma que ela nada mais busca do que o sentido que se encontra em toda criação humana (e não só em textos, no discurso e na escrita). A tarefa hermenêutica se torna, então, em um questionamento voltado para as coisas mesmas. Quem quer compreender não pode abandonar-se às suas próprias opiniões; é preciso que deixemos com que aquilo que buscamos compreender diga alguma coisa (GADAMER, 1959). Essa receptividade não pressupõe uma neutralidade e nem o anulamento de si mesmo; pelo contrário, é preciso ter consciência dos próprios pressupostos para que esse algo se apresente a si mesmo em sua alteridade (possibilitando o exercício de sua verdade objetiva contra a opinião própria).

Segundo Gadamer (1959), contudo, há uma pressuposição que guia todo processo de compreender; ele a chama de “concepção prévia da perfeição”. Isso somente diz que só é compreensível o que apresenta uma unidade de sentido completa. Portanto, partimos sempre desta completude que, por sua vez, guia nossa compreensão. Devemos deixar com que algo como um texto expresse plenamente sua opinião; e aquilo que diz é a verdade completa. Segundo suas próprias palavras, “compreender significa primeiramente entender-se na coisa e, só em segundo lugar, apontar e compreender a opinião do outro como tal” (GADAMER, 1959, p.78). A primeira das condições hermenêuticas é, portanto, a compreensão da coisa; é preciso haver-se com a coisa. E o movimento de compreensão vai do todo para a parte e, desta, de volta para o todo. A tarefa crucial na hermenêutica seria ampliar, a cada círculo de compreensão, a unidade do sentido compreendido; o critério empregado é a concordância de todas as partes singulares com o todo.

Devemos ter ciência de que o milagre da compreensão “não é uma comunicação misteriosa entre as almas, mas participação em um sentido comum” (GADAMER, 1959, p.73). Citando Heidegger, Gadamer (1959) diz que a descrição torna-se evidente a todo intérprete que saiba interpretar, que evite “chutes” e hábitos mentais inadvertidos; ou seja, que se volte sempre “para as coisas elas mesmas”.

Utilizando textos como referência, Gadamer (1959) afirma que, para compreender um texto, é preciso que haja um projeto prévio que se realize. Ou seja, um sentido que surge de antemão, tão logo se mostre um primeiro sentido no texto e em sua totalidade e completude. Isso é possível (e esperado) porque sempre leremos algo com certas expectativas e na perspectiva de determinado sentido. Deve ficar claro, porém, que a compreensão do texto “consiste na elaboração desse projeto prévio, que sofre uma constante revisão à medida que aprofunda e amplia o sentido do texto” (GADAMER, 1959, p.75). Afinal, como já o dissemos, não podemos simplesmente nos abandonar às nossas opiniões acerca daquilo que queremos compreender.

Resumindo o processo hermenêutico trazido por Heidegger, Gadamer (1959) pontua os seguintes aspectos: cada revisão pode lançar outro projeto de sentido; projetos conflitantes ficam juntos até se confirmar mais univocamente a unidade de sentido; interpretar começa com conceitos prévios substituídos por mais adequados. E “esse constante projetar de novo é o que perfaz o movimento semântico de compreender e de interpretar” (GADAMER, 1959, p.75). Seguindo de perto a tarefa do compreender, logo descobrimos que devemos ousar

hipóteses que só devem ser confirmadas “nas coisas elas mesmas”. Ou seja, aquele que quer compreender não vai àquilo que quer compreender a partir da opinião prévia que possui; e sim põe à prova justamente esta opinião prévia para comprovar sua legitimidade (i.e. sua origem e validade). Isso significa que não devemos esquecer quaisquer opiniões próprias e prévias que tenhamos em relação às coisas; ao nos abirmos à opinião daquilo que queremos compreender, é pressuposta a relação desta opinião com o conjunto de nossas próprias e vice-versa.

Aparentemente, há aqui uma contradição com as noções husserianas já apresentadas sobre redução fenomenológica, *epoché* e colocar entre parênteses. Contudo, elas não são excludentes se pensarmos exatamente como Husserl (1913) e, neste processo de suspensão dos preconceitos e do mundo natural, ficar claro que não os esquecemos, que não os abolimos de nossa reflexão; e sim, tão somente, que os colocamos de fundo e depositamos toda a luz de nossa própria intencionalidade sobre aquele ato intencional (e seu correlato) cuja essência queremos conhecer. Husserl (1913) propõe um retorno à coisa mesma porque, somente deixando de lado todo discurso teórico e científico prévio sobre algo, poderíamos ter um conhecimento verdadeiro dos fenômenos que nos interessam, prestando atenção à maneira com que se mostram originariamente. E há alguma diferença disto com relação à tarefa hermenêutica?

Na urgência de voltar às coisas mesmas, a hermenêutica se mostra como uma arte (no sentido de técnica) perfeitamente adequada àquilo que nos propomos neste trabalho.

7.4. PROCEDIMENTOS REALIZADOS

Fink (1960) afirma que não existe (em sua época) um método reconhecido e já estabelecido para se estudar o jogo. A dificuldade sequer pára aí já que nem é solidamente estabelecido que o problema do jogo seja verdadeiramente um problema; seja científico ou filosófico. Enquanto que a pesquisa científica parte do fenômeno do jogo, a filosofia foca na constituição ontológica do jogo humano. Por estarmos no âmbito da psicologia, temos, ao menos, um norte inicial.

Tendo em vista nossos objetivos e problema de pesquisa expostos na introdução da presente dissertação, o que nos importa é a experiência de jogar alguma coisa. E, claro, tudo que está implicado nisto. Descobrimos logo com os autores na primeira parte do trabalho que jogar não é uma atividade e sim que o que realmente importa é o estar em jogo. Por isso, nada pareceu mais adequado para descrever o fenômeno do jogo e do jogar do que um relato pessoal de sessões de um jogo em específico.

A escolha por somente um jogo baseou-se também na evidência apontada em nosso referencial teórico que cada jogo não só é diferente de outros, como também é diferente cada vez em que é jogado. Isso poderia nos levar a discussões e comparações entre games e nos afastar do objetivo principal de compreender e desvelar o que é essencial neste fenômeno. Por isso, e assumindo que um jogo já possui os elementos essenciais do jogo em geral, optamos por apenas um: Phantasy Star.

O jogo transcorreu em uma série de sessões e, ao final de cada uma delas, foram tomadas notas curtas que permitiram, após o término do jogo, que se escrevesse um relato completo de toda a experiência de jogo, desde seu início até seu término.

Após a leitura e adequação do relato sob a forma de parágrafos, fez-se uso do método fenomenológico tal qual exposto por Husserl (1913) e outros, como Heidegger (1926) e Gadamer (1986). Suspendemos por um momento todas as teorias e pré-concepções existentes e conhecidas acerca do fenômeno do jogo e prestamo-nos à leitura atenta do relato em sua inteireza buscando o sentido essencial daquilo de que falava (o estar jogando um game). Em seguida, retornamos à teoria outrora suspendida e a re-aproveitamos para, trazendo mais luz sobre o fenômeno, tornar mais claro seu sentido. E, então, retornávamos uma vez mais ao relato e assim sucessivamente.

Não negamos que isso possa parecer falta de rigor a alguns; mas, como o próprio Husserl (1913) aponta, a fenomenologia é tão rigorosa com relação ao método que poderia até mesmo ser considerada o verdadeiro positivismo. Fink (1960, p.64) afirma que “o homem que joga não pensa e o homem que pensa não joga”. Isso não quer dizer nada mais senão que a meditação sobre o jogo não é possível senão sob o ponto de vista do “espectador”; seja da vida dos outros como da sua própria. Ou seja, ao propormos uma reflexão fenomenológica acerca do jogo, mesmo que seja com base na experiência pessoal do pesquisador, não podemos fazê-lo jogando (ou em jogo, com veremos mais adiante). Não se trata de um distanciamento, como vimos, e sim de íntima proximidade com o fenômeno que queremos

compreender. Basta que fique claro que o rigor da fenomenologia consiste em, analisando a percepção, não estar percebendo; analisando o jogo, não estar jogando; analisando a imaginação, não estar imaginando.

8 DESCRREVENDO DE PHANTASY STAR

Phantasy Star foi lançado para o Master System (ambos produzidos e desenvolvidos pela Sega) no Japão em 1987 e, enquanto que logo no ano seguinte já tínhamos uma versão em inglês disponível tanto nos Estados Unidos como na Europa, o Brasil somente teve a sua versão em português no ano de 1991. Houve um relançamento comemorativo somente no mercado nipônico para o Mega Drive e em coletâneas para consoles posteriores como Sega Saturn, Game Boy Advance e Playstation 2. Ainda que houvesse versões em inglês mais facilmente disponíveis em consoles recentes, optamos aqui pela versão em português.

Nesta parte inicial do capítulo prévia ao relato propriamente dito trataremos de delimitar um pouco do contexto do jogo. O referencial para tudo que estiver aqui é o manual em português do jogo, lançado juntamente com o cartucho no Brasil. Seria possível remetermo-nos ao manual em japonês do jogo⁶¹ para informações adicionais, contudo, como a versão escolhida para ser jogada é a nacional, seria mais produtivo nos basearmos somente nele. Esta parte, porém, não deve ser menosprezada já que é preciso entender bem do que se trata esse jogo que promete horas de “divertimento e aventura, que incluem viagens espaciais e batalhas fantásticas, no solo e no subsolo” (PHANTASY STAR, 1991, p.2).

8.1. CONTEXTO GERAL

Antes de tudo, acreditamos ser importante situar o contexto em que tudo acontece, uma descrição sucinta da situação do mundo do jogo. Estamos no Século Espacial 342 no Sistema Solar de Algol, localizado na Galáxia de Andrômeda. Circundam a estrela três planetas que são os seguintes, segundo sua ordem com relação ao sol: Motávia, Palma e Dezóris.

Palma, o primeiro, mais antigo e desenvolvido planeta, é como a Terra que conhecemos. Possui densas florestas, lagos, rios profundos, montanhas e grandes áreas abertas. Seu povo nativo, chamado de palmano, faz viagens espaciais há anos para atingir e colonizar os outros dois planetas deste sistema solar.

⁶¹ Traduzido para o inglês pelo grupo da *SMS Power!*.

Motávia, de órbita irregular, foi o primeiro planeta colonizado pelos palmanos. Possui um espaçoporto para naves que transportam desde passageiros a produtos obtidos pela mineração. Por passar muito tempo nas proximidades do sol, sua terra lembra nossos desertos: seca, arenosa e estéril. Existe um povo nativo (os motavianos) e também alguns oásis pelo planeta entre montanhas e campos repletos de gases venenosos.

Dezórís é o planeta mais distante em relação ao sol sendo, por esta razão, sempre frio e recoberto de neve e gelo. Seu desenvolvimento é lento devido, principalmente, ao clima adverso e subsolo congelado. A cada translação, ocorre um eclipse total que cobre todo o planeta por dez dias. Durante este período, os dezorianos nativos acendem tochas sagradas usadas em rituais de magia pela fertilidade ao longo do ano.

Lassic, o rei que governava a partir de Palma, provia tudo que seu povo precisava em um governo monarquista, mas democrático. As coisas, porém, começaram a mudar com uma nova religião cujos sombrios sacerdotes (jamais vistos em público) prometiam a imortalidade a seus seguidores. O bom rei já era velho e, por temer a morte, foi seduzido e se tornou no primeiro de seus adeptos. Com isso, ele se transformou totalmente, principalmente a partir do momento que passou a usar uma armadura confeccionada por eles que parecia torná-lo em alguém perverso e corrupto: impostos injustos começaram a ser cobrados; uma crise sem precedentes atingiu a indústria, o comércio e a agricultura dos três planetas; cidades se tornavam cada vez mais decadentes. O sofrimento do povo aumentava a cada dia. Mas foi somente quando criaturas, monstros e mortos-vivos começaram a assolar todos os lugares que a razão das mudanças de seu governante vieram à tona: o uso de magia negra.

Ainda que alguns cidadãos tenham iniciado uma conspiração contra o tirano, os robôs policiais que patrulhavam os planetas eram implacáveis e, em uma de suas ações, apanharam Nero, um trabalhador do espaçoporto de Camineet (capital de Palma)⁶², e o feriram de morte. Antes de morrer, ele outorgou a sua missão e a sua espada a Alis, sua irmã. Disse-lhe que procurasse um guerreiro chamado Odin que certamente a ajudaria. Após ele ter expirado, “Alis levantou a espada para o céu e jurou que a morte de Nero seria vingada” (PHANTASY STAR, 1991, p.4).

Encontramos personagens durante o jogo com informações úteis e pistas. Outros se unem a nós em nossa meta. Estes que podemos controlar, os chamados de personagens

⁶² Aqui podemos indicar uma pequena diferença com a versão japonesa e uma das razões que nos levariam a discussões não pertinentes a este trabalho. Segundo a versão original, Nero seria um trabalhador do espaçoporto de Paseo, capital da Motávia.

principais⁶³, são quatro. Alis é a jovem que, como vimos, decidiu vingar a morte de seu irmão derrubando Lassic do trono. Em seu caminho para se unir a Odin (que já estava envolvido na missão de destronar o tirano), encontra Myau, um animal parecido com um gato que fala a língua dos palmanos e que conhece tal guerreiro muito bem. O último a entrar para o grupo de personagens controláveis é Noah, um grande feiticeiro que vive em Motávia e amigo próximo do governador deste planeta.

8.2. TAREFA DO JOGO

O objetivo do jogo é bem claro: encontrar e derrotar Lassic. Sabemos disso tão logo assistimos à abertura do jogo como também ao abrir o manual no qual está escrito: “o grande objetivo é derrotar Lassic, o perverso tirano da galáxia” (PHANTASY STAR, 1991, p.2). Porém, é preciso ganhar experiência e força antes de fazê-lo. Logo na primeira página, durante a tentativa de definir Phantasy Star em algumas poucas palavras, lemos que seria um jogo no qual o jogador tem um papel ativo e que, para completar o objetivo principal do jogo, existem vários outros desafios a serem enfrentados ao mesmo tempo em que se tenta encontrar companheiros de armas, itens mágicos, armas e armaduras. Afirmam ainda que, no meio disso tudo, aprenderemos cada vez mais sobre o Sistema Solar de Algol e também mais detalhes sobre Alis e seus amigos. É preciso então, para que passemos por tudo isso, que assumamos como nossa a missão de Alis e entremos no jogo.

Contudo, ainda que tenhamos um objetivo definido, não há uma “maneira melhor” de concluí-lo. Todas as áreas devem ser exploradas e existem muitos caminhos a seguir para se cumprir os objetivos que vão se apresentando. Não é incomum que itens, pistas e armas se encontrem fora da linha principal da história do jogo. Assim como não é raro que nos percamos em dado momento e fiquemos vagando por algum planeta sem saber exatamente para onde ir. Os próprios mapas oferecidos no manual são incompletos e nos instigam diretamente a descobriremos o resto por nós mesmos, seguindo as pistas que obtemos e que julgamos serem corretas conforme nosso julgamento. Embora haja sempre a influência da

⁶³ Em inglês, seria feita a seguinte distinção: *PC* (*player character*) e *NPC* (*non-player-character*)

sorte, é inegável que as escolhas que fazemos durante o jogo afetam diretamente o destino bem sucedido ou mal sucedido da empreitada de Alis.

8.3. INFORMAÇÕES ADICIONAIS

O manual serve também para indicar uma série de coisas que auxiliam o jogar enquanto se joga. E, como não estamos partindo do princípio que todos os leitores deste trabalho tenham jogado este jogo, tal esclarecimento faz-se necessário; mesmo sabendo que geralmente é comum que não se leia o manual, aprendendo tudo enquanto se joga. Uma destas coisas é, por exemplo, o uso do controle. Além do movimento que se faz com os personagens pelos botões direcionais, o jogo é dirigido principalmente por menus. Isso significa que as ações de personagens, como o uso de itens, são controladas por listas e relações de comandos. Há dois tipos principais de menus: um que é aberto em qualquer momento fora do combate; e outro que aparece automaticamente quando um inimigo surge diante de Alis e seu grupo. O menu de combate mostra o adversário em tela, seu nome e número; pode-se optar com cada personagem entre atacar, usar magia, item, falar com o monstro ou fugir. As únicas maneiras do embate se encerrar é com uma fuga bem sucedida, falando com o inimigo ou se este for derrotado. O menu fora do combate envolve o estado dos personagens (seu nível de saúde, pontos de experiência, armas equipadas e coisas do tipo), magias que se pode usar, itens, a busca por alguma coisa naquela área do jogo e a possibilidade de se salvar o progresso na memória (para que retomemos de onde o jogo foi suspenso sem precisarmos voltar tudo desde o começo)⁶⁴. Pela própria magnitude do jogo, ele não pode ser terminado em um único dia⁶⁵ e, por esta razão, há uma bateria acoplada no cartucho que permite salvar até cinco jogos para que se continue, em sessões de jogo subseqüentes, exatamente de onde se parou.

No manual há também uma descrição detalhada das armas do jogo. Isso é útil já que, pela limitação de caracteres, ao ler algo como ESP. P, o jogador pode até inferir corretamente o que seja, mas o manual indica a que a abreviação de fato se refere: Espada Pequena. Saber

⁶⁴ Essa descrição pode parecer confusa e, por esta razão, recomendamos que observem as imagens no ANEXO A, ao final deste trabalho.

⁶⁵ Ainda que os redatores do manual digam isto, é possível sim terminá-lo em um único dia se se souber exatamente o que se fazer, não se perder nos labirintos muitas vezes e escapar da maioria das batalhas. Há inclusive um recorde, estabelecido por Jonathan “Brightstar” Fields em 2005 com a versão lançada para Game Boy Advance em cinco horas e quarenta minutos.

disso auxilia na hora de decidir se se compra determinado item ou não. O texto ainda descreve os veículos que poderemos usar: Landrover (capaz de cruzar terrenos em Motávia com gigantescas Formigas-Leão); Hovercraft (que permite cruzar rios, mares e lagos) e o Cavador de Gelo (que permite que passemos por seções menos sólidas de gelo no planeta Dezóris).

O manual ainda oferece dicas valiosas para tornar o jogo agradável e desfrutado completamente, tais como: salvar constantemente (para evitar horas de frustrações ao morrer e ter que percorrer de novo um longo caminho); anotar as pistas obtidas com monstros e outros personagens; explorar tudo para colher informações que nos levem à etapa seguinte; visitar lojas e gastar dinheiro sempre que possível e necessário; fazer mapas de labirintos (tanto para encontrar novamente sua saída como para evitar armadilhas); usar as melhores armas e itens contra os inimigos; checar sempre o estado dos personagens antes de abrir baús (que podem ter armadilhas).

Com todas estas informações (ou mesmo sem elas), é possível iniciar o jogo. Basta colocar o cartucho no console e, em seguida, ligá-lo. Peço desde já que não estranhem o uso da primeira pessoa do singular no tópico a seguir (e mesmo neste parágrafo); seria impossível fazer um relato pessoal impessoalmente. Seria igualmente difícil não relatar momentos de interrupção e pausas entre as diversas sessões do jogo; contudo, tendo em vista que eles se mostram frequentemente durante o relato, optamos por não retirá-los do relato ou submetê-los a notas de rodapé. Tal escolha se deu pelo fato de que, como verão a seguir, momentos em que não estamos jogando parecem ser constantemente referenciados ao falarmos em jogar um jogo.

8.4. JOGANDO PHANTASY STAR

Tudo começou quando, refletindo sobre qual jogo escolheria para fazer este relato⁶⁶, não tive dúvidas que deveria ser Phantasy Star. Não foi uma mera escolha aleatória. Era um jogo que eu queria jogar de novo (e terminar pela sexta ou sétima vez). Minhas primeiras memórias com relação são bem antigas e perpassam as doces lembranças que tenho de ir a locadoras à tarde, na esperança de encontrar algum bom título por lá. Meu primeiro encontro

⁶⁶ Conforme sugerido e solicitado pela banca no Exame de Qualificação.

com esse cartucho foi, na verdade, com a sua caixa. A imagem com guerreiros lutando à frente de uma grade quadriculada era muito diferente daquelas mais simplistas que estava acostumado em outros jogos que geralmente alugava⁶⁷. E o texto na parte de trás também era muito convidativo⁶⁸. Lembro-me que, da última vez que o vi de fato em uma locadora, “esqueci-me” de devolvê-lo no dia seguinte e o mantive comigo durante uma semana inteira, sem ter tido o sucesso de terminá-lo⁶⁹. Devo acrescentar que não é o único jogo que evoca boas lembranças infantis e adolescentes; muitos outros do mesmo período, anteriores ou posteriores também o fazem. Muitos dos quais jogo ainda hoje sempre que tenho tempo. Mas não eram estes outros que queria jogar; era este.

Estranho, talvez, começar a falar do jogo tão antes de jogá-lo. Mas eu sinto que o próprio querer jogar é querer jogar alguma coisa. E, enquanto pensava em qual jogo jogar, foi este que veio rapidamente à minha mente. Embora hoje não envolva a locação da fita e o anseio de encontrá-la na prateleira, algumas coisas ainda se mantêm mesmo o jogo sendo já um tanto quanto antigo para os padrões de desenvolvimento tecnológico que vivenciamos em extrema rapidez. Primeiro, liguei o Master System na minha televisão e na rede elétrica, pluguei o controle padrão do console e liguei-o primeiro sem nenhum cartucho para ver se estava tudo em ordem. Tendo tido sucesso, desliguei-o e, dando uma soprada não recomendada no cartucho para tirar a poeira (mas que nunca falhou aqui em casa!), inseri-o e o jogo começou.

Logo na primeira tela, começa a música que ressoa até hoje clássica, nostálgica e em extrema relação com o jogo. Com a imagem da heroína principal estampada na tela, há duas opções: começar do início ou de algum jogo salvo. Como o que eu queria mesmo era jogar tudo desde o princípio, escolho a opção que me permite começar do início.

Nas pequenas cenas de abertura, já é colocado um contexto não só temporal (o ano em que tudo se passa) como também espacial (o sistema solar)⁷⁰. A cena da morte de Nero que, como já o dissemos, conhecemos como o irmão da protagonista, é o mote que justifica o

⁶⁷ Para referência aos leitores e, para não poluir o relato, optamos por colocar as imagens em anexo. Uma imagem da capa se encontra no Anexo I.

⁶⁸ Texto este que foi incluso também nas primeiras páginas do manual.

⁶⁹ Nesta ocasião, havia alugado duas fitas. Ignorei a segunda completamente depois de começar a jogar Phantasy Star e, principalmente, depois de notar o problema da bateria de lítio de que falarei a seguir e que me impedia de salvar meu progresso no jogo. Não jogava durante o dia todo, somente à tarde, após voltar da escola.

⁷⁰ É importante lembrar que, como apontamos, muitas pessoas não lêem o manual. Tempos atrás, isso poderia acontecer por terem alugado e não comprado o jogo; seja como for, fica o alerta de que não é mera redundância. Somente nos detivemos em alguns dados do manual em um momento anterior para que não houvesse uma estranheza tão grande como quando nós, jogando pela primeira vez um jogo, experimentamos.

começo da jornada de uma jovem que mal sabe lutar, rumo à vingança e a conseqüente libertação do povo de um ditador tirano. Uma jovem que controlamos e sobre quem temos responsabilidade. E esta mesma cena já aponta logo a primeira coisa que temos que fazer: encontrar Odin.

Uma vez no controle de Alis na cidade de Camineet, posso andar pelas ruas, falar com as pessoas, entrar em suas casas e pedir informações que me levariam a descobrir o paradeiro de Odin ou indicar por onde deveria procurar. Além de descobrir limites ainda intransponíveis por mim neste começo do jogo como, por exemplo, o espaçoporto, ainda inacessível (e que, nas primeiras vezes que joguei, me incomodava com isso e tentava descobrir como passar por lá). É claro que eu me lembro dos lugares que não posso ir ainda, o lugar em que Odin está e com quais personagens eu simplesmente devo conversar. Mas mesmo assim, como fiz em todas as cidades daqui até o final, falo com todos e sempre me surpreendo com as coisas que leio; algumas que até seriam interessantes para discutir com outros fãs da série. Comentei sobre a música de abertura, mas a música das cidades também me traz recordações das primeiras vezes que joguei esse game; principalmente porque não avançava muito devido à minha pouca idade e porque, nestas vezes, dividia o controle com uma prima mais velha, que comandava nas partes dos labirintos (assustadores, pelos inimigos aparecendo do nada e armadilhas traiçoeiras), enquanto que eu ficava responsável pela parte externa (incluindo as cidades).

Após ignorar veementemente o aviso dos guardas para que não saísse da cidade, estou nas planícies de Palma. Das primeiras vezes que me aventurei em Phantasy Star, eu ficava vagando a esmo, sem saber o que fazer neste início do jogo, derrotando inimigos mais fracos e sendo derrotado por outros muito mais fortes; tanto que foi entrando em todas as lojas que um item, numa outra cidade, chamado “secreto” me chamou a atenção. Como eu sabia que este item é necessário, já me encarreguei da primeira tarefa de paciência neste jogo: reunir dinheiro suficiente para comprá-lo, pois me permitiria usar o espaçoporto (um item que no inventário seria chamado de “passe”). Não havia esquecido da tarefa de encontrar Odin, mas eu sei que não adiantaria ir até a caverna ao Sul (que algumas pessoas indicam como sendo a de Medusa) somente para vê-lo petrificado. Ir até lá agora só me faria vê-lo petrificado e voltar a tentar obter recursos para este item. Por isso, para não perder ainda mais tempo, exercitei um pouco minha paciência para obter o dinheiro. Nas primeiras vezes eu gastava horas com isso. Mas eu descobri, em outras vezes que joguei, que seria muito melhor gastar o

primeiro dinheiro que conseguisse para adquirir uma espada mais forte e rumar para locais com inimigos que, derrotados, renderiam mais dinheiro. Por isso, essa primeira etapa nem requer mais tanta paciência; até me parece que passa rápido. Lembro que, daquela vez que fiquei com o cartucho uma semana, a bateria de lítio que permitia salvar o progresso estava com problema e, sem saber disso, tive que fazer isso tudo de novo para chegar onde estava mais uma vez.

Seja como for, mesmo comigo combatendo inimigos em lugares específicos, nas minhas viagens sem rumo de antes, eu me deparava com os limites estabelecidos pelo próprio jogo. Simplesmente havia lugares que eu sabia que, naquele momento, não poderia ir. Eu percebia isso pela dificuldade dos inimigos (que, ou me derrotavam facilmente, ou a batalha árdua não compensava para minha meta), pelo mar, por uma floresta densa dentro da qual podia ver uma vila e por portas que ainda não podia abrir. Ou seja, embora até pudesse andar em direção a estes lugares, ou portas, ou florestas densas, ou monstros me impediam de me manter ali. Jogando agora, eu sabia até onde eu poderia arriscar e onde seria exagerado fazê-lo por enquanto; e ia avançando conforme ia se mostrando possível.

Phantasy Star é um jogo arriscado em muitos pontos. Neste começo de jogo, é muito fácil ser morto em batalha. Eu mesmo quase fui morto por inimigos bem fracos (quase mesmo – se Alis tropeçasse na grama macia de Palma, eu teria que voltar à tela-título). E não foi por descuido, ou por ter me arriscado em lugares mais perigosos; foi por azar mesmo. Na realidade, seria mais sorte porque sobrevivi e pude me recuperar. Só que isso não é ruim. É importante salvar constantemente para evitar o aborrecimento de ter que repetir muitas coisas; mas mesmo assim, cada passo que damos nesse jogo é um tanto arriscado. A própria impetuosidade de querermos vingar Nero e salvarmos Algol, ignorando os guardas de nossa cidade já mostra um pouco disso. É preciso que nos lancemos à aventura; mas isso não significa que vamos nos entregar à morte de mão beijada. Assumi vários riscos, mas nenhum no qual não houvesse possibilidade nenhuma de eu conseguir avançar. Eu sabia, portanto, onde estavam os monstros que, com minha força atual não poderia enfrentar. Por esta razão ficava indo e voltando entre duas cidades até que adversários aparecessem e eu pudesse derrotá-los. E retornava para Camineet quando estava quase morrendo para me recuperar gratuitamente na casa de uma gentil NPC, Suelo.

Durante este processo em que obtinha dinheiro, minha sobrinha de (quase) quatro anos veio me ver e disse que queria jogar um pouco comigo. Ela sempre faz isso quando me vê

jogando alguma coisa. Eu a sentei em meu colo e explicava o que ela me perguntava e deixava com que ela movesse a personagem na tela e atacasse os monstros. Depois de um tempo, ela se cansou e foi cuidar de suas coisas.

Após conseguir o suado dinheiro necessário, pude comprar o item e usar o espaçoporto. Após adquirir um passaporte no próprio espaçoporto (para o qual também havia coletado dinheiro), pude rumar para o planeta Motávia. Uma vez em sua principal cidade, ao entrar em uma loja de animais seu dono ofereceu-me um tipo de gato em troca de um pote raro que obtive na primeira cidade com um amigo de Nero. Esse gato falava, conhecia Odin e sabia como fazer para ajudá-lo. Ele se une ao grupo aumentando um pouco o número de inimigos que encontrava por vez. Retorno então até a caverna da Medusa, pela qual passei e ignorei anteriormente, e uso um item que Myau tinha para transformar a pedra em carne de novo. Odin, então, volta ao normal, une-se ao grupo e diz que escondera uma bússola naquela mesma caverna; bússola esta que, longe de ser inútil, permite que eu entre na floresta densa que não podia entrar anteriormente, permitindo-me acessar a vila que antes somente contemplara.

Vou então até esta vila que fica próxima à caverna da qual acabei de sair. Nela, um de seus habitantes me fala que escondeu uma espécie de chave-mestra para cadeados em um armazém de Camineet. Pego-a depressa porque é um item crucial no jogo e que precisarei em breve. Lembro, então, que precisaria ir agora ir visitar o governador de Motávia já que alguns personagens me disseram que ele não gostava de Lassic, o tirano contra quem queria vingança. Mas eu também me lembro que, mesmo abrindo a porta que me leva até ele, preciso estar com um presente. Um doce, mais especificamente. Então, fico ali em Palma mesmo porque é ali que vou ter que encontrar uma confeitaria.

O problema é que a única loja de bolos fica em um labirinto muito difícil naquele momento do jogo. Enquanto jogo, não tenho como me esquecer que das primeiras vezes que joguei, fiquei muito tempo nele, sem conseguir sair e morrendo constantemente. Mesmo assim, arrisquei ir até lá. Morri algumas vezes somente no caminho para chegar até lá. Retornei ao meu save (devidamente gravado antes dessas tentativas) todas as vezes.

Até que o telefone tocou. Atendi e, como era para mim, pausei o jogo e só retornei a ele depois.

Tentando mais uma vez, vi que não conseguiria avançar muito e, cansado de tanto morrer, decidi parar um pouco. Já estava jogando há mais ou menos uma hora; o que é

pouquíssimo tempo em comparação com o tempo que na infância levava para chegar até aqui (seja descobrindo o que fazer como fazendo mesmo).

Durante esta pausa, aproveitei não só para tomar água como para ouvir um pouco de música e ler algumas coisas para um artigo que estou pensando em escrever. Cheguei até a deitar um pouco no sofá. Tendo feito isso tudo em meia hora, voltei ao jogo, descansado.

Como estava sendo muito derrotado, decidi novamente juntar algum dinheiro para comprar armas, armaduras e itens melhores. Mudei de idéia, porém, e optei por arriscar um pouco mais e ir até um outro labirinto, igualmente difícil, fugindo de todos os inimigos só para conseguir uma arma nova para Myau. Tenho sucesso até que alcanço o inimigo que guarda essa arma. Ele pode aparecer sozinho ou em vários; mesmo aparecendo somente um deles, eu não conseguia vencê-lo. Ao invés de retornar do meu save feito antes de entrar ali, decido tentar retornar sozinho para não perder o dinheiro e os pontos de experiência que obtive até chegar lá. Isso me custou muito tempo. Mas muito tempo mesmo. Mesmo salvando com frequência (a cada andar que subia com sucesso), não era raro encontrar um inimigo forte que me impedia de escapar e me derrotava em poucos lances. Isso somente me ajudou a não revogar minha decisão de simplesmente voltar ao meu save; ficava imaginando ter que passar por tudo aquilo de novo com um nível baixo e sem muito dinheiro. Após quarenta e cinco minutos de tentativas frustradas (e muito mais mortes do que as que sofri tentando alcançar a caverna do bolo), consegui sair e salvar em um lugar mais seguro.

Por ter conseguido sobreviver, fico satisfeito e esperançoso de conseguir pegar o bolo em uma das cavernas que não conseguia sequer me aproximar antes. Decido tentar ir até lá de novo; agora mais bem preparado (tendo comprado muitos itens para me curar se fosse necessário) e tendo exatamente a quantia necessária para comprar o doce. Comprei somente uma das armas que planejava comprar. Fui melhor que na outra caverna e consegui sair com o bolo com uma boa margem de segurança. Este é o primeiro labirinto difícil do jogo; mas é muito simples em comparação com outros que virão. Muitos jogadores fazem à mão seus próprios mapas e outros usam guias e manuais que mostram ao jogador exatamente o que fazer para sair dos labirintos (e até mesmo o que ir fazendo a seguir no jogo). Eu geralmente não os uso porque creio que ficar só seguindo instruções pode tornar o jogo meio monótono, linear e entediante.

De qualquer maneira, levei então o bolo ao governador de Motávia. Ao falar com ele, é evidente que deposita as esperanças no meu grupo para derrotar o tirano. Contudo, ele

aponta que precisaria de mais ajuda e me entrega uma carta para levar a um mago recluso numa caverna ao norte chamado Noah. E diz para que eu descanse e durma um pouco. Que é o que os personagens fazem.

Aparece então uma mensagem anunciando que Alis estava tendo um pesadelo. Quando um monstro surge para combatermos, lembro-me do salto que dei quando ele apareceu da primeira vez que cheguei neste lugar. Aquele rosto, diferente de todos os outros inimigos vistos até então, me aterrorizou profundamente. Como eu jogava nesta época somente as partes das cidades e dos mapas dos planetas, porque me assustava com facilidade com monstros aparecendo nos labirintos e com as armadilhas, não é difícil imaginar que aquilo foi um choque para mim. E fiquei mal por não ter conseguido derrotá-lo ao pensar que teria que ficar muito mais forte para ter sucesso; mas aliviado ao ver que não retorno à tela-título. Não só era uma batalha que, teoricamente, tinha que perder de qualquer jeito, como também era um pesadelo. Tanto que, das vezes que se seguiram, nem ficava me preocupando muito em tentar vencer e deixava que ele me derrotasse depressa; que foi exatamente o que fiz desta vez.

Assim como não tenho boas memórias da caverna com o bolo, também tenho péssimas memórias da caverna que Noah habitava. Eu morria muitas vezes naquele lugar e, desde então, sempre escolho comprar as melhores armas disponíveis antes de ir até lá. E imaginei que seria mais um processo cansativo. Provavelmente muito mais que aquele do começo do jogo; afinal, precisaria de mais que dez vezes o dinheiro necessário para comprar o passe no início do jogo. Vagando pelo mapa e vendo a quantia irrisória de dinheiro que obtinha a cada luta, lembrei-me de um inimigo forte que sempre evitava, mas que, talvez, àquela altura podia derrotar e que me daria um bom dinheiro. Arrisco-me com um deles e tive sucesso. Faço isso durante alguns minutos e consigo a quantia necessária rapidamente.

Mais forte e bem equipado decido voltar àquela caverna para pegar a arma do Myau também. Faço isso muito facilmente e saio sem qualquer problema. Rumo então à caverna entregar a carta para Noah. Acostumado a esta parte depois de tantos anos, cumpro a missão rapidamente. Ao sair do labirinto, não tenho como esquecer a emoção da primeira vez que consegui sair da caverna com vida e ver o desenho de Noah andando no mapa. Lembro ainda que havia ficado um ou dois dias tentando sair de lá e que todo meu grupo (com exceção de Noah) estava morto (de modo que somente ele aparecia no mapa).

Em minha conversa com Noah, o mais novo membro do grupo, quando ainda estava na caverna, ele indica, que um bueiro no espaçoporto em Palma permite que nos dirijamos a uma vila para além do mar que impedia meu avanço. Bueiro este que, antes de chegar nesta parte do jogo, nunca tinha visto como bueiro. Nesta nova localidade, alguns personagens indicam que preciso encontrar um cientista chamado Luveno. Outros também falam sobre a atual localização da Medusa (que ainda possui a arma mágica que fez Odin enfrentá-la anteriormente). Contudo, por serem habitantes pobres da vila, só falam se compartilho comida. Lembro que resgatar o Luveno de sua prisão é rápido e simples. Faço isso depressa e, logo depois, salvo o jogo mais uma vez e decido parar um pouco por estar cansado e lembrar que seria um longo caminho até encontrar o robô (chamado Hapsby) que me permitiria usar a espaçonave construída por esse cientista.

Quando volto, noto o espaço vazio fora da tela em que os personagens não andam e praticamente nada é mostrado. E percebo que me esqueço completamente disso enquanto jogo. O que me importa quando estou jogando é o que acontece em tela com os personagens, os monstros, o cenário e tudo mais. Assim como, ao jogar Ludo, o piso em que apoiamos o tabuleiro não é importante⁷¹.

Então, aventuro-me pelo longo caminho, passando por um lago de lava, uma vila destruída, uma caverna, uma praia cheia de adversários difíceis e outra vila, alcanço a última cidade possível e compro o item que preciso para encontrar o Hapsby. E, como já estou lá, enfrento um inimigo que aterroriza a cidade com seus experimentos com animais e que teria que derrotar de qualquer maneira em algum momento. Só confirmo se tenho uma magia de Myau que me permite vencer a luta impedindo que seus ataques atinjam meu grupo. Eu já a tinha aprendido e, então, após derrotá-lo, obtenho o mesmo pote que havia trocado por Myau tempos atrás. Decido juntar dinheiro somente para comprar uma armadura para Myau, ainda que muitos outros itens que vi pelo caminho sirvam a ele e também aos outros personagens. Mas como sei, por ter jogado anteriormente, que vou precisar gastar um pouco mais adiante com um item indispensável (o Landrover), quero evitar ter que ficar muito tempo obtendo dinheiro sendo que até posso adquirir equipamentos melhores depois.

Vou, então, a uma das cidades que encontrei neste longo caminho, uso o item comprado em uma pilha de sucata e descubro Hapsby. Em seguida, me dirijo ao segundo

⁷¹ Aqui há alusão ao fato de que no Master System, uma pequena faixa entre a tela do jogo e o limite do monitor é preenchida com cor. René Dare e Marcelo Paschoalin contribuíram na confirmação e melhor entendimento técnico do padrão do console neste.

planeta com minha própria espaçonave. Saindo da cidade em que chego, alcanço uma caverna que me levará a uma outra que se encontra protegida por uma muralha de pedra e um pequeno lago. Enquanto ando por ela, procuro uma passagem secreta, que lembro ter dinheiro suficiente para comprar o Landrover. Contudo, nesta minha busca, acabo encontrando um inimigo fortíssimo e uma arma muito boa, que nunca me lembro que estão ali. Das últimas vezes que joguei e procurava pelo dinheiro, eu encontrava esse inimigo. Quando alcanço a cidade ao final deste túnel, percebo que estou ficando com sono. Decido voltar depressa à caverna, encontrar o dinheiro, matar um dragão, que tem um item necessário mais adiante, e retomar o jogo somente no dia seguinte. Essas tarefas são bem simples e, tendo-as completado em pouco tempo, abandono o jogo para poder repousar.

No dia seguinte, só pude recomeçar a jogar à noite já que tive o dia todo cheio de coisas a fazer. Embora em alguns momentos me pegasse ansioso para voltar ao jogo para descansar dos meus afazeres, ficava tentando lembrar exatamente onde tinha parado e o que faria a seguir.

Assim que voltei a ele, lembro de dois itens referenciados por alguns personagens anteriormente e que não peguei pelo cansaço. Um deles é uma flauta, que permite uma saída rápida dos labirintos (e poupa um tempo precioso), e o outro o Hovercraft que me permite atravessar lagos de lava sem tomar qualquer espécie de dano, mares e lagos. Após adquiri-los, começo a usar o Landrover assim que estou no mapa principal dos planetas porque, sendo ele mais rápido, eu encontro menos inimigos em meu caminho a determinados locais. Com o Hovercraft recém-adquirido, vou até uma cidade-ilha em Palma comprar uma máscara de gás, que me permitirá adentrar uma outra cidade (rodeada por um gás mortífero) em segurança.

Neste momento, começo a prestar mais atenção ao uso dos botões do controle. Com o direcional, movo o personagem pela tela e escolho as ações deles. Com os outros, confirmo ou cancelo opções. E, além disso, durante as batalhas (mas não somente durante elas) planejo o que fazer realmente em jogo. O movimento real dos meus dedos leva a um movimento real em tela (seja dos bonecos andando e atacando como também a abertura dos menus).

Nesta cidade rodeada de um gás letal, há uma personagem interessante. Ela pergunta ao grupo: “Você gosta dos jogos da TecToy?”. Ela coloca uma questão, em jogo, que nos faz lembrar que estamos jogando um jogo. Enquanto jogo, não fico pensando que é só um jogo (tenho tarefas a realizar nele); mas é uma fala que só faz sentido a nós, jogadores, sem relação alguma à história e totalmente sem sentido aos personagens que controlamos. Não tem como

negar que, na primeira vez que li isso, um sorriso esboçou-se em meu rosto. É divertido esse tipo de coisa em doses pequenas (esse tipo de interferência em excesso poderia arruinar o envolvimento do jogo). Nesta mesma cidade, há alguém que pede para que compartilhe comida com ele, mas ele somente agradece (ao contrário de todos os outros que encontrei até então).

Enquanto caminho, lembro que o comando “fala” durante certas batalhas permite com que o combate se encerre sem danos se o inimigo entende o que dizemos. E lembro ainda em quais inimigos poderia utilizar isso. Para evitar batalhas desnecessárias, começo a usá-lo com alguma frequência com os inimigos capazes de entender a linguagem de Alis e seu grupo.

Quando chego neste momento do jogo (e a própria jornada à cidade do gás), há uma série de pequenas coisas opcionais a fazer, envolvendo coleta de itens. Cabe a mim escolher em que ordem as quero completar e até mesmo se as quero fazer ou não. A minha primeira decisão é me recusar a fazer uma delas que é derrotar Medusa. Embora o machado que posso obter ao derrotá-la seja forte, sei que ele falha muitas vezes, sendo melhor utilizar uma arma que cause dano fixo ao invés de ficar dependendo somente da sorte. Além disso, a torre em que ela se encontra é difícil, muito demorada e com vários andares. Não quero perder meu tempo na busca por algo que sei que não vou usar e deixo para lá. Contudo, as outras tarefas opcionais certamente valem a pena; faço aquelas que posso completar nos dois primeiros planetas e então decido finalmente ir explorar o terceiro planeta.

Uma vez lá, compro armas melhores e passo por uma série de cavernas até alcançar uma outra cidade. Ao alcançar esta última, opto por salvar e descansar um pouco antes de uma série de labirintos relativamente longa (alguns obrigatórios e outros opcionais, mas que valem a pena pelos itens que encontro).

Nesse período, acabo conversando com amigos meus e o tempo passa. Cheguei até mesmo a jogar alguma coisa com eles via internet, mas não retomei Phantasy Star no mesmo dia. Sequer no dia seguinte já que fiquei ocupado com uma série de compromissos familiares.

Retomando o jogo depois de tanto tempo, tento me lembrar onde exatamente estava e o que planejava fazer. Neste processo, lembro-me de duas coisas que me chamaram a atenção ao início do jogo e na última sessão; ambas me fizeram pensar em compartilhá-las com um amigo meu, conhecedor da série, que, junto comigo e outros, divaga sobre aspectos da história e de todo o universo do game. Tomo uma breve nota delas e prossigo com o jogo.

Depois de passar pelos labirintos e obtido os itens necessários e opcionais, tento lembrar o local exato de usar o cavador de gelo que acabara de comprar. Sempre me confundo nesta parte graças às muitas cavernas pelas quais passo e, para evitar uma série de batalhas cansativas e enfadonhas, recorro a um mapa do planeta que indica o local preciso ao qual devo ir para obter um item sem o qual não posso prosseguir. Tendo vendido o caro cavador de gelo por metade do preço, ainda preciso reunir dinheiro para comprar outros equipamentos fortes (inclusive uma armadura caríssima); então, recorro mais uma vez à paciência para obter dinheiro antes de rumar em direção ao mais longo labirinto do jogo. Enquanto faço isso, imagino que minha passagem por lá se tornaria mais fácil se usasse a ajuda de algum mapa indicando o caminho a se tomar no labirinto cheio de bifurcações, becos sem saída e armadilhas. Mas acabo deixando isso para lá e decido ir pelo que me lembro, acertando e/ou errando conforme caminho.

Antes de chegar lá, porém, preciso passar por uma pequena prisão e, depois, por uma caverna simples e um lago de lava. Ao colocar-me frente à primeira porta mágica na prisão, lembro-me da sensação que tinha ao vê-la pelas primeiras vezes em que jogava. Quando menino, sabia que precisaria de mágica para abri-la (um personagem diz em uma cidade que algumas portas só se abrem com magia), mas demorei muito para conseguir passar por ela. Sempre imaginava o que estaria por trás dela. Afinal, sendo um lugar tão próximo a Camineet, ela se mostra desde o começo do jogo como um local-limite que não posso adentrar até o momento certo.

Uma vez neste labirinto, eu me lembrava que a primeira coisa que devia fazer era obter dois itens. Um deles seria crucial para prosseguir no jogo e o outro, opcional, me permitiria abrir as portas seladas magicamente sem despendar de pontos de magia de meus personagens; o que me ajudaria a poder usar mais poder mágico contra Lassic. Tendo-os obtido, achei melhor retornar a um local seguro, salvar o jogo e então ir direto pelo caminho correto (ou, o que acabou ocorrendo, tentar segui-lo sem me perder). Ainda que tenha me enganado em algumas bifurcações, alcancei o topo da torre, em direção ao tirano de Algot⁷².

Alguns itens me permitem ver um castelo flutuante e também chegar até ele. Uma vez lá, há uma cidade antes do palácio propriamente dito. Alguns de seus habitantes nada dizem; outros tentam me impedir de prosseguir dizendo que é inútil levantar-se contra Lassic

⁷² Claro que o “labirinto mais difícil do jogo” não foi tão simples assim. Eu errei muitas vezes o caminho até que finalmente acertasse (tanto para pegar os dois itens como para seguir até o topo da torre).

(semelhante a muitos outros antes de chegar à torre). Mas é preciso ousar para prosseguir com o jogo. Não é ignorar o que eles dizem, mas seguir em frente, a despeito do que nos alertam.

Na metade do caminho, já dentro do palácio, pausei o jogo para poder levar minha sobrinha à escola. Ao retornar, aproveitei para almoçar, ver e-mails e descansar um pouco deitado. Depois, retomei o jogo.

Ao chegar diante do último chefe, é apresentada uma escolha que não afeta em nada a história. Lassic pergunta se eu mataria um homem velho; se bem entendi a Alis, seu grupo e a situação de Algol, ela certamente diria que “sim” e é isso que respondo. Ao derrotá-lo, ele morre e a vingança que moveu a heroína até ali é completada. Contudo, nada de encerramento e nem *game over* por enquanto. Surge a mensagem de que tenho que correr ao governador de Motávia e falar que fui bem sucedido. Quando chego lá, o governador está desaparecido e, caindo em um labirinto, descubro uma entidade maligna no local (chamada Dark Falz). Após derrotá-la (com certo custo, mesmo para mim que já passei por este adversário várias vezes em outras ocasiões), o governador se mostra e diz que havia sido dominado por aquele que acabei de vencer e que era o verdadeiro vilão. Ele revela ainda que Alis é descendente de um antigo rei de Palma e pergunta se ela quer ser coroada rainha. Eu respondi que sim, mas da primeira vez que terminei o jogo disse que não. A resposta positiva ou negativa muda algumas poucas linhas de texto, e só.

Sem largar o controle, contemplo o encerramento todo até chegar novamente à tela-título. Nela, posso novamente escolher começar o jogo de novo ou voltar de um de meus saves. Mas decido que agora não; quem sabe daqui a algum tempo eu volte a ele de novo. Não nego, porém, que terminei este já pensando em jogar o restante da série, em seqüência, como geralmente faço quando me envolvo com Phantasy Star. Por ora, decidi desligar o console e começar a digitar o meu relato.

9 COMPREENDENDO PHANTASY STAR

A divisão e o tratamento dos três momentos desvelados a seguir por meio do relato não devem ser vistos como instantâneos. Como dito na parte referente à metodologia, houve constantes leituras e releituras do relato e, posteriormente, do próprio referencial teórico; tal como exige a hermenêutica. Antes de os abordarmos em seus detalhes e minúcias, acreditamos ser necessário alguns esclarecimentos sobre este processo.

Em primeiro lugar, marcamos as partes mais significativas do relato que, por sua vez nos endereçavam ao todo do fenômeno que procurávamos compreender. Depois, houve a tentativa de agrupar tais trechos conforme sua proximidade de sentido. Na primeira vez em que empreendemos isto, surgiram em torno de seis diferentes categorias: sobre o prelúdio ao jogo; sobre as tarefas de jogo; sobre os tipos de atos intencionais existentes em jogo; sobre o risco; sobre os limites do jogo; sobre as ocasiões em que saímos do jogo. Ao (re)trabalharmos com cada uma delas, ficou clara a íntima relação de algumas entre si mostrando certa incongruência em mantê-las separadas.

Após algumas modificações, chegamos enfim a duas categorias que só então passaram a ser chamadas de "momentos" e receberam as denominações de pre-ludere e in-ludere. Ainda preocupados com o rigor, uma nova releitura de toda a descrição de ambas nos levou a observar que havia algo destoante delas e que, por isso, exigira um terceiro momento; assim surgiu o pos-ludere. Sendo esta tríplice denominação a versão final da descrição, perpassando a inteireza do relato e do fenômeno de jogar videogame (no caso, Phantasy Star) integralmente.

A título de esclarecimento, os nomes de cada um dos momentos também não foram escolhidos ao acaso; as descrições de cada uma delas remetia diretamente a conceitos e descrições trazidas pelos autores que tratamos na primeira parte da dissertação. Isso, além de prefigurar um aspecto importante de análise, demonstra nossa preocupação em usar termos já estabelecidos pela literatura. Tanto a designação das categorias como momentos como o pre-ludere e o pos-ludere baseiam-se diretamente nas considerações de Buytendijk (1935); já o in-ludere aparece em muitos autores, como em Huizinga (1938), Winnicott (1975) e Piaget (1975). A própria separação focada nos sufixos não foi arbitrária. O que ocasionou essa adoção foi precisamente o verbo "iludir" por quisermos destacar seu sentido de estar em jogo (e não o de engano). De modo que os outros dois momentos seguiram-se a isso, mantendo

certa padronização para indicar a proximidade e indissociação entre os três.

9.1. MOMENTO UM: PRE-LUDERE

Logo ao começo do relato, algo já se mostra como evidente característica do dispor-se a jogar o jogo. Ao escolher Phantasy Star, “não foi uma mera escolha aleatória. Era um jogo que eu queria jogar de novo” (grifo nosso). Percebemos então que é preciso, antes de tudo, querer jogar.

E o que seria “jogar”? Podemos indicar, tendo por base a etimologia levantada que jogar tem muitos sentidos. O primeiro, e relevante aqui, é o de descansar, de aliviar-se, de respirar. O segundo é a diversão (*di-vertere*); que, como nos traz Huizinga (1938), seria o elemento mais essencial do jogo e do jogar. Como vimos, podemos entendê-lo como desviar, virar para outro lado, mudar a atenção de uma coisa para outra, sair de um lugar para outro. Observamos ainda que *vertere* pode ser ainda entendido como tornar-se.

Percebemos então que se divertir é voltar-se a uma outra coisa, é deter-se e virar para outro lado, é sair da linha que outrora seguíamos. Se diversão implica em desviar e virar-se (tornar-se) para outro lado, jogo em buscar alívio e ânimo, e divertir-se é essencial ao jogar, então não seria jogar justamente este afastar-se do “comum” (do “real”) para respirarmos um pouco? O sentido mesmo de diversão se relaciona muito mais com alívio do que com a obtenção pura e simples de prazer; de modo que querer jogar é querer sair, voluntariamente, do mundo real e esquecer, suspender, suas preocupações inerentes. O próprio Benjamin (1928a) nota isso em suas considerações, ainda que se detenha muito mais sobre brinquedos do que jogos: é querer libertar-se.

Muitas coisas poderiam ter sido feitas e escolhidas no momento em que se quis jogar. Poderia ter ido ler um livro, passear, jogar Paciência, ou ver um filme. Mas querer se divertir não é um desejo puro e isolado; quem quer, quer alguma coisa. E, querendo jogar, verificamos um claro ato intencional no qual, além disso, quer-se jogar alguma coisa; e a escolha foi Phantasy Star. Não houve qualquer obrigação; seja no querer jogar enquanto tal como na própria seleção deste jogo em específico.

Esta vontade (ou desejo) de “sair” do mundo real é exposta por muitos (senão todos) os autores que, contribuindo com este processo compreensivo, foram inseridos nas outras partes deste trabalho. Huizinga (1938), coloca claramente que se houver ordenança, não é possível existir jogo. Somente com isso, poderíamos dizer que qualquer coisa que chamamos ordinariamente de jogo deixaria de sê-lo se houvesse obrigação. Por exemplo, se não queremos jogar Damas, mas somos forçados a fazê-lo, seria verdadeiro afirmar que, sem uma submissão voluntária ao jogo, há jogo? Pelo que viemos trazendo até então, a resposta é claramente negativa: não está em jogo aquele que não se submete à totalidade do jogo; afinal, sem lançar-se ao jogo, o pseudo-jogador não se coloca em jogo.

Dentre os autores que tratam o fenômeno sob um ponto de vista psicológico, Piaget (1975) indica este mesmo aspecto ao concordar em parte com o termo apresentado por Groos e Lange: “ilusão voluntária”. Embora ele se detenha muito mais a crianças, podemos extrapolar a qualquer um a evidência de que só há jogo quando, livremente, aquele que joga se coloca em jogo. Piaget (1975) afirma que, desde precocemente, já se percebe uma distinção entre a fantasia e o real; ou seja, acredita-se no que se quer e escolhe-se o deleite em uma outra realidade.

Como dissemos, no relato, não só percebemos que se quer jogar; fica claro que nós também queremos jogar algo: “E, enquanto pensava em qual jogo jogar, foi este que veio rapidamente à minha mente”.

Gadamer (1986) aponta este duplo movimento. O jogar é sempre jogar alguma coisa; e é o jogador que escolhe a qual determinação do movimento (i.e. qual jogo) vai se submeter. Em primeiro lugar, essa escolha limita o comportar-se ludicamente em relação a todas as outras ações possíveis (é o querer jogar); e, depois, já nesta disposição a jogar, escolhe-se certo jogo e não outro. No relato, esse desenrolar é evidente e a opção concretizada em oposição aos outros aparece no seguinte trecho: “(...) não é o único jogo que evoca boas lembranças (...). Mas não eram estes outros que queria jogar; era este”.

Essa escolha de um jogo específico é necessária porque, como afirma Gadamer (1986), o jogo compreende um lugar de jogo no qual acontece o jogar. Ou seja, ao escolhermos e nos sentirmos atraídos por um único jogo dentre infinitos outros, selecionamos um espaço de jogo delimitado dentro do qual há liberdade de movimento. Este campo de jogo (que no relato tem o nome de Phantasy Star) é sem transição e intermediação, visto como oposto ao mundo real e suas finalidades. O que não quer dizer que há algum tipo de

esquecimento total já que obrigações podem impedir que se consiga um tempo e um espaço para se jogar; vemos, no relato, que “não retomei Phantasy Star no mesmo dia. Sequer no dia seguinte já que fiquei ocupado com uma série de compromissos familiares”. Ou seja, é preciso que haja um espaço e um tempo para se jogar neste campo de jogo delimitado e fechado com relação ao mundo dos fins. Para Huizinga (1938) essa suspensão expressa simplesmente que, dentro do círculo do jogo, de seu “espaço sagrado”, leis e costumes do cotidiano perdem sua validade; como se, além disso, nos tornássemos outra pessoa.

Estar livre de trabalhos e preocupações em certo momento facilita o interesse e o encanto não só para querer jogar, mas para o jogo escolhido também. Até mesmo certos tipos de fadiga, ao invés de interromper um jogo em curso, podem fomentá-lo. Por exemplo: “embora em alguns momentos me pegasse ansioso para voltar ao jogo para descansar dos meus afazeres (...)”. A necessidade de jogar é ainda maior se tais atividades são monótonas. Buytendijk (1935) aponta ainda que a explosão de estímulos nas cidades nos leva a procurar alguma atividade que nos tire dessa inorganicidade para a vida; uma que não se refere só ao que percebemos, e sim que envolva todo o corpo, sua intencionalidade e movimentos.

No que tange ao escopo deste momento, ainda não entramos no jogo que escolhemos. Como o próprio nome que escolhemos para descrevê-lo, ainda estamos fora do jogo mesmo tendo querido jogar e tendo escolhido o jogo em questão. Contudo, não seria leviano afirmar que no momento anterior ao estar em jogo, o prelúdio, jogamos (ou brincamos) com o jogo. Recuperando o que Buytendijk (1935) fala sobre a timidez, é como se houvesse uma espécie de flerte (um jogo de amor) entre o jogador e o jogo; este atrai o primeiro à sua esfera que, por sua vez, aproxima-se e afasta-se com uma atitude ambígua que nada tem de medo. O próprio Buytendijk (1935) comenta que o jogo não pode ser visto senão como uma porta (uma entrada e saída); e, antes de entrarmos de fato no lugar que de fora vemos como cheio de vida, nós já nos relacionamos com o jogo, este outro mundo que vemos diante de nós. Afinal, nós escolhemos um jogo pela suas determinações gerais e seu espírito (conjunto de regras e regulamentos que preenchem o espaço lúdico) (GADAMER, 1986).

Prelúdio este que, em um game, parece não se encerrar ao ligarmos o console. “Nas pequenas cenas de abertura, já é colocado um contexto não só temporal (...) como também espacial (...)”. Este trecho diz respeito ao fato de que, no prelúdio, percebemos, com certa estranheza dependendo do caso, os limites estabelecidos pelo jogo e em que espaço e tempo

ele ocorre. É Phantasy Star ainda tentando nos convencer de que é sério; convidando-nos a nos lançarmos nele.

É preciso não esquecer que o jogo escolhido não passa a existir somente por ele se colocar diante de nós (i.e. por consciência ou comportamento do jogador); ele é um mundo que já existe no mundo natural antes de ser percebido e antes de nos absorver: ele nos atrai e nos preenche. Ou seja, não seria prudente contentarmo-nos com um argumento berkeleyano de que o jogo só passa a existir se há um jogador ali que o está jogando. Como diz Gadamer (1986), experimentamos o jogo como uma realidade que nos sobrepuja. Além de que seria muito pouco fenomenológico acreditar que nossa visão (em sentido amplo) dá existência aos fenômenos; eles, por sua vez, somente mostram-se a si mesmos, o seu sentido. Embora isso seja, evidentemente, muito mais claro em determinados tipos de jogos. Gadamer (1986) afirma que em jogos representativos, por pressupor que um espectador perceba que se trata de outra realidade, isso é bem notável; mas isso parece acontecer em games de maneira semelhante, mesmo não se tratando apenas de algo a que assistimos e que podemos participar como espectadores.

Ao dizer que “era um jogo que eu queria jogar de novo (e terminar pela sexta ou sétima vez)”, dizemos que já repetimos o mesmo jogo diversas vezes. E isso evidencia um fato inerente a todo jogo: sua repetição. Então, o jogo nos atrai não somente pelas suas características “sensoriais” imediatas ou “objetivas”; não seria enganoso dizer que muitas coisas estão em jogo quando estamos sendo seduzidos pelo jogo à sua esfera; no relato, fica claro que a lembrança da primeira vez que nos deparamos com ele e aquelas memórias que temos das vezes em que o jogamos anteriormente têm o seu papel. É o jogo que busca nos enredar; tanto ele como nós, que o queremos jogar, nos comportamos e agimos com timidez, indo e voltando ambivalentemente e sem medo. E é assim, por estas evidências, que começamos a entender que o sujeito do jogo é o jogo tal como aponta Gadamer (1986).

A nostalgia relatada em diversos pontos do relato demonstra, em certo sentido, que lembranças a respeito de um jogo nos atraem ao mundo que ele encerra (e não a um outro) em dado momento. Por exemplo, ao dizer que “Minhas primeiras memórias (...) perpassam as doces lembranças (...) de ir a locadoras à tarde (...)”, fica evidente que idas às locadoras, vistas como agradáveis, fazem parte do processo de se optar por determinado jogo. E não só isso, mas a própria lembrança da experiência com sua caixa: “(...) Meu primeiro encontro com esse cartucho foi, na verdade, com a sua caixa. (...) O texto na parte de trás também era muito

convidativo”. Até naqueles momentos iniciais após termos ligado o jogo há a evocação de determinadas memórias como a música que toca à tela-título: “Logo na primeira tela, começa a música que ressoa até hoje clássica, nostálgica e em extrema relação com o jogo”.

Huizinga (1938) afirma ainda que o encanto e o fascínio que o jogo deve possuir para nos atrair a ele é mantido e aumentado por comunidades de jogadores que partilham deste algo importante, mesmo quando não estão jogando. No caso de Phantasy Star há, durante o relato, uma referência clara com relação a isso: “(...) lembro-me de duas coisas que (...) me fizeram pensar em compartilhar com um amigo meu (...) que, junto comigo e outros, divaga sobre aspectos da história e de todo o universo do game.”. Este trecho é bem específico, mas há uma outra fala em que há um comentário mais geral: “(...) sempre me surpreendo com as coisas que leio; algumas que seriam interessantes para discutir com outros fãs da série”. Amigos estes que, fazendo parte de uma mesma comunidade, acaba fomentando ainda mais o retorno ao jogo por manter seu brilho para um possível jogador.

Não é porque suspendemos as finalidades do mundo cotidiano por um intervalo, para usarmos um termo de Huizinga (1938), que jogar não é sério. Pelo contrário: não só possui uma seriedade própria como há a exigência de que seja tomado com seriedade pelo jogador. E, na atração que o jogo exerce em nós, em seu convite para nos submetermos a ele (o verdadeiro sujeito da experiência de jogo), é isso que ele exige: que nos submetamos a seu campo de jogo de livre vontade e seriamente.

Assim, embora seja comum que, como aponta Huizinga (1938), o jogo seja visto como supérfluo por não ser imposto por necessidade moral ou física, e sendo praticado em horas de ócio sem jamais constituir uma tarefa, fica claro no relato que ele exige de nós uma seriedade. Isso significa somente que jogar é algo além de um fenômeno psicológico ou fisiológico; de modo que o mundo do jogo, e o escolher colocar-se em jogo, sempre possui um sentido. Isso não somente quando já estamos nele; mas também quando ele está diante de nós, “flertando” conosco, por assim dizer.

Isso quer dizer que o jogo não nos atrai pelo movimento que podemos fazer com os dedos, as mãos ou todo o corpo; muito menos nos atrai pelo que podemos fazer com ele. Ao contrário, ele nos atrai para que entremos em jogo e que, nele, usufruamos liberdade de movimento; o jogo nos atrai pelo que podemos fazer nele. Pois ele possui algo que transcende as necessidades do dia a dia e confere um sentido à ação que efetuamos uma vez que estamos nele, como coloca Huizinga (1938). Pensando em Winnicott (1975), poderíamos dizer que o

jogo exige que confiemos nele e que abracemos a seriedade que nos pede, estabelecendo com ele uma relação de confiança; que culmina em sermos absorvidos por ele e não em abarcá-lo entre nossos braços.

Em Phantasy Star, somos apresentados (antes mesmo de começar a jogar) ao termo, à meta que não só terminará o jogo como dará todo o sentido das ações e movimentos que efetuaros em direção a ele: “A cena da morte de Nero (...) é o mote que justifica o começo da jornada (...) rumo à vingança e a conseqüente libertação do povo de um ditador tirano”. Como limite último do jogo, parece ser uma das fronteiras que conhecemos durante o prelúdio. Newman (2007) aponta justamente que esta parte em que o jogador ainda não joga permite que se dê uma contextualização do jogo e de sua tarefa⁷³.

Então, sabemos logo qual é a tarefa principal do jogo e que sua realização última nos tirará do jogo. O jogo, atraindo-nos à sua esfera, não esconde de nós que temos algo a fazer uma vez que estejamos em jogo. A pergunta que ele nos faz, durante o prelúdio, antes de começarmos de fato a jogar nele é: vai levar essa tarefa a sério? Se dissermos “sim”, o jogo nos envolve; se dissermos “não” (ou quando há obrigação envolvida), não entramos no jogo.

Em games, como Phantasy Star, é comum dividirmos o jogo em diversas sessões; de modo que podemos voltar ao mesmo jogo tanto desde o começo como de onde paramos da última vez. E, ao voltarmos a jogar, é preciso que se “prossiga com o jogo” (como aparece, em primeira pessoa, no relato). Ou seja, novamente ele nos convida à tarefa; cabe a nós continuarmos com o jogo ou não voltarmos a ele; há a escolha de começar de novo ou voltar do último lugar em que salvamos. Até mesmo quando somos derrotados em combate (ou quando falta energia elétrica) somos convidados a retornar ao jogo ou não; a escolha cabe a nós enquanto jogadores. De modo que a tela-título, como já apontamos anteriormente, ainda não é jogo, mas prelúdio a ele. Tanto que, na primeira sessão, o relato diz: “com a imagem da heroína principal estampada na tela, há duas opções: começar do início ou de um jogo salvo. Como o que eu queria mesmo era jogar tudo desde o princípio, escolho a opção que me permite começar do início”. Nas sessões posteriores (em que morria ou voltava depois de pausas longas), escolhia sempre voltar de um jogo salvo. Se escolhermos retomá-lo de onde paramos, é preciso que nos localizemos em jogo antes de, efetivamente, voltarmos a jogar. É, basicamente, um outro prelúdio ao mesmo jogo (ainda que possa ter certas coisas em comum

⁷³ Embora este autor tenha focalizado, ao falar disso, muito mais a história per se do que o game enquanto jogo ao tecer considerações sobre as motivações dos personagens e coisas do tipo. Contudo, ele notou bem o fato de que a introdução de um game e os momentos em que paramos de jogar entre uma sessão e outra funcionam como prelúdio ao jogar.

– ligar o console etc.). No relato isso aparece claramente no seguinte trecho: “Retomando o jogo depois de tanto tempo, tento me lembrar onde exatamente estava e o que planejava fazer.”.

Huizinga (1938) diz que jogamos até que alcancemos o fim do jogo. Para Gadamer (1986), o próprio jogar, entendido como os comportamentos em jogo do jogador, se mostra como um comportamento (tarefa) vinculado a este fim (ou fins) aparente do jogo; mas ele nos faz um alerta importante: o sentido do jogo não repousa na conquista deste fim. Quando aceitamos a tarefa do jogo e nos entregamos a ela, nós nos colocamos em jogo; só ao aceitarmos a tarefa que nos foi apresentada durante o prelúdio pelo próprio jogo que estamos, de fato, em jogo. E seria nisso, em nossa auto-representação como jogadores que estamos em jogo que reside seu sentido e que nos move não só em direção ao jogo como também dentro dele.

E então, há o salto. Passamos a porta de que fala Buytendijk (1935). Num instante, passa-se do flerte com o jogo ao estar em jogo totalmente. Neste momento que aqui descrevemos, não falamos de todo momento em que não estamos jogando; mas sim daquele imediatamente anterior em que queremos jogar alguma coisa. Para este outro em que estamos envolvidos em jogo pelo jogo que outrora escolhemos, reservamos o tópico a seguir.

9.2. MOMENTO DOIS: IN-LUDERE

Este momento, evidentemente maior que o primeiro e o terceiro, põe luz sobre o estar em jogo. Os tópicos colocados servem somente para indicar alguma estrutura na discussão e facilitar a leitura. Não houve a intenção de criar subcategorias, ou ainda considerar a separação entre tudo que falaremos aqui.

Neste momento, estamos em jogo. Dissemos a respeito do “querer jogar” que seria algo como querer sair, voluntariamente, do mundo “real” e esquecer suas preocupações por um instante. E, para que a mudança do querer jogar ao jogar propriamente dito ocorra, é preciso que saltemos a este novo mundo, que suspendamos, como diz Gadamer (1986) o mundo real e que levemos a sério a tarefa colocada pelo jogo. O salto que instaura tal seriedade é essencialmente voluntário e visa a submissão a determinado jogo. E, como vimos

com Merleau-Ponty (1945) quando fala sobre quadros, poderíamos dizer não só que há um mundo de jogos (em que todo jogo diz respeito um ao outro), como que cada jogo é um mundo. Portanto, não parece precipitado afirmar que passamos a jogar quando nos lançamos ao mundo do jogo. Evidentemente, como diz Gadamer (1986), todo jogo tem um espírito próprio e é isso que causa a diversidade de ânimo e prazer ao se jogar jogos diferentes. E, claro, o que nos faz escolher um ao invés de outro.

Poderíamos discutir a questão do mundo como já o fizemos anteriormente tanto com relação a jogos como a videogames. Porém, convém que acompanhemos a fluidez do relato e o que ele vai nos mostrando aos poucos. Afinal, lançados no mundo (de jogo), só sabemos que há um mundo e que estamos nele e que o experimentamos enquanto tal. Não mais o contemplamos de longe, a nos atrair à sua esfera; ele já nos envolveu. Não jogamos mais com o jogo, por assim dizer. Nesse momento, em que ainda não temos consciência de todas as suas fronteiras, podemos dizer não que jogamos, e sim que algo está em jogo, que nós estamos em jogo, que nós somos jogados.

- Ser-jogado

No relato das sessões de jogo de Phantasy Star, a entrega séria a ele se mostra de três formas distintas. A primeira, mais direta, é evidenciada no seguinte trecho: “(...) da última vez que o vi de fato em uma locadora (...) o mantive comigo durante uma semana inteira (...)”. O que é trazido aqui poderia facilmente ser obscurecido se seguissemos simplesmente o que muitos cientistas e psicólogos opinam em revistas ao falarem sobre videogames: o vício. Mas, se olharmos atentamente, não é isso que se mostra; e sim a seriedade com que um jogo pode (e deve) ser levado, além, é claro, do envolvimento que o jogo realiza, absorvendo os jogadores. Evidentemente que há também o papel da vontade já que o “esqueci-me” grafado entre aspas no relato demonstra justamente que não houve o desejo de devolvê-lo até que não houve mais como mantê-lo disponível, mesmo faltando muito para completá-lo.

As outras duas evidências desse fenômeno da absorção e submissão sérias ao jogo aparecem mais indiretamente e perpassam todo o relato; de modo que seria difícil selecionar um único trecho que as descrevesse bem. Uma delas é o fato de todas as ações empreendidas em jogo terem um sentido claro voltado à tarefa colocada pelo jogo e assumida pelo jogador seriamente antes mesmo dele nos envolver completamente. A outra é o uso sempre da

primeira pessoa ao falar do que se faz em jogo. Isso pode parecer pouco significativo, mas se mostra muito interessante a partir do momento em que o grupo de personagens que controlamos passa a não ser mais composto por uma única pessoa. Não é “o grupo” que faz as coisas, mas o jogador que, estando em jogo, realiza tais e tais ações. Evidentemente, ambas as indicações estão interligadas: o jogador ruma à solução da tarefa de jogo por meio das coisas que empreende em jogo.

Isso também elucida o aspecto trazido por Gadamer (1986) de que o jogo não deve ser relacionado puramente à subjetividade (e às suas formas de comportamento); afinal, ao jogar, somos simplesmente jogados (pois estamos em jogo). Fink (1960), ao tratar do jogo como símbolo do mundo, diz que não só vemos o mundo diante de nós e ao nosso redor: nós estamos em um mundo e entre coisas que vêm ao nosso encontro. Quando algo está sendo jogado e nós estamos neste jogo, jogamos com as coisas que se encontram neste novo mundo e não mais com o jogo. Este agora nos absorve e não é somente algo que se mostra a nós no mundo natural; estamos de corpo e alma⁷⁴ em jogo e só agimos (e nos movemos) por intermédio dele e nele. Isto ficará mais claro conforme avancemos com a análise deste momento do jogar em que nosso corpo está totalmente envolvido pelo jogo.

Como já indicamos, o jogo não é a vida “real” e sim uma evasão a um mundo fechado dentro dele; não há confusão para aquele que joga entre “fazer de conta” e “realidade”. Além disso, concordamos com a afirmação de Huizinga (1938) de que o jogo nos absorve inteiramente e que não é oposta à seriedade. Contudo, nada disso significa que jogar é um tipo de atividade. Gadamer (1986) afirma que é o jogo o sujeito do jogo e não aquilo (aquele) que joga. Ao falarmos em “jogo”, falamos daquela multiplicidade de coisas que “estão jogando”, que se desenrolam como jogo; e não de uma única coisa que joga com outras (que não jogam, por assim dizer). Huizinga (1938) diz algo semelhante ao constatar que jogar não é fazer; e até Buytendijk (1935) afirma algo parecido. E, pensando juntamente com Winnicott (1975), o que importa de verdade é o que chama de estado de quase alheamento e não o conteúdo do jogo em questão.

Isso tudo significa que, ao nos lançarmos ao jogo, deixamo-nos não só à mercê como nos submetemos a sermos jogados. Nós não somos superiores às coisas com que estamos em jogo e, menos ainda, como se elas fossem parte de nós como instrumentos. Ao aceitarmos

⁷⁴ Talvez não seja demais afirmar que aqui usamos uma expressão e não que concordemos com uma dissociação entre mente e corpo. Embora tenhamos trabalhado isso anteriormente, poderia ser causa de confusão entre alguns leitores.

seriamente a submissão ao jogo, nós nos colocamos em jogo; e, estando em jogo, seria mais correto dizer que o jogo joga não só conosco como com todas as outras coisas existentes em seu campo de jogo, com todos os outros objetos de jogo. O atrativo do jogo reside nesta entrega a ele que se assenhora do jogador. Em jogos para uma única pessoa, como é Phantasy Star, isso fica ainda mais claro: é o jogo (i.e. a multiplicidade das coisas que estão em jogo) que mantém o jogador em jogo. Ou seja, a totalidade das coisas que estão em jogo (músicas, cenários, árvores, casas, personagens e enredo para ficarmos em somente alguns exemplos), incluindo o próprio jogador que é jogado, que sustenta o jogo. Como dito, há durante todo o relato o uso ostensivo da primeira pessoa do singular; isto parece ter relação estreita com essa entrega ao jogo para ser jogado, para estar em jogo e não para controlar determinado personagem (ou personagens) em um universo criado previamente por alguma pessoa ou grupo de pessoas.

Mesmo estando em jogo e sendo jogados, nós ainda nos comportamos livremente. Com a ressalva de que não nos preocupamos com o mundo dos fins e dirigimos o que fazemos pelo sentido do jogo que é regulamentado na forma de tarefa. Em Phantasy Star, agimos para vingar o irmão morto de Alis e salvar Algol. E, enquanto fazemos isso, um outro aspecto importante do jogar fica evidente e relacionado à intencionalidade; não só jogamos um jogo, como, uma vez nele, jogamos com outras coisas.

- Jogar com algo

Portanto, enquanto jogamos, relacionamo-nos com tudo que, junto conosco, está em jogo. Relação esta que é intencional: tudo que está em jogo conosco tem certo sentido. Sentido este que não é puramente imaginativo, perceptivo ou de memória e que perpassa a inteireza do relato. É justamente aqui que a fenomenologia descobre seu problema essencial concernente ao fenômeno do jogar: qual sentido as coisas em jogo têm? Não importa qual jogo a que escolhemos nos submeter e sim os sentidos que as coisas têm nesta determinação específica, neste estado de quase alheamento. Até poderíamos concordar em parte com Winnicott (1975) quando afirma que os “fenômenos externos” são dotados de significados e sentimentos oníricos quando estamos em jogo. E como para este autor os sonhos são cheios de sentido e têm valor poético (de modo que o sonhar e o viver pertencem à mesma ordem),

há criatividade em um jogo verdadeiro e não um mero devaneio não-constructivo que impede qualquer ação.

Ao descrevermos a experiência na qual nos colocamos em jogo (ou, em outras palavras, um jogo) as relações que estabelecemos com o que está em jogo e seus sentidos ficam muito evidentes. Em *Phantasy Star*, isso se mostra mais explicitamente ao falarmos de um personagem que possua nome próprio (como Suelo); mas também aparece com outros (como vendedores de lojas). E, não podemos esquecer de tudo mais que aparece para nós no campo de jogo⁷⁵: itens, armas, adversários, casas, ruas, árvores, labirintos e todo o resto com que nos encontramos. Tenham sido referenciados ou não durante o relato.

Vimos com Husserl (1913) que “consciência de” não é algo meramente intelectual e se entendermos ainda, como Merleau-Ponty (1945), o movimento como a intencionalidade original e implicada diretamente na experiência perceptiva, um novo horizonte de compreensão se mostra. Obviamente que a percepção não envolve somente o sentido da visão, mas o corpo em sua totalidade. Buytendijk (1935) fala ainda que os movimentos, embora não definam se estamos jogando ou não, são partes essenciais do jogo e não meros meios pelos quais jogamos; sejam eles reais ou virtuais.

O próprio jogo parece só começar com um movimento. É como se o jogo nos falasse, depois de termos decidido levá-lo a sério: “Pronto. Pode mover-se”. É ao usarmos de nossa liberdade com que o jogo nos atraiu que passamos ao jogar. Se antes, no prelúdio, podíamos uma dentre duas coisas (entrar ou não no jogo), vemos logo as nossas possibilidades em jogo pelo sentido da tarefa já aceita: “uma vez no controle de Alis na cidade de Camineet, posso andar pelas ruas, falar com as pessoas, entrar em suas casas e pedir informações que me levariam a descobrir o paradeiro de Odin ou indicar por onde deveria procurar”. Então, ao vermos Alis na cidade, sabemos que podemos movê-la; é aí então, pelo movimento, que o jogo começa a se desenrolar. Este trecho inclusive descreve bem a condição de ser-jogado: após o prelúdio, estamos lá, em meio a vários objetos que ainda são estranhos para nós, em um mundo em que as coisas ao redor têm sentido.

Movimento em jogo pode tanto ser uma ação efetiva do corpo, ou imaginação e expectativa de movimento. A certa altura do relato, há a atenção voltada aos controles e fica bem claro que *Phantasy Star* não se dá somente em um mundo de fantasia ou imaginação: “com o direcional, movo o personagem pela tela e escolho as ações deles [sic]. Com os

⁷⁵ Tratamos “campo de jogo” e “mundo de jogo” como expressões referentes a uma mesma coisa. Assim como o termo “jogo” pode ser sinônimo deles se o entendermos como a totalidade que nos envolve enquanto jogamos.

outros, confirmo ou cancelo opções. E, além disso, durante as batalhas (mas não somente durante elas) planejo o que fazer realmente no jogo. O movimento real de meus dedos leva a um movimento real em tela (seja dos bonecos andando e atacando como também a abertura dos menus).” Isso parece desmistificar a idéia comum de uma suposta “virtualidade” de tudo que está em jogo e até mesmo a repensar a idéia de ciberespaço tão em voga hoje em dia, quase como pressuposto, ao discutirmos games, *gameworld*, mundo de jogo e redes de computadores. Mesmo as lembranças podem se referir à percepção dos objetos com que jogamos, e também a estratégias e movimentos que, testados antes, mostram-se bons o suficiente para serem repetidos. Evidentemente que uma situação diferente se mostraria se descrevêssemos um jogo jogado pela primeira vez; afinal, a estranheza com os objetos de jogo e a ambivalência da timidez que traz Buytendijk (1935) em que nos aproximamos e nos afastamos das coisas seriam muito mais comuns. Não saberíamos ou lembraríamos o que não fazer e qual de todas as possibilidades de ação nos possibilitaria um avanço real no sentido da tarefa de jogo; claro que, mesmo assim, ainda nos moveríamos e veríamos as coisas em jogo, dando-lhes atenção e um sentido.

Os verbos “lembrar” e “saber”, nos mais diversos tempos pretéritos, foram muito usados no relato fazendo referência a atos intencionais de recordação. O que mostra que jogar envolve não só movimentos corporais, mas também memórias que tanto ajudam nas decisões que tomamos ou até mesmo sem utilidade alguma em jogo. Ao lermos “é claro que me lembro dos lugares que não posso ir ainda, o lugar em que Odin está e com quais personagens eu simplesmente devo conversar”, ficam evidentes os correlatos destas intencionalidades e que todos eles sob a forma de memória: os limites iniciais do jogo; labirinto em que Odin está; e os personagens com os quais devemos falar (um deles seria o lojista que vende o passe). Importante notar que os limites espaciais do jogo, dos quais falaremos mais adiante, também se mostram como objetos de jogo já que jogamos com eles. O que sugere que as fronteiras do mundo do jogo são internas e não externas a ele; concordando então com Buytendijk (1935) que afirma a mesma coisa.

Evidentemente, também lembramos em jogo de coisas que não são diretamente relacionadas a ele como, por exemplo, “lembro que (...) a bateria de lítio (...) estava com problema (...)”. O que lembrava era a frustração de ter que repetir todo o início do jogo novamente. Além da referência a outros labirintos que não eram fáceis antes e que, ao lembrarmos delas, fazem com que nos equipemos melhor antes de nos aventurar nelas:

“Assim como não tenho boas memórias da caverna com o bolo, também tenho péssimas memórias da caverna que Noah habitava. Eu morria muitas vezes naquele lugar e, desde então, sempre escolho comprar as melhores armas disponíveis antes de ir até lá.”

Ao jogarmos, podemos ainda ter memórias com relação a eventos muito específicos e cheios de sentido. Como pudemos ver no seguinte trecho: “(...) não tenho como esquecer a emoção da primeira vez que consegui sair da caverna com vida e ver o desenrolar de Noah andando no mapa.”. Houve aqui a recordação, ao sairmos da caverna, de ver somente Noah aparecendo no mapa e o alívio e satisfação envolvidos nessa experiência. Até mesmo a trilha sonora joga conosco ao nos fazer lembrar de outras oportunidades em que nos lançamos ao mesmo jogo: “(...) a música das cidades também me traz recordações das primeiras vezes que joguei esse game”. Outro exemplo em que isso é claro é no pesadelo de Alis: “(...) lembro-me do salto que dei quando ele [o monstro] apareceu da primeira vez que cheguei neste lugar. Aquele rosto (...) me aterrorizou profundamente”. Das vezes seguintes, não houve mais o susto, pois era possível lembrar do monstro e do momento exato em que ele aparecia. Neste caso, fica claro inclusive, que jogamos com a história do jogo e que esta joga conosco.

Mas não são somente emoções e percepções que podemos recordar; algumas das lembranças nos ajudam a facilitar nossa trajetória à realização da tarefa do jogo. Por exemplo: “(...) lembro que o comando ‘fala’ durante certas batalhas permite que o combate se encerre sem danos se o inimigo entende o que dizemos”; e “(...) descobri (...) que seria muito melhor (...) rumar para locais com inimigos que, derrotados, renderiam mais dinheiro”. Ou seja, ao lembrarmos das estratégias que utilizávamos antes em outras vezes que jogamos, tornamos o movimento do jogo mais fluido de modo a nos manter em jogo.

A imaginação é geralmente a mais associada com jogos e discussões sobre games; não sem razão já que ela definitivamente aparece no relato. Em geral, sob a forma de expectativa (HUSSERL, 1913) ou movimentos virtuais (BUYTENDIJK, 1935). Como em: “ficava imaginando ter que passar por tudo aquilo de novo com um nível baixo e sem muito dinheiro”; ou “por ter conseguido sobreviver, fico satisfeito e esperançoso de conseguir pegar o bolo em uma das cavernas que não conseguia sequer me aproximar antes”. Até mesmo as esperanças de um outro personagem podemos perscrutar pela imaginação: “(...) é evidente que [o governador] deposita as esperanças no meu grupo para derrotar o tirano”.

Fica evidente com esta exposição que jogar é uma miríade de experiências e intencionalidades. Quando estamos em jogo, jogamos com muitas outras coisas e o sentido

delas perpassa não só a percepção, como também a imaginação, a memória e a expectativa. Se, quando dizemos “ver” nos referimos como Merleau-Ponty (1945) à totalidade perceptiva, àquele ver originário, não só este amplo espectro se mostra com clareza como também parece ainda mais evidente que “jogar” compreende muito mais coisas do que um mero comportamento específico ou atividade. É como se, de fato, estivéssemos em um outro mundo (um mundo-jogo), em uma outra atitude em que nossos atos e movimentos têm, nesta multiplicidade, um sentido de jogo e um sentido em jogo. Huizinga (1938) fala deste outro mundo e, inclusive, usa este termo. Quando estamos jogando, habitamos um mundo no qual agimos e não é uma atividade simples; jogar sugere mais um deslocamento (rumo a este outro mundo) do que uma ação.

Percebemos, então, que em Phantasy Star jogamos com objetos de jogo. Buytendijk (1935) afirma que essa é a primeira característica distintiva do jogo. Segundo ele, a atenção e a curiosidade conduzem a uma atitude voltada a objetos concretos; e seriam justamente estes que delimitariam a natureza mesma do jogo. E, como no exemplo da música, percebemos que essas coisas com que jogamos também jogam conosco.

Anteriormente, vimos que para Buytendijk (1935) somente figuras podem se tornar em objetos de jogo; isso quer dizer tão somente que um objeto de jogo jamais é determinado intelectualmente sendo muito mais um “como” que move e é movido. Em um jogo, há o enlace entre o objeto de jogo e o jogador. E, quanto mais “vivo” parece o objeto, mais comumente ele é usado. Em Phantasy Star, experimentamos objetos de jogo que se mostram muito vivos, possuem eles ou não feições e gestos humanos. Isso talvez ajude a entender a preferência por games já que, por meio de códigos de programação, eles parecem ter objetos de jogo bem vivos e que respondem aos lances do jogador como deve fazer qualquer figura com que jogamos.

- Algo que joga conosco

Ao falar que jogamos com figuras, logo descobrimos algo evidente: há uma mutualidade inerente de modo que, não só eu modifico o objeto, como também sou afetado por ele. Por essa razão, como jogar é jogar algo, isso só acontece na coexistência de tudo que está em jogo. As figuras com que jogamos também jogam invariavelmente conosco; e é nesse co-movimento que percebemos o quão vivos estes objetos são. Com esta afirmação de

Buytendijk (1935), podemos até pensar em uma ligeira alteração de terminologia. Ele fala que “objetos de jogo” são quaisquer figuras de muitas possibilidades com que jogamos; isso envolve desde bolas até pessoas. Mas a preposição “de” pode fazer referência a coisas do jogo ou que supostamente nos levariam a ele; por isso, tendo em vista o que já desvelamos sobre o fato de o jogo ser um mundo ao qual nos submetemos e que possui, portanto, uma série de outros objetos nele com os quais nos relacionamos e intencionamos um sentido, a expressão “objetos em jogo” parece mais apropriada; e é esta que usaremos a partir de agora. Com essa expressão, fica mais clara a mútua implicação, a co-existência e co-movimentação de tudo aquilo que está dentro da determinação geral a que escolhemos voluntariamente nos submeter.

Tamanha é a clareza desta relação que seríamos repetitivos em recuperar tudo o que já dissemos quando comentávamos sobre com quem o jogador joga. Mas de todos os que expomos, o mais emblemático e relevante para o que trataremos a seguir (daí a sua citação novamente), é o pesadelo de Alis. A memória que temos no relato sobre o primeiro encontro com esse monstro põe luz não só sobre o fato de jogamos com algo e de que este algo joga conosco, como também sobre a importante questão da surpresa. Diz-nos o relato: “(...) não é difícil imaginar que aquilo foi um choque para mim”. Neste lugar e neste momento, sentimos a história (ou enredo) do game jogando conosco e nos surpreendendo como um legítimo objeto em jogo. Principalmente por ser uma batalha que excepcionalmente temos que perder (e que é um sonho dentro do mundo do jogo), este evento revela aquele aspecto essencial de todo jogo: os jogadores não controlam o jogo e sim se submetem a ele. “Não só era uma batalha que, teoricamente, tinha que perder de qualquer jeito, como também era um pesadelo”. Tanto que não ter retornado à tela-título é uma grata surpresa (e alívio); é o jogo jogando conosco ao alterar momentaneamente os limites do jogo com fortuitas exceções.

Curiosamente, é neste mesmo lugar que descobrimos que o fato de termos vingado Nero derrotando Lassic não é a verdadeira tarefa do jogo: “Contudo, nada de encerramento e nem *game over* por enquanto. Surge a mensagem de que tenho que correr ao governador de Motávia e falar que fui bem sucedido. Quando chego lá, o governador está desaparecido e, caindo em um labirinto, descubro uma entidade maligna no local (chamada Dark Falz).”. E, embora mais discretamente, também podemos notar a história brincando conosco ao não vermos o governador em sua sala e cairmos em uma armadilha para dentro de um outro labirinto.

Evidentemente que ao dizermos que “jogamos com coisas que jogam conosco” não afirmamos nada além do fato de que o jogo joga conosco. Claro que não da mesma forma como acontece no prelúdio em que o jogador joga com o jogo diante dele como totalidade. Mas ao entendermos “jogo” como mundo-jogo, ou mundo de jogo, isso pode ser melhor compreendido: sendo jogados, somos jogados em jogo pelo jogo. Seria inclusive perfeitamente possível dizer que, em determinado mundo de jogo, os objetos em jogo jogam e são jogados junto conosco.

Percebemos, então, por estes eventos que a história (ou enredo) de um game também joga. É um dos elementos que estão em jogo junto conosco. Poderíamos inclusive dizer o mesmo da música ao pensarmos em trechos do relato que evidenciam sua participação essencial em Phantasy Star: “Comentei sobre a música de abertura, mas a música das cidades também me traz recordações das primeiras vezes que joguei esse game”. Até a pergunta da personagem sobre se gostava ou não dos jogos da TecToy também é interessante e reverbera nesta mesma questão que acabamos de trazer. É algo que não faz sentido algum à história e aos personagens. Mas que, uma vez posta em jogo, faz todo sentido ao jogador.

É impossível, neste ponto, não lembramos de Juul (1999) e sua pergunta crucial: games contam histórias? Com base no que percebemos no relato e na relação estabelecida entre o jogador e a história (em que um joga com o outro), poderíamos fugir um pouco do simplista “sim” ou “não” que nos levaria, ou à defesa dos narratologistas, ou dos ludologistas. Seria mais coerente dizer que games (e jogos de modo geral) podem conter histórias. Evidentemente que os jogadores podem depois narrar, criar uma narrativa com base em suas aventuras em qualquer mundo de jogo (tenha ele uma história com que jogamos ou não); mas isso não significa, de modo algum, que o conteúdo deva ser igualado ao continente. Embora seja possível contar (narrar) como aconteceu um jogo, não é o mesmo que dizer que todos eles possuem um enredo com o qual jogamos.

É evidente também que percebemos as coisas em jogo. Embora neste relato, haja uma predominância de memórias, a percepção nunca é anulada e ela se mostra em tudo que experimentamos durante o jogo. Inclusive (mas não exclusivamente) nas cenas em que não controlamos o personagem e nas quais há as falas entre personagens como, por exemplo, quando apanhamos Myau ou encontramos Odin e Noah. Afinal, mesmo que nestes momentos o movimento do jogador seja restrito (e se resume a avançar as letras dos diálogos), sabemos

que com isso nada mais é que a história se movendo e que nós nos movemos juntamente com ela; movimento este que pode ser a própria percepção já que se implicam mutuamente.

Um outro elemento a ser destacado é o bueiro no espaçoporto de Palma. Podemos até vê-lo, percebê-lo e dar-lhe grande atenção quando entramos neste lugar pela primeira vez; ou até mesmo sequer identificá-lo como um bueiro. Contudo, o sentido dado a ele de “sem uso”, ou, melhor ainda, de “estranho” durante parte do jogo sofre uma modificação a certa altura. Assim que Noah se une ao grupo, este mesmo objeto curioso “permite que nos dirijamos a uma vila para além do mar que impedia meu avanço”. Neste caso, fica claro que não só os objetos em jogo têm um sentido para nós; como também que os re-significamos conforme os movimentos em jogo; além do fato de que os objetos do jogo mostram-se em primeiro lugar como estranhos e só depois que surge uma proximidade e familiaridade maior para com eles. O ato intencional tem a ver com atenção e existem muitas coisas que nos chamam quando estamos em jogo; e lembrar delas pode permitir que prossigamos com ele. Um exemplo ocorrido logo ao início do jogo seria este: “Foi entrando em todas as lojas que um item (...) chamado ‘secreto’ me chamou a atenção”. Quanto mais luz incide sobre o fenômeno, mais claramente ele se mostra; e é isso que pode acontecer com um bueiro.

E, como algo joga conosco em resposta aos nossos movimentos rumo à tarefa, há sempre risco envolvido em cada ação realizada por nós. Seja uma bifurcação em um labirinto ou entregar Myau a um médico estranho ou não, ou ainda que padrão de ataque usar em certo momento do jogo. Falando ainda especificamente de Phantasy Star, lemos no relato que: “Phantasy Star é um jogo arriscado em muitos pontos” e também que “cada passo que damos nesse jogo é um tanto arriscado”. Mas, sempre tentando manter viva alguma esperança de sucesso, “retornava para Camineet quando estava quase morrendo para me recuperar gratuitamente na casa de uma gentil NPC, Suelo”.

- Aventurando-se

Entendendo o jogo como algo que se desenrola, isso fica bem claro; além dele não se apresentar totalmente desde o início, ele vai mostrando-se e mudando aos poucos. Mudanças estas que são imprevisíveis pela relação estabelecida com os outros objetos em jogo; e, em um game como Phantasy Star, fica evidente que não há um curso homogêneo, e sim sempre guinadas e eventos imprevisíveis que nos surpreendem. Até mesmo ao procurar dinheiro em

um labirinto, posso deparar-me com algo que não esperava: “(...) acabo encontrando um inimigo fortíssimo e uma arma muito boa que nunca me lembro que estão ali.” O jogo, segundo Buytendijk (1935), não tem um plano prévio de execução; quando acreditamos que existe algo parecido em jogos mais complexos (como parece ser o caso de games), seria muito mais a determinação geral do campo em que o jogo se desenrola, permanecendo os detalhes como surpresas.

Ao falarmos de surpresas, fazemos referência àquilo que Buytendijk (1935) chama de lance do jogador e contra-lance dos outros objetos em jogo. Não podemos deixar de pensar na questão de uma aleatoriedade, presente em diversos jogos; peguemos então um trecho do começo de *Phantasy Star*: “(...) é muito fácil ser morto em batalha. (...) E não foi por descuido (...) foi por azar mesmo”. Se houvesse a certeza absoluta e irrevogável de vitória a cada inimigo encontrado, o jogo se tornaria maçante pelo fato de os inimigos parecerem “menos vivos”. O que ajuda a explicar não somente o uso de Landrover como também o comando “fala” para evitar lutas que, antes de começar e àquela altura do jogo já estariam ganhas: “(...) começo a usar o Landrover assim que estou no mapa principal dos planetas porque, sendo ele mais rápido, eu encontro menos inimigos em meu caminho a determinados locais”; e “para evitar batalhas desnecessárias, começo a usar [o comando “fala”] com alguma frequência com os inimigos capazes de entender a linguagem de Alis e seu grupo.”. Os combates e os encontros em *Phantasy Star* respeitam regras algorítmicas e fórmulas matemáticas pré-definidas com o objetivo de manter essa aleatoriedade. Por exemplo, a definição do dano que causamos e que recebemos durante as lutas não varia somente com nossos níveis de experiência, adversário e armas e armaduras equipadas; ainda que seja possível termos alguma noção dos resultados, não há certeza de quanto dano causaremos ou receberemos.

Isso é de tal maneira que, em certos casos, podemos optar por um risco menor ao usar uma arma que tira uma quantidade pré-definida de dano de qualquer adversário do que uma muito mais poderosa, mas que pode tirar menos (ou nada) se o azar intervir: “Embora o machado que posso obter ao derrotá-la seja forte, sei que ele falha muitas vezes, sendo melhor utilizar uma arma que cause dano fixo ao invés de ficar dependendo somente da sorte.”. Claro que isso não retira todos os outros riscos envolvidos em cada encontro deste tipo, mantendo viva a “graça” do jogo.

E, em certo sentido, é o risco que faz com que haja interesse em prosseguir com o jogo sempre havendo relação com aquilo que fazemos, com nosso movimento em jogo. No

primeiro caso citado neste parágrafo, não houve a fuga de determinada batalha e quase aconteceu a derrota e invariável retorno à tela-título. Como diz Buytendijk (1935), se os elementos espontâneos e imprevisíveis desaparecem, o jogo passa a ser mecânico e desaparece; não parece ser, portanto, pelo fato de ser um game (que depende de eletricidade e mecânica) e não um jogo mais tradicional que sempre e invariavelmente é algo alienante e repetitivo como numa linha de montagem.

Não só movemos as figuras como elas também nos movem; se os objetos em jogo deixam de nos provocar a nos movimentar, perdemos o enlace pático que temos com eles. Então, deixam de ser figuras e, como alvo de investidas puramente intelectuais, não servem para jogar. Interessante pensar que, mesmo tendo terminado *Phantasy Star* diversas vezes, o caráter pático das figuras em jogo não desapareceu: “era um jogo que eu queria jogar de novo (e terminar pela sexta ou sétima vez)”. Isso porque ainda há surpresas, mesmo nos lembrando das coisas que temos que fazer, que podemos fazer, que podem ou que vão acontecer. É a repetição do jogo, mas que não é mais o mesmo, ainda que seja a mesma determinação geral a que nos submetemos. É a manutenção daquilo que Huizinga (1938) chama de incerteza e acaso e que gera, no jogador, certa tensão.

Tensão esta que poderíamos clarear mais se a entendermos como angústia e ansiedade visando melhor compreendê-la⁷⁶. Afinal, ambas acontecem quando percebemos possibilidades diante de nós. Sartre (1943) pontua que experimentamos coisas diferentes quando nos colocamos frente a possibilidades que chama de internas ou externas. Enquanto que a primeira, chamada angústia, se refere a uma possibilidade propriamente nossa (algo que podemos fazer), a segunda, chamada de ansiedade, faz referência à possibilidade de algo que pode acontecer sobre nós. Na vida, diz ele, os dois fenômenos ocorrem sempre juntos, só que em gradações variáveis. O mesmo poderia ser dito com relação ao jogo já que o “aperto” tão característico de ambos é facilmente entendido como aquela tensão que comenta Huizinga (1938) e Buytendijk (1935). O primeiro aponta que isso garante certa ética em jogo já que, afinal, embora o jogador queira realizar a tarefa principal do jogo, ele deve obedecer às regras do jogo que lhe dizem o que não pode fazer. Está em jogo então o que podemos e o que não podemos fazer em jogo; e quais as conseqüências de nosso movimento com relação aos outros objetos em jogo. E, claro, há sempre a chance de não sermos bem sucedidos e falharmos na empreitada que nos propusemos; não é certo que conseguiremos.

⁷⁶ Embora aqui falemos unicamente de Sartre no trabalho de Cruz e Feitosa (2006), há uma exposição também das idéias de Kierkegaard e Heidegger com relação à angústia.

Em jogo, estamos fixados em metas sérias e temos a liberdade de escolher entre elas. E, como diz Gadamer (1986), essa liberdade em jogo não existe sem risco. Não é o arriscar-se pura e simplesmente que nos atrai ao jogo; mas as sérias possibilidades implicadas nisso. Temos liberdade de decisão; embora alguns evitem decisões em jogo que os coagem ou escolhem coisas que não querem seriamente anulando totalmente o risco. É preciso que levemos o jogo a sério; ele não exige de nós nada além disso.

Com Buytendijk (1935) podemos afirmar que o risco e a tensão relacionam-se mais às possibilidades de movimentos do que na pura aleatoriedade. Por isso, podemos dizer que nos arriscamos e que isso implica em atividade e não passividade; vemos diante de nós possibilidades das figuras com que jogamos (sejam monstros, Alis e seu grupo, vivos ou mortos) e por não conhecermos (gnosticamente) as figuras há sempre essa tensão angustiante e ansiosa que se refere tanto às coisas que podemos fazer como às coisas que os objetos em jogo podem fazer conosco. Como vimos anteriormente, o primeiro movimento em jogo é nosso; se não movesse Alis, o jogador não estaria no jogo (o jogo não começaria, por assim dizer), e a aventura e o risco seriam inexistentes. Como diz o relato a certa altura: “(...) ignorando os guardas de nossa cidade já mostra um pouco disso [risco]. É preciso que nos lancemos à aventura; mas isso não significa que vamos nos entregar à morte de mão beijada”. O risco envolve sair da cidade mesmo com guardas alertando para o perigo; e, jogando, corremos para onde há risco e aventura: “Após ignorar veementemente o aviso dos guardas para que não saísse da cidade, estamos nas planícies de Palma.”.

Os dois trechos citados no parágrafo anterior já nos levam a outro ponto importante. Não só o conhecimento da vitória certa pode paralisar o jogo; mas a certeza da derrota também: “assumi vários riscos, mas nenhum no qual não houvesse possibilidade nenhuma de eu conseguir avançar”. Pode haver, então, tédio com relação ao jogo tanto por termos a convicção de que teremos sucesso sempre, como também por termos por certa a derrota independente do que façamos, da estratégia que tomemos ou as habilidades que tenhamos. É preciso que haja em vista alguma possibilidade (por menor que seja) de avançarmos. Parece então que não são somente os objetos em jogo (e o jogo mesmo em sua totalidade) que têm que se esforçar para nos manter em jogo; nós, enquanto jogadores, temos que continuar levando-o a sério para que façamos nossa parte de manter viva a ilusão toda do jogo.

Esta imprevisibilidade surge pelo fato já explorado anteriormente de que jogamos com algo que joga conosco; é o cerne da relação que estabelecemos com tudo que está, como nós,

em jogo. E é justamente isso que, segundo Buytendijk (1935) promove intensidade e longa duração ao jogo; ou seja, a nossa relação viva, por assim dizer, com as figuras. É preciso certo equilíbrio entre os movimentos para que percebamos e esperemos algumas possibilidades das coisas ao nosso redor. Isso ajuda a entender, provavelmente, porque adultos podem continuar jogando games experimentados na infância enquanto que outros os deixam de lado: depende do que esperamos do jogo e de quais movimentos ele não permite que executemos; só assim, neste inter-jogo, que o jogo pode ser visto como bonito.

Enquanto jogava Phantasy Star, só havia o avanço a locais que tinha alguma possibilidade de sucesso. Claro que a tentativa quando se tem alguma perspectiva de ser bem sucedido não é garantia de sucesso; nas primeiras tentativas de ir ao labirinto dentro do qual há uma loja de bolos, por exemplo: “mesmo assim, arrisquei ir até lá. Morri algumas vezes somente no caminho para chegar até lá”. Então, para que houvesse alguma perspectiva de sucesso, “(...) optei por arriscar um pouco mais e ir até um outro labirinto igualmente difícil, fugindo de todos os inimigos só para conseguir uma arma nova para Myau”. Neste mesmo trecho do relato, a aventura prossegue com a decisão de não retomar o jogo de um local seguro e sim sair daquele labirinto com o dinheiro e a experiência adquiridos; mesmo que seja fugindo de todos os inimigos. Após conseguir, “por ter conseguido sobreviver, fico satisfeito e esperançoso de conseguir pegar o bolo em uma das cavernas que não conseguia sequer me aproximar antes”. Até mesmo um inimigo outrora evitado pode ser enfrentado se houver alguma mínima chance de sucesso: “lembrei-me de um inimigo forte (...). Arrisco-me com um deles e tive sucesso”. Percebe-se então que risco parece ter muito mais a ver com a visualização de possibilidades excludentes do que com a noção probabilística de determinada coisa acontecer ou não; mesmo se há uma chance estatisticamente nula de sucesso, nos angustiamos ainda assim e escolhemos arriscar ou não.

Arriscando-nos e usando da liberdade que temos em jogo, esbarramos em suas fronteiras e em suas regras: “(...) nas minhas viagens sem rumo de antes, eu me deparo com os limites estabelecidos pelo próprio jogo”. Um dos limites que podemos encontrar nessa errância (que, geralmente, ocorrem naquela estranheza comum ao início de todo jogo entre o jogador e os outros objetos em jogo) é a derrota em um combate que nos retira do jogo; forçando-nos a decidir se voltamos a ele ou não. É quando rebatemos nestas fronteiras que conhecemos o que vale ou não dentro do campo de jogo. Com as regras delimitando o que não podemos fazer, mostram-nos também a amplitude do que podemos fazer sem, contudo

obrigar-nos a agir de uma ou determinada forma. É possível até mesmo ignorar as regras (“saindo do sério”, por assim dizer) e, retirando a ilusão, abandonar o jogo como bem ilustra Huizinga (1938).

Ignorar as regras do jogo ou não levá-las a sério é deixar de lado o espírito do jogo em questão; afinal, segundo Gadamer, (1986), são elas que preservam e preenchem o espaço lúdico. Percebe-se então que, ao entendermos um jogo como um mundo fechado, é essencial a todo jogo a existência de regras que delimitem o campo do jogo. Como vimos, Gadamer (1986) diz que a razão se mostra no jogo pela tarefa e metas definidas pelos jogadores; o desenvolvimento intelectual não instaura, portanto, as regras, e sim as tarefas. Isso parece sugerir que, ao contrário do que coloca Piaget (1975), a regra não enfraquece a crença lúdica e sim é o que a torna possível por compreender a essência daquilo a que escolhemos nos submeter.

Durante todo o jogo, nos movimentamos (i.e. apanhamos itens, juntamos dinheiro) tendo em vista objetivos que, cumpridos, nos permitirão prosseguir no jogo rumo à tarefa principal dele. Por exemplo, a obtenção do passe que envolve a obtenção de dinheiro. Em *Phantasy Star*, podemos perceber que, a certa altura, recebemos informações e descobrimos que há uma porção de coisas opcionais a se fazer; “cabe a mim escolher em que ordem as quero completar até mesmo se as quero fazer ou não”. Neste momento, usamos de nossa liberdade em jogo escolhendo quais dos itens que posso obter vou tentar efetivamente encontrar ou não.

Quando há expectativa de derrota (ou de perda de tempo), podemos pensar em algo que facilite nosso caminho. Por exemplo, diante da expectativa que tenho diante do labirinto mais complicado do jogo faz com que cogite usar um mapa; mesmo que depois acabe escolhendo o maior risco que me leva à angústia, ansiedade e lembrança a cada bifurcação: “(...) decido ir pelo que me lembro, acertando e/ou errando conforme caminho”. Outro exemplo, em que há a opção pela diminuição de risco é na busca do local correto a se usar o cavador de gelo: “tento lembrar o local exato de usar o cavador de gelo (...). Sempre me confundo nesta parte (...) e para evitar uma série de batalhas cansativas e enfadonhas, recorro a um mapa do planeta que indica o local preciso que devo ir (...).”.

Uma outra situação destas que envolve liberdade e risco que merece ser aqui referenciada é quando alguns NPCs pedem que compartilhem de nossos mantimentos com eles. Podemos esperar que nos dêem alguma informação ou não. Nem mesmo ajudar chega a

ser certo já que podem somente agradecer: “Nesta mesma cidade, há alguém que pede para que compartilhe comida com ele, mas ele somente agradece.”. E, como dito com relação a uma destas localidades, “por serem habitantes pobres da vila, só falam se compartilho comida”.

Como viemos afirmando constantemente, o mundo do jogo não está meramente diante de nós; não podemos pensar que é assim que acontece em jogo de videogame só porque o experimentamos por uma tela à nossa frente. Afinal, como diz Merleau-Ponty (1945), olhar um objeto é habitá-lo. Por isso, concordamos também com Buytendijk (1935) que afirma que nos movimentamos através, em um espaço enquanto jogadores (e enquanto estamos em atitude pática); ao mesmo tempo em que distâncias temporais e espaciais físicas perdem o sentido; nós sentimos o espaço. E, com nossa liberdade, há a atitude ambivalente da timidez de avançar e recuar; não com temor e sim pela aventura, com sua angústia e ansiedade inerentes. Isso é bem claro em partes do relato; não “vemos” Palma e suas planícies à nossa frente, e sim andamos por elas: “(...) estamos nas planícies de Palma.”. Winnicott (1975) também percebe o mundo de jogo como um lugar pelo qual andamos ao dizer que, mesmo tendo um espaço e um tempo determinados, não é algo puramente fora de nós ou dentro de nós. Não só pensamos e desejamos quando em jogo; nós também fazemos coisas em jogo. Huizinga (1938) diz o mesmo e chama isso de “espaço sagrado”.

E, nestas andanças pelo mundo do jogo, descobrimos não só os limites que nos tiram do jogo, mas aqueles limites espaciais que podem ser ultrapassados no momento oportuno sem que arruinemos o jogo ou saíamos dele. Por exemplo, no relato: “simplesmente havia lugares que eu sabia que, naquele momento, não poderia ir. Eu percebia isso pela dificuldade dos inimigos (...), pelo mar, por uma floresta densa (...) e por portas que ainda não podia abrir”. Então, “ia avançando conforme ia se mostrando possível”. Respeitávamos esses limites que, ao invés de nos impedir de prosseguir, nos mantinham em jogo e nos guiavam através do mundo que escolhemos habitar durante algum tempo. Contudo, tão logo obtivéssemos maneiras de ultrapassá-los, o faríamos. Isso significa que, ao pegar a chave, abríamos algumas portas; ao encontrar o Hovercraft cruzávamos o mar, dentre outras coisas.

Estes limites em jogo parecem nos incentivar a avançar. Como é comentado no relato ao vermos que não é possível acessar o espaçoporto que é “(...) ainda inacessível (e que, nas primeiras vezes que joguei, me incomodava com isso e tentava descobrir como passar por lá)”. Ou as portas fechadas misteriosamente com magia logo ao começo do jogo, mas que só é

possível ultrapassar perto do final: “(...) lembro-me da sensação que tinha ao vê-la (...). Sempre imaginava o que estaria por trás dela”. Ao jogarmos, percebemos que os limites servem para que, como diz Buytendijk (1935), rebatamos neles e voltemos por onde viemos; alguns, mais especificamente, nos instigam a esperarmos um pouco mais e ver se passaremos por lá depois de resolvermos algumas coisas. Estes limites, que aqui chamamos de espaciais (por falta de delimitação disso no referencial teórico utilizado), não são fronteiras que nos tiram do jogo ao serem ultrapassadas e sim que nos mantêm nele; embora seja evidente a existência de outros limites em que também rebatemos e que temos certeza que nos tirarão do campo de jogo. Portanto, todo jogo tem um campo de jogo delimitado. E todas as fronteiras do jogo mostram-se como objetos em jogo (figuras) em que rebatemos por fazerem parte do próprio jogo e não como algo externo a ele. Como fica evidente no relato ao notarmos a utilização da tela da televisão em jogo. Ao dizer que “o que importa quando estou jogando é o que acontece em tela com os personagens, os monstros, o cenário e tudo mais”, simplesmente dizemos que o espaço vazio entre a “tela do jogo” e a borda do televisor refere-se ao fato de que esse espaço nem é mesmo percebido enquanto jogamos; não parece fazer parte sequer do fundo perceptivo do jogo. Isso revela que os limites do campo de jogo (e tudo nele que podemos voltar nossa atenção a suas possibilidades) são internos a ele e não externos.

9.3. MOMENTO TRÊS: POS-LUDERE

Este momento descreve aquelas situações em que saímos do jogo. Seja por termos sido tirados fora dele por alguma razão, ou por termos chegado ao seu final.

Winnicott (1975) afirma que o jogo é muito precário sendo que muitas coisas podem terminar o jogo. Buytendijk (1935) também levanta essa mesma questão ao dizer que, em crianças ou adultos, o jogo pode deixar de acontecer e ser interrompido por fixação em alguma coisa, ou até mesmo fadiga ou cansaço. A idade tem pouca influência nisso; tem mais a ver com a atitude diante do mundo e das coisas.

Durante o relato, muitas coisas interromperam o jogo. Lemos, por exemplo, quando tocou o telefone: “atendi e, como era para mim, pausei o jogo e só retornei a ele depois”. Mas também a presença do sono e do cansaço: “(...) percebo que estou ficando com sono”; “salvo

o jogo mais uma vez e decido parar um pouco por estar cansado (...)”. Até mesmo preocupações de cunho acadêmico como percebemos em: “(...) aproveitei [para] (...) ler algumas coisas para um artigo que estou pensando em escrever”. Obrigações familiares e necessidades biológicas, também têm esse poder: “(...) pausei o jogo para levar minha sobrinha à escola”; e “(...) aproveitei para almoçar”, respectivamente. Envolve até mesmo o cansaço derivado do próprio jogar cujo descanso pode vir até mesmo jogando alguma outra coisa: “cheguei até mesmo a jogar alguma coisa (...), mas não retomei Phantasy Star no mesmo dia”. Claro que nem todas as pausas se davam por estas razões; algumas até envolveram um descanso para que pudéssemos fazer alguma outra coisa no jogo que demanda maior tempo mesmo sem estar muito cansado: “(...) opto por salvar e descansar um pouco antes de uma série de labirintos relativamente longa (...)”.

Como Buytendijk (1935) ao falar de movimentos espontâneos, algum desses motivos para interromper o jogo podem ser compreendidos como surgindo inicialmente como um “queria” e só depois como um “tenho”. Por exemplo, mesmo estando com sono: “decido voltar depressa à caverna, encontrar o dinheiro, matar um dragão que tem um item necessário mais adiante e retomar o jogo somente no dia seguinte”. Provavelmente, se prosseguisse mais tempo do que isso, não estaria mais jogando, mesmo com o console ligado e movendo os personagens por Motávia, Palma ou Dezóris. Outro exemplo seria a interrupção abrupta ao ter que devolver o cartucho após ficar com ele durante uma semana inteira sem finalizá-lo.

Percebe-se então que há esforço para se entrar em jogo que, paradoxalmente, é um esforço pela leveza; como Gadamer (1986) afirma ao dizer que escolher jogar é escolher tirar o esforço da existência suspendendo as preocupações cotidianas. Contudo, fica clara a imensa facilidade em sair dele. Muitas coisas nos tiram a atenção que dedicamos, em jogo, aos objetos em jogo. Mesmo Winnicott (1975) afirmando que jogar implica em confiança e em dependência quase absoluta, parece que a nossa condição de estar em jogo é uma linha muito tênue, e sempre prestes a ser rompida por qualquer razão.

Contudo, o separar-se e o abandonar o jogo destas maneiras são experiências distintas daquela em que terminamos o jogo. Neste caso, aquilo que norteou todo o jogo finalmente foi cumprido. E, como diz Buytendijk (1935), há aquela ambivalência tanto da perda da tensão de jogo como da satisfação da solução definitiva. Essa melancolia, segundo ele, perpassa todo o jogo e, por isso, surgiria também tanto nas pequenas como nas grandes pausas. A diferença é que, terminado o jogo e vendo o encerramento, não há mais o que fazer em Phantasy Star. A

não ser começar de novo, ou como vemos no relato: “(...) jogar o restante da série, em seqüência, como geralmente faço quando me envolvo com Phantasy Star.”. Isso indica não a intenção de prosseguir jogando o mesmo jogo, como se a série toda fosse uma única coisa; parece indicar a vontade de continuar em jogo com a história (ou enredo) do jogo que, na série (que chamamos clássica) de Phantasy Star, permanecia e mantinha uma cronologia de um jogo para outro. O término do jogo (seja temporário ou sua solução final) traz o querer jogar de novo. Talvez o mesmo jogo que acabamos de jogar ou finalizar, ou ainda algum outro; se pararmos pelo cansaço, podemos querer jogar outra coisa para espairer. Se estes outros nos atrairão ou não, se nos submetermos a eles ou não cabe a nós decidir.

E, para finalizar, como diz Huizinga (1938), o término de um jogo o transforma em um tesouro a ser conservado pela memória do jogador. E, graças a isso, podemos transformá-lo em tradição ao passá-lo para outrem, para que o repitam a qualquer momento que desejarem. Seja emprestando o jogo a um amigo, ou comentando a respeito dele com outros para que o adquiram, ou pela formação de comunidades em torno de jogos. Da mesma forma que Merleau-Ponty (1945) afirma, com relação à pintura e fundamentando-se em Husserl, devemos entender a tradição como “*o poder de esquecer as origens* e de dar ao passado, não uma sobrevida, que é a forma hipócrita do esquecimento, mas sim uma nova vida, que é a forma nobre da memória” (MERLEAU-PONTY, 1945, p.90).

10 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo por objetivo colocar mais luz sobre a experiência do jogo (ou do estar em jogo) por intermédio da descrição de um jogar até o seu fim, nos colocamos na condição de ouvintes. Ou seja, nos inclinamos a ouvir o que a experiência de jogo tinha a nos dizer. Nesta nossa atitude compreensiva (hermenêutica e fenomenológica), desvelamos três momentos inerentes ao jogar Phantasy Star (e de todo jogo) e não somente sobre o estar iludido no sentido que viemos trabalhando.

Em primeiro lugar, ficou clara a importância de um querer jogar antes de qualquer coisa. E, como todo ato intencional, querer é sempre querer alguma coisa. De modo que, logo em seguida, já se mostra que se refere a um game em específico: Phantasy Star. Gadamer (1986) percebeu bem isto ao afirmar que se escolhe um campo de jogo dentre todos os outros possíveis; escolhe-se qual mundo fechado com relação ao “real”, a qual determinação geral nós nos submeteremos.

Obviamente que o jogo nos seduz à sua esfera. E, através do relato, percebemos que isso se dá de muitas formas; tanto uma primeira impressão diante dele (sua capa, por exemplo), como também por meio de lembranças de boas (e más) experiências que tivemos no (e com o) mesmo jogo em outras ocasiões. Por se tratar, em certo sentido, de um “jogo de sedução”, de um “flerte” (também chamado de “jogo de amor”), até mesmo poderíamos dizer que, antes de nos lançarmos a um mundo-jogo, jogamos (ou brincamos) com o jogo quando este ainda está diante de nós (e não ao redor de nós como fica depois). Isto tudo compreende o prelúdio, ou, como o chamamos aqui: pre-ludere.

Em segundo lugar, quando já estamos em jogo, ficou claro que não mais jogamos com o jogo. Embora joguemos em certo sentido, seria mais certo dizer que nós somos jogados. Tornando-nos um ser-no-mundo-do-jogo, estamos lançados nele e agimos nele e através dele. Ao contrário do que se poderia pensar, inclusive, não há uma identificação direta com os personagens que controlamos; o jogador sempre se auto-representa como jogador e não faz de conta que é Alis ou seu grupo. Ampliando um pouco essa idéia para tentar torná-la mais clara, não seria demais comparar este acontecimento com jogos de tabuleiro: nós controlamos as peças de um Xadrez, de um Ludo e de um Banco Imobiliário; mas, embora atuemos no mundo do jogo através destas peças, nós não a somos, não nos identificamos com elas por assim dizer.

Ficou claro também que, em jogo, há liberdade de ação e nós nos movemos através do mundo-jogo a que nos submetemos. O fato de nos submetermos a determinadas regras não retira de modo algum a liberdade. Paradoxalmente, parece ser somente através destes limites que nos reconhecemos como livres e libertos em jogo. Não poder atravessar determinada porta ao início do jogo faz-nos agir livremente conforme esse impedimento; as regras de Phantasy Star parecem ser, neste sentido, negativas em sua maioria. Ou seja, há uma série de coisas que não podemos fazer senão sairemos do jogo ou não conseguiremos prosseguir com ele. Por exemplo, não podemos ser derrotados em nenhum combate que entremos (com exceção de um).

Percebemos ainda que, quando estamos neste mundo-jogo, não só jogamos com cada objeto em jogo (e não com “o” jogo) como também que estes jogam conosco, respondem aos nossos lances com um contra-lance. Ou seja, muitas coisas “são jogadas” junto conosco. Essa nossa relação com tudo que está em jogo não se dá somente no âmbito da imaginação como se poderia pensar; há forte presença da percepção, sentimentos, vontades, memórias e muitas outras. O que denuncia a forte presença de nosso corpo todo envolvido em jogo se o levamos seriamente; ainda que somente nossos dedos estabeleçam os movimentos reais em tela (analogamente a um jogo de tabuleiro se pararmos para comparar uma vez mais). Uma destas coisas em jogo que seria interessante fazer referência aqui é a história (ou enredo) do jogo; em um momento fica bem claro que ela joga conosco. O que nos faz pensar que games podem conter histórias e não ser histórias essencialmente.

Outro elemento importante é que não jogamos sem nos preocuparmos com aquilo que fazemos por ser somente uma “brincadeira”, ou não ser “real”. Ocupamo-nos com possibilidades sérias como derrota, tempo perdido, se usamos determinada magia ou não dentre muitas outras. Deste modo, se realmente estamos jogando e escolhemos um jogo, nós temos que jogar seriamente. O que nos leva a tomarmos certos riscos (experimentando angústia e ansiedade); e, em muitos destes casos, só fazemos determinada ação quando há alguma esperança, uma possibilidade (ainda que mínima) de termos sucesso (e não uma chance matemática ou probabilística). A imprevisibilidade, sempre presente em tudo que conosco está em jogo, é uma das coisas que nos mantém em jogo; se soubéssemos com certeza absoluta tudo que nos aconteceria em determinado jogo, este deixaria de nos atrair e seria logo abandonado pela sua mecanização. Isso tudo é o que chamamos de estar em jogo; e que denominamos de *in-ludere*

Em terceiro lugar, ficou evidente a precariedade do jogo. Embora seja fechado e separado do mundo “real” (mas inserido no mundo natural – sempre presente), é muito fácil sairmos dele. Seria preciso então refletir sobre o que é exposto por Winnicott (1975); apesar de declarar claramente a precariedade do jogo, afirma a certa altura que o campo do jogo que habitamos não é abandonado ou invadido facilmente. Embora não seja possível afirmar isso, talvez pessoas com muito espírito juvenil (BUYTENDIJK, 1935) tenham uma propensão menor a se distrair com qualquer fenômeno que acontece fora do mundo do jogo, ou fora desta atitude lúdica; embora sejam necessários estudos neste sentido. E esse constante “sair do jogo” nos leva a ter que nos lançarmos a ele de novo; o que torna essencial à experiência de jogo não só o “estar em jogo”, mas também o “sair do jogo” e o “entrar no jogo”. De modo que é perfeitamente possível sairmos de determinado jogo e jamais voltarmos a ele do ponto onde paramos por não mais nos seduzir como fazia anteriormente. Como também vimos, jogarmos o jogo até seu fim leva também a este mesmo momento; aquele que faz nascer o querer jogar uma vez mais (seja o mesmo jogo para reiniciá-lo ou retomá-lo, ou um outro jogo qualquer). Este momento que faz parte de todo movimento circular da experiência de Phantasy Star é o poslúdio, que denominamos de pos-ludere.

É interessante pensar que falamos de diversas perspectivas teóricas sobre o jogo (entendido como a situação em que estamos em jogo) durante a primeira parte deste trabalho e que a descrição exposta pelo relato e sua posterior análise nos lançaram, novamente, a esta mesma questão. Talvez fosse importante retomar, nestas considerações finais, alguns aspectos tratados em outras partes da dissertação para que sejam reavaliadas e verificar em que sentido apontam agora. Ao invés de fecharmos o assunto, queremos com este singelo encerramento abrir muito mais o leque de pesquisas a serem desenvolvidas como continuidade direta àquilo feito aqui. Não é demais lembrar o que diz Merleau-Ponty (1945) sobre todo fenômeno ser inesgotável. Com a compreensão da experiência de jogo de Phantasy Star foi-nos possível clarear esse fenômeno e também trazer a luz a outros questionamentos que estavam obscurecidos e, em alguns casos, até mesmo totalmente invisíveis à nossa atenção e intencionalidade. Por uma questão de praticidade, retomaremos os pontos desde o início do texto que têm razão de serem revisitados e, dependendo do caso, para confirmar um caminho como correto ou propor alguma outra perspectiva possível. Fica o alerta de que nada é afirmado com certeza a partir daqui; as asserções consistem somente em novas possibilidades de reflexão e pesquisa.

Krüger e Moser (2005) afirmam que o fascínio que os games oferecem tanto a crianças e adultos se deve pelo fato de consistirem em uma indústria que mescla tecnologia e lazer. Com base no que pudemos compreender pelo relato, seria possível dizer que não é por ser uma indústria que games fascinam; talvez fosse mais correto dizer que games fascinam porque são jogos. E jogos, independente de quais sejam, fascinam tanto crianças como adultos (uns mais, outros menos). Embora estejam corretos em afirmar que é uma mescla entre tecnologia e lazer já que, em épocas anteriores sem produtos eletrônicos, era seu ápice tecnológico e técnico (entalhamento de pedra, corte de madeira, fogo ou qualquer outra coisa) o substrato utilizado para criação de jogos e brinquedos (HUIZINGA, 1938). O que nos leva a uma outra questão. Vimos que, segundo Ehrlich (1986 *apud* KRÜGER; MOSER, 2005), o videogame é um brinquedo de sucesso mundial. Benjamin (1928b), ao falar de brinquedo acerta ao dizer que eles variam conforme a época e a tecnologia do período; mas parece incorreto tratar jogos e, conseqüentemente, videogames como brinquedos. Além de paralisar a reflexão sobre a experiência deles, dá uma idéia de infantilidade que não corrobora com a reflexão e pesquisa desta área por abarcar qualquer faixa etária.

Uma outra questão se refere às discussões acerca da utilidade de jogos e games; segundo esta perspectiva, jogos deveriam ser estudados por, por exemplo, promoverem a aprendizagem. Huizinga (1938) já criticava este posicionamento pragmático ao lembrar dos pedagogos que dominaram o cenário do estudo de jogos antes dele. Não seria suficiente justificar o estudo dos jogos pela sua inutilidade essencial, como já fazemos com a arte? Afinal, games seria inúteis pelo simples fato de jogos também o serem (e não por alguma especificidade). Isso se torna ainda mais verdadeiro ao pararmos para pensar que Gadamer (1986) só se preocupou com a questão do jogo por ele ser imprescindível para a compreensão da arte. Por isso, não deveríamos, ao menos por enquanto, sermos cautelosos em nossas asserções e evitar afirmar, como Jenkins (2000 *apud* NEWMAN, 2007), que games são uma nova forma de arte do século XX? E fazer isso sugere o mesmo processo de tratar games como textos: uma espécie de “adequação” nos termos para que sejam vistos com menos preconceito. Uma espécie de “disfarce” do fenômeno para que ele seja estudado como se fosse outra coisa, mais “digna” de pesquisas e preocupações científicas. Notamos ainda que eufemismos não são só presentes na área acadêmica, mas também na imprensa. O que acarreta a criação de falsos, embaraçosos e complicados problemas como ao falarmos “jogos interativos” ou “entretenimento virtual” (NEWMAN, 2007; JUUL, 1999). Isso nos leva a,

como Krüger e Moser (2005), tratarmos a interatividade como característica essencial dos “jogos eletrônicos”. Muito ainda deve ser pensado, pesquisado e refletido acerca destas questões.

Newman (2007), ao apontar três razões pelas quais é preciso levar os videogames como objetos sérios de pesquisa, acaba caindo em um desvio aparentado a este anterior. Não se deve estudar videogames somente por sua indústria ter superado a fonográfica e o cinema, por sua popularidade, ou por fornecer subsídios para se compreender a relação homem-computador. Nossa pesquisa, ao evidenciar games como nada mais do que jogos, fornece a perspectiva de que devem ser estudados, antes de tudo, por fazerem parte de um fenômeno humano essencial e fundamental: a experiência de jogo. É preciso lembrar que, como diz Winnicott (1975), jogar é algo natural, independentemente de sua forma ou conteúdo. Esta não é uma posição cômoda para se sustentar já que, como bem nota Huizinga (1938), o tema “jogo” é visto com maus olhos por cientistas de quaisquer áreas devido à sua inutilidade e aparente falta de seriedade. “Elevá-lo” à categoria de arte (entre as quais podemos pensar a literatura) antes de entendê-los como jogos somente para que as pesquisas sejam mais bem recebidas parece precipitado. Embora, sem dúvida, trabalhos assim embasados forneçam muitos dados importantes acerca do fenômeno, não devem, portanto, ser abandonados; só um pouco mais refletidos. Por exemplo, Krüger e Moser (2005) afirmam, corretamente, que o game se dá de forma não linear e não previsível; mas isso não acontece, como eles dizem, por haver um roteiro que permite vários caminhos e finais. Durante *Phantasy Star*, vemos que jogamos com a história (ou enredo) do jogo e que, por isso, ela nos surpreende. Mas o essencial de toda surpresa não está meramente no roteiro de *Phantasy Star*, e sim na relação que o jogador estabelece com tudo que está em jogo; inclusive, mas não exclusivamente, com a história (ou enredo).

Piaget (1975) nota que o fenômeno do jogo e do jogar escapa e resiste a compreensões causais; será que não seria por conta disto? Afinal, ele próprio afirma que, distinguindo fantasia e real desde cedo, crianças acreditam livremente (ou seja, pela liberdade) naquilo que querem acreditar; é a “ilusão voluntária” que, segundo ele, ocorreria pela opção, sem esforço ou vontade, de acreditar em uma outra realidade. Concordando com Huizinga (1938) é somente a idéia de um determinismo absoluto que é capaz de sustentar qualquer jogo como sendo supérfluo; abandonando esta perspectiva preconceituosa da ciência tradicional, é possível tratá-lo como é em sua realidade (fechada e além da esfera da vida humana e da

civilização), além da razão (e não sem-razão). A pergunta que fica é se seria possível uma opção e escolha sem vontade e/ou esforço. Não só Gadamer (1986) como também Huizinga (1938), Buytendijk (1935) e Winnicott (1975) afirmam o papel da liberdade em jogo; o que também implica em que o jogo não ocorre nem por obrigação e nem consiste em uma repetição mecânica.

Gallo (2004) afirma com propriedade e acerto que há falta de interesse pelo mercado e pelos jogadores com relação às questões essenciais ao jogar videogame. Trazendo três possíveis linhas de estudo sobre os games, fica claro que há uma preocupação generalizada com o que acontece “exteriormente” a um game. Newman (2007), outro dos estudiosos de videogames que trouxemos à baila, afirma que o sentido do jogar não está no jogo em si, mas quando estamos jogando. O que não só justifica nossa abordagem neste trabalho, como abre todo um leque de pesquisas sobre games; o sentido de estar jogando videogame, da experiência de um jogador com um game só pode ser perscrutado ao prestarmos atenção ao que acontece quando estamos dentro do jogo e não o tratando de fora. O próprio Newman (2007) afirma que há carência deste tipo de estudos sobre a experiência do jogar videogame. Huizinga (1938) também pontua que sua preocupação principal é considerar o jogo como seus jogadores o fazem, buscando um sentido mais originário. Winnicott (1975) também declara a importância de se preocupar mais com quem brinca, com o seu brincar e o estado de quase alheamento e não o conteúdo do jogo. De modo que, poderíamos acrescentar, justamente este é o terreno fértil à psicologia no que se refere a esta área de pesquisa; tanto que não é por acaso que Gadamer (1986) aponta que psicólogos e antropólogos podem e devem descrever experiências de jogo.

Uma pesquisa que citamos na introdução que se mostra ainda agora ao final da pesquisa como muito instigante, é a de Aquandt, Grueninger e Winner (2009) que se preocuparam com o papel dos games na vida cotidiana de jogadores de videogame mais velhos. Nossa proposta aqui foi um tanto diferente já que nos ocupamos com a experiência mesma de estar jogando um videogame; mas é inegável a íntima relação entre ambas as perspectivas por buscarmos, nada mais, nada menos, que o sentido do jogo. O que nos importa é o sentido de um game (seja jogando ou depois de jogar, em nossa vida cotidiana) e não o seu conteúdo; é este mundo poético criado dentro do mundo e pelo mundo do qual fala Huizinga (1938). Fink (1960) afirma que o mundo é o mundo de todos os mundos, o

horizonte de todos os horizontes; e se, como diz Husserl (1913), o mundo natural é o horizonte do mundo aritmético, porque não seria também do mundo-jogo?

Lembrando de Piaget (1975), é importante nos posicionarmos como ele contra aqueles que classificam os jogos a partir de teorias prévias. Isso empobrece e engessa qualquer pesquisa e questionamento acerca das coisas. São as teorias que devem mudar de acordo com o manifestar-se dos fenômenos e não tentarmos inserir, à força, aquilo que se mostra em uma série de pressupostos explicativos prévios. O que nos leva ao próprio Piaget (1975) quando este classifica os jogos de regras como só aparecendo após e durante a socialização da criança (quando a imaginação simbólica é adaptada aos dados da realidade); vimos que as regras são o espírito (GADAMER, 1986) de qualquer jogo e não foi diferente com Phantasy Star. Regras estas que não definem o que temos que fazer e sim, pelo contrário, o que não podemos fazer; delineando o campo de jogo. As regras, que eliminariam o símbolo, enfraqueceriam a crença lúdica; mas, como vimos com outros autores e pelo relato, elas parecem torná-la possível. Além disso, jogos mais socializados (por assim dizer) não têm sempre a ver com a vitória sobre outros de modo que mesmo jogos de idades anteriores converter-se-iam em competições; Piaget (1975), se aproxima aqui muito mais da modificação de jogos (e suas regras negativas) em esportes (e suas regras positivas) trazida por Buytendijk (1935) e comentada sucintamente por Huizinga (1938). Por isso, suas considerações permanecem válidas se pensarmos os jogos de regras como “jogos de regras eminentemente positivas” (ou esportes). Embora seja preciso uma reflexão mais pormenorizada sobre isto.

Ao afirmar que jogar não é uma conduta específica e sim um tipo de orientação, Piaget (1975) se aproxima muito do que tratamos em vários momentos. Jogar não é um mero comportamento, é muito mais a entrada em um outro mundo no qual, em jogo, somos jogados. Não seria “jogar” um tipo de “jogar-se” (que chamamos de “lançar-se” em certos momentos) a uma outra atitude e mundo? Com base no que desvelamos aqui, poderíamos dizer que é possível que o jogo aconteça da mesma forma que Husserl (1913) descreve o mundo aritmético. Contudo, mais pesquisas sobre esta “atitude lúdica” poderiam ser realizadas no sentido de clarear mais esta questão. Citando Juul (1999) na segunda parte deste trabalho, vemos que podemos pensar que o que importa em um game é a atividade do jogador. Contudo, por meio do relato, podemos pensar que o que ele faz é sim importante, mas que sua ação só faz sentido de acordo com tudo mais que está em jogo juntamente com

ele. Afinal de contas, lembrando de Gadamer (1986), o sujeito da experiência de jogo é o jogo (a situação, a totalidade como um todo) e não o jogador ou qualquer outro objeto em jogo.

Ficou muito claro que um game não pode ser visto como diferente de um jogo; isso desde a sua origem: ele não começou como a indústria e mídia de massa que recebe tantas críticas (algumas justas e outras nem tanto) nos dias de hoje. Inclusive, comparando com o levantamento de Castells (2005), fica bem evidente que os games surgiram antes da terceira transformação das mídias de massa (em multimídia/hipertexto e mídia interativa), embora sua indústria tenha se estabelecido durante este mesmo período. Higinbotham, o primeiro a implementar um videogame, tinha a clara intenção de, com seu *Tennis for Two*, divertir visitantes a seu laboratório. Não tinha a pretensão de ser uma fonte de informações; mas tão somente de “fazer o tempo passar”, de aliviar e tornar o passeio por um laboratório científico mais agradável. Tanto que ele sequer patenteou sua invenção (que levou ao famoso, e bem sucedido financeiramente, *Pong*). O fato de ser conhecedor de computadores não o desqualifica já que, podemos dizer em acordo com Huizinga (1938) e até Benjamin (1928b), são especialistas em determinada tecnologia (ou técnica) que criam jogos com base em seus conhecimentos. Mesmo com gráficos pouco definidos e sons primitivos, games já empolgavam, eram divertidos e inebriavam (GARRET, 2009); e não seriam justamente estas as características de todo jogo genuíno?

Ficou evidente ainda, enquanto fazíamos este levantamento histórico, a existência de poucos dados com relação à história dos videogames no Brasil; conhecemos um pouco melhor o desenrolar das empresas e dos jogadores em lugares como os Estados Unidos e o Japão. É uma lacuna importante a ser preenchida por pesquisadores; não um mero amontoado de informações e propagandas, mas todo um processo reflexivo sobre como o videogame esteve (e está) presente e se desenrolou em nossa cultura. E isso faria referência a qualquer sistema de jogo (arcade, consoles ou PCs) e a qualquer game.

Vale a pena retomarmos ainda a imagem do karaokê citada por Castells (2005); ao cantarmos nele somos absorvidos, “engolidos”, por ele. Enquanto que para Castells (2005) esta experiência seria um excelente exemplo para o usuário que entra em um contexto multimídia ou de hipertexto, parece-nos que nada mais é do que um exemplo de um lançar-se ao mundo-jogo que o karaokê proporciona. A idéia mesma de interatividade como algo que surgiu posteriormente como uma especificação da mídia (sob o nome de “mídia interativa”) não parece ser muito precisa já que, mesmo sem haver *pay-per-view*, ainda escolhíamos qual

canal queríamos assistir e até mesmo se queríamos assistir televisão ou não. Do mesmo modo, escolhíamos qual jogo jogar, seja ele baseado em computador ou não, e mesmo se queríamos jogar ou não. Mídia interativa se refere, segundo Dizard (1998), a escolher a hora e o lugar da informação; mas em jogos não é informação que escolhemos e sim outra coisa: a diversão (no sentido que trouxemos de suspender e “sair” do mundo “real” por algum tempo). A falácia que o termo “interação” parece promover é o de partir sempre da idéia de um espectador que não existe em todo e qualquer tipo de jogo como se poderia imaginar; que dirá em todo e qualquer tipo de game. Contudo, é precipitado afirmar isto categoricamente já que, de todo modo, até Gadamer (1986) afirma que todo e qualquer jogo é medial (um *medium*). Estudos acerca disto deveriam ser feitos para avaliar em que medida existe (ou não) esse algo chamado “interatividade” em diversas formas de mídia de massa e se isto pode ser utilizado para compreensão dos games. Se for adequado, tal conceito seria facilmente estendido para jogos de tabuleiro e quaisquer outros tipos de jogos; se não, teria que ser revisto ou, em último caso, abandonado.

Isso seria importante ainda para compreendermos melhor o foco em FMVs a partir do Playstation e menos preocupação com a experiência mesma do jogador em jogo. Evidentemente, que isso não quer dizer que todo game lançado desde então falhe em sua tarefa de ser um jogo; assim como também não quer dizer que todo game antigo é superior aos mais novos. Contudo, a cena de *retrogaming* é uma fonte importantíssima para que possamos entender o que significa jogar videogame e, em última instância, o que é jogar. Como diz Frasca (2001), referindo-se ao design de games, são os games antigos (ou os originais que surgem ainda hoje de vez em quando) que possuem o ABC de todos os que se derivam deles. Se é possível fazer a crítica de que mais assistimos um game se desenrolando do que participando dele, não quer dizer que seja “menos jogo” ou, para usar termos comuns aos pesquisadores da área, “menos interativo”. A diferença é que os games mais recentes são mais freqüentemente representativos. Ou seja, como diz Gadamer (1986), são aqueles que têm por característica principal a exigência de um espectador. Espectador este que nunca é inteiramente passivo se realmente está em jogo e se este se realiza nele. Existiriam então videogames representativos? Se sim, seriam os games lançados há mais tempo, proporcionalmente pouco representativos? Estaríamos à beira (ou no meio) de um novo *crash* em que os jogos apresentam somente novidades que o distanciam de um jogo mais verdadeiro ao nos atraírem somente à compra de determinado produto e não ao lançamento ao mundo-

jogo que nos oferecem? Isso somente análise e pesquisa minuciosas sobre a cena *retrogamer* pode ajudar a entender.

Um fenômeno que merece igual consideração, e que remete tanto a jogos mais antigos como mais novos, é a proliferação de games a partir da adoção de cartuchos programáveis (que teve seu início com o Fairchild Channel F). Ainda hoje, milhares de jogos são lançados para sistemas de jogo diferentes. Nos primórdios do videogame, um console ou arcade era capaz de fornecer somente um mesmo mundo-jogo (ou pequenas variações do mesmo). Neste sentido, era fácil compará-los com os jogos de tabuleiro; comparação esta que é difícil hoje. Com raras exceções, as mesmas peças ou tabuleiros não podem ser utilizados por diferentes jogos. O mesmo não podemos dizer dos games. Até mesmo a própria repetição inerente a todo jogo parece, pelo excesso de títulos disponíveis, perpassar games com pouca diferença entre si na jogabilidade e estilo e não mais necessariamente o mesmo jogo. Ou seja, é como se a indústria de videogames e a inúmera quantidade de jogos disponíveis favorecessem (e incentivassem) a “repetição” por meio de um jogo novo, e não um retorno ao mesmo jogo. Mais uma vez, porém, vale o alerta de que afirmar isso categoricamente é muito precipitado. A seara dos videogames ainda é muito extensa e, embora seja certo que jamais terminará (mesmo que os games desapareçam repentinamente, ainda serão estudados – nem que seja como relíquias ou artefatos do passado), mais estudos têm que ser feitos sobre estas bases essenciais.

Em suma, o que realmente ficou disso tudo, e que acabou se mostrando durante todo este trabalho, é o mesmo que apela Frasca (1999): urge tratar os games como jogos. Não porque é uma perspectiva superior ou mais adequada que outras, mas porque todo outro ponto de vista parece surgir daqui. Como apontamos, começamos falando de jogo, passamos para games e, com o relato da experiência em um game, fomos lançados novamente ao fenômeno do jogo. Como diz Newman (2007), jogar um game consiste mais naquele sentimento de “estar ali”, de “estar jogando um jogo”. E isso não é muito diferente do que diz Gadamer (1986) ao relatar a importância de voltarmos ao sentido medieval da palavra “jogo”; ela passa a idéia de que “algo está em jogo”. E talvez seja por aí que devemos começar a entender qual o sentido de jogar um videogame que é, nada mais nada menos, o de jogar um jogo.

REFERÊNCIAS

ABREU, C. N.; KARAM, R. G.; GOES, D. S. *et al.* Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. *Rev. Bras. Psiquiatr.*, jun. 2008, vol.30, no.2, p.156-167. [disponível no Scielo]

AGOSTINHO, *Confissões*. 2.ed. São Paulo: Abril Cultural, 1980. (original de 398 d.C.).

AQUANDT, T.; GRUENINGER, H.; WINNER, J. The gray haired gaming generation: findings from an explorative interview study on older computer gamers. *Games and Culture*. 2009; v.4, n.1. jan-abr. pp.27-46.

BENJAMIN, W. Velhos brinquedos – sobre a exposição de brinquedos do Märkische Museum. In: _____. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo: Summus, 1984. (Original de 1928a).

BENJAMIN, W. História cultural do brinquedo. In: _____. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo: Summus, 1984. (Original de 1928b).

BOELLSTORFF, T. A ludicrous discipline? Ethnography and Game Studies. *Games and Culture*. v.1, n.1, pp.29-35 jan., 2006. Disponível em <<http://games.sagepub.com>>. Acesso em: 28 jan. 2009.

BRAGANÇA JÚNIOR, Á. A. Brincar e jogar como lazer na literatura medieval em alemão - alguns apontamentos histórico-literários. Seminário Lazer em Debate - a temática do lazer no âmbito das Ciências Humanas e Sociais, 8, 2007, Rio de Janeiro. Anais... . Rio de Janeiro: Grupo de Pesquisa, 2007. v. 1. pp. 135-145.

CABRAL, A. *Teoria do jogo*. Lisboa: NOBAR, 1990.

CRUZ, T. P.; FEITOSA, L. D. *A busca do sentido de angústia: o que dizem os alunos do primeiro semestre de psicologia*. 2006. 82f. Trabalho de Conclusão de Curso (Psicologia) – Faculdade de Psicologia e Fonoaudiologia, Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, 2006.

DICIONÁRIO Etimológico Nova Fronteira da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1994.

FINK, E. *Le jeu comme symbole du monde*. Paris: Les edition de minuit, 1966. (original de 1960).

FRASCA, G. *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate*. 2001a 118f. Dissertação (Mestrado em Information Design and Technology) – School of Literature, Communication and Culture. Georgia Institute of Technology, Atlanta, 2006.

FRASCA, G. *Rethinking agency and immersion: videogames as a means of consciousness*. 2001b. Disponível em <www.ludology.org>. Acesso em: 01 set. 2009.

FRASCA, G. *Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative*. 1999. Disponível em: <www.ludology.org>. Acesso em: 02 set. 2009.

GADAMER, H.-G. Sobre o círculo da compreensão (1959). In: GADAMER, H.-G. *Verdade e Método II: complementos e índice*. Petrópolis: Vozes, 2002. (original alemão de 1986).

GADAMER, H.-G. Hermenêutica clássica e hermenêutica filosófica (1968). In: GADAMER, H.-G. *Verdade e Método II: complementos e índice*. Petrópolis: Vozes, 2002. (original alemão de 1986).

GADAMER, H.-G. *A atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro: 1985. (Original de 1974).

GADAMER, H.-G. A hermenêutica como tarefa teórica e prática (1978). In: GADAMER, H.-G. *Verdade e Método II: complementos e índice*. Petrópolis: Vozes, 2002. (original alemão de 1986).

GADAMER, H.-G. *Verdade e método – traços de uma hermenêutica filosófica*. 2.ed. Petrópolis: Vozes, 1998. (quinta edição alemã original de 1986).

GALLO, S. N. Breves considerações acerca do videogame. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 27., 2004. Porto Alegre. Anais... São Paulo: Intercom, 2004. CD-ROM.

GARRET, M. O Atari da Atari... no Brasil. *Old!Gamer*. São Paulo. n.1, pp.26-33, set., 2009.

GERAÇÃO distante. *Edge*. São Paulo. n.2. pp.18-21, jul., 2009.

GRIFFITHS, M. D.; DAVIES, M. N. O.; CHAPPEL, D. Breaking the stereotype: the case of online gaming. *CyberPsychology & Behavior*. v.6, n.1, pp. 81-91, 2003.

HEIDEGGER, M. *Ser e Tempo* – parte I. 12.ed. Petrópolis: Vozes, 2002. (Original de 1926).

HISTÓRIA do Atari no Brasil. Disponível em: <<http://www.atari.com.br/historia/index.html>>. Acesso em 22 set. 2009.

HUIZINGA, J. *Homo ludens*. 4.ed. São Paulo: Perspectiva, 1996 (original de 1938).

HUSSERL, E. *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica*. Cidade do México: Fondo de Cultura Económica, 1986. (original de 1913).

INTERACTIVE DIGITAL SOFTWARE ASSOCIATION. *State of the industry* – report 2000-2001. Washington, 2001.

JENKINS, H. *Complete freedom of movement: video game as gendered play spaces*. Disponível em: <<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/complete.html>>. Acesso em: 01 set. 2009.

JUUL, J. *A clash between game and narrative*. 1999 95f. Dissertação (Mestrado em Computer Games and Interactive Fiction) – Institute of Nordic Language and Literature, University of Copenhagen. Copenhagen, 1999.

JUUL, J. A brief note on games and narratives. *Game Studies*. v.1, n.1, jul. 2001. Disponível em: <www.gamestudies.org>. Acesso em: 01 set. 2009.

KRÜGER, F. L.; MOSER, G. O marketing dos jogos eletrônicos. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 28., 2005. Rio de Janeiro. Anais... São Paulo: Intercom, 2005. CD-ROM.

LEWIS, C. S. *A abolição do homem*. Martins Fontes: São Paulo, 2005. (original de 1943).

MARTINEZ, V. C. V. *Game over: a criança no mundo do videogame*. 1994 137f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 1994.

MARTINEZ, V. C. V. A figura do herói: entre a falta e o excesso. Por uma ruptura de campo em três tempos: a criança e o videogame, o herói mitológico e o homem psicanalítico. 2003 346f. Tese (Doutorado em Psicologia Clínica) – Faculdade de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2003.

MERLEAU-PONTY, M. *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 1994. (original de 1945).

MERLEAU-PONTY, M. *O visível e o invisível*. 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 1984. (original póstumo de 1964).

MERLEAU-PONTY, M. O olho e o espírito. In: _____ . *O olho e o espírito*. São Paulo: Cosac & Naif, 2004. (original de 1961).

MILLER, T. Gaming for beginners. *Games and Culture*. v.1, n.1, pp.5-12. jan. 2006. Acesso em 28 jan. 2009. Disponível em <<http://games.sagepub.com>>.

MUNHOZ JÚNIOR, N. Video-games History. Disponível em: <<http://www.classicgaming.com.br/vgh/>>. Acesso em: 09 set. 2009.

NEWMAN, J. *Videogames*. Nova Iorque: Routledge, 2007.

ONDREJKA, C. Finding common ground in new worlds. *Games and Culture*. v.1, n.1, pp.111-115. jan. 2006. Acesso em 28 jan. 2009. Disponível em <http://games.sagepub.com>

OS ARTILHEIROS do campeonato. *Edge*. n.2, pp. 40-49, jul., 2009.

PAPALIA, D. E.; OLDS, S. W. *Desenvolvimento humano*. 7.ed. Porto Alegre: Artmed, 2000.

PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança – imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. 2.ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIAGET, J. *Seis estudos de psicologia*. Rio de Janeiro: Forense, 1967.

PHANTASY STAR. Manaus: Tec Toy, 1991

ROSSETTI, C. B. *Preferência lúdica e jogos de regras: um estudo com crianças e adolescentes*. 2001 176f. Tese (Doutorado em Psicologia Escolar e desenvolvimento Humano) – Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2001.

SANTANA, L. S. *Os jogos eletrônicos na era do aluno virtual: brincar e aprender*. 2007 216f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade do Oeste Paulista, Presidente Prudente, 2007.

SARTRE, J.-P. *O ser e o nada: ensaio de ontologia fenomenológica*. Petrópolis: Vozes, 1997. (original de 1943).

SCHUYTEMA, P. *Design de games: uma abordagem prática*. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

STANLEY, M. Entrevista – Enfim, a Sony no Brasil. *Edge*, São Paulo, n.2, jul., 2009. p.24.

SUZUKI, A. *Master System completa 20 anos de vida no Brasil*. Disponível em: <<http://jogos.uol.com.br/playstation3/ultnot/2009/09/04/ult530u7180.jhtm>>. Acesso em: 18 set. 2009.

SZCZEPANIAK, J. Sega Mega Drive. *Retrogamer*. v.27, pp.42-51, jul.. 2006.

WILLIAMS, D. Why Game Studies now? Gamers don't bowl alone. *Games and Culture*. v.1, n.1, jan. pp.13-16. Acesso em 28 jan. 2009. Disponível em <<http://games.sagepub.com>>.

WINNICOTT, D. W. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

WEBSTER'S Third New International Dictionary. Disponível em: <<http://unabridged.merriam-webster.com>>. Acesso em: 07 jul. 2009.

ANEXOS

ANEXO A – IMAGENS RELATIVAS A PHANTASY STAR

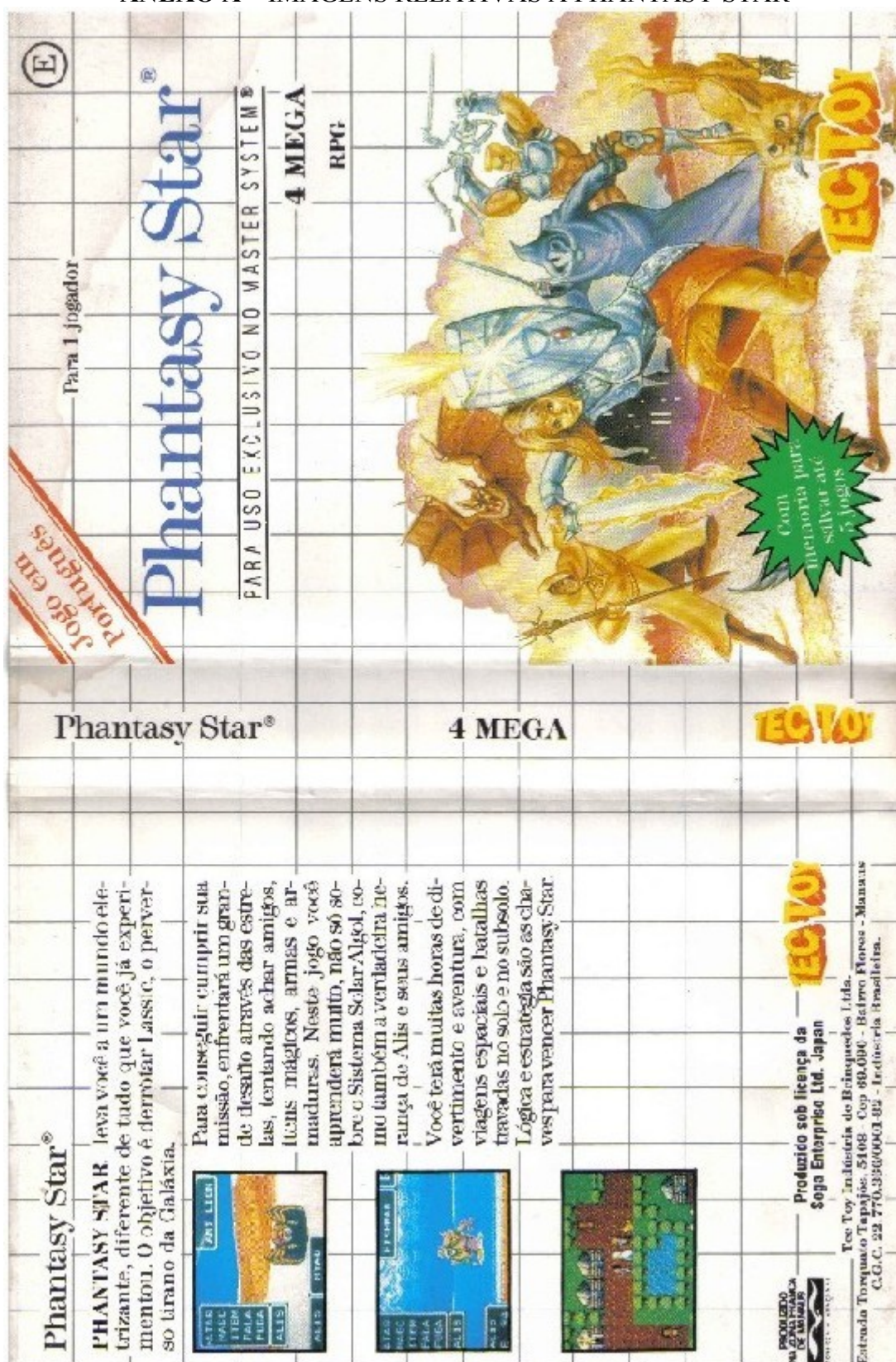


Figura 1: Caixa do Phantasy Star.

Fonte: <http://www.gazetadealgol.com.br/_media/diversos/scans/ps1-caixa_br_frente_e_verso.jpg>.

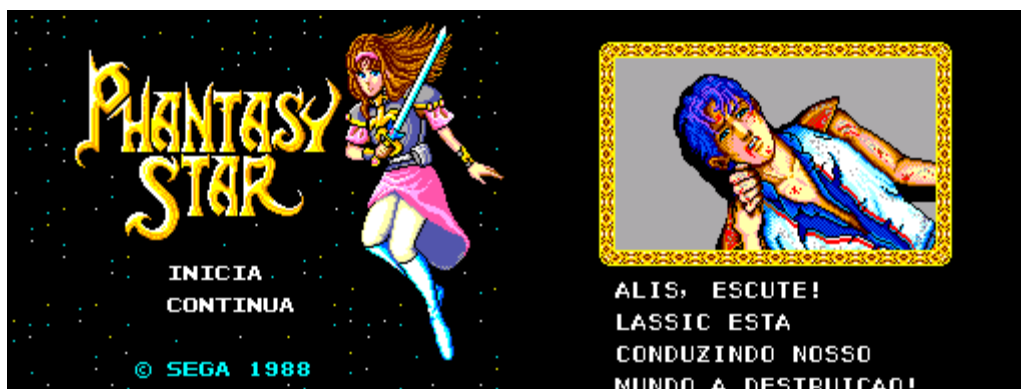


Figura 2: À esquerda, tela-título em que escolhemos se começamos um novo jogo ou retomamos de onde paramos. À direita, cena da morte de Nero e seu apelo a Alis para que lute. Fonte: Acervo pessoal.

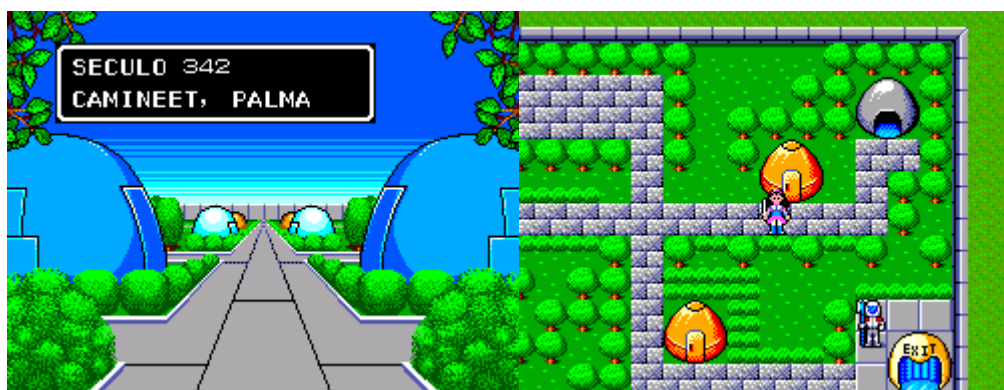


Figura 3: À esquerda, o começo das cenas de introdução. À direita, Alis imóvel esperando que o jogador faça o primeiro movimento que o colocará em jogo. Fonte: Acervo pessoal.

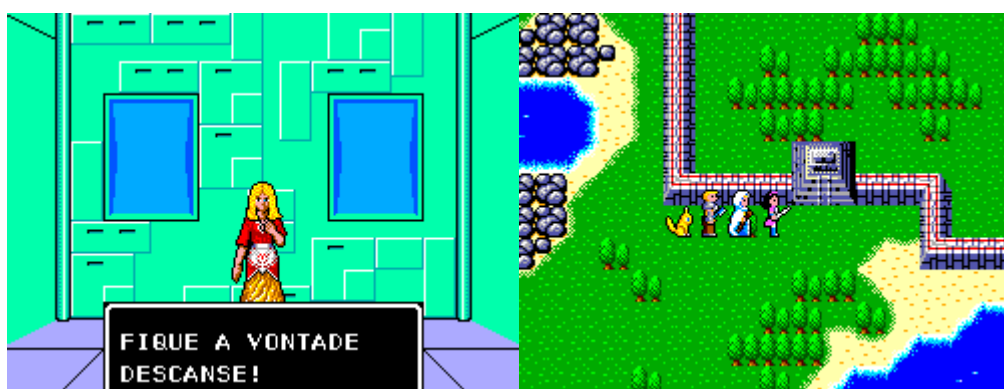


Figura 4: À esquerda, a NPC Suelo que recupera a saúde dos personagens gratuitamente. À direita, andando pelas planícies verdes de Palma. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 5: À esquerda, andando pelos desertos motavianos. À direita, andando pelos campos congelados de Dezóris. Fonte: Acervo pessoal.

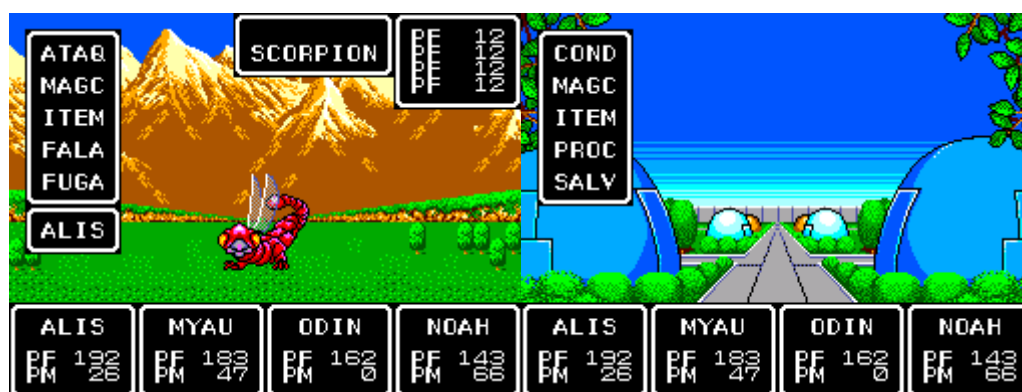


Figura 6: À esquerda, o início de um combate e as opções amplas de seu menu. À direita, menu fora de combate aberto em uma cidade palmana. Fonte: Acervo pessoal.

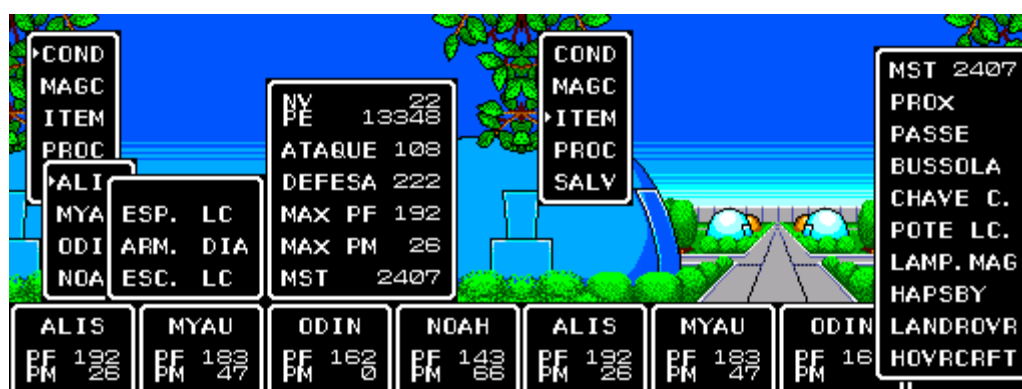


Figura 7: À esquerda, menu “Condição” com Alis tendo sido selecionada em seguida; podemos ver seus dados especificados. À direita, o menu de itens aberto no qual vê-se vários dos itens citados durante o relato. Fonte: Acervo pessoal.

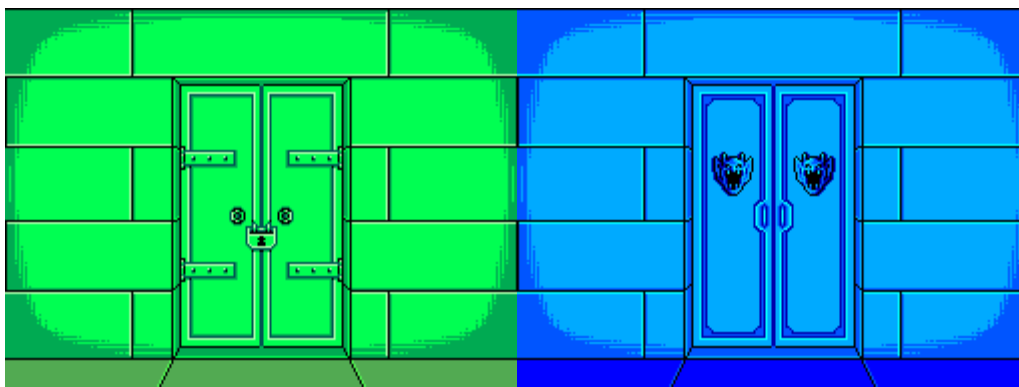


Figura 8: À esquerda, porta com cadeado simples. À direita, porta que somente abre com uma magia específica ou uma chave especial. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 9: À esquerda, desafiando a morte saindo da cidade. À direita, olhando o bueiro que antes não servia de nada. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 10: À esquerda, um exemplo de risco recorrente no jogo: abrir ou não os baús deixados pelos inimigos? Eles podem conter armadilhas. À direita, um dos humildes de uma vila, que pede mantimento e, em troca pode (ou não) nos dar alguma informação valiosa. Fonte: Acervo pessoal.