

Poética do Videogame: princípios teóricos para análise de interfaces lúdico-narrativas¹

Paolo Bruni²

Universidade Federal da Bahia

Resumo

Este artigo propõe apresentar princípios teóricos para a análise das estratégias de programação de efeitos dos videogames enquanto interfaces lúdico-narrativas. Para tanto, propomos uma *Poética do Videogame*, com base nos avanços teóricos no campo das poéticas não-literárias. Serão desenvolvidos métodos de avaliação das dinâmicas de relação entre as três dimensões formativas dos dispositivos expressivos nos videogames (a interface, o lúdico, e a narrativa) que têm como objetivo, produzir efeitos de natureza sensorial, cognitiva e emocional nos jogadores.

Palavras-chave

Poética; Videogame; Interface; Narrativa; Lúdico.

Corpo do artigo

O estudo dos videogames³ no meio acadêmico (pelo viés narrativo) é um exercício bastante recente comparado a outros *media* como o cinema, tendo como marco inicial o livro *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço* (Murray, 2003). Assim como ocorreu com o cinema (Bordwell, 1985; Gaudreault & Jost, 1995), Murray tenta adaptar o sistema narratológico literário (Genette, 1980) no intuito de investigar os problemas específicos que os videogames apresentam à teoria narrativa.

Segundo a autora, esses jogos eletrônicos são regidos por três parâmetros que organizam a experiência estética do usuário/jogador em relação ao texto: a sensação de estar presente em outro lugar, imerso numa lógica ficcional (ou nos cenários criados pelo meio); “a

¹ Artigo científico apresentado ao eixo temático “Estéticas e ciberarte”, do III Simpósio Nacional da ABCiber.

² Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia. Membro do grupo de pesquisa Laboratório de Análise Filmica da mesma universidade. Membro do coletivo de pesquisadores em videogame: Realidade Sintética (www.realidadesintetica.com). ciborgs@gmail.com.

³ Um videogame é um jogo digital que envolve a interação entre um jogador e um display de imagens por meio de algum aparato eletro-mecânico (geralmente um computador ou console). Tradicionalmente o termo videogame é associado a aparatos conectados a um televisor, entretanto, hoje o termo é vulgarmente utilizado para qualquer tipo de jogo eletrônico em plataformas fixas (computadores pessoais) e móveis (celulares). Para motivo desse artigo, utilizaremos o termo no seu sentido tradicional (Wolf, 2001).

emoção de exercer o poder sobre materiais sedutores e plásticos” (Murray, 2003: 150) intervindo ativamente nesses mundos; o estado de constante transformação que estão sujeitos os objetos na *mise-en-scène* digital. Para Murray, a maestria na organização desses paramentos possibilitaria uma ampla intervenção do usuário numa determinada trama ficcional, instituindo os videogames como meio privilegiado para experimentações nesse sentido.

Os esforços de Murray, no final dos anos 90, permitem galgar alguns passos na construção de um modelo do que seria a experiência estética do jogador em relação ao texto videolúdico. Entretanto, seu trabalho sustenta-se muito mais em teorias especulativas sobre o futuro das “narrativas interativas” do que num rigor sistemático de pesquisa que sustentem seus parâmetros estéticos.

No mesmo ano do lançamento do livro de Murray, Espen Aarseth (1997) publica *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Também com base em teoria literária, o autor desenvolve a noção de *literatura ergódica* para designar um esforço não trivial do leitor no percurso de um texto: o usuário não apenas lê, mas explora ativamente, simultaneamente como leitor e autor. Aarseth propõe que esses textos, os *cibertextos*, constituem-se de uma especificidade própria, diferentes dos textos impressos e do hipertexto. Por uma via teórica muito mais sólida que as propostas da Murray, o autor faz um mapeamento genealógico dos cibertextos, reforçando que essa categoria de textos não surgiu com as novas tecnologias da informática, mas de uma nova perspectiva da relação leitor-texto.

Como marco inicial do processo genealógico dos cibertextos, Aarseth elege o antigo texto chinês da dinastia Chou (1150-249 a.C.), o *I Ching* (Wilhelm, 2000), também conhecido como o livro das mutações. Por meio da manipulação de três moedas ou quarenta e nove varetas, esse sistema pode gerar até 4.096 possíveis combinações textuais. O *I Ching* era usado como oráculo autônomo, ou seja, não dependia de uma figura humana que fizesse a mediação junto aos deuses em busca de respostas sobre o futuro. O leitor poderia chegar aos deuses (aqui representado pela natureza randômica proporcionada pelas varetas e moedas dentro do sistema) pela relação mecânica com o texto⁴.

Como o prefixo *ciber* indica, o texto é visto como uma máquina – não metaforicamente, mas como um dispositivo mecânico para a produção e o consumo

⁴ O leitor do *I Ching* fazia uma pergunta sobre repercussões futuras de determinado tema (“Como será a colheita do próximo semestre?”), jogava as moedas ou varetas (ferramentas), e em seguida consultava um texto específico associado a um resultado numérico proveniente do sistema randômico dessas ferramentas: um dos 64 hexagramas (Wilhelm, 2000: 4-10).

de signos verbais. Assim como um filme é inútil sem um projetor e uma tela, o texto depende de uma medium material, bem como de uma coleção de palavras. A máquina, é claro, não estará completa sem a terceira parte, o (operador) humano, e é dentro dessa tríade que o texto toma o seu lugar (Aarseth, 1997: 21)⁵.

A mesma perspectiva maquínica pode ser encontrada em textos mais recente como no livro do poeta Raymond Queneau, *Cent Mille Millions de Poemes* (1961). O livro é composto por 10 sonetos, cada verso numa filipeta cortada. O leitor pode combinar os versos da forma que quiser, de modo que, matematicamente, pode-se montar um total de 100.000.000.000.000 sonetos. Aarseth cita ainda os livros *The Unfortunates* (Johnson, 1969) e *Landscape Painted With Tea* (Pavic, 1990) como exemplos de literatura ergódica.

A perspectiva cibertextual permite então a Aarseth afirmar que o modelo estético de relação leitor/texto nos videogames funciona da mesma maneira que os livros citados. Não importa a substituição da mecânica analógica dos livros pela arquitetura digital dos videogames (conclusão tirada pelo autor com base numa comparação sistemática entre os dois formatos). A grande “virada paradigmática” para Aarseth está na noção de autonomia de funcionamento que o cibertexto gera tanto em relação ao autor quanto ao leitor.

Essa autonomia é particularmente notável nos textos de computador, dada a sua complexidade e a duplicidade fundamental da sua estrutura: tais textos devem se estruturar de modo a que sejam entendidos não apenas pelos seus usuários humanos (como texto), mas também pela máquina (como programa) (Albuquerque & Sá, 2000: 88).

Com base na perspectiva cibertextual, o autor propõe em 2001, um novo campo epistemológico para o estudo dos videogames, já que não existe “diferença entre jogos e literatura, e sim, entre jogos e narrativas” (Aarseth, 1997: 4-5). Como premissa geral, a nova linha de pensamento (ludologia) inverte a posição central da experiência do leitor atribuída à narrativa literária. Antes determinante, agora ela seria colocada em subordinação a um sistema de regras, próprio da natureza ontológica de qualquer jogo (Huizinga, 1971). Os videogames, então, podem constituir-se como um tipo de texto com funcionalidade integral, independente das estruturas narrativas. Os ludologistas usualmente citam a abstração arquitetônica do videogame *Tetris*⁶ como exemplo extremo dessa independência.

O problema central de *Tetris* baseia-se no encaixe de peças com formas geométricas bidimensionais em determinados espaços com formato correspondente. Para tanto, o jogador tem um período cronometrado de tempo, que diminui progressivamente em relação direta com

⁵ Todos os textos que não tem publicação em língua portuguesa foram traduzidos livremente pelo autor.

⁶ Desenvolvimento: Alexey Pajitnov. Plataforma: PC. Origem: Rússia. Lançamento: 1984.

o grau de dificuldade escolhido. Quando uma linha é completada, desaparece e dá pontos extras ao jogador. Todas as dinâmicas de formação de sentido em *Tetris* estariam contempladas pela perspectiva textual de Aarserth, sem em nenhum momento depender de estruturas narrativas (Barthes, 1971) para fundamentar ou compor esse sentido.

A disputa entre a narrativa e o lúdico (Teixeira, 2008) compõe, de maneira inicial, as forças disciplinares na especulação de um modelo de relação simbólica entre o leitor e o texto videolúdico. Pelo ponto de vista narratológico a formação de sentido dá-se pela *mimesis* (Auerbach, 2004), ou seja, a representação do mundo real por meio de estruturas narrativas. Já a ludologia defende o paradigma da *simulação* (Frasca, 2001), onde a formação de sistemas simbólicos se dá por meio de regras estruturadas dentro do próprio sistema.

Pesquisas conciliatórias como a de Jesper Juul (2005) buscaram de alguma forma unificar as abordagens anteriores. Seus preceptores argumentam que os videogames são constituintes de um modelo específico de texto maquínico, resultado da ação conjunta dos vários subsistemas ludológicos e o enredo de determinada narrativa.

Narrativa e sistema ludológico constituem partes indissociáveis das características dos games. Se pegamos, por exemplo, um jogo como *The Secret of Monkey Island*⁷, fica evidente essa dificuldade de separar os dois conceitos: será impossível resolver os *puzzles* propostos sem que o jogador se tenha imbuído da história que está sendo proposta e perceba o que lhe pede a narrativa em cada momento. Por outro lado, perceber os movimentos da história não é o suficiente se ele não consegue avançar os *puzzles* que lhe proporciona a estrutura ludológica. E são justamente os elementos da narrativa que vão lhe oferecer a solução para os *puzzles* (Pinheiro, 2007: 58).

Os *puzzles* narrativos são exemplos de mecanismos lúdicos que propõem um problema ou enigma para testar as habilidades lógicas dos jogadores com base elementos contidos na narrativa de determinado jogo. No videogame *Maniac Manson: Day of the Tentacle*⁸, o jogador coordena três personagens, em linhas temporais diferentes, com o objetivo de evitar que os tentáculos mutantes dominassem o mundo no futuro. Um dos *puzzles* narrativos do jogo, por exemplo, era criar uma bateria a base de vinagre no futuro. O personagem do passado esconde uma garrafa de vinho em algum lugar, enquanto o personagem do futuro, a enfermeira Laverne, o acha 400 anos no futuro transformado em vinagre.

Pelo modelo estabelecido por Juul, teríamos então duas dimensões fundamentais na construção de sentido do texto videolúdico: a narrativa e o lúdico. Entretanto, apesar de citar vagamente, o autor não dá à devida importância a instância material (*medium*) na construção

⁷ Desenvolvimento: Lucasfilm Games. Produção: Lucasfilm Games. Plataforma: PC. Origem: EUA. Lançamento: 1990.

⁸ Desenvolvimento: LucasArts. Produção: LucasArts. Plataforma: PC. Origem: EUA. Lançamento: 1993.

simbólica em relação ao jogador, como aponta o modelo de Aarseth. Trabalhos introdutórios no estudo das funcionalidades do hipertexto, como Pierre Lévy (1993; 1996; 1999) e George Landow (1992), ressaltavam a necessidade constitutiva de uma face material dos dispositivos de relação com o texto, para que se use toda a extensão da exploração e atividade mecânica do usuário.

Apesar dos estudos conciliatórios estabelecerem modelos mais sólidos da experiência do jogador, entre a narrativa e o lúdico, ainda existem muitas lacunas para além dessa dicotomia, principalmente no campo da estética (Jimenez, 1999). São muito poucos os estudos sobre a *materialidade expressiva* dos videogames, ou seja, como uma obra: “isso quer dizer que foi configurada por arte para produzir em outra subjetividade uma determinada variedade de sentidos [...]” (Gomes, 2004b: 97).

Nos estudos anteriores são negligenciadas as funções dos recursos da narrativa (personagens, cenários, enredo etc.), do lúdico (sistemas de regras, *puzzles*, etc.) e da interface (*joysticks*⁹, gráficos, etc.) como dispositivos que causam determinados efeitos (cognitivos, emocionais e sensoriais) previstos nos jogadores. Nossa proposta com este artigo é elaborar princípios teóricos que preencham algumas das lacunas no campo da estética, por meio de uma *Poética do Videogame*, ou seja, um modelo de investigação analítica dos videogames enquanto material expressivo capaz de afetar os jogadores de diferentes maneiras.

Percursos analíticos na obra videolúdica

As abordagens empregadas na interpretação dos videogames são provenientes da análise do jogo enquanto texto, ou seja, essas abordagens consideram o sistema videolúdico como um objeto signifiante capaz de intermediar mensagens através de gramáticas mecânicas que combinam seus códigos internos numa coerência própria, resultando em uma unidade de significação. Apesar de não explicitada em nenhuma das abordagens anteriores, vamos considerar essa unidade de significação como uma obra textual.

A interpretação do videogame, enquanto uma obra textual, pressupõe então o entendimento da mecânica interacional do jogo e o desvelamento das suas estratégias de formação de sentido enquanto um discurso signifiante. Segundo Umberto Eco, as estratégias de interpretação de qualquer texto não podem ser compreendidas desvinculadas “do [seu]

⁹ Periférico eletro-mecânico que permite a interação em videogames (Wolf, 2001).

próprio mecanismo gerativo” (1979: 39). Seguindo esse pressuposto, a leitura de um texto segue o mesmo princípio de qualquer estratégia: prever os movimentos do adversário dentro da sua própria escolha de movimentos.

Na estratégia militar (ou xadrezística – digamos em toda estratégia de jogo), o estrategista projeta um modelo de adversário. Se efetuou esse movimento – aventurava Napoleão –, Wellington deveria reagir assim. Se executou esse movimento – argumentava Wellington –, Napoleão deveria reagir assim. No caso em foco, Wellington gerou melhor a própria estratégia de Napoleão, pois Wellington construiu Napoleão-modelo que se parecia ao Napoleão concreto mais do que o Wellington-modelo, imaginado por Napoleão, se parecia com o Wellington concreto. A analogia só pode ser invalidada pelo fato que, num texto, o autor costumeiramente quer levar o adversário a vencer, ao invés de perder (Eco, 1979: 39).

No caso do texto videolúdico, as estratégias seriam atualizadas durante o ato de jogar e definidas como previsões feitas pela instância autoral sobre a experiência ao jogar um videogame.

Diferente do formato filmico, onde as obras são identificadas, de forma autoral, pelos seus diretores, a indústria dos videogames delega identidade estética aos jogos por meio dos seus desenvolvedores ou *software houses*¹⁰ (autores empíricos dos textos videolúdicos). Entretanto, ainda seguindo o modelo hermenêutico de Umberto Eco (1976; 1979; 1994; 2000; 2005), seria pouco provável especular, com base exclusiva nos elementos internos do texto, as reais intenções de Shigeru Miyamoto ao criar *Mario Bros.*¹¹. Como ferramenta interpretativa, Eco desenvolve a noção de autor-modelo, ou seja, uma instância autoral generalista fomentada dentro do próprio texto, como uma estratégia.

[O] autor-modelo não é necessariamente uma voz gloriosa, uma estratégia sublime: o autor-modelo atua e se revela até no mais pífilo dos romances pornográficos para nos dizer que as descrições apresentadas devem constituir um estímulo para nossa imaginação e para nossas reações físicas (Eco, 1994: 23).

Para nomear a instância do autor-modelo no texto videolúdico, resgatamos a figura emblemática da indústria: o *game designer*. Responsável pela idealização e desenvolvimento da experiência lúdica num videogame (Schuythema, 2009: 1-34). Jogos de última geração, como *Halo 3*¹², o *game designer* é visto muito mais como um departamento, graças a quantidade de designers envolvidos no projeto. Contudo, em projetos menores, o *game*

¹⁰ Empresas que desenvolvem e detêm os direitos legais sobre a linguagem de programação de determinado videogame.

¹¹ Desenvolvimento: Nintendo. Produção: Nintendo. Plataforma: Arcade. Origem: Japão. Lançamento: 1983.

¹² Desenvolvimento: Bungie. Produção: Microsoft Game Studios. Plataforma: Xbox 360. Origem: EUA. Lançamento: 2007.

designer assume um patamar de importância similar aos diretores cinematográficos. Nesse sentido, utilizaremos o termo *game designer* para definir a instância autoral generalista que configura as estratégias da experiência videolúdica.

A experiência do videogame constrói-se, então, no momento de interação dialógica (Bruni, 2008) entre o jogador e o *software*, utilizando o console¹³ e a televisão (ou outro dispositivo visualizador) enquanto meio. Novamente requisitando os jargões comuns da indústria, esse evento é denominado como *gameplay*, ou um

conjunto de táticas que tornam interessante (e divertida, isso é fundamental) a experiência de jogar. Fazem parte desse conjunto outros itens, além de coerência e flexibilidade, que tem de estar na agenda dos desenvolvedores. Mais que criar um ambiente flexível, o jogo deve achar a adequação perfeita entre seus objetivos e a forma como o jogador interage. [...] *Gameplay* também é, portanto, uma reflexão sobre os dispositivos de interação (Assis, 2007: 19).

Como podemos ver (figura 1) no modelo esquemático do *gameplay* do videogame *Super Mario Bros.*¹⁴, as estratégias de configuração da experiência do jogador não se formam somente na configuração plástica do *software* (representado na figura 1 pelo balão azul), o que seria o análogo a uma obra fílmica, sobre o leitor. A obra videolúdica, num outro sentido, demanda também na construção do seu *gameplay* as construções simbólicas dos dispositivos de interação (*joystick* e console) entre *software* e jogador.

Eco afirma, ainda, que os textos são conjuntos de códigos compartilhados por um leitor-modelo previsto na geração da obra, capaz de atualizar suas estratégias, oferecendo a interpretação pensada pela instância autoral (1979: 15). Conclui-se, por analogia, que na obra videolúdica um *jogador-modelo* operaria como entidade referencial no processo

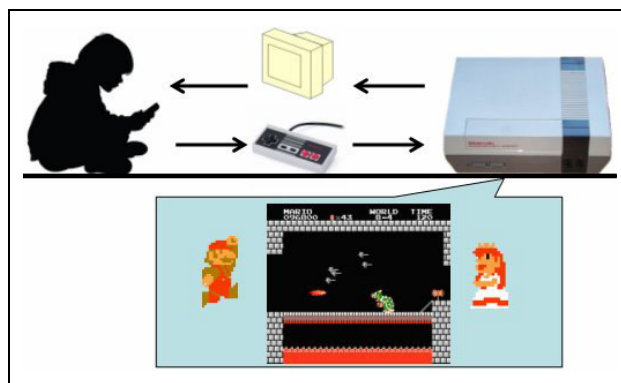


Figura 1: Dinâmicas do *gameplay* (Arsenault, 2006: 33)

interpretação dos videogames. Cabe ao analista, partir da determinação da experiência de um jogador-modelo, e nessa instância generalista virtual, especular quais são as estruturas e

¹³ Console é um aparato interativo computadorizado capaz de executar um jogo eletrônico conectado a um display de imagens (televisor ou monitor). Os consoles de videogame foram popularizados no final da década de 70 nos EUA com o Atari 2600 (segunda geração tecnológica) (Wolf, 2007).

¹⁴ Desenvolvimento: Nintendo. Produção: Nintendo. Plataforma: Nintendo Entertainment System. Origem: Japão. Lançamento: 1985.

estratégias empregadas no videogame a ser analisado, com o objetivo de identificar seus efeitos.

Entretanto, concentrar análise do videogame no *gameplay*, na experiência do jogador, não dá a esse o poder arbitrário de significação da obra videolúdica. Para uma determinada leitura-modelo ser pertinente à obra é necessário limitar sua expansão interpretativa de acordo com o que é coerente às mecânicas contidas no próprio videogame. O jogador-modelo não é uma estratégia textual idiossincrática, sua função consiste em determinar um *gameplay* padrão para todos aqueles que desejem jogar determinada obra videolúdica.

Interfaces lúdico-narrativas

A obra videolúdica executa-se por meio de dispositivos tecnológicos capazes de simular representações manipuláveis pelo jogador. Brenda Laurel afirma no seu livro sobre estudo das representações em ambientes computacionais – *Computers as Theater* (1993) – que o grande potencial desses dispositivos eletrônicos não era a habilidade de realizar uma quantidade imensa de cálculos simultâneos, mas sim, a capacidade de representar ambientes virtuais nos quais os humanos poderiam participar ativamente. Ou seja, a interface homem-computador busca construir outras formas de acesso ao processo convencional de representação¹⁵.

Laurel utiliza o teatro como estrutura metafórica para entendermos a interface enquanto modelador da experiência do usuário em relação às formas simuladas de representação. No modelo da autora, a interface deixa de ser meramente um meio tecnológico de transmissão simbólica, e passa a ocupar o lugar de uma *dimensão*, onde os atores, elementos cênicos e platéia participam ativamente na construção da estrutura da ação dramática (1997: 1-33).

Entretanto, somente a dimensão da interface num ambiente virtual não é suficiente para caracterizar a produção de encanto da obra videolúdica. Como nos alertaram os teóricos clássicos dos estudos dos jogos – Johan Huizinga (1971) e Roger Callois (1961) – para jogar, o indivíduo precisava conscientemente se desligar da realidade e adentrar num outro estado de percepção do mundo, assumindo uma espécie de supressão do espaço-tempo normal. Esse suposto lugar no qual o encanto lúdico se desenvolve é denominado *circulo mágico*.

¹⁵ Exemplos dessas convenções podem ser encontrados na literatura (Auerbach, 2004) e no cinema (Bordwell, 1985).

Embora o círculo mágico seja meramente um dos exemplos de “lugares de jogo” listados por Huizinga, o termo é usado aqui como um atalho para a idéia de um lugar especial criado por um jogo no tempo e no espaço. O fato de que o círculo mágico é só isso - um círculo - é uma característica importante deste conceito. Como um círculo fechado, o espaço que ele circunscreve é encapsulado e separado do mundo real. Como um marcador de tempo, o círculo mágico é como um relógio: ele simultaneamente representa um caminho com um começo e fim, mas sem começo e fim (Salen & Zimmerman, 2003: 95).

O círculo mágico é posto então como outra dimensão de influencia no processo de construção de encanto da obra videolúdica, assim como em qualquer processo lúdico (brincar de esconder, jogo de xadrez etc.) constrói-se no estabelecimento de determinadas regras¹⁶ que o deslocam do mundo real.

Como vimos anteriormente, os videogames não são obras regidas somente por regras lúdicas, mas fundamentalmente utilizem também as regras da narrativa no processo de produção de encanto. Ou como propõe Jasper Juul (2005), obras apreciadas *entre* as regras lúdicas e os mundos ficcionais.

Assim como o círculo mágico, as histórias ficcionais criam simulacros do mundo real, universos imaginários que pode comportar quaisquer eventos, mesmo os mais absurdos, e apresentá-los de forma coerente para com as leis internas do mundo construído. Para que o universo ficcional seja crível é necessário estabelecer um pacto, um contrato com as regras do mundo proposto, algo que deve ser aceito se o apreciador desejar entrar no jogo representacional oferecido pela obra.

E, assim, é fácil entender por que a ficção nos fascina tanto. Ela nos proporciona a oportunidade de utilizar infinitamente nossas faculdades para perceber o mundo e reconstituir o passado. A ficção tem a mesma função dos jogos [...]. E é por meio da ficção que nós, adultos, exercitamos nossa capacidade de estruturar nossa experiência passada e presente (Eco, 1994: 137).

A produção de encanto dos videogames estabelece-se então por meio dessas três dimensões formativas da experiência (a interface, a narrativa, o lúdico) que prevêm e solicitam um sujeito humano como elemento na produção dos seus efeitos (Pareyson, 1993) (figura 2). Ao interpretar a obra videolúdica, pelo viés de um jogador-modelo, o analista deve avaliar como o *gameplay* de determinado videogame é formado por meio dessas três dimensões.

¹⁶ “Um jogo é um sistema baseado em regras com um resultado variável e quantificável, onde diferentes resultados são associados a diferentes valores; o jogador procura influenciar nos resultados; o jogador se sente emocionalmente ligado ao resultado e as conseqüências de tal atividade são negociáveis” [Juul 2005: 36].

Aqui vale ressaltar que ao analisar uma obra videolúdica enquanto uma interface lúdico-narrativa¹⁷ deve-se estar atento que todas essas dimensões atuam equanimente na construção de um *gameplay* generalista (por isso a escolha de um triângulo equilátero para ilustrar o equilíbrio de forças no modelo esquemático da figura 2).

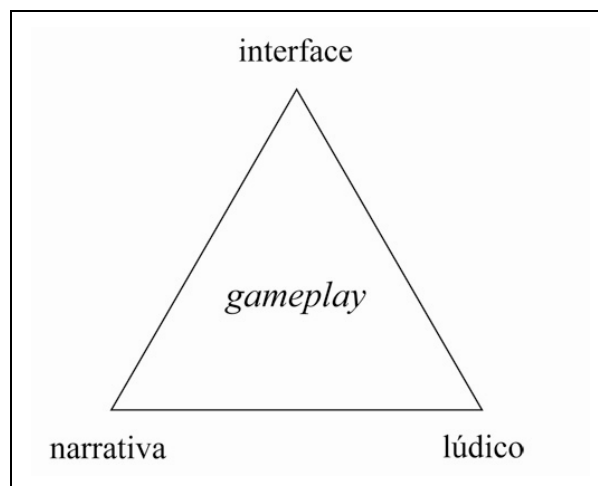


Figura 2: Modelo da Experiência Videolúdica

Poética do Videogame

Interpretar um videogame é, antes de qualquer coisa, jogá-lo, executar suas operações para beneficiar-se com o prazer próprio que ele intenta produzir: tese contida no tratado de Aristóteles, *Poética* (1994). Este artigo parte dos avanços teóricos no campo das poéticas não-literárias propostos pelo professor Wilson Gomes (1996; 2004a; 2004b) e desenvolvidos no Laboratório de Análise Fílmica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia.

A partir do método desenvolvido por Gomes, podemos traçar pressupostos férteis das intuições aristotélicas para conceber a obra videolúdica como um mecanismo de produção de efeitos estrategicamente programados pelo *game designer* para culminar em determinados resultados durante o *gameplay*.

Na Poética temos a noção de *destinação* da obra a partir da análise de Aristóteles sobre a tragédia. A destinação é a produção do efeito específico de seu gênero realizado durante sua apreciação. No caso da tragédia, por meio da representação dos atores, imitando ações da narrativa, sua finalidade era a de suscitar o terror e a piedade, “porque da tragédia não há que extrair toda a espécie de prazeres, mas tão-só o que lhe é próprio. Ora, como o poeta deve procurar apenas o prazer inerente à piedade e ao terror, [...], bem se vê que é na mesma composição dos fatos que se ingeram tais emoções” (Aristóteles, 1994: 121). Dessa

¹⁷ Escolhemos o termo “interface lúdico-narrativa” por uma convenção lingüística. A grafia mais próxima que manteria a equanimidade entre os termos, para além do nosso modelo esquemático, seria algo como interface/lúdico/narrativa.

forma, o artista deve seguir os preceitos essenciais do gênero durante a criação da obra, fundamentais para o sucesso ou o fracasso dos efeitos previstos.

Seguindo essa linha teórica, vemos a obra videolúdica como um objeto apto a ser jogado para que se efetuem a atualização dos seus programas¹⁸ previstos. Os videogames são sistemas estrategicamente programados para provocar experiências por meio da agência de recursos narrativos, lúdicos, e tecnológicos com a finalidade de obter efeitos nos jogadores. Seguindo os preceitos de Gomes, esses efeitos são agrupados em três categorias (2004b: 100-119).

A categoria *cognitiva* abarcaria os apelos à cognição: reconhecer e classificar o que é percebido; compreender mensagens capitais; interpretar desde as formas mais elementares de informação (símbolos e ícones) até os reconhecimentos de chaves metafóricas ou alusões. O videogame *Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day!*¹⁹ é um bom exemplo de *gameplay* desenvolvido com o objetivo de incitar basicamente efeitos cognitivos nos jogadores. Inicialmente o jogo faz um rápido levantamento de informações sobre o jogador com o objetivo de montar um perfil (nome, idade, com qual mão escreve²⁰ etc). Estabelecido esse perfil, o videogame apresenta ao jogador uma série de *puzzles* que testam a velocidade de raciocínio do jogador, estabelecendo metáforas hierárquicas como *bicycle speed*, *jet speed*, e *rocket speed*. O jogo monitora o “treinamento cerebral” do jogador por meio das interpelações do *cicerone* Kawashima, professor responsável por manter o jogador ciente do estado atual de desenvolvimento cognitivo do seu cérebro.

A categoria *sensorial* compreende um conjunto de estímulos dedicados a induzir no apreciador sensações imediatas ligadas aos órgãos dos sentidos, como vertigem, força, aspereza, velocidade, escuridão etc. A maioria das mecânicas do *gameplay* do videogame *Mirror's Edge*²¹ tem como objetivo simular no jogador uma série de efeitos sensoriais

¹⁸ “Programas são a materialização de estratégias dedicadas a buscar os efeitos que caracterizam uma obra. Nesse sentido, cada obra é uma peculiar combinação de elementos e dispositivos empregados estrategicamente, mas também é, sobretudo, uma peculiar composição de programas” (Gomes, 2004b: 116).

¹⁹ Desenvolvimento: Nintendo. Produção: Nintendo. Plataforma: Nintendo DS. Origem: Japão. Lançamento: 2005.

²⁰ Detalhe importante, pois a interface do Nintendo DS é constituída de uma tela sensível a toque com sensor de pressão, própria para aceitar comandos da caneta *Stylus* (similar a uma caneta de palm) ou os dedos do jogador.

²¹ Desenvolvimento: Digital Illusions Creative Entertainment. Produção: Electronic Arts. Plataformas: PC, PlayStation 3 e Xbox 360. Origem: Suécia. Lançamento: 2008.

vertiginosos proporcionados pela fusão entre a perspectiva em primeira pessoa e a técnicas de *parkour*²² numa temática futurista.

A última categoria estipulada por Gomes, a *emocional*, atém-se a despertar determinados estados de ânimo do apreciador: excitação sexual, medo, estranheza, graça etc. Jogos que sustentam-se sobre estruturas de medo e suspense – estratégias comuns em filmes de terror – como o videogame *Dead Space*²³ utilizam, em sua maioria, efeitos emocionais na construção do seus *gameplays*.

Ciente destas categorias de efeitos, ao analista caberia ater-se à obra videolúdica enquanto sua apreciação, na expectativa “de que a sua interpretação sobre a obra não apreenda apenas aquilo que a obra faria apenas como ele, mas o que a obra faria, em média, com qualquer outro apreciador” (Gomes, 2004b: 113). A partir dessa especulação generalista da apreciação (um jogador-modelo), o segundo passo do trabalho hermenêutico consiste na tentativa de deduzir os seus programas, a organização estratégica dos elementos materiais essenciais à obra (dimensões da interface, da narrativa, e do lúdico).

O terceiro passo no processo interpretativo é identificar a tentativa dos programas em gerar alguma das três espécies de efeitos (cognitivo, sensorial, emocional). Nesse intento o analista deve perceber que os efeitos provocados pela obra podem não se ater a somente uma dessas espécies, ou seja, podem existir transversalmente ou intercalados numa mesma obra. Para evitar esse deslize, deve-se sempre interpretar a obra como um “todo orgânico”²⁴, possível de várias estratégias de efeito.

Dessa forma, “o procedimento da interpretação de alguma maneira inverte o procedimento da criação da obra” (Gomes, 2004b: 115). Enquanto o *game designer* organiza estrategicamente materiais expressivos com o objetivo de engendrar encanto no jogador durante o *gameplay*, o analista parte do encantamento para então determinar quais dispositivos foram organizados de modo a provocá-lo.

²² Modalidade desportiva desenvolvida pelos franceses David Belle e Sébastien Foucan no final dos anos 90. Consiste em superar obstáculos urbanos (escadas, vãos entre prédios, corrimões etc) sem a utilização de acessórios, como cordas de segurança.

²³ Desenvolvimento: Visceral Games. Produção: Electronic Arts. Plataformas: PC, PlayStation 3 e Xbox 360. Origem: USA. Lançamento: 2008.

²⁴ Noção desenvolvida por Aristóteles (1994) para análise da estrutura dramática no teatro.

Referências bibliográficas

AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

ALBUQUERQUE, Afonso de. & SÁ, Simone de. *Hipertextos, jogos de computador e comunicação*. Revista FAMECOS, Porto Alegre, núm. 13, dezembro. 2000, pp. 83-93.

ARISTÓTELES. *Poética*. Lisboa: Imprensa Nacional / Casa da Moeda, 1994.

ARSENAULT, Dominic. *Narration in the Video Game*. Dissertação (Mestrado em Arts in Film Studies). Université de Montréal, 2006.

AUERBACH, Erich. *Mimesis: a representação da realidade na literatura ocidental*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

BARTHES, Roland et al. *Análise estrutural da narrativa: Seleção de ensaios da revista Communications*. Petrópolis: Vozes, 1973.

BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge, 1985.

BRUNI, Paolo. *Como os videogames formam ciborgues? IV Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação*, Salvador, 2008.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens*. Lisboa: Cotovia, 1990.

ECO, Umberto. *Obra aberta: Forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. São Paulo: Perspectiva, 1976.

_____. *Lector in fabula: A cooperação interpretativa nos textos narrativos*. São Paulo: Perspectiva, 1979.

_____. *Seis passeios no bosque da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

_____. *Os limites da interpretação*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

_____. *Interpretação e superinterpretação*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

FRASCA, Gonzalo. *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate*. Dissertação (Mestrado em Design de Informação e Tecnologia). Georgia Institute of Technology, 2001.

GAUDREAU, André. & JOST, François. *El relato cinematográfico: Cine y narratología*. Buenos Aires: Paidós, 1995.

GENETTE, Gérard. *Narrative Discourse: an Essay on Method*. Ithaca: Cornell, 1980.

GOMES, Wilson. *Estratégias de produção do encanto: o alcance contemporâneo da Poética de Aristóteles*. Textos de cultura e comunicação, Salvador, n.35, p.99-125, 1996.

_____. *La poética del cine y la cuestión del método en el análisis fílmico*. Significação, Curitiba, v.21, n.1, 2004a, pp.85-106.

_____. *Princípios da poética (com ênfase na poética do cinema)*. In: PEREIRA, M.; GOMES, R.C.; FIGUEIREDO, V.L.F. (Orgs.). Comunicação, representação e práticas sociais. Rio de Janeiro: PUC-Rio. 2004b, p.93-125.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1971.

JIMENEZ, Marc. *O que é estética?* São Leopoldo: UNISINOS, 1999.

JOHNSON, B. S.. *The Unfortunates*. London: Panther, 1969.

JUUL, Jasper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005.

LANDOW, George. *Hypertext: the convergence os contemporary critical theory and Technology*. Baltimore: Johns Hopkinks, 1992.

LAUREL, Brenda. *Computers as theatre*. Reading: Addison-Wesley, 1993.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo: Ed 34, 1993.

_____. *O que é o virtual?* São Paulo: Ed 34, 1996.

_____. *Cibercultura*. São Paulo: Ed 34, 1999.

MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

PAREYSON, Luigi. *Estética: Teoria da Formatividade*. Petrópolis: Vozes, 1993.

PAVIC, Milorad. *Landscape Painted With Tea*. New York: Knopf, 1990.

PINHEIRO, Cristiano. *Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação*. Tese (Doutorado em Comunicação Social). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2007.

QUENEAU, Raymond. *Cent Mille Millions de Poemes*. Paris: Gallimard, 1961.

SCHUYTEMA, Paul. *Design de games: uma abordagem prática*. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

TEIXEIRA, Luís. *Criticismo ludológico: simulação ergódica vs ficção narrativa*. In: Martins, M. & Pinto, M. (orgs.) *Comunicação e Cidadania - Actas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação*. Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (Universidade do Minho), 2008.

WILHELM, Richard. *I Ching: o livro das mutações*. São Paulo: Pensamento, 2000.

WOLF, Mark. *The Medium of the Video game*. Austin: University of Texas, 2001.

_____. *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*. Westport: Greenwood, 2007.