

AÇÃO E MOVIMENTO: SOBRE JOGOS ELETRÔNICOS E JOGADORES

Fabian Antunes Silva
imateriabox@yahoo.com.br
<http://lattes.cnpq.br/7690770472812765>

Ação e movimento

Jogos são processos. Processos dependentes. Isso quer dizer que carregam dentro de si duas noções básicas: a da ação e a do movimento. Isso quer dizer também que, ao jogarmos algo, estamos exercendo uma ação de movimento sobre um sistema que só se realiza dessa forma, ou seja, não há jogo sem ação, não há jogo sem jogador.

O movimento pretende deixar claro que há uma exigência física solicitada pelo jogo, que afeta seus elementos, sejam virtuais ou não, portanto, trata-se de deslocamento. O movimento marca o espaço. A ação é mais ampla, refere-se a influência, atuação ou dedicação da pessoa com a obra, seja a um nível físico, intelectual ou emocional e que nem sempre resulta em movimento (embora “capacidade de”), portanto, a ação marca o tempo.

Ao demarcar o modo como pretendo trabalhar essas palavras minha intenção é deixar claro que, na condição de espectador (no caso da televisão, do cinema e do teatro, por exemplo), não há uma passividade forçosamente implicada. O que há sim, é uma diferença de exigências de ordem processual ao falarmos do jogador, e que implica em solitações outras, que não necessariamente são feitas ao espectador, muito embora jamais devamos diferenciar essas relações em termos de passividade/atividade sob o risco de aplainarmos posteriores discussões.

Jaques Rancière, no seu *Espectador Emancipado*, a respeito do público do teatro e às posteriores “reações” do teatro de Artaud e Brecht, discute exatamente essa ilusão de passividade instaurada em determinados meios culturais que, por sua natureza mais intelectual, sugerem uma distância exagerada e uma recepção totalmente acrítica e insensível dos processos da obra.

Embora possamos identificar uma exigência de ação e movimento, não há nada de inaugural na cultura dos jogos a esse respeito o que, de certa forma, também nos faz questionar sobre a importância dada aos aspectos interativos desses aparelhos jogo.

Dessa forma não devemos encarar a ação com o apertar de botões em um controle ou teclado, ou o mover de peças em um tabuleiro. Devemos antes, entender a ação de uma maneira mais ampla, como um complexo físico/mental que também pode se realizar quando estamos sentados diante de um filme ou quando assistimos a uma peça de teatro, muito embora, geralmente, não precisemos apertar botões ou mover peças. Obras sempre possuem em si o potencial para nos afetar, umas mais, outras menos e, da mesma forma, a potencialidade para serem afetadas. Essa dupla relação caracteriza uma circularidade, ou seja, não se trata de um fluxo linear, ordenado e esgotável, mas um movimento circular contínuo, disforme, cujo os resultados são imprevisíveis. É nessa relação de circularidade, onde potencial e potencialidade se convergem, que agimos, seja como espectadores de um filme, teatro, ópera, concerto, ou como jogadores em um jogo de qualquer tipo.

Obras que exigem um raciocínio mais sofisticado são tão dependentes da ação quanto os mais aeróbicos exemplares produzidos para o Kinect . A ação alimenta uma obra, e no caso especial dos jogos, faz com que ele aconteça. É nesse sentido que estou destacando essas duas noções (ação e movimento), para deixá-las claramente visíveis como momentos separados, que nem sempre são necessárias ao realização de uma obra, muito embora, sejam exigências básicas de qualquer jogo.

Ao jogarmos uma bola efetuamos uma ação tanto física quanto mental, que se desloca no tempo e no espaço, ação de movimento. Quando o computador começa a ler os algoritmos previamente programados de um jogo a relação de ação/movimento se duplica. Já não se trata apenas do jogador agindo sobre o jogo, se trata também do sistema computacional agindo sobre o jogo. Há uma dupla leitura e um duplo processamento, tanto do jogador quanto da máquina. Nesse sentido Galloway faz uma extensa análise sobre a “ação” nos jogos eletrônicos, ele afirma:

[...] as pessoas movem suas mãos, órgãos, olhos e bocas quando jogam jogos eletrônicos. Mas as máquinas também atuam. Elas agem em resposta a ações do jogador, bem como de forma independente. (GALLOWAY, 2006, p. 4)

A intenção de Galloway é demonstrar que a qualidade “ação” não se refere apenas ao ato de jogar, mas também às propriedades intrínsecas do objeto, como a necessidade de “rodar” constantemente os algoritmos que o regem.

O procedimento, segundo Britta Neitzel, pode ser colocado da seguinte forma:

[...] O jogador age. O computador gera o efeitos das ações fora da realidade espaço-material do jogador e os distribui no espaço virtual do monitor. Este espaço virtual, incluindo os efeitos das ações, é observado e interpretado e, então, influencia as ações subsequentes. (NEITZEL, Britta, 2005, p. 230)

Além disso, Galloway ressalta os eventos aleatórios e os estados de ação do jogo quando da ausência do jogador. Essa é uma situação interessante que é utilizada em alguns jogos modernos. Quando o jogador se ausenta do jogo ele pode “pausar” a ação interrompendo o “fluxo do tempo” do jogo, ou então, apenas deixar o jogo rodando, sem o recurso da pausa, deixando seu personagem “descansando” em algum lugar do mundo do jogo. Um exemplo para ilustrar isso é o jogo *Skyrim*. *Skyrim* é um RPG de estilo medieval, publicado em 2011, altamente complexo e graficamente e fisicamente muito realista (embora o mundo ficcional construído traga elementos fantasiosos como dragões e elfos). Nele, se deixarmos de fazer ações com nosso personagem por alguns momentos, o jogo inicia uma espécie de travelling ao redor do personagem que controlamos. Ao mesmo tempo, podemos notar o fluxo constante do tempo no jogo através das mudanças de dia para a noite e através do movimento dos outros personagens controlados pelo computador. Alguns deles param para conversar com o nosso personagem, outros fazem comentários estranhos sobre sua aparência ou sobre como andam as coisas na cidade; alguns abrem seu comércio na feira da cidade, outros fazem compras em lojas ou param para beber alguma coisa na taverna local. Esse tipo de abordagem passa a impressão de um universo “que parece vivo”, que prescinde de nossa ação para se constituir, pelo

menos no seu nível mais elementar. Isso, claro, não é verdade. Num jogo como *Skyrim* o tempo ainda que simulado pelas passagens do dia e dos meses, não tem influência no desenvolvimento da narrativa principal, e sim a ação do personagem do jogador ao mover-se pelo mundo virtual, tomar escolhas e interferir nos acontecimentos que vão se formulando. No entanto, em *Skyrim*, um novo tipo de evento se configura em relação ao fluxo de tempo do jogo e que surpreende o jogador constantemente. Nesse jogo em especial, alguns eventos menores, que não estão ligados a nenhuma trama importante, são desencadeados com base nas horas do dia. Por exemplo, quando seguimos por determinada estrada no meio de uma floresta, é provável que passemos apuros sendo perseguidos por lobos famintos a noite. No entanto, se em outro momento, decidirmos escolher passarmos pela mesma estrada de dia, há grandes chances dos lobos não estarem lá. Da mesma forma, não poderemos visitar um comércio local às três da manhã, por exemplo. Se tentarmos entrar sem permissão ou mesmo fazer uma visita a uma casa qualquer de um aldeão, isso seria, no mínimo, pretexto para achar confusão. O comportamento dos personagens virtuais é variável, alguns fogem assustados, outros tentam expulsá-lo à força e outros nos surpreendem com os gritos de socorro chamando pela guarda da cidade.

Ainda, podemos lembrar de duas operações distintas do jogador ao agir no jogo. Uma delas se dá no nível diegético, que se refere ao modo como seu “avatar”, ou seja, sua representação digital no mundo jogo, influencia os elementos apresentados. Outra forma de agir se dá a um nível não-diegético que se refere à posição do jogador fora do jogo, ao manipular os controles, alavancas e botões necessários ao funcionamento das suas ações dentro do jogo. Há portanto, uma ação física, que configura a exigência de movimento por parte do jogador, e uma ação virtual, que embora seja resultado programado dos “inputs” do jogador, são naturalmente diferentes daqueles, por exemplo: o botão “A” em determinado jogo dispara um “chute” do “avatar”, enquanto o mesmo botão, ou seja, a mesma ação, em outro jogo pode disparar um outro evento como “abrir uma caixa de diálogo”.

ESTADOS DO JOGADOR

Os modos de agir no jogo nos levam a discutir sobre o nível de envolvimento do jogador em relação a ele. O quanto o jogador consegue se envolver e se deixar levar pode nos ajudar a entender como ele afeta e pode ser afetado pelo jogo. Da mesma forma, é preciso entender como o jogador se coloca no jogo, como tanto corpo quanto mente podem ser envolvidos ou não nesse processo que ainda parece tão estranho para muitos de nós.

Imersão, presença, interação e interatividade

Interatividade e Imersão são duas palavras “mágicas” amplamente utilizadas nesse ambiente da cibercultura que vivemos. As duas amplamente utilizadas no campo da Realidade Virtual (VR^1), mas também, sempre presentes nos textos sobre jogos eletrônicos. Entender seu uso e seu significado é importante para entendermos melhor os efeitos produzidos pela mídia em questão.

A imersão nos jogos começou a ser utilizada principalmente quando os primeiros elementos “3D” começaram a aparecer. Inicialmente os jogos eram planos, contavam apenas com suas duas dimensões espaciais e tinham gráficos simples com pixels muito aparentes. Com a utilização da perspectiva isométrica (que “simulava” um ambiente tridimensional) e, posteriormente, o ambiente “3D” real, o termo Imersão começou a tornar-se interessante e mais requisitado ao falar de jogos. A imersão, como aponta Janet Murray, é uma metáfora derivada da experiência física de estar submerso na água (MURRAY, 2003, p. 38). Na construção dos jogos há um efeito similar reconhecido que se refere a um estado psicológico de submersão, ou seja, sentir-se “envolvido” pelo mundo digital proposto. Embora eu não compartilhe inteiramente dessa posição e ache que o termo imersão contribui mais para confundir que explicar, é inegável a importância que

1 *Virtual Reality*

vem tendo e o seu amplo uso nos estudos e teorias ao referir-se a uma das experiências propiciadas pelos jogos.

Para Alison McMahan, no entanto, imersão refere-se à condição em que o jogador é “pego” pela história do jogo e pelo seu mundo. Segundo ela, portanto, a imersão refere-se ao nível diegético do jogo. No entanto, ela acrescenta que também há um nível de imersão não diegético que deve ser considerado, e que refere-se a identificação do jogador com o jogo e sua estratégia, o seu “amor ao jogo”. Ela admite que há ainda muita imprecisão quanto ao uso desses termos (o que corrobora com a minha opinião) e que outros termos, como Presença, vem tentando ser empregados, muito embora, na minha opinião, pareça também não dar conta do efeito produzido nos jogos. (MCMAHAN, 2003. p. 68)

Esse é um termo trazido dos estudos em VR (*Virtual Reality*). Cunhado por estudiosos das humanas e das exatas e publicado em um jornal do “MIT” (*Massachusetts Institute of Technology*), o termo ganhou destaque e importância. De maneira geral presença usualmente é descrito como “a sensação de estar lá”, e é muito comum nos estudos relacionados a tele presença e geralmente é usado como um encurtamento desse termo. Refere-se às novas tecnologias como a “web cam” (para citar a mais simples) e outros aparatos que proporcionam o acesso a imagens, som e movimento em tempo real, alguns desses aparatos permitindo a ação e modificação do ambiente remoto através de comandos e ações do interator espacialmente distante (poderíamos citar a recente chegada da sonda móvel de pesquisas em Marte como um exemplo complexo de mecanismo de tele presença). Nos jogos o termo presença tem ressonância quando percebemos as dinâmicas pelas quais o jogador pode sentir-se “dentro” daquele ambiente virtual, no entanto, devido às limitações do meio, o nível de presença possível nos jogos ainda é baixo o que nos leva a discutir se esse termo é realmente útil para a discussão dos jogos.

Embora sejam termos parecidos, alguns autores, como Yara Guasque Araújo, consideram termos que englobam operações diferentes. Para ela a interatividade trata de

uma relação “ [...] nos quais o interlocutor tem opções de comandos anteriormente pré-fixados pelo sistema.” (ARAÚJO, 2005, P. 23).

Enquanto que a interação refere-se a uma proposta mais complexa onde:

[...] exige uma comunicação bidirecional que veicule também sinais não verbais, entendidos, por exemplo, como os estados mentais que o corpo simula e involuntariamente os comunica a outro interagente, numa espécie de ‘contágio de afecção’ (ARAÚJO, 2005, p. 23). (grifo meu).

Quanto a interatividade em si, é importante notar que não há nenhuma novidade e nenhuma exclusividade no seu processo. Muitos artefatos da cibercultura, como *sites*, *CD-ROM* e livros eletrônicos, permitem a interatividade. Da mesma forma, algumas mídias mais tradicionais como os livros, a televisão ou rádio também possuem exemplares interativos. Os jogos ainda apresentam um conjunto de estruturas previamente organizadas e testadas que, embora complexas, no geral, são limitadas e permitem apenas construir uma “impressão” de que o jogador está tomando parte do mundo e que suas ações realmente estão “construindo” a narrativa. Muito embora existam exemplos que procuram extrapolar essas limitações, a verdade é que a maioria dos jogos construídos hoje ainda estrutura suas narrativas e a possibilidade de tomadas de decisão num encadeamento pré-programado, limitado e repetível.

Extensão, presença e engajamento

A palavra “extensão” é uma opção terminológica que resolvi tomar e tem como intenção ressaltar o evento onde o jogador se projeta, através dos dispositivos de “input” que lhe são oferecidos, para “dentro” do espaço virtual, provisoriamente representado por um avatar, seja ele visível ou não. Extensão refere-se, segundo o dicionário Aurélio, ao “ato ou efeito de estender-se” e, para mim, reflete de maneira mais adequada (do que Imersão ou Presença) o que acontece ao jogador quando do ato de jogar. A pipa, o papagaio, a pandorga, talvez seja como um exemplo apropriado. Caillois fala:

O papagaio, antes de se tornar brinquedo na Europa de finais do séc XVIII, representava, no extreo-oriente, a alma exterior do seu proprietário que permanecia no solo, mas estava ligado magicamente (e

realmente, por meio da corda com se segura o brinquedo) à frágil armação de papel abandonada ao sabor do vento. (CAILLOIS, 1996, p. 81)

Da mesma forma, a nível psicológico há uma projeção de parte da nossa atenção e de nossa vontade, para dentro do mundo virtual. O que me interessa aqui é que a relação nunca desvincula o jogador do mundo real, isso quer dizer que, apenas “parte” da sua atenção e da sua corporalidade está colocada no jogo. Sobre os jogos em geral Huizinga coloca:

O jogo tem, por natureza, um ambiente instável. A qualquer momento é possível à ‘vida cotidiana’ reafirmar seus direitos, seja devido a um impacto exterior, que venha interromper o jogo, ou devido a uma quebra das regras, ou então, do interior, devido ao afrouxamento do espírito do jogo, a uma desilusão, um desencanto. (HUIZINGA, 2008, p. 24)

Não há um efeito imersivo, pois não há, de fato, um “envolvimento” do corpo do jogador, como propõe o termo. O que há, no meu modo de ver, é uma suspensão parcial e temporária da atenção e da vontade e, como coloca Britta Neitzel, que acaba criando uma espécie de duplo onde o jogador se coloca, ao mesmo tempo, como observador e como agente do jogo. Sobre isso, Britta Neitzel afirma:

Assim podemos definir os jogos de computador como um processo de auto-observação com feedback contínuo. Neste processo, a posição do jogador é dobrada. (...) Desta forma, o jogador assume uma posição dividida entre funções ativas e observacional, que são integradas durante o processo de jogo. (NEITZEL, Britta, 2005, p. 230)

Se considerarmos esse duplo que se organiza durante o jogo, ficamos desencorajados a continuar utilizando o termo imersão ao tratar dos jogos, porque não poderíamos “nos sentir imersos” e “nos observarmos imersos” ao mesmo tempo. A última operação desautoriza a possibilidade da primeira.

No entanto, quanto ao uso da palavra presença, talvez ela ainda possa ser admitida. Como vimos, presença refere-se a essa “impressão de estar lá”, o que denuncia tanto seu nível psicológico como físico, mas sem abrir mão da condição de “estar aqui”,

pois afinal, o termo trata justamente desse movimento de estar virtualmente em outro lugar. O que enfraquece o seu uso é justamente sua descendência dos estudos sobre realidade virtual que levam a relacionar presença com a possibilidade de afetar o mundo de uma forma maior do que aquela que os jogos eletrônicos propiciam atualmente.

Algumas observações de Allison McMahan, por exemplo, me desencorajam em usar o termo presença, porque pretende abarcar certas propriedades que não são encontradas com muita frequência em boa parte dos jogos, ela lista: a qualidade da interação social, realismo do ambiente, pelo efeito de “ser transportado”, pelo grau de imersividade gerada pela interface, pela habilidade do usuário em gerar ações e um impacto social significativo no ambiente, e pelo usuário respondendo ao computador como agente inteligente (MCMAHAN, 2003. p. 73).

No entanto, se admitirmos a adoção de “níveis de presença”, como proposto pelos estudos em “VR”, poderíamos usá-la em combinação com o termo extensão tornando a extensão, o processo pelo qual a noção de presença pode se realizar ao jogador.

O engajamento, por sua vez, trata do grau de envolvimento do jogador em relação ao jogo. Do quanto ele se dedica a sua exploração e aprimoramento. O engajamento reflete o grau de interesse do jogador em relação a obra e pode estar ligado tanto a sua identificação com o tema do jogo, com a narrativa e os personagens desenvolvidos quanto com o sistema de pontos, desafios propostos, gráficos, etc. ou a vários desses elementos inter-relacionados. A engajamento é mencionado nos jogos para explicar como alguns jogos atraem certo fanatismo, vício ou manifestações de amor e ódio. Alison McMahan cita Diane Carr ao referir-se ao “*deep play*” como uma espécie de medida do nível de engajamento de um jogador. O “*deep play*” refere-se àqueles jogadores que costumam aprender tudo o que podem sobre determinado jogo, adquirindo gradualmente “...camadas de significado que têm valor estratégico...” (Diana Carr, apud MCMAHAN, 2003, p 69).

Esse tipo de identificação e dedicação aos jogos despertaram sempre muito medo, principalmente dos pais e professores, e não são poucas as desconfianças e

declarações sobre os riscos e e efeitos nocivos dos jogos eletrônicos na mídia televisiva e jornalística. Para colaborar com essa visão preconceituosa e restrita, o trágico massacre no Instituto Columbine provocou a ira de parentes das vítimas que se uniram para mover um processo contra as produtoras de jogos, por “fazerem jogos violentos demais” e que, segundo eles, é um dos principais responsáveis pela violência entre jovens.

Creio justamente o contrário, os jogos nos servem muito mais, como a arte ou a ficção, para encararmos o mundo renovados ou com uma nova forma de leitura dele, porque, como coloca Caillois, nem todos podemos vencer pele “*agôn*” ou pela “*alea*” (termos que Caillois instituiu), nem todos podemos ser “o primeiro”, “o campeão”, “o herói”.

[...] É por isso que todos preferem vencer por procuração, por intermédio dos heróis dos filmes e dos romances, ou melhor ainda, pela mediação das personagens reais e fraternas que são as vedetas e os campeões. (CAILLOIS, 1958, p. 144)

Os jogos, assim como todas as artes que trabalham as ficções, a literatura, o cinema, as telenovelas, nos permitem “tolerar” o mundo e nossa própria mediocridade. Nem todos podemos ser campeões da “Fórmula 1”, ou artistas de sucesso, nem todos navegaremos pelo mundo e governaremos uma nação. Cabe à ficção e aos momentos seguros nela aquele espaço onde simulamos nosso sucesso, um descanso tão necessário quanto obrigatório. Um espaço onde somos importantes, fazemos parte da trama, ajudamos a desvendar o mistério e a prender ou a ser o bandido. São os lugares, assim como todos os lugares ficcionais (como os livros e o cinema) que nos permitem realizar o irrealizável.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAUJO, Yara Rondon Guasque / Telepresença: interações e interfaces. São Paulo: EDUC / Fapesp, 2005.

CAILLOIS, Roger / Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige. Os jogos e os homens, a máscara e a vertigem. 1967. Editions Galimard. Paris. Republicação em espanhol, 1996. Fundo de Cultura Economica. S.A. México.

GALLOWAY, Alexander/ Gaming.Essays on Algorithmic Culture.Eletronic Mediations.Vol.18. Minnesota University Press.Minneapolis. 2006.

HUIZINGA, Johan, Homo Ludens / O jogo como elemento da cultura. São Paulo, Perspectiva, 2008.

MCMAHAN, Alison. Immersion, Engagement, and Presence.A method for analyzing 3-D Video Games./N: WOLF, Mark T.; PERRON, Bernard. The Videogame Theory Reader, New York, 2003.

MURRAY, Janet H. / Hamlet no Holodeck / o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo, Itaú cultural: Unesp, 2003.

NEITZEL, Britta. Narrativity in Computer Games./N: RAESSENS, Jost; GOLDSTEIN, Jeffrey (Org.). Handbook of computer game. MIT Press, Cambridge. 2005.

RANCIÉRE, Jaques. O Espectador Emancipado./N:Urdimento: Revista de Estudo em artes cênicas, nº15, pág 107. UDESC/CEART, Florianópolis, Outubro de 2010.

SOBRE O AUTOR

Fabian Antunes Silva possui graduação em Artes Plásticas pela Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC, 2007), atualmente é mestrando no Programa de Pós Graduação em Ciências da Linguagem pela Universidade do Sul de Santa Catarina (UNISUL), bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior.