

**UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE**

Julia Stateri

**VIDEOGAME**  
**COMO MÍDIA DA CONSTRUÇÃO NARRATIVA**

São Paulo

2008

Julia Stateri

**VIDEOGAME:  
COMO MÍDIA DA CONSTRUÇÃO NARRATIVA**

Trabalho de Dissertação exigido como requisito à obtenção do grau de Mestre em Educação, Arte e História da Cultura pela Universidade Presbiteriana Mackenzie de São Paulo.

Orientador: Prof. Doutor Wilton Azevedo

São Paulo

2008

Julia Stateri

**VIDEOGAME:  
COMO MÍDIA DA CONSTRUÇÃO NARRATIVA**

Trabalho de Dissertação exigido como requisito à obtenção do grau de Mestre em Educação, Arte e História da Cultura pela Universidade Presbiteriana Mackenzie de São Paulo.

Orientador: Prof. Doutor Wilton Azevedo

Data de Aprovação: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_.

Elementos da Banca Examinadora:

Dr. Paulo Roberto Monteiro de Araújo  
*Universidade Presbiteriana Mackenzie*

Dr. Jorge Luiz Antônio  
*Faculdade Paulista de Artes*

Dr. Wilton Azevedo  
*Universidade Presbiteriana Mackenzie*

Suplentes:

Dr. Roger Tavares  
*Centro Universitário Senac SP*

Dr. Marcos Rizolli  
*Universidade Presbiteriana Mackenzie*

São Paulo

2008

## **RESUMO**

Este estudo tem por objeto os videogames e sua proposta como mídias da criação de narrativas. Pretende definir os conceitos de narrativa e jogo partindo de uma fundamentação histórica e contextual. A partir disto, pretende alinhar a revolução tecnológica à criação e evolução dos videogames, considerando suas implicações sociais e filosóficas, no que diz respeito à subjetividade do indivíduo e suas possibilidades de expressão.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogo, Narrativa, Interatividade, Videogame, Linguagem, Interdisciplinaridade.

## **ABSTRACT**

This work has as study object the videogames and it's propose as a narrative creation media. Intends to define the concepts of narrative and game departing from a historical and contextual fundamentation. Through this, intends to align the technological revolution with the creation and evolution of the videogames, considering its social and filosofical implications about individual subjectivity and his possibilities of expression.

**PALAVRAS-CHAVE:** Game, Narrative, Interactivity, Videogame, Language, Interdisciplinarity.

## SUMÁRIO

<i>Agradecimentos</i> .....	7
<i>Prefácio</i> .....	8
<i>Introdução</i> .....	11
<b>1 Narrativa</b> .....	<b>16</b>
1. 1 Origens.....	17
1. 2 Tradição Oral e Letramento.....	23
1. 3 O Surgimento da Imprensa.....	29
1. 4 Evolução Tecnológica.....	33
<b>2 Jogo</b> .....	<b>52</b>
2. 1 Jogo e Cultura.....	55
2. 2 Jogo e Sociedade.....	62
2. 3 Jogo e Linguagem.....	72
2. 4 Jogo Narrativo.....	78
<b>3 Video Game</b> .....	<b>86</b>
3. 1 Imersão.....	87
3. 2 Interatividade.....	89
3. 3 Inteligência Artificial.....	91
3. 4 A Evolução dos Jogos Narrativos.....	94
3. 5 Jogos Narrativos e seus Elementos	
Socializadores.....	102
3. 6 Ambientes Digitais.....	106
3. 7 Videogames Narrativos e MMOs.....	109
3. 8 Limitações Atuais X	
Possibilidades Futuras.....	124
<b>4 Referências</b> .....	<b>131</b>

## **AGRADECIMENTOS**

Deixo expresso o meu agradecimento a todos aqueles que facilitaram e dificultaram o desenvolvimento deste trabalho.

Aos facilitadores, obrigada pelos momentos de compreensão e incentivo. Sem o carinho e a paciência de vocês este trabalho talvez não tivesse se concluído.

Para todos aqueles que desafiaram minha capacidade, meu mais profundo agradecimento. Sem vocês eu jamais me sentiria estimulada a seguir adiante. Continuem sempre assim!

## PREFÁCIO

Durante o desenvolvimento deste trabalho, recebi críticas que contribuíram em muito para a melhoria do resultado que considero ser satisfatório. Nestes dois anos de pesquisa, tracei metas e estabeleci alguns objetivos, embora hoje eu perceba que a busca tomou seu próprio percurso. Todo buscador sabe que seu trabalho, o que o move, é algo vivo. Talvez por isso, este resultado estático seja momentaneamente satisfatório, apenas. Se ele atingir seu objetivo, de causar reflexão e estimular mudanças, então poderei finalmente considerar que o resultado foi plenamente atingido, o que seria, de fato, algo excelente. Nesta obra veremos que narrativas, como esta, e jogos, só fazem sentido quando acontecem, as narrativas quando são lidas e os jogos quando são jogados. Por isso este trabalho não deve ficar parado, e talvez nunca possa ser considerado como uma obra concluída, na medida em que se originou de outras obras e pretende, esperançosamente, dar origem a novas pesquisas.

Me foi cobrado pelos críticos, que eu me apresentasse mais no meu texto, demonstrasse minhas intenções e anseios. Assim, na possibilidade de faltar com esta personificação no restante de meu texto, desde já me descrevo de maneira pessoal: sou uma buscadora desde a infância e uma inconformada por natureza, o que torna minha vida um tanto difícil comparada a dos acomodados. Falar de minha titulação não expressaria tanto sobre mim quando mencionar meus sonhos, no entanto tudo o que faço e o que estudo se alinha com o meu propósito de vida, portanto saibam todos que sou formada como designer gráfica, uma profissional interdisciplinar desde a graduação, já que bebi da fonte da arte e da comunicação.

Sempre me interessei pelos jogos, pois desde sempre aprendi com eles. Tive a sorte de ter uma infância na qual minha criatividade foi respeitada e durante a qual os melhores valores me foram transmitidos. Com paciência, respeito e amor (e não com repetições incessantes) aprendi que da mesma forma que gosto de ser respeitada, meus iguais também gostam. Quem são estes iguais? Todos aqueles que compartilham comigo o que se pode chamar de 'vida', tanto os humanos quanto os não-humanos. Nada disso se trata de crer, ou de acreditar, trata-se apenas de 'constatar'. Não me sinto uma criatura melhor ou mais evoluída do que as outras por

isso, a bem da verdade, considero-me ainda extremamente ignorante em uma boa variedade de assuntos. Mas essa ignorância é o que torna a visão do mundo tão impressionante aos meus olhos: saber que ainda há tanto que poderia ser conhecido e tanto que jamais poderei conhecer.

Pelo fato de me tratar apenas de uma aprendiz diante dos grandes mistérios, me desculpo desde já pela pretensão de compreender neste estudo tantos séculos de história e me envergonho da revolta quase infantil que sinto ao constatar quantas injustiças foram cometidas até a atualidade. Embora, as emoções infantis sejam ainda as mais sinceras. Graças a elas faço este esforço para que, de algum modo, o que sinto e o que percebo possam contribuir para as descobertas de tantos outros buscadores.

Se no decorrer deste texto (excetuando este prefácio) fui fria e impessoal demais, peço também que não me condenem. Pois não pretendo em momento algum vender alguma ideologia ou catequizar os leitores quanto aos meus pontos de vista, o que ofereço é o material de um recorte pessoal, voltado para o tema já conhecido, para posterior consideração de cada sujeito. Da mesma forma, sei que não fui totalmente imparcial, pois ao selecionar autores, obras e trechos de textos, exerci o meu direito subjetivo.

Quanto à minha escolha de objeto final, selecionei o videogame narrativo por dois motivos: o primeiro é a minha fascinação pelo próprio. A maneira como possibilita a construção de um mundo fantástico, ora maravilhoso, ora tenebroso, trabalhando nossas emoções e nos fazendo sentir parte de algo grandioso. A segunda foi a descoberta de que esta fascinação só acontece graças a combinação perfeita entre os dois primeiros objetos que analiso, as narrativas e os jogos. Tanto potencial precisa ser visto com apreensão, com respeito, com admiração e não com o preconceito que quase sempre é o cerne da discórdia entre jogadores e não jogadores. Mas para entender este poder, há que se ver também que nada disso é novo. Por isso acredito que meu estudo possa contribuir não somente à compreensão de pais e educadores, mas também à amplificação da visão de muitos jogadores, desenvolvedores e *game designers*.

A esse ponto só espero não ter exagerado em minhas justificativas e minhas aspirações. Tenho plena noção de que, como dito, este estudo faz apenas alguns recortes e traz considerações. Se graças a isso ele for capaz de atizar a curiosidade de alguns tantos leitores, posso considerar que o esforço foi válido. Para tal, tomei a liberdade de aplicar uma constatação lógica feita durante as pesquisas realizadas para este desenvolvimento neste mesmo produto: a constatação do linguajar para poucos, tão corrente na academia. Diante os leitores poderão ver considerações feitas sobre escrita e código, tal como de que maneira estes foram usados para a dominação e subjugação de outrem. Por esse motivo me dirijo aos leitores de maneira igualitária (ou assim pretendo), sem neologismos, sem jargões incompreensíveis, e fazendo uso de termos técnicos apenas quando necessário, explicando-os logo em seguida. Com este exercício não desmereço leitor algum, muito pelo contrário: considero que o linguajar usado atenda à academia, aos leitores e aos curiosos, sem subestimá-los. Apenas não vejo sentido em produzir uma pesquisa que não possa ser compreendida por maiorias tanto quanto por minorias, principalmente levando-se em conta o fato de que aqui se dispõe a estimular a busca e a criatividade, partam elas da concordância ou da discordância dos meus termos.

Tudo posto e apresentado, espero que tenham uma leitura agradável e construtiva. Que desta experiência surjam dúvidas, questionamentos e inquietações, pois são estes o prenúncio da mudança e da renovação.

Muito obrigada!

## INTRODUÇÃO

Jogos e narrativas fazem parte da história da humanidade há tanto tempo quando a organização social ou as primeiras expressões da fala. Por essa razão, através deste estudo, é possível encontrar semelhanças e ligações entre estas duas manifestações das necessidades humanas de expressão.

Para compreender a questão da temporalidade da narrativa, bem como avaliar a coerência das teorias propostas sobre o surgimento da escrita, apresenta-se transcrita, primeiramente, uma história breve da narrativa. A essa história foram feitas ligações com a da fala, da escrita, das artes e da tecnologia com a intenção de compor um cenário para as reflexões posteriores. Logicamente, as escolhas dos recortes e do posicionamento do discurso aqui descrito apontam de forma coerente para o tema principal, que seria a possibilidade dos videogames se tornarem uma mídia de construções narrativas.

Antes de intuir sobre os videogames, pelo que estes são compostos, de que tecnologias dependem e dos compromissos profissionais e tecnológicos que envolvem sua constituição como meio narrativo, é preciso que se faça a compreensão do que realmente é a narrativa e do que é o jogo de um modo geral. Não se pode partir de uma discussão sem a fundamentação necessária e o conhecimento originário do meio.

Embora o videogame pareça um meio extremamente recente e original, ele não existiria se não houvesse um percurso histórico permeado de revoltas tecnológicas, protestos artísticos, pesquisas humanistas e expressões de desejos e necessidades, que culminasse em sua invenção. Pretende-se provar, assim, que como grandes mudanças ocorridas no passado, os videogames surgem de um desejo de expressão e de diversão lutando para ser respeitado. Afinal, embora jogar, como ler, não seja uma atividade estritamente vital, ela é necessária para o bem estar do ser humano e sua integração social.

Para provar isto, as digressões sobre jogos aqui se iniciam com a visão de Johan Huizinga, cuja obra “Homos Ludens” é largamente utilizada pelos

pesquisadores do jogo sob as mais diversas formas. Embora Huizinga defina o jogo como sendo uma atividade não exclusiva dos seres humanos, ele não nega o ganho de profundidade e complexidade destes graças à subjetividade individual e à necessidade de significação somente presente na humanidade. Regras que nos jogos de perseguição e luta dos animais e nas brincadeiras infantis ficam subentendidas, passaram a ser propostas e acordadas formalmente, em nome da manutenção do equilíbrio do jogo. Da mesma forma se observa a evolução da narrativa em dois aspectos: o da necessidade de memorização e o do desejo de expressão.

É graças à necessidade de memorização que a narrativa evolui para o código escrito, ganhando características práticas e funcionais, exigindo suas próprias regras e sendo dominada por uma minoria. Por inúmeras vezes a narrativa, a expressão oral e literária, puderam ser comparadas aos jogos: o 'jogo da escrita' ou o 'jogo das palavras'. Apesar das regras do código escrito, a comunicação oral também possuía suas próprias fórmulas e foi deste meio de comunicação que surgiram os primeiros artistas e oradores eloqüentes, os primeiros conhecedores da regra deste jogo. O desejo de expressão, faz surgir as manifestações narrativas dramáticas, subjetivas, criativas e poéticas que a praticidade e funcionalidade da escrita ajudam a arquivar. O alinhamento de forma e conteúdo, de função e de expressão, forma o rico código escrito conhecido, com tantas versões e tantos usos.

Todo código demanda conhecimento, seja o código da escrita, da fala ou do jogo. Essa característica iniciática do código é o que mantém o mistério da narrativa e do jogo vivo ainda hoje. A democratização do código permite o respeito da expressão individual e da manifestação criativa isolada ou coletiva, porém na medida em que um código é democratizado outro surge em seu lugar, sempre em poder de poucos, ao menos inicialmente. Dominar o código não significa apenas ter a capacidade de decodificar significados, mas também de exigir o respeito pela expressão subjetiva, o direito de se tornar criador e autor. Conhecer, a cada passo evolutivo, requer poder de articular.

Nos jogos as regras devem ser respeitadas, mas também podem ser articuladas pelos jogadores. É preciso que as regras sejam aceitas totalmente para

que o jogo possa acontecer, existir, entretanto as regras não precisam ser exatamente iguais para cada grupo de jogo. Tal como as narrativas de fábulas e contos que atravessam diversas culturas, modificando-se conforme a necessidade ou a subjetividade de seus contadores e escritores, os jogos ganham novas regras, sendo transformados por cada comunidade ou grupo social pelos quais tenham passado. Esta característica é extremamente positiva, pois demonstra que a estrutura do jogo não só permite como incentiva a criatividade.

Para os videogames será possível notar que isto se torna um pouco mais complexo. Existem jogos de estrutura fechada os quais o jogador pode jogar sozinho ou com companheiros. É mais comum que estes jogos sejam jogados por jogadores solitários, dada sua apresentação extremamente inflexível. Como algumas grandes obras literárias, estes jogos podem ser maravilhosamente belos e estimulantes, mas ainda assim estão formalmente atrelados à um final. Não se pode dizer, com absoluta certeza, que todos estes jogos sejam formalmente lineares no sentido de possuírem começo, meio e fim, ordenadamente. Alguns jogos até possuem atividades e enredos paralelos para serem apreciados. Mas é claro que jogos caracteristicamente herméticos possuem um final (ou mais de um) a ser encontrado. Já os jogos que propõem mundos a serem explorados não estão fatalmente amarrados à um final. De fato, muitos deles não possuem fim.

O que ambos os tipos de jogos apresentados aqui dividem é o fato de que o jogador não pode mudar suas regras, ou melhor dizendo até, alterar os códigos que criam o jogo da maneira que ele se apresenta. Mesmo que pudessem fazer isso, os jogadores demandariam muito tempo aprendendo códigos de uma linguagem específica para fazer essas modificações, quando o que está sendo defendido aqui é o direito de expressar criatividade naturalmente dentro dos jogos.

Os jogos de estrutura fechada costumam enfrentar este problema mais claramente, embora alguns destes já tenham apresentado soluções alternativas. Em alguns destes jogos os jogadores não são obrigados a seguir sempre as mesmas diretrizes ou a exercer sempre a mesma atividade. Podem seguir o curso do jogo ou podem explorar o mundo proposto. É claro que esta experimentação ainda é muito básica, considerando que o que se espera é a possibilidade do jogador alterar as

regras do jogo e não apenas escolher dentre atividades propostas. Os jogos que propõem mundos para muitos jogadores ao mesmo tempo são vistos com melhores olhos, mas não estão muito mais a frente de lidar com esta questão que os jogos de estrutura fechada. Eles também deixam o jogador livre pra escolher entre funções, mas ainda não permitem ao jogador mudar as regras. Democraticamente, os desenvolvedores e mantenedores destes mundos jogáveis podem até mesmo atender à demanda de um grupo grande de jogadores que faça reivindicações, mas dificilmente ouviriam um jogador isolado e insatisfeito.

A tarefa de programar um jogo planejado para se modificar e evoluir junto do jogador é difícil, mas não impossível. Se jogos mais primordiais como muitos jogos de cartas e jogos de interpretação foram capazes de lidar com a subjetividade de seus jogadores, um jogo tecnologicamente mediado também será capaz de encontrar um caminho para fazê-lo. É possível que a tecnologia, ao mesmo passo que é a chave para a solução desta questão é também um de seus maiores obstáculos, dado o fato de que a maior preocupação dos desenvolvedores é desenvolver uma tecnologia para fazer alguma coisa que já era possível de ser feita nos primórdios do jogo, com mera interação humana. Talvez fosse o momento de se olhar mais para a estrutura do jogo que para o meio onde ele é desenvolvido.

Para fundamentar tantos tópicos relevantes e encontrar os pontos mais importantes para definição das estruturas compositoras de um jogo criativo e narrativo, a compreensão da história se faz necessária, sempre alinhada às considerações filosóficas. A principal maneira de se incitar uma mudança é compreender os padrões que são construídos com o decorrer do tempo, aliando-se a isso o desejo dado pela situação incomoda. O papel do pesquisador, neste caso, é sem dúvida importante, todavia, o do sujeito incomodado é imprescindível.

Trata-se de muitos indivíduos incomodados, aliás, ainda assim é possível encontrar características comuns dentre eles: desejos, esperanças, anseios por expressão e respeito. O ser humano se expressa, desde que a interpretação de códigos surgiu para poucos indivíduos especiais, desde que a leitura e a escrita passaram a ser exclusividade do clero e do governo, desde que os computadores foram criados apenas para os militares, contrariando o conformismo que esperam

dele. Se expressa, porém, sempre de maneiras subjacentes, aguardando que lhe seja cedido o meio seguro e o texto facilitado. A chamada Era da Informação já trouxe conseqüências por demais desastrosas para que se batalhe por uma Era do Conhecimento e igualdade. Esta 'Era' não pode ser construída se o 'Conhecimento' não for transmitido por direito a todos aqueles que desejarem obtê-lo, compreendê-lo, articulá-lo e recriá-lo.

Tão básicas quanto as necessidades de sono e comida estão as necessidades de expressão e o direito à integridade. Assim, para que se exerça o respeito aos buscadores, estejam eles onde estiverem, há que se respeitarem as qualidades subjetivas, mantendo-se o equilíbrio. Por essa razão os jogos se apresentam como a metáfora perfeita para se pensar uma 'Era do Conhecimento': surgidos do desejo de expressão subjetiva, de um impulso criativo que existe por si só, e não com funções pré-definidas, baseado em regras que somente existem para manter a igualdade de direitos entre os jogadores. Ainda, os jogos podem se modificar em função das culturas pelas quais transitam, desde que sempre sejam respeitados os indivíduos que dele participam e seus respectivos vocabulários de valores. Resta que os videogames atendam a herança deixada por estes jogos.

Há muito que se aprender com os desejos expressivos, bem mais do que o simples funcionalismo pode nos explicar, pois a própria vida é um enigma cuja função pode ser interpretada das mais diversas maneiras.

## 1 NARRATIVA

Não se pode negar a força que a criação narrativa exerce sobre a cultura, sobre a sociedade ou sobre o modo de vida pessoal. Contar e recordar histórias é algo tão intrínseco à natureza humana que torna-se difícil situar locais ou demarcar períodos que ajudem a compreender como esta expressão procedimental surgiu. Talvez a única coisa clara a respeito do surgimento da narrativa seja a necessidade que os seres humanos têm de contar histórias, sejam elas histórias de uma cultura específica, de uma nação, do passado, de vivências pessoais ou simplesmente histórias ficcionais criadas com os mais diversos propósitos: divertir, entreter, ensinar, assustar, atemorizar, conter, disciplinar.

A narrativa é o modo pelo qual são colocados elementos, fatuais ou não, em uma ordem compreensível, que dê sentido ao todo. Note-se que nem sempre esse sentido, essa ordem, é vista da mesma forma por todas as pessoas. Razão esta pela qual uma lógica própria, aos olhos de outro, pode não fazer sentido algum. De qualquer modo a narrativa é a busca de um sentido, da compreensão de um todo. O esforço para unir as peças soltas de um quebra-cabeças que nada mais representa senão a história de uma vida, como da vida de toda uma comunidade ou sociedade. Motivo pelo qual, os ensinamentos religiosos e as explicações de seus dogmas são colocados sob a forma de uma narrativa. Assim como, não por acaso, a história de todas as nações é contada sob um ponto de vista específico. Afinal, muitas são as maneiras de se contar uma história.

A história pode se apresentar de diferentes maneiras. Esta é uma das primordiais características da narrativa: o fato de poder ser modificada, atualizada ou até mesmo distorcida ao longo do processo pelo qual ela é recontada. Durante muito tempo acreditou-se que esta modificação era uma característica sofrível pela narrativa oral, suscetível às falhas de memória dos contadores ou mesmo da sua moral subjetiva. Com o decorrer do tempo e as mudanças observáveis na linguagem transposta pelos mais diversos meios, tornou-se possível constatar que tal atualização é característica fundamental de qualquer texto. Um texto escrito pode ser atualizado na mente do leitor que o interpreta, a partir disso ele já está sendo modificado no momento de sua contextualização, de sua transposição de código

para sentido. Este mesmo texto que agora transcrevo e a qualquer momento poderá ser lido, por mais que almeje o equilíbrio e imparcialidade, carrega em sua natureza as experiências e ideologias que minha autoria acarreta. É impossível escrever sem referenciar. E isso se aplica não somente aos textos, mas também às imagens, sons e mídias compostas de dois ou mais códigos entrelaçados.

Este quociente significativo que a narrativa carrega é o que dela faz perdurável e transcendente em tempo e espaço. Narrar é uma atividade predominantemente humana, pois os seres humanos possuem naturalmente a necessidade de transmitir a história aos seus descendentes. A história pode ser narrada a partir de fatos supostamente verdadeiros, mas muito se diz da história cultural ou pessoal ao se analisar narrativas ficcionais. Em alguns casos, pode-se crer, que como a narrativa ficcional não carrega sobre os ombros o fardo da verdade ideológica, ela possa ser considerada como uma manifestação sócio-cultural mais sincera, como o seria também o jogo.

Embora seja controversa a especulação sobre o surgimento da atividade de narrar (como, previamente argumentado, qualquer levantamento pode ser visto de maneira controversa, uma vez que é organizado por uma ou mais inteligências com crenças e ideologias próprias), é necessário que se faça uma compreensão mais ampla sobre a natureza da narrativa antes que se possa dialogar sobre seu desdobramento virtual.

## 1. 1 ORIGENS

Como visto previamente e de maneira breve, o ato de contar e recontar histórias remonta dos primórdios da organização social. Tão logo o ser humano se deu conta de sua diferenciação das demais criaturas, passou a sentir necessidade de se expressar e, por que não dizer, de se comunicar com seus iguais. É possível que antes mesmo de ser capaz de articular sons em uma antecessora da comunicação verbo-oral, o ser humano ancestral partilhava com os seus uma sensação de pertencimento. As forças naturais e seus fenômenos manifestos, causavam neste ser uma apreensão: surgiam assim os deuses. Fosse para agradar

a estes ou para recontar acontecimentos cotidianos, este ser passou a expressar, principalmente através de jogos e desenhos, sua história. Se era desejada boa caça ou bons auspícios, era feito um desenho, se um fato era memorável a ponto de ser recontado futuramente, este era retratado.

Pelo menos desde a época de Aristóteles tem-se suposto que a escrita é um recurso gráfico destinado à transcrição da fala. Essa suposição constitui a base das teorias antigas e recentes da evolução dos sistemas de escrita, teorias que propõem um avanço linear começando pelos sistemas pictóricos e chegando aos fonológicos, para culminar com o alfabeto. Comparado com outros sistemas de escrita, o alfabeto é visto como o único que teve êxito na representação de tudo o que pode ser dito. Consegui isso capturando os constituintes elementares do sistema sonoro da fala, ou seja, os fonemas da língua. A história da escrita pode ser assim vista – e de fato o foi – como uma série de tentativas frustradas ou de passos hesitantes rumo à representação desses elementos fonológicos. Hoje, nenhuma dessas suposições – de que a escrita é uma transcrição e a história do alfabeto é estritamente evolucionária – é considerada defensável. (OLSON, 1997, p.81)

Acima, Olson defende a idéia de que a escrita poderia ser considerada anterior a fala: com suas construções verbais, sua lógica ordenatória e riqueza semântica. O objetivo mnemônico de se fazer marcas acompanha o homem desde que ele pode ser chamado como tal. Há muito são reconhecidas as marcações ancestrais usadas para contar, quando ainda não existia intenção de se criar um alfabeto propriamente dito. Neste período é bastante possível que não se articulasse nada semelhante em complexidade com a fala, entretanto já se utilizava tal recurso precedente da escrita. Tanto os desenhos usados para memorizar fatos ou lendas, quando o ato de falar, parecem ter ganho profundidade quase que simultaneamente. Tão logo estas habilidades foram desenvolvidas, indivíduos selecionados passaram a se destacar dos demais. Surgia assim a individualidade. A descoberta de uma habilidade permitia aos indivíduos nela se destacarem ou apenas por ela transitarem brandamente, com a habilidade (futuramente desenvolvida em conhecimento) surgia uma primeira materialização de *poder*.

Os desenhos estavam ali para quem quisesse vê-los (embora nem sempre, dado o caráter ritualístico de muitos deles), mas qual seria a maneira correta de interpretá-los? Com o primeiro código surgiria também os primeiros interpretes. O

interprete, assumindo o papel de um narrador, decifrar os códigos visuais ou, através de sua própria memória, recontaria fielmente os fatos, reproduziria as lendas e seus significados para seus ouvintes. Todavia, como já era de se esperar, isso nem sempre acontecia. Pois se o ser humano destacou-se dos demais seres por sua capacidade criativa e articulatória, também se destacou como o único ser na face da Terra capaz de mentir (ou como veremos no próximo item, *mimetizar*) deliberadamente, seja em função própria ou de ideais coletivos.

A despeito das razões práticas que geraram um mecanismo de memorização mais ou menos eficiente com o decorrer do tempo, a aqui nomeada 'necessidade primordial' da criação narrativa pode ser dividida em duas vertentes: a *ontogênica* e a *filogênica*.

Ontogenicamente é possível considerar que as narrativas surgiram em resposta a uma necessidade natural, biológica, dos seres humanos de organizar suas ações linearmente. Isso se torna mais claro se comparamos os seres humanos aos animais (como feito anteriormente de maneira singela): os sistemas comunicacionais de outros seres não permitem que eles dissimulem seus reais sentimentos, se eles tem medo o seu cheiro demonstra isso, se estão com raiva ou acuados procuram deixar isso bem claro. Já os seres humanos, por não disporem de sentidos mais aguçados em se tratando do olfato ou audição, são capazes de simularem situações ou comportamentos. Um outro exemplo seria a primeira manifestação infante de um jogo de faz-de-conta: o enredo criado neste tipo de jogo chega a ser simplório pela falta de referencial e só ganhará profundidade quando seus participantes expandirem seus repertórios, mas a criança já na mais tenra idade é capaz de reproduzir comportamentos, em especial os que dizem respeito às regras mais básicas da sobrevivência.

Observando agora o ponto de vista filogênico, mais passível de posicionamento em momentos da história nos quais a cultura humana se mostra expressa claramente, a necessidade de compreender o mundo e o papel que os indivíduos representam nele nos faz pensar narrativamente. Figuras que se repetem em memorandos históricos ou em contos morais dão um referencial de certo ou errado. É apenas por conhecer (de maneira prática ou empática) o sofrimento que se

aprende que ele deve ser evitado a todo custo, pelo sujeito e por seus semelhantes. É por partilharem de uma esfera social onde se dão conta de suas funções, que os indivíduos se preocupam com seus iguais. Note-se aí que uma vertente não anula, em hipótese alguma, a outra. Contrariamente. Elas se complementam. O pensar, e este surge de uma série de princípios tanto biológicos quanto filosóficos, é feito a partir de uma narrativa. Como dito anteriormente sobre o ato de narrar, a narrativa em si não precisa fazer sentido a todos que a apreciam, os pensamentos individuais (ainda) não são apreciados por outrem e, se o fossem, talvez parecessem desconexos, mas para o sujeito eles costumam fazer sentido. É por uma questão existencial que eles precisam fazer sentido. Senso pelo qual é buscado o ato de narrar.

A capacidade de armazenamento de dados possibilitada pelas primeiras formas de escrita permitiu a amplificação e aprofundamento do articular. Foi graças a esse método de registro que a fala evoluiu, ganhando complexidade e diversidade. Tais aprimoramentos exigiram assim uma atualização do código de registro, pois quanto mais termos e determinantes surgiam, mais se faziam precisos símbolos que os representassem para posterior decodificação. Somente quando se passou a armazenar informações foi possível fazer aprimoramentos tanto organizacionais quanto culturais, tendo em vista que a recordação do passado tornava não só possível evitar a repetição de erros futuros como evitava uma série de procedimentos por tentativa e erro que, ao serem substituídos por uma metodologia, se fizeram desnecessários.

Tornaram-se desnecessárias, por exemplo, as inúmeras tentativas de se fazer fogo, visto que agora era sabido que ele não surgia magicamente, mas graças a um processo que deveria ser repetido corretamente. Socialmente, essa lembrança foi pontual visto que agora, aos que infringissem as leis, a punição teria algo de familiar. É óbvio que isso traria conseqüências tanto positivas quanto negativas. Se por um lado vidas eram salvas ao se evitar comportamentos perigosos (como comer determinadas ervas ou raízes tidos como venenosos), por outro condicionamentos dogmáticos impediam a experimentação e a descoberta. De toda sorte, a evolução do código de armazenamento assim chamado de 'escrita', não

apenas resultou do modo de pensar, como o modificou e concedeu a ele uma expansão que simplesmente transformou o destino da humanidade.

A teoria que defende a hipótese de que o alfabeto fonético é uma evolução linear das representações pictóricas é chamada de “evolucionária”. Além dos elementos apresentados anteriormente pontuando discordâncias quanto a esta vertente há mais uma consideração a ser feita que, de tão importante não poderia ser ignorada:

A teoria evolucionária tem uma limitação: ela leva a subestimar a adequação dos demais sistemas de escrita, tais como a escrita logográfica da China e a escrita mista logográfico-silábica usada no Japão. (Idem, 1997, p.84)

A escrita oriental, cuja maior parte deriva da antiga escrita iconográfica ou pictórica, é um exemplo de que a necessidade de memorização e registro antecede a da construção textual como algo independente. Com toda sua complexidade, riqueza e minúcias a escrita pictórica ofereceu conceitos para se pensar a língua falada em regiões do oriente e em outras localidades, como no continente africano.

Atualmente, a escrita logográfica e a logográfico-silábica possuem um nível de refinamento acentuado além de padrões próprios de organização, transmissão e compreensão. Este exemplo torna claro como no posicionamento histórico não se deve trabalhar com generalidades, elegendo uma hipótese (convenientemente familiar) para representar a maneira limpa e correta de conduzir um raciocínio. Vimos que com o surgimento da linguagem nasceu o ponto de vista e que para cada sujeito ou, no caso, para cada cultura existe uma verdade e uma forma diferente de evolução. O modo como os povos que utilizam a escrita derivada dos pictogramas pensa, certamente é diferente da maneira como os utilizadores do alfabeto romano pensam, assim como tantos outros povos, cada qual com seu próprio estilo de representar a escrita. Porque existem muitos modos de se pensar não se pode eleger qual deles é o mais correto.

Ao passo que a escrita pictórica representava quase literalmente a informação que precisava ser armazenada, seu desdobramento potencial foi na forma quase poética como se passou a representar figuras de linguagem que não possuíam representação imagética clara, tais como: amor, raiva ou felicidade. É possível ver essa poética ainda hoje, ao observarmos o alfabeto *Kanji* do Japão: um ideograma que representa 'árvore', possui a forma semelhante a de uma árvore. Três destes ideogramas reunidos significam algo como 'bosque' ou 'floresta'. Como então representar a palavra 'livro', surgida muito tempo depois da evolução e articulação do alfabeto imagético? Seguindo a lógica desta, surpreendentemente óbvia, forma de escrita, o 'livro' é representado pelo ideograma 'árvore' com um traço atravessando sua base, uma árvore cortada, afinal para se fazer um livro é preciso cortar uma árvore que servirá de substrato à feitura do suporte. No Japão durante muitos anos o equivalente ao livro eram rolos feitos de madeira ou bambu, formados por pequenas ripas alinhadas verticalmente. O significado, atualmente, mantém-se coerente, sendo que os livros continuam dependendo da madeira para existirem como objetos físicos.

O alfabeto romano é simplesmente funcional, embora tenha derivado também de certo modo, de pictogramas abstraídos até serem obtidos os símbolos que hoje são tão conhecidos: a letra *Aleph*, de origem fenícia, representava imagetivamente a cabeça de um boi. De sua abstração surgiu a letra grega *Alpha* que hoje é conhecida em sua representação romano ou latina como a letra 'a'. Essa abstração funcional deu origem a representação fonética das palavras neste alfabeto característico.

Ambos os alfabetos (se assim podemos chamá-los, ignorando os pormenores históricos) são maneiras de representação distintas que carregam em sua história o modo de agir e pensar de um povo, sua cultura, porém ambos dividem um propósito: memorização. Das muitas outras formas de escrita existentes podemos dizer o mesmo.

## 1. 2 TRADIÇÃO ORAL E LETRAMENTO

Com o surgimento da escrita ainda não seria chegado o tempo em que a tradição oral estaria ameaçada, ao contrário. A escrita, por ser um código, exige conhecimentos que precisam ser dominados: transcrição e leitura (sem falar na compreensão do que foi lido). Registrar algo que seria lido e compreendido posteriormente nada mais é do que um processo de comunicação. A teoria da informação nos ensina a repetir um modelo bastante simples para que este processo ocorra: é necessário que exista um emissor, uma mensagem emitida, e um receptor, que ao menos supostamente compreenda a mensagem, efetivando assim a comunicação. Muitas releituras e desdobramentos foram feitos deste processo, agregando componentes como ‘meio’ ou ‘ruído’, entretanto, aqui, a base é o que interessa para a ascensão do objetivo.

O domínio da escrita é funcionalmente orientado: é possível ser competente no uso da escrita apenas para alguns fins e não para outros. (...) O domínio da escrita é uma condição social; quando lemos ou escrevemos um texto participamos de uma “comunidade textual” – um grupo de leitores (que também escrevem e ouvem) que compartilha uma determinada maneira de ler e entender um *corpus* de textos. (Ibdem, 1997, p.289-290)

Com base no trecho anterior é possível constatar apenas com mais contundência o que já estava claro: a compreensão, a comunicação, existe apenas para aqueles que dominam o código. Num período onde dominar o código escrito é um luxo para poucos, muito da transmissão de conhecimento é relegado ao caráter oral. Os indivíduos de posse deste conhecimento, potencialmente importante dado o caráter formador dos dados escritos, são conseqüentemente indivíduos poderosos. Haja vista a função filosófica e social da narrativa como delineadora de uma identidade, seja ela de um sujeito ou do conjunto, torna-se fácil ponderar sobre a importância do saber e do conhecer este memorial.

Desconhecendo o código, o indivíduo não tem outra escolha senão acreditar no orador como um representante da verdade, um transmissor dos ensinamentos sobre seus antepassados, sobre sua história e sobre o que ele próprio representa no mundo. Enquanto que alguns oradores agiam de boa fé, outros distorciam

completamente os significados para seu próprio benefício ou para privilegiar a uma instituição.

Destarte, dadas as considerações de que: um poder desta amplitude estava nas mãos de poucos; e os indivíduos comuns já possuíam familiaridade com a submissão aos representantes divinos; não é de se surpreender que as instituições religiosas tenham dominado por tanto tempo o monopólio da transmissão oral do texto escrito, em especial durante a Idade Média.

Embora seja reconhecido o poder do memorial escrito, a tradição oral não deve, em hipótese alguma, ser subestimada. Comumente, talvez dada justamente a familiaridade que atualmente é tida com a escrita, tende-se a pensar na oralidade como uma expressão inferior da linguagem. Não se pode esquecer, entretanto, que tanto os registros escritos quanto as manifestações orais estão sujeitos à distorção e à interpretação. A primeira inserção e compreensão de código feita pela criança é a comunicação oral. O falar diz muito sobre a maneira como uma pessoa se posiciona, para seu círculo social, para o mundo e até mesmo diante da vida.

A oralidade também é uma expressão da narrativa, uma das primeiras senão a primeira, pela sua forma. A força da tradição oral atravessou os tempos e em muitos casos da representação da narrativa, tornou-se opção e não limitação (como nos teatros ou óperas). Um exemplo do uso da força da manifestação oral pode ser encontrado nos estudiosos da retórica eclesiástica do século XVI: os representantes do clero, estudiosos da retórica, tinham conhecimento das muitas maneiras através das quais deveriam se apresentar, diferenciadamente, para cada público específico. Os sermões eclesiásticos talvez possam ser considerados uma das primeiras manifestações de ‘comunicação de massa’:

Na Idade Média, o altar, mais do que o púlpito, ocupava o centro das igrejas cristãs. No entanto o sermão dos padres já era obrigação aceita, e os frades pregavam nas ruas e praças das cidades, assim como nas igrejas. Havia distinções entre os *sermones dominicales* para os domingos e os *sermones festivi* para os vários dias de festa, sendo que o estilo da pregação (simples ou rebuscado, sério ou divertido, contido ou histriônico) era conscientemente adaptado às platéias urbana ou rural, clerical ou leiga. (BURKE & BRIGGS, 2006, p.36)

Se este método de comunicação visava atingir ao povo, aproximando-se deste para ganhar sua confiança, sua atenção e sua compreensão, obviamente a comunicação oral fazia parte de uma cultura própria que poderia ser encontrada nas ruas e nos feudos. Talvez sua manifestação não possuísse refinamento, mas o que deixasse a desejar neste quesito, certamente tinha em espontaneidade. O contar histórias se fundiu com algo tão latente quanto: a música. Surgiam assim as histórias cantadas, por muitas vezes resultantes de fórmulas repetitivas e expressões comuns, ainda assim representantes na necessidade de transmitir histórias: reais, ficcionais, ou mescladas, com personagens reais em situações inusitadas ou com personagens impossíveis em cenas históricas. Enquanto que o povo não possuía opção viável além da sua própria tradição oral e o clero já considerava e ponderava a importância deste meio de comunicação, a academia conhecia de longa data o peso de um discurso eloqüente.

O outro tipo de comunicação oral era a acadêmica. O ensino nas universidades baseava-se em palestras, debates formais ou disputas (testando a habilidade lógica dos estudantes) e discursos formais ou declarações (testando seus poderes de retórica). A arte da fala (e do gesto) era considerada pelos retóricos tão importante quanto a da escrita. Ao contrário, o ensaio escrito – como por exemplo o exame escrito – era praticamente desconhecido nos círculos acadêmicos da época. Nas escolas de gramática, dava-se grande ênfase à habilidade de falar latim, e os professores compunham diálogos e peças para que os estudantes praticassem a fala. (Idem, 2006, p.37)

A bem da verdade, desde a antiguidade clássica tal ciência era conhecida e estudada. O domínio da fala e da retórica inspirou as mais diversas manifestações e esforços. Com o decorrer do tempo surgiram comunidades de pensadores que se expressavam livremente dada sua habilidade oral. Os centros de tais modos de comunicação, como cafés ou tabernas, chegaram a preocupar as autoridades quanto a comentários subversivos que poderiam surgir e se espalhar com o vento. Embora fosse possível conter a correspondência escrita ou mesmo dificultar o aprendizado do código literário, era praticamente impossível conter um boato. Prova disso foi a ação destes sobre os preços das mercadorias, numa prévia do que hoje é visto nas bolsas de valores.

Mencionar o poder da palavra dita, e o reconhecimento antigo que esta habilidade traz, certamente causa a associação de uma outra prática utilizada pelos retóricos: a representação. Partindo primeiramente do mais clássico recorte da antiguidade, é esperado que se fale da *mimesis* de Platão e Aristóteles. Antes, entretanto, que seja feita qualquer aplicação desta sobre o tema discutido neste trabalho, há que se fazer as respectivas definições. Para Platão, o conceito de *mimesis* diz respeito a um fenômeno lingüístico, filosófico e cósmico, no qual tudo no mundo recorre a um modelo eterno. Assim, para Platão, como os animais se usam da *mimesis* naturalmente em caráter de sobrevivência, como os camaleões, peixes camuflados, os animais cujos pelos mudam de cor de acordo com a estação do ano para melhor se disfarçarem no seu *habitat*, o ser humano também “mimetiza” seus sentimentos. Entretanto, para Platão, os seres humanos, são os únicos seres capazes de usar o que pode ser chamado de um mimetismo carregado de falsidade filosófica. Os seres humanos podem fingir tristeza ou alegria, como podem fingir o que não são, dando voz à personagens teatrais ou não.

Pela maneira ampla como Platão enxerga o conceito de *mimesis*, pode ser defendido até mesmo que sob a instância da interpretação agir como um ‘ser’ (do verbo estar) mimético, quando um ator interpreta um papel ele ‘é’ a personagem por um determinado tempo. Enquanto que para Aristóteles, o único caráter da *mimesis* que interessa é o artístico. Sob seu ponto de vista, a *mimesis* é o processo pelo qual se dá voz a uma personagem, seja enquanto o escritor constrói um texto ou enquanto um ator o interpreta. Platão não nega esta vertente, apenas se apropria do conceito de uma maneira mais ampla. Para Platão, quando uma personagem é descrita através de suas características físicas, sociais, comportamentais, a posição que ela teria em um determinado cenário e assim por diante, a *mimesis* está sendo aplicada. Pois a personagem não é pensada apenas como um apanhado de dados escritos, mas sim imaginada, na construção do que é chamado de construção imagético-verbal (*verbal image-making*)<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Segundo Cobley (2001, p.65)

A personagem é construída graças ao repertório do escritor, simulando uma pessoa real o melhor possível, conquistando a credibilidade com o leitor, como um ator ao dar voz à personagem conquista credibilidade com sua audiência. Em contraponto, para Aristóteles, os momentos nos quais a *mimesis* existe são quando da construção da narrativa da personagem, ou seja, quando o poeta dá sua voz à personagem, ou quando o interprete figura a personagem em representação. Assim, aristotelicamente, a dramatização como *mimesis* é levada extremamente a sério, pois da mesma forma que pode consagrar uma obra, também pode destruí-la perante a audiência. O que explica, em boa parte, a importância da narrativa oral demonstrada na história da cultura grega e greco-romana, por extensão.

Outro povo para o qual a narrativa oral teve grande importância na formação cultural foi o escandinavo, freqüentemente chamado até mesmo pelos acadêmicos de maneira errônea pela denominação de *vikings*. O termo *viking* significa, em uma tradução direta, 'pirata' e diz respeito a uma parcela da população escandinava que viveu da navegação ou que optou por expandir seu domínio pelo além mar. Esta parcela da população não pode ser responsável, assim, pela denominação de uma cultura que existiu pelo menos desde o século VII (embora o povoamento da Escandinávia date de 8.000 a.C., o que pode ser considerado com a pré-história da cultura *Vendel*, anterior ao que comumente é chamada de Era Viking). Com uma divisão social bastante diversa, os escandinavos possuíam um líder ou (em uma instância posterior) um rei, abaixo do qual estavam os líderes de clãs, nobres e aristocratas, seguidos pelos comerciantes e mercadores e, por fim, os escravos (prisioneiros de guerra ou cidadãos que teriam dívidas a saldar).

Por mais primária que possa parecer esta sociedade ao olhar atual, os escandinavos produziram tanto na arte da forja, peças magníficas, quando na arte da poética, contos e aventuras em geral protagonizados pelos seus próprios deuses. Pela falta de registros escritos, pouco se salvou dos chamados Eddas poéticas, transcritos somente quando da conversão de boa parte dos escandinavos ao cristianismo, pelos próprios catequizadores. Entretanto, isso não desmerece a importância e a força que estes ensinamentos poéticos possuíam na sua devida época, educando os jovens, recitados pelos *skalds*, os poetas da comunidade.

Como para este povo, para muitos outros a narrativa oral foi a forma mais importante (se não a única) de transmissão de cultura, de tradição e de uma identidade nacional ou individual. Não se deve supor, entretanto, que por essa tradição a narrativa seja monolítica ou autoritária, pois o narrar é flexível como o é a interpretação. A narrativa freqüentemente assimila influências externas, enriquecendo as mais diversas culturas. Há quem diga, por exemplo, que as narrativas infantis são universais, por transmitirem valores que são comuns a todas as culturas, tais como: honestidade, caridade e bravura. A figura do herói é um exemplo claro disso, pois em qualquer cultura é possível reconhecer o que pode ser considerado como uma atitude heróica ou corajosa. Mas é claro que existem nuances que vistas de uma maneira mais próxima demonstram algumas diferenças de interpretação, se assim não o fosse a narrativa não poderia ser considerada flexível como o é.

Apesar de seu valor e poder, a comunicação oral passou a não bastar. Durante muito tempo houve uso do chamado “letramento mediado”, ou seja, o serviço prestado por aqueles que conheciam a leitura em função dos que ignoravam esta área do conhecimento, quer voluntariamente ou por impossibilidades sociais. Por conhecer a leitura e a escrita, um escritor público agia no papel de um escriba para aqueles que contratassem seus serviços ou requisitassem seus favores. Sob essas circunstâncias era praticamente impossível, por exemplo, manter determinados segredos. Do ponto de vista daqueles que pretendiam manter o controle esse fato não deixava de ser uma vantagem. Ainda assim, pelo interesse e necessidade deste código, pela formação da identidade individual, o letramento não pôde ser contido por muito tempo. Inicialmente teve sua proliferação entre os homens e somente depois de muita luta passou a fazer parte da vida das mulheres. Havia uma grande pressão, tanto religiosa quanto social, para que as mulheres não dominassem este conhecimento, pois em muitos casos a leitura, assim como e a escrita e troca de cartas, foi considerada uma atividade subversiva e até mesmo de moralidade questionável.

Como compreender um novo código significava ganhar espaço em um mundo que se modificava constantemente, os mais recentes leitores e escritores puderam implementar melhorias em suas próprias vidas. Muitos eram os cargos e ocupações

que pediam da mínima compreensão até o domínio da leitura e escrita. Sem mencionar que, passando a conhecer e experimentar novidades, partilhando da sensação de integridade, os novos escritores e leitores passaram a compreender melhor seus próprios direitos e responsabilidades. Como foi possível observar, a literatura e, mais especificamente, a narrativa têm por característica oferecer a experimentação da empatia, da fraternidade e por consequência, de pertencimento. Ler e se expressar em uma nova forma de linguagem, resgatou a auto-valorização de um povo que durante muitos séculos viveu para acreditar no que lhe era dito. Por isso a leitura até hoje é tão super-valorizada. E por isso, algumas vezes, é tão difícil fazer com que as pessoas compreendam que nem sempre os livros dizem toda a verdade, pois os livros são antes de mais nada a expressão do pensar e o reflexo do caráter de quem o escreve.

### 1. 3 O SURGIMENTO DA IMPRENSA

A prática da impressão não foi um procedimento descoberto muito recentemente, aliás, ela já existia bem antes do que a maior parte das pessoas imagina. No século VIII já existia uma tradição em impressão no oriente, principalmente na China e no Japão. A idéia principal era ganhar velocidade e fidelidade de reprodução, imprimindo em folhas leves e de fácil manuseio, como eram as de papel arroz (utilizado ainda hoje nos trabalhos de arte caligráfica e pintura orientais). Grandes blocos de madeira eram talhados, recebendo imagens e baixo relevo espelhadas e formando assim os clichês ou matrizes de impressão. Estes blocos recebiam uma camada fina de tinta e eram pressionados contra um suporte devidamente organizado e preparado para receber esta transferência. Embora os clichês de madeira tivessem uma durabilidade baixa, se manuseados com cuidado atendiam perfeitamente bem à demanda de impressos da época.

Com esta informação talvez não se torne claro, num primeiro momento, o que tornou o invento de Gutenberg tão especial. Afinal, Johann Gutenberg (1400-1468), ainda hoje é lembrado como o revolucionário inventor da prensa gráfica. Senão erroneamente, inadvertidamente talvez. O valor de Gutenberg é memorável, se estivermos pensando na descoberta dos tipos móveis em meados do século XV.

Estes tipos revolucionaram a divulgação de material escrito que utilizava o alfabeto romano ou latino, pois permitiam uma grande praticidade na composição de sílabas, palavras, frases e textos que transcrevessem intenções fonéticas. Pelo fato do alfabeto romano possuir um conjunto reduzido de caracteres com combinações bastante específicas, a fundição de tipos separados que pudessem ser livremente compostos e utilizados para a impressão, foi a grande revolução na propagação da literatura. Previsivelmente, este invento não afetou em grande escala as nações que se utilizavam do alfabeto logográfico ou logográfico silábico. Tais alfabetos possuem uma quantidade bastante extensa de ideogramas que tornavam mais prático o talhe de uma única peça matriz.

Como pôde-se constatar com o decorrer dos séculos, esta nova mídia, assim como todas as outras que vieram depois, causou temor e preocupação quando de seu surgimento. O primeiro impresso oficial de Gutenberg foi a Bíblia e o receio tomou conta do clero daquele período. Cogitou-se a possibilidade dos leitores incidirem em horríveis erros de interpretação ao ler os textos sagrados, ou ao menos, a possibilidade destes leitores interpretarem as escrituras de uma maneira diferente da intencionada pela Igreja. Com a ascensão da mídia impressa, um mecanismo de censura se fez necessário para contenção de qualquer atividade que supostamente ameaçasse a paz do clero e do governo em vigência. Durante a Inquisição, pessoas chegaram a ser presas sob a acusação de ‘excesso de leitura’. A popularização deste meio traria consigo outras preocupações:

O surgimento de jornais no século XVII aumentou a ansiedade sobre os efeitos da nova tecnologia. Na Inglaterra, na década de 1660, sir Roger L’Estrange, o censor-chefe de livros, ainda questionava se “mais males que vantagens eram ocasionados ao mundo cristão pela invenção da tipografia”. “Ó Tipografia! Como distorcestes a paz da Humanidade!”, escreveu o poeta inglês Andrew Marvell (1621-78) em 1672. (Ibdem, 2006, p26)

As mudanças nos processos de reprodução dos textos, por mais incrível que possa parecer, causaram também claras alterações nos hábitos de leitura. Quando o alfabeto fenício foi apropriado em parte pelos gregos e, posteriormente, assimilado pelos romanos, todos os textos talhados em pedra ou escritos em tábuas de cera ou pergaminhos, o eram feitos no que atualmente é chamado de “caixa alta”. A fonte

caixa alta se tornou o que é chamado de “letra maiúscula”, mais popularmente. Ou seja, para os gregos e romanos, não existiam letras minúsculas. Como também não existiam sinais gráficos, quebras de linha ou vírgulas. Estes textos precisavam ser lidos em voz alta, para que o leitor não se perdesse e pudesse assim deduzir onde terminava uma frase e começava a próxima. Em algumas peças gregas talhadas em pedra é possível encontrar, no máximo, um ponto separando o final de uma sentença do começo de outra.

Já no domínio dos monges copistas medievais, todos os textos e escrituras passaram a ser copiados a mão em pergaminhos finos de pele animal (em especial no couro de animais natimortos). Se os textos fossem ilustrados, também seriam copiadas as ilustrações. Era bastante comum o uso de letras grandes e enfeitadas, pintadas com cores vibrantes e até mesmo pó de ouro diluído, indicando o início de novos capítulos. Estas letras eram chamadas capitulares e, de uma maneira mais prática, ainda estão presentes nos livros atuais.

Outros investimentos gráficos eram feitos nos livros medievais, que acabavam por se tornar verdadeiras peças de antiguidade e de valor, pesadas e de difícil manuseio. Para citar mais um destes investimentos vale a pena falar das iluminuras: grandes e rebuscadas molduras adornando os textos (quase sempre sagrados). Pelo material e modo artesanal como estes livros eram produzidos e até mesmo por seu valor, é possível imaginar que o hábito de abertura e pesquisa destes era quase ritualístico. Livros tão grandes e pesados, costurados e encadernados a mão, com grossas capas duras, não poderiam ser lidos em qualquer lugar. Estes exigiam suportes específicos ou no mínimo a sólida prateleira de uma biblioteca, isso se o pretendo leitor fosse alguém especial o bastante para tocar em um destes objetos.

Quanto a forma de escrita manual as letras em muito se assemelhavam aos entalhes gregos ou aos escritos romanos, por motivos já explicados. Porém os monges copistas trabalhavam com penas lancetadas e tinta. A maneira como eles escreviam, por mais que tentassem reproduzir fielmente os desenhos das letras da antiguidade, copista após copista, ano após ano, sofria modificações. A primeira modificação clara proporcionada pelos monges copistas foi a diferenciação de letras maiúsculas e minúsculas. Inicialmente apenas o tamanho diferenciava uma da outra:

a letra grande, hoje chamada de maiúscula, então se chamava “versal”. A letra menor, conhecida como minúscula, chamava-se “versaleta”. As nomenclaturas “caixa alta” e “caixa baixa” só surgiram com a propagação do uso dos tipos móveis de Gutenberg. Os tipos ficavam separados por gavetas ou caixas, enquanto que os tipos representando as letras maiúsculas ficavam nas caixas organizadas na parte superior da mesa onde o operário compositor dos clichês trabalhava, os tipos correspondentes às letras minúsculas ficavam em caixas na parte inferior da mesa.

A diferenciação entre maiúsculas e minúsculas prenunciada pela escrita uncial dos monges copistas possibilitou a primeira grande mudança no hábito da leitura: tornou-se mais fácil exercer a leitura silenciosa. Ao se diferenciar com facilidade onde uma sentença terminava para outra ter início ficou muito mais prático ler sem perder a linha de raciocínio. Mas é claro que, se havia a preocupação de se incentivar leituras assistidas para prevenção das interpretações inconvenientes, a leitura silenciosa trazia em si a semente de um novo mal: como saber o que estava sendo lido e pior, o que estava sendo compreendido. A leitura silenciosa tornou-se mal vista e depois como prerrogativa de práticas subvertedoras.

Numa breve retrospectiva, os escritos passaram de obras estáticas e pouco práticas para pergaminhos e livros pesados e de difícil manuseio, para finalmente, com a possibilidade de impressão em grande escala e mudança no padrão de formatação, para um livro que pudesse ser carregado livremente e lido a qualquer momento silenciosamente. O caráter ritual da linguagem escrita passou a fazer parte da vida íntima do leitor. Este passou a desbravar novos cenários, analisar parâmetros que jamais havia imaginado e mais, passou a se sentir compreendido, parte de um ‘algo mais’. Abrindo o livro ele estaria abrindo a porta para um novo mundo, mas também estaria olhando para dentro de si pela primeira vez, se auto-conhecendo.

A imprensa facilitou a disseminação da linguagem escrita, os livros impressos auxiliaram na mudança dos hábitos de leitura, que se tornou cada vez mais uma prática comum. Entretanto, compartilhar pensamentos e idéias ainda era um grande passo. Grande parte dos autores dos altos círculos sociais se sentia desconfortável com as publicações, justamente por temerem serem identificados com os

comerciantes. Estes então mantiveram, pelo menos entre os séculos XVI e XVII, a correspondência em círculos fechados e comunidades estritas. Seus manuscritos circulavam apenas entre os membros deste grupo seletivo, numa manifestação do que podemos chamar de 'escrita interativa', já que uns autores contribuíam nos trabalhos de outros.

As formas de circulação de manuscritos se diferenciavam daquela dos impressos de várias maneiras. No caso dos primeiros, tratava-se de um meio de criar vínculos sociais entre os indivíduos envolvidos, às vezes um grupo de amigos. Frequentemente a caligrafia dos manuscritos transformava-os em obras de arte. Os textos eram menos fixos e mais maleáveis que os impressos, pois quem fazia as transcrições muitas vezes sentia-se livre para acrescentar ou subtrair algo dos versos que copiava, ou então modificava os nomes para adaptar o que estava escrito para sua própria situação. Atualmente o manuscrito seria chamado meio "interativo". (Ibidem, 2006, p.52)

Se antes os motivos da circulação de manuscritos era evitar a identificação com o público geral, a escrita colaborativa evoluiu de modo a permitir que quanto mais pessoas se identificassem com textos lidos, mais elas pudessem assimilar aqueles textos à sua própria história ou mais elas pudessem refletir de si em suas colaborações. Claro que na maior parte dos casos este tipo de colaboração demanda algum tipo de mecanismo de controle, ainda hoje.

Visto que a escrita colaborativa existe de longa data (talvez o exemplo mais conhecido disso sejam as sagradas escrituras), e deu-se pelos mais variados motivos, é possível quebrar com o paradigma de que o termo "interatividade" aplicado ao caráter textual está associado à atualidade apenas. É coerente então prosseguir com a lógica da evolução tecnológica e suas ligações à construção narrativa.

#### 1. 4 EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA

Para Briggs & Burke (2006, p. 109) "a tecnologia nunca pode ser separada da economia", pois uma revolução no setor industrial ocorreu antes da revolução comunicacional. Isso é válido se pensarmos que, financeiramente, o que a imprensa proporcionava era não somente um aumento de produção, mas praticamente a

criação de um novo mercado consumidor. Entretanto, talvez não seja coerente subestimar os impulsos humanos quanto ao seu potencial de mudança. A prensa pode ter existido e perdurado por motivos econômicos, mas as mudanças comportamentais que seu invento gerou (e até mesmo a formação de um mercado consumidor intelectualizado) foram em resposta a um período de repressão da identidade. Como foi possível constatar anteriormente, esta transição foi difícil e lenta, permeada por resistência tanto do governo quando do próprio povo, mas ela aconteceu, para pior ou, como prefiro acreditar, para melhor.

A automação trazida pela Revolução Industrial afetou o comportamento individual, antes as pessoas viam a si próprias como capazes de se sustentarem, se possuísem um pedaço de terra para cultivo e a possibilidade de plantar sua subsistência, criar seu gado, suas aves e vender o excedente de sua produção. Entretanto, as cidades cresceram, tornando-se menos agrícolas, e novos conhecimentos, como leitura e escrita, passaram a ser exigidos para a ocupação de determinados cargos. Este era o prenúncio de uma Era diferenciada, onde o indivíduo passaria a 'ser' o que conhecesse. Com o surgimento das máquinas e da automatização, o sujeito passou a desenvolver habilidades específicas, cada vez menos habilidades e mais aprofundadas, tornando-se o que atualmente chamamos de 'especialista'. Até mesmo a ciência passou a ser vista de uma maneira mais fragmentária dado o pensamento Cartesiano adotado para analisar a maior parte das coisas por disciplinas específicas. Hoje, aliás, volta-se a pensar se a ciência pode continuar sendo vista como um conjunto de disciplinas separadas, pois quanto mais observados os elementos separados, analisados e seccionados, menos eles parecem fazer sentido no conjunto. É preciso observar o todo, interdisciplinarmente<sup>2</sup>, para compreender muitos dos porquês.

O ser humano, pós-revolução, parecia ter se tornado um ser disciplinar. Capaz de focar em sua atividade única e quando destituído desta, estaria sem escapatória, sem horizontes que se abrissem para ele, sem opções. Se o

---

<sup>2</sup> Possuidor de sua origem na Antiguidade é dito do conceito que se refere ao conhecimento como um todo. Diz-se do conhecimento Holístico. Ao contrário da fragmentação proposta pelo modelo de pensamento Cartesiano, o modelo Interdisciplinar se propõe a integrar disciplinas e gerar novos conhecimentos que não seriam possíveis de se conseguir quando das disciplinas estudadas isoladamente.

trabalhador de uma fábrica, se especializasse na atividade de furar placas de metal com um aparato também específico, e posteriormente perdesse seu emprego, ele estaria fadado a um longo período de desemprego a menos que tivesse oportunidade de se especializar em outra coisa, o que fatalmente o levaria a uma rua sem saída. Se a situação parece familiar, é por que atualmente se vivencia uma reflexão sobre onde este modelo de especialização trouxe o individual. O sujeito abandonou tudo aquilo o que foi um dia para se dedicar unicamente ao que ele poderia fazer, ao que poderia conhecer e ser. Destituído deste ‘conhecer’ ele deixa de sentir-se valorizado e está fadado à perda.

Foi graças a este cenário que algumas divisões traçadas, possivelmente pelos pensadores que seguiam de maneira literal ao pensamento cartesiano: informação, passou a se diferenciar de conhecimento, que passou a se diferenciar de educação, que se diferenciou em muito de entretenimento. O esporte havia se tornado um negócio, um trabalho, e o jogo, a diversão, havia se tornado uma perda de tempo. Isso em um período no qual tempo, valia mais do que ouro. Prensas e fabricas trabalhavam rápido, o ritmo acelerado não poupava aqueles que quisessem se divertir por alguns instantes. Tanta aceleração influenciaria também a arte, uma das ultimas maneiras de expressão individual que sobreviveria, dentro da qual está posicionada também a literatura, obviamente. Para se compreender melhor as mudanças comportamentais ocasionadas pela aceleração do viver cotidiano, bem como as mudanças no pensamento do sujeito, há que se compreender a cena histórica que envolveu e possibilitou tais transformações. Arte e expressividade, sempre existiram da necessidade humana de se valorizar e posicionar, de respeitar e obter respeito, assim como a necessidade de dar significado à vida. Deste modo, torna-se interessante observar como os artistas se adaptaram aos desafios impostos pela tecnologia.

A Era que fica conhecida através de Hobsbawn (1979, p. 287) por ‘Era do Capital’ é marcada por representativas mudanças artísticas que auxiliam na compreensão de uma formulação histórica para a evolução da narrativa. Na área da música, por exemplo, não houveram mudanças muito representativas, embora a música guarde em sua natureza tanto sentimento deste momento como talvez nenhuma outra arte fosse capaz de expressar. Um exemplo disto é a obra de

Richard Wilhelm Wagner (1813-1883), compositor de óperas, que mais tarde se tornaria tema da pesquisa de Randall Parker e Ken Jordan em 2002, sobre multimídia. Tendo em vista que a ópera é uma arte que demanda a mistura dos códigos simbólicos dos textos e partituras, sonoros dos arranjos e das melodias e visuais das roupas e cenários, torna-se fácil compreender a razão da associação.

Participativo do movimento intelectual semi-revolucionário “Jovem Alemanha” Wagner atinge o ápice de sua carreira numa era onde a própria ópera passa por uma quebra de sua tradição contada em atos. Vimos o apelo de um momento marcado pela velocidade, pela necessidade de percorrer um grande caminho em pouco tempo. Apelando para a recriação de atmosferas, especialmente sobrenaturais e de mares bravios, as óperas de Wagner trazem como tema a redenção através do amor, os sentimentos de paixão e a perdição da luxúria, característicos ainda do período romântico, no qual este estabeleceu-se realmente. Enquanto algumas das obras de Wagner traziam conteúdos anti-semitas e de idéias de pureza racial que eram cultivados por idealistas alemães da época, muitas outras traziam mensagens de redenção, comunhão e renúncia como foi o caso de Parsifal. Este polêmico compositor foi apadrinhado por Ludwig da Baviera, o rei romântico, que mais de uma vez pagou suas dívidas e financiou seus espetáculos. Dados os valores desta nova era, um artista dependia com frequência dos favores de um padrinho, pois a arte tornou-se um luxo para poucos.

Em contrapartida temos outro compositor a se destacar no período: Johannes Brahms (1833-1897). Já em um ponto forte de sua carreira conheceu Wagner, porém por divergirem em muitos pontos de vista a amizade entre os dois não se consolidou. Lógico e reservado, Brahms sempre preferiu utilizar-se de formas organizadas em sua música, como se remontasse aos estudos do período clássico, embora transitasse pelos gêneros musicais da época com bastante liberdade. Eloquente em suas composições, suas obras em geral exigem tanto esforço físico quanto intelectual dos intérpretes que as executam. De tão majestosas, calorosas e ao mesmo tempo claras e equilibradas, suas composições lhe renderam na época a saudação de ‘legítimo herdeiro de Beethoven’.

Obras dinâmicas, cheias de sentimento, que podem ou não guardar sua raiz clássica. A música da chamada Era do Capital representou não menos que o interior individual, algumas vezes romântico e latente, debatendo-se contra o funcionalismo e noutras, buscando em raízes longínquas uma nova ordem, um novo sentido.

Quanto à arte acadêmica, especialmente a francesa, houve uma grande ruptura. O academicismo se instituíra em sólidos conceitos e dogmas que separavam a bela arte do artesanato, este prejudicado pelo surgimento das fábricas tomando o lugar das oficinas. O artista passou a enfrentar um problema que até hoje atinge sua classe: sem um estilo bem definido de sua época, abriu-se uma ampla gama de motivos que o levariam a conceber sua obra, porém, dificilmente seria saber o que agradaria o público comprador, em especial os burgueses que quando procuravam quadros já possuíam o que queriam em mente. O artista nem sempre via-se inclinado a atender ao desejo do cliente e mesmo que fizesse esse tipo de concessão por necessidade perdia seu auto-respeito e a apreciação de seu público cativo. Neste ínterim surgiram duas categorias de artistas: os que se prestavam a pintar o que o público pedia, e os que tinham por meta chocar a burguesia, desdenhando das convenções da sociedade. Em contra partida, apesar dos riscos, finalmente o artista podia expressar sua individualidade, livre de um estilo canônico de época.

Num cenário acelerado de luzes, cores, formas e odores, a arte, quase tanto quanto a diversão, passou a ser vista com desconfiança. Alguns artistas, todavia, estavam mais preocupados em transmitir suas sensações e reflexões quanto a este novo mundo para suas obras. Talvez o mais marcante movimento que tenha surgido neste período tenha sido o Impressionista. Capturar de maneira rápida a impressão das luzes sobre cores e formas. As luzes eram fugazes como tudo naquele cenário acelerado e o artista, com a responsabilidade de imprimir seus sentimentos, precisava retratar isto em nome da humanidade. A arte pictórica pode ser observada como uma evolução das pinturas ancestrais, que narravam o cotidiano ou exprimiam angustias e desejos. Talvez por isso, num mundo que tornava cada vez mais funcional, a arte mutante incomodasse, buscando novas formas de expressão, como o sujeito que buscava novas maneiras de compreender a si mesmo. E por sorte, apesar das críticas, os artistas arcaram com sua responsabilidade, para termos idéia

do que se sentia naquela época, de como o sujeito expressivo encarava as mudanças aceleradas que, comparadas aos dias atuais, podem parecer até mesmo calmas.

Em 1850, quando surgia a fotografia voltada para um público mais amplo (pois tecnologia já existia há um bom tempo), a arte poderia ter sofrido uma nova crise. Porém, a maior parte dos artistas da época não se sentiu ameaçada por esse advento tecnológico, e sim viu nele muitas possibilidades de uso, tanto para substituir a forma mais mecânica de seu trabalho (a parte da cópia e ampliação, por exemplo) quanto para capturar momentos, um sonho tão buscado pelos então pré-impressionistas. O próprio Jean-Auguste Dominique Ingres (1780-1867), tão conservador, apropriou-se do recurso fotográfico para adquirir um maior domínio de sua técnica. Discípulo e seguidor de Jacques Louis David (1748-1825), admirador da arte clássica, sempre insistiu na precisão e na representação fria e clara das formas.

Em outro momento deste enfrentamento tecnológico com a fotografia do século XIX vemos a arte de Edouard Manet (após a primeira onda revolucionária de Delacroix e a segunda de Courbet), nos mostrando a pintura ao ar livre e as cores que formam as sombras, ao contrário das sombras negras ou cinzentas dos pintores acadêmicos de até então. Seus estudos sobre as cores provocaram uma grande revolução no modo dos artistas enxergarem a natureza. Recusando-se a mostrar as pinturas de Manet em exposições oficiais, os acadêmicos foram obrigados a criar o hoje famoso “Salão dos Recusados”, onde foram expostas as obras deste e de outros artistas com a mesma disposição para a vanguarda (embora Manet negasse com veemência que tivesse intenções revolucionárias).

Dentre os pintores que se juntaram a Manet estava Claude Monet, mais jovem e inspirado pelo motivo da pintura ao ar livre. Monet buscava capturar em suas telas a natureza mutante, que minuto a minuto se apresentava de maneira diferente, fosse pela mudança de luz, por um reflexo ou por uma nuvem que projetasse sombras. Para tal captura, Monet pintava rapidamente suas telas, deixando-as com uma aparência inacabada, o que tanto irritava os críticos. De qualquer modo essa captura do momento era o que ligava estes pintores aos

fotógrafos da época e talvez isso justifique o fato de Monet, junto de outros artistas, organizarem uma exposição em um estúdio fotográfico.

Foi graças a uma obra divulgada no catálogo desta exposição em 1874, chamada de “Impressão: Nascer do Sol”, que os críticos passaram a chamar tal grupo de artistas de “os impressionistas”, num tom que pretendia ridicularizar este movimento que ainda hoje se faz tão conhecido.

É possível dizer que muitos artistas entraram neste período já conhecidos e se mantiveram firmes, como foi o caso de Cézanne, porém o século XIX produziu além de Manet, Renoir, Pissarro, e o valioso escultor Rodin. Não se deve esquecer, ainda, de artesãos como William Morris, que através do *Arts & Crafts* prepuseram uma alternativa à mecanização e criação em massa. Defendendo o fim da diferenciação entre artista e artesão, Morris ficou famoso pela criação de móveis impressionantes com curvas orgânicas e motivos naturais, influenciando a criação do movimento francês de *Art Nouveau*.

Na árdua tarefa de traçar um esboço da cena literária do século XIX, talvez o autor que melhor represente a visão do povo diante das novas estruturas apresentadas pelas urbes seja Baudelaire. Durante a Era do Capital surge com extrema força a prosa. Juntamente com o romance ambos os gêneros tornaram-se preferência da classe burguesa crescente devida à Dupla Revolução (a francesa, mais política, e a inglesa, mais industrial). Há que se observar ainda o surgimento do gênero 'fisiológico', primordialmente inofensivo, partindo das observações feitas da arquitetura, dos animais e, posteriormente, das personagens da capital. Torna-se conhecido, à partir disso, o *flâneur*. O observador que, deslocado das ruas por conta do aumento da violência, vê-se no mais novo cenário das galerias parisienses:

As galerias, uma nova descoberta do luxo industrial, são caminhos cobertos de vidro e revestidos de mármore, através de blocos de casas, cujos proprietários se uniram para tais especulações. De ambos os lados dessas vias se estendem os mais elegantes estabelecimentos comerciais, de modo que uma de tais passagens é como uma cidade, um mundo em miniatura. (Guia ilustrado de Paris, 1852 - apud BENJAMIN)

No século XIX Baudelaire, parafraseando Guys, afirmava que diante de uma multidão inquietante, cada indivíduo com suas manias e costumes, aquele que é capaz de entediar-se não passa de um imbecil. Um exemplo claro de como as relações humanas daquela época se modificaram em função ao movimento tecnológico é o dos meios de transporte. As pessoas não estavam habituadas a encararem umas as outras durante minutos ou horas a fio antes de começarem a usar os transportes coletivos, tais como ônibus ou trens. A situação, longe de ser acolhedora mostrava-se invasiva e desconfortável (como é ainda hoje). Confrontando-se com seus semelhantes, muitas vezes o indivíduo via-se diante de um espelho que deveria lhe mostrar seu pior ângulo, na condição de fragilidade e disposição ao erro.

Numa análise mais detalhada destas e de outras condições surge a figura do fisionomista. Honoré Balzac (1799-1850) defende, por exemplo, que qualquer pessoa comum que cruzasse com um gênio poderia prontamente identificá-lo. E aqui se atinge outro ponto que associa à classe dominante burguesa os termos surgidos para ditar modismos e conceitos artísticos. O artista e o gênio passaram a se associar a partir deste ponto. A figura do gênio artístico como até hoje ela se propaga (um elemento destacado de seu mundo, além das condições terrenas e, muitas vezes, com hábitos excêntricos), surgiu graças a sociedade burguesa.

Aparentemente o mito do gênio artístico prevalece ainda hoje. Apesar do artista ser dotado quase sempre de uma paixão e de um esforço para atingir seus objetivos representativos, é sempre mais confortável aos não-artistas justificarem seu desinteresse por esta maneira de expressão apontando o indivíduo criador como sendo um ser dotado de uma sensibilidade além do normal, uma criatura abençoada com o dom do talento e que sem esforço algum é capaz de representar todo e qualquer sentimento. Qualquer cidadão que tenha se voltado um pouco para o estudo da História da Arte é capaz de observar a retrospectiva e o trabalho árduo dos artistas que hoje tem suas obras apontadas como patrimônios da herança humana. A História aqui está para mostrar as verdades, os ângulos e pontos de vista. A Educação poderia também provar o valor desta expressividade, se fosse usada para incentivar sua representação. Aliadas, Arte, História, Educação, não somente se fariam compreender como disciplinas que se integram como agiriam

como modificadoras das condições de limitação humanas, justificadas por supostos privilégios os quais chamamos de 'dons'.

Voltando, porém, à obra de Baudelaire, este e quando entra em contato com a obra de Poe passa a dedicar-se, tal como ele, a combinar gêneros literários e a fazer uma exploração mais investigativa do observador inserido na grande cidade. Baudelaire justifica esta miscigenação dizendo que a literatura que se recusa a progredir junto da ciência está fadada ao suicídio. Embora sua obra se cruze com a de Poe (especialmente quando temos a chance de compará-la ao Homem da Multidão), Baudelaire sempre partiu de sua impulsividade para descrever suas investigações.

A rua em torno era um frenético alarido.  
Toda de luto, alta e sutil, dor majestosa,  
Uma mulher passou, com sua mão suntuosa  
Erguendo e sacudindo a barra do vestido.

Pernas de estátua, era-lhe a imagem nobre e fina.  
Qual bizarro basbaque, afoito eu lhe bebia  
No olhar, céu lívido onde aflora a ventania,  
A doçura que envolve e o prazer que assassina.

Que luz...e a noite após! – Efêmera beldade  
Cujos olhos me fazem nascer outra vez,  
Não mais hei de te ver senão na eternidade?  
Longe daqui! tarde demais! nunca talvez!  
Pois de ti já me fui, de mim tu já fugiste,  
Tu que eu teria amado, é tu que bem o viste!  
(A uma Passante, Baudelaire – apud BENJAMIN.)

Neste momento acelerado, quando passam as pessoas, algumas vistas uma única vez, e quando os objetos são feitos em série nos mais diversos materiais e valores, surge um delineamento do conceito de aura, memória ou valor sentimental do objeto utilizado no cotidiano. Mais adiante este fato seria visto em maiores dimensões afetando a arte, como por exemplo no *Ready Made*, quando o artista traz um objeto pré-fabricado, sem significação aparente senão a do próprio uso, e agrega-lhe significado, conceito. Vemos este exemplo explicitado na obra de Marcel Duchamp (1887-1968).

Diante do crescimento das cidades e de sua população, mostra-se necessária a criação de mecanismos de controle aos quais a própria burguesia mostrou-se resistente. Um exemplo disso foi a numeração das casas. Assim, observa Baudelaire, a cidade deixa de ser a pátria do *flâneur*. Oposto ao ponto de vista de Baudelaire, tendo o *flâneur* como um libertário, Poe vê essa personagem como alguém que se sente inseguro em sua própria sociedade, buscando assim a multidão. Posteriormente, o surgimento da luz elétrica e o aumento da população das cidades impedem a "*flânerie* de florescer". Ainda que para Baudelaire, conhecedor dos entorpecentes, Paris sempre guardasse suas características de amortecimento da realidade, quebra com o conhecido e cotidiano, talvez por demonstrar justamente uma realidade tão crua do próprio ser humano. Essa expressão feita através da personagem pode ser considerada como uma *mimesis* do autor, como representante do sujeito da época.

Ao contrário de propor uma personagem estereotipada, Baudelaire, como Poe, oferece sua reflexão pessoal em forma da personagem que narra suas experiências. Ele está externalizando o que de mais profundo sente quando as mudanças que observa, compartilhando com o outro suas experiências, para que este se identifique com elas (ou mesmo discorde delas). Dá valor a sua subjetividade e incentiva o leitor a refletir sobre a sua própria, incentivando a criação do vocabulário de valor, resistindo à funcionalização da época. Por este esforço, bem como pelos esforços de todas as outras categorias de artistas, o sujeito pode atravessar este período para hoje refletir a respeito da importância de ter sua individualidade respeitada, tanto em seu cotidiano, quanto pelos bens que consome como espelhos de sua vontade: livros, jogos, revistas, filmes, obras de arte, roupas e muitos outros.

Foi através de todos estes conflitos e adaptações que a Arte passou pela Revolução Industrial trazendo através da História tantas obras valiosas e cheias de significado. É conhecendo e aprendendo com Da Vinci ou Ingres que a Arte não se desliga da ciência se ela quiser guardar seu significado de experimentação, de modificação do ser humano, de sensibilização. Esta sensibilização em uma era em que quase nada parece nos tocar é essencial para conservarmos nossa

humanidade. Assim, o artista, junto do historiador, do educador e do cientista e tecnólogo é essencial a sobrevivência da humanidade e de toda sua essência.

Passando da fotografia para o cinema, com a base de sua criação em sua origem tecnológica, pode-se dizer que o cinema é uma mídia que ‘aconteceu’. Não se pode ser ingênuo a ponto de imaginar que quando de sua criação não foram calculadas suas inúmeras possibilidades de uso e comércio, porém dificilmente para o criador da primeira câmera em suas experiências primordiais, seria possível conceber as dimensões que o cinema tomaria na formação cultural de sua época até os dias de hoje. Mais especificamente para a pesquisa das narrativas e dos videogames, o cinema e sua história possuem importância pela maneira como os filmes evoluem de registros do cotidiano para meios onde se contam histórias. Os vídeo games narrativos, quando de sua evolução gráfica, passam a buscar referenciais na linguagem cinematográfica, como um dia o próprio cinema buscou na montagem das óperas e peças teatrais e no ângulos e enquadramentos da fotografia o arcabouço para finalmente formar uma linguagem própria. Sabendo que nenhuma linguagem surge sem necessidade ou do vazio, cabe aqui conhecer algumas origens.

A criação da câmera de filmar deu-se de maneira experimental e, pode-se arriscar dizer, quase intuitiva. Se a fotografia servia para registrar a imagem das pessoas e documentava uma época, a evolução esperada desta tecnologia foi a adição de movimentos. Registravam-se então os movimentos das coisas, das pessoas e dos animais e mantinha-se dessa forma o caráter documental da filmagem. Posteriormente o cinema evoluiria para mostrar às pessoas o que elas não costumavam observar em seu cotidiano. Ângulos foram explorados e recursos como a câmera lenta propiciaram a apreciação de um mundo que era real, mas aos olhos do espectador aparecia de maneira totalmente nova.

Realizando o inventário da realidade mediante seus grandes planos, sublinhando os detalhes ocultos em acessórios familiares, explorando meios vulgares sob a genial direção da câmera, o cinema, se por um lado nos faz melhor perceber as necessidades que dominam nossa vida, conduz por outro a abrir um campo de ação imenso e de que não suspeitávamos. (BENJAMIN, 2002, p.246)

Não somente o Cinema passou a mostrar o que está no cotidiano e não é reparado, mas também trouxe terras distantes, aproximou diferentes culturas e países. Com esta dádiva viria, entretanto, a desvantagem característica da tomada, do ângulo, presentes em qualquer criação feita por uma ou mais pessoas: a interpretação. O filme, por mais documental que possa ser seu caráter, discorre sobre um tema que é filmado e montado de acordo com as ideologias e crenças daqueles que o produzem. O cinema, dessa forma, trouxe a conhecimento do público terras distantes e povos desconhecidos, mas os trouxe de acordo com o ponto de vista de alguém.

Reproduz-se cada vez mais obras de arte que foram feitas, justamente, para ser reproduzidas. De um negativo em fotografia, por exemplo, pode-se tirar um grande número de provas; seria absurdo perguntar qual delas é autêntica. Mas, desde que o critério de autenticidade não mais se aplica à produção artística, toda a função da arte é subvertida. Em lugar de repousar sobre o ritual, ela se funda agora sobre uma outra forma da práxis: a política. (BENJAMIN, 2002, p.230)

O Cinema nasce justamente no período da quebra com o conceito de autenticidade, portanto seu caráter artístico do ponto de vista da fruição e do recolhimento, pode ser questionado. Ao que o Cinema não se propõe a esta forma de expressividade, para Benjamin, mostra-se clara a sua função política. É por certo dizer então que todo filme parte de um preceito político, ele vem para contar algo do ponto de vista pessoal e ideológico de uma pessoa ou instituição. Por mais que se aprecie o Cinema, não se pode destituí-lo deste caráter sobre o qual ele se firmou, assim o é com o livro e com qualquer outro meio.

Como que devolvendo o caráter de espetáculo ao público, o cinema é inicialmente modesto, entretanto, potencialmente caminhando ao lado de outras mídias compostas, como a ópera. É fato que o cinema teve início sem som, mas desde suas primeiras apresentações ele veio acompanhado por uma trilha sonora, tocada num gramofone ou por músicos ao vivo. A radiodifusão traria uma releitura da comunicação em massa.

Se antes os púlpitos eram utilizados para divulgar a religião e a ideologia, como as tavernas e cafés foram usados para a discussão da população, o rádio traria uma transmissão sistemática, controlada e refinada de acordo com interesses dos governantes. Ao menos durante um bom tempo. Assim foi com a rádio na Alemanha nazista, por exemplo. Inicialmente, Adolf Hitler (1889-1945) se apropriou da tecnologia de radiodifusão para fazer seus discursos nacionalistas em grandes pátios, trocando o megafone pelo rádio. Lênin (1870-1924) e Stalin (1879-1953), não foram freqüentes em suas transmissões, embora controlassem a pulso firme qualquer transmissão ou impressão. Enquanto Franklin D. Roosevelt (1882-1945) usava das transmissões radiofônicas para aproximar seus ouvintes, quase como se eles fizessem parte de sua vida cotidiana. Apesar dos usos políticos do rádio, esta mídia de grande potencial de difusão ao mesmo tempo que oferecia a possibilidade de informar, quase sempre uma pretensa verdade, estava ligada ou a censura ou aos interesses socioeconômicos. Foi assim com o livro e assim seria com o rádio e, posteriormente, a televisão.

Mas nem sempre os produtores de mídia estiveram preocupados apenas com seus governantes ou com a economia. John Reith (1889-1971), que foi gerente geral da *British Broadcasting Company* (a BBC), tinha uma missão pessoal: estabelecer padrões de qualidade e informar mantendo a preservação da moral. Reith estava para descobrir que um serviço comercial não sobrevive simplesmente dando às pessoas o que seus gerentes acreditam ser o que elas precisam. Siso, e antes de mais nada um combatente do entretenimento pelo rádio (o qual chamava de “prostituição” da radiodifusão), Reith constatou com pesar que seus ouvintes entendiam pouco ou nada do que ele tentava transmitir. Rádios clandestinas começaram a surgir para burlar o controle, tanto do governo quanto dos patrocinadores, tocando música, principalmente *Rock’n’Roll*. Embora tenha se tentado combater tais rádios, algumas pareciam fazer mais sucesso que as rádios convencionais. Assim, passaram a ser contratados alguns destes radialistas amadores para trabalhar nas rádios oficiais.

O importante, constatou-se, era compreender o público, embora também fosse de suma acuidade a informação e a educação, sem que se subestime ou doutrine quem a irá receber. A radiodifusão possuía também o compromisso de

narrar a história, como se traçasse marcos para seus ouvintes refletirem sobre as mudanças ou crises que trariam novidades. Ainda que essas narrativas e reflexões surgissem de maneira mais subjetiva, com o surgimento das radio novelas contando histórias fictícias que mobilizavam as famílias e se tornavam assunto para grandes debates (ainda hoje vemos isso acontecer com os tele-seriados ou as telenovelas, independente do valor ou da qualidade destes, que não estão em julgo no momento).

Partindo disso foi dito que a rádio traria um novo ânimo à democracia. A radiodifusão trazia a promessa de informar a todos, sem distinção, exatamente a mesma coisa. O que criava a impressão de uma igualdade quase palpável. Porém, como dito, com toda tecnologia há sempre um mecanismo de controle, ou para garantir que ela funcione, ou para monitorar seu funcionamento. Previsível que acontecesse o mesmo com a televisão.

A televisão trouxe a promessa da diversão, educação e informação para toda a família. Mas estes três “presentes” oferecidos pelo aparelho companheiro da família, viriam sempre carregados de ideologias, de escolhas feitas, transmitindo um material já processado. A diversão passou muitas vezes do quesito moralista para o processo de mimar, realizar desejos sem pudores ou crítica, sua audiência. A educação viria de padrões estabelecidos por uma equipe comercial, e a informação, só chegaria aos lares depois de aprovada pelos órgãos de censura e aprovação da diretoria da emissora. Embora houvesse a tentativa de se produzir uma programação consciente e educacional, a padronização se tornaria um paradigma extremamente forte e difícil de ser resolvido. Por se proporem programas dentro de um modelo, o consumo passa a ser orientado por esta produção, depois de algum tempo. Depois de criado este hábito de consumo, torna-se extremamente difícil propor qualquer programação que fuja do formato estipulado.

O melhor exemplo de ação norte-americana para usar a televisão positivamente em relação a crianças nos leva a uma geração anterior à lei da televisão para crianças de 1990 e nos conduz à Oficina de Televisão para Crianças, criada com apoio da Fundação Nuffield, que planejou a série *Sesame Street*, iniciada em 1969. Produto comercial, deliberadamente feito para entreter e educar, ensinando crianças de jardim-de-infância a ler, o programa dependia da

cooperação de uma equipe de colaboradores similares àquelas da Universidade Aberta. Durante sua longa vida, foi transmitido em 150 países e serviu de modelo para programas como *Plaza Sesamo* no México, *Vila Sésamo* no Brasil, *Sesamstraat* na Holanda e *Iftah Ya Simsin* no Kuwait, tornando-se “talvez a série de maior pesquisa na história da televisão”. (BRIGGS & BURKE, 2006, p.245)

Independentemente do esforço feito nas pesquisas e das intenções educativas da equipe produtora de *Sesame Street*, este programa, não somente foi um dos primeiros a tratar as crianças como os consumidores do amanhã, criando desde cedo uma relação de clientelismo e fidelidade entre estas e a emissora, o formato, como propôs um modelo que seria adotado por muitos outros países. O que se deve refletir, quando se adota um modelo fixo, é que nuances e características especiais da cultura e sociedade daqueles que ficaram de fora deste empenho metodológico, são esquecidas. Demonstradas as possibilidades da narrativa, de modificação, de assimilação e crescimento, a partir do momento em que histórias pessoais e comunitárias, heranças culturais, agem como transformadoras do produto final, torna-se quase que inaceitável a proposição de um ideal de ‘história’ de ‘narrar’ universalista. Pois ainda que as histórias infantis tenham caráter universal, com suas figuras e arquétipos, elas se modificam pela imaginação dos que as escrevem e reescrevem, contam e mesmo das crianças que as vivenciam subjetivamente. Não é o todo, mas os detalhes, as expressões pessoais manifestas nas histórias, o cheiro de casa, que mantém o ouvinte, o leitor, a audiência, o jogador, próximo do objeto, ligado a ele e por ele respeitado. E, claro, a subjetividade diz respeito muito mais às manifestações empáticas do sujeito do que dos regionalismos que se espera dele. Regionalizar uma narrativa, novamente, pelo uso de padrões e julgamentos de concepção externa é não somente subestimar o que significa o pertencimento a este sujeito, como o que significa tudo aquilo ao qual ele pertence.

Esta regionalização, constata-se, não é feita somente pelos sujeitos exteriores, mas pelos que fazem parte da própria comunidade em questão e como ela se interpreta. Um exemplo que poderia ser usado sobre o nosso país é o seguinte: Brasil, é o país do futebol e do Carnaval. Logo, todos os brasileiros que se consideram parte da nação devem gostar das duas coisas ou estão negando sua herança. Mas a nação brasileira não se restringe a isso, principalmente pelo fato de

que dentro dela existem muitos outros desdobramentos regionais: a cultura afro descendente, a indígena, a dos descendentes de holandeses, alemães, italianos, japoneses, todos estes participantes e herdeiros de culturas próprias que contribuíram para o que hoje poderia ser considerada uma identidade brasileira, com sua diversidade arquitetônica, musical e artística. Tudo isso apenas para começar e, dentro do qual, incontáveis participantes de grandes ou pequenas comunidades, estão muito além do gostar ou não de futebol ou carnaval. Todavia, como dito, não são apenas os elementos exteriores que enxergam o brasileiro dessa forma, mas esta é a imagem que, boa parte do tempo, é feita de nós por nossos próprios representantes: da imprensa, do governo ou do meio artístico.

Por este exemplo, pode-se ver como a padronização é arriscada e como a responsabilidade dos produtores de mídia é enorme. Falar de uma região pela sua mídia, anula todas as outras formas de expressão presentes em micro-estruturas sociais. Uma possível solução, presente nas melhores narrativas literárias, é falar do sujeito, com seus gostos e contrastes, como ser capaz de pensar e mudar, evitando ao máximo o uso de estereótipos. Uma personagem não deve e não precisa representar mais do que ela mesma, não precisa ser o exemplo de perfeição para representar uma nação em ascensão, ela só deve ser subjetiva e profunda, para se identificar com seus apreciadores, sejam eles leitores, ouvintes, telespectadores ou jogadores (neste caso, de jogos narrativos principalmente).

Não se pode negar o papel fundamental da televisão nas mudanças comportamentais da chamada sociedade da informação. Se antes as especialidades e destrezas manuais bastavam, neste período de nada passaram a valer sem a aquisição de informação. E já que a separação entre informação e conhecimento foi feita, cabe aqui dizer que a informação adquirida era quase sempre fora do prisma crítico que o conhecimento abarcava por uso da pesquisa. Para este trabalho, porém, a televisão tem uma importância ainda maior: com ela os videogames viriam para dentro dos lares.

Além dos reflexos na economia, um motivo considerado bom para se incentivar a pesquisa em novas tecnologias era o investimento na indústria bélica. Os primeiros computadores de válvulas surgem com o propósito de processar

dados. Os primeiros transistores, de germânio, substituíram as válvulas e quando o silício passa a ser usado, a confecção de chips torna possível o processo de redução no tamanho deste maquinário. O computador passa a fazer parte do processo de trabalho e do cotidiano em escritórios, para ele são definidos conceitos de inteligência e linguagem, nunca antes imaginados para qualquer outra máquina. Passariam a se tornar máquinas de processamento de mídias, exercendo atividades mais amplas do que simplesmente processar dados, embora funcionalmente, eles se baseassem justamente nisso.

Trabalho ou informação, nada disso trouxe o computador para tão perto do cotidiano das pessoas quanto o entretenimento. Foi o que percebeu Nolan Bushnell (1943 – até então), então estudante de Ciência da Computação na Universidade de Engenharia Elétrica de Utah quando jogou o histórico game (considerado o primeiro) *Spacewars!*, cuja maior parte foi desenvolvida por Steve Russell (1937 – até então), implementado em um computador do MIT (*Massachusetts Institute of Technology*). Percebendo o potencial comercial desta ‘ferramenta’ de entretenimento, Bushnell desenvolveu um jogo semelhante ao *Spacewars!*, chamado *Syzygy*, mas foi somente com *Pong* que a empresa *Atari* pôde se considerar estável. Este videogame foi tanto lançado na versão *arcade*<sup>3</sup> quanto em *consoles*<sup>4</sup>, finalmente chegando aos lares dos consumidores norte-americanos.

Estes jogos não possuíam narrativas complexas. Partiam de histórias simples e descomprometidas: *Spacewars!* nunca se propôs a ser mais do que um jogo onde naves atiram uma na outra enquanto orbitam um corpo celeste indefinido, assim como *Pong* faz uma alusão simples porém funcional a um jogo de tênis. Não importa o que existia antes das naves ou da partida de tênis, nem o que existirá depois. A narrativa que está contida nesses jogos é única e característica dos videogames, ela existe enquanto a partida acontece, apenas, e existe para dar sentido ao jogo e mantê-lo funcionando enquanto o jogador assim o quiser. Isso não quer dizer que

---

<sup>3</sup> É chamado ‘arcade’ o videogame que funciona a partir de uma grande máquina posicionada em centros de diversão eletrônica. Também conhecido por popularmente por fliperama.

<sup>4</sup> Os consoles são aparelhos portáteis que podem ser ligados ao televisor, transformando-o em um centro de diversão eletrônica pessoal. Consoles costumavam depender de cartuchos onde eram armazenados os jogos, atualmente os consoles tem seus jogos gravados em CDs, DVD’s ou Blu-ray.

este tipo de narrativa seja inferior à do cinema ou à da literatura, ela apenas existe por motivos diferentes.

A computação criou um maquinário capaz de armazenar dados em sua memória e processá-los com um tipo específico de 'inteligência'. Com os computadores pessoais e videogames tornava-se possível agir em conjunto com esta inteligência. A *internet* traria então a possibilidade de se agir em conjunto e interagir com outras inteligências, também humanas. Isso aconteceu em meados de 1993 e começo de 1994, quando a rede criada pelos acadêmicos, para compartilhar suas pesquisas, passou a ser aberta a todos. Uma rede ainda crua, sem limites de propriedade ou estabilidade, mas que possibilitava a troca.

É incrível a semelhança conceitual desta rede de compartilhamento acadêmica com os manuscritos coletivos dos pesquisadores do XVI e XVII, ambos tiveram seu início com o propósito de compartilhar algum tipo de conhecimento entre poucos selecionados e atualmente, os dois podem ser vistos pela maior parte das pessoas que assim desejarem, da mesma forma. Não somente isso, mas o público geral pode se orgulhar de dispor das mesmas ferramentas que estes pesquisadores um dia dispuseram de maneira exclusiva.

Afinal, a escrita é um código e que apenas aqueles que a dominam, tanto para a leitura e interpretação quanto para a geração de mais textos e narrativas, podem compreender seu real significado.

Cada vez mais torna-se claro que o texto não se apresenta da mesma forma para todos que o interpretam, seja pelo posicionamento social e ideológico do interprete ou mesmo pela sua incapacidade de compreensão. O conhecimento contido nestas mensagens criptografadas não é acessível a todos, nem muito menos compreensível por todos. Chartier (2002) fala então de uma língua universal:

Essa língua universal deveria ser escrita mediante signos convencionais, símbolos, quadros e tabelas, todos esses “métodos técnicos” que permitem captar as relações entre os objetos e as operações cognitivas. Se Condorcet vinculava estreitamente o uso dessa língua universal à invenção e à difusão da imprensa no mundo contemporâneo, é em relação com a textualidade eletrônica que se esboça um novo idioma formal imediatamente decifrável por todos. (CHARTIER, 2002, p.16)

O autor certamente se referia a evolução da escrita para a escritura hipermidiática. Se no texto convencional nos restringimos ao código fonético, ao idioma e algumas vezes às imagens justapostas, na escritura hipermidiática os componentes não se restringem a essa intercalação seqüencial, códigos se sobrepõem criando novas maneiras de expressão: vídeo, som, imagens, animações, texto, escrita, voz, oralidade; tudo isso está diante do interprete saltando aos seus sentidos no primeiro acesso. Essa linguagem tem evoluído e ainda está em processo de crescimento, como o estão os seus interpretes, exercendo uma constante renovação cognitiva. Entretanto é preciso que se recorde que, a despeito dos programas de inclusão digital, não são todos que tem acesso à essa nova escritura ou código, a esse meio efervescente. A nova mídia parece trazer a resposta há alguns problemas antigos, mas com ela surgem novos dilemas que dependem mais do que de conceitos ou de tecnologia para serem resolvidos.

## 2 JOGO

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. (HUIZINGA, 1980, p. 3)

Para Huizinga (1872-1945) parece óbvio dizer que o jogo é anterior à Cultura, pois os jogos não eram sequer planejados, embora fossem recordados e transmitidos de geração à geração. Seria possível dizer então, que os jogos são anteriores a própria escrita, já que esta possuía, além de características rituais, a principal função prática de memorização e expressão. O jogo, apesar de não ter por função (ao menos não uma função prática e aplicável conforme os padrões posteriores à Revolução Industrial), da mesma forma que o narrar, ele expressa e dá significado à vida, pois permite a exteriorização de nossa subjetividade. Embora não tenha sido criado para memorizar o jogo ensina e transmite conhecimento através de sua experimentação.

Os jogos, enquanto brincadeiras, exprimem o primeiro caráter da formação de qualquer aprendizado, seja ele percorrido por humanos ou animais: a imitação, o 'fazer de conta'. É 'fingindo' brigar que os filhotes aprendem o que precisam saber para suas batalhas futuras, é imitando aos adultos que as crianças assimilam aquilo que precisarão saber para suas vivências futuras, inclusive reações que poderiam ser consideradas instintivas. O jogo está associado ao instinto, já que é ligado à característica mais primordial de aprendizado. Pode-se observar então uma transmissão de um conhecimento através do vivenciar do jogo, embora o que tenha iniciado o jogo não fosse a necessidade desta transmissão, mas o desejo de participar de algo maior, de significar e se expressar (assim como na narrativa).

Sob uma visão ampla e social do jogo, esta atividade que de tão versátil ultrapassa a existência dentro da humanidade e se faz presente na formação saudável dos outros animais, é possível então fazer a consideração de seus desdobramentos em outras atividades culturalmente elaboradas. Um exemplo justo é o da elaboração da escrita: surgida da necessidade de expressão (como surge o jogo) e de significação (idem), funciona a partir de um código de regras e tem por objetivo a argumentação (basicamente), ou em alguns casos até mesmo a

dominação. Na categoria de elaboração subjetiva os mitos também são como os jogos, partindo de referenciais diversos: da infância, do imaginário de um povo ou de um sujeito. Partem de elementos fantásticos que agem conforme regras para julgamento e compensação ou punição, sempre recorrendo a princípios morais temporais ou atemporais (que também agiriam como regras). O próprio viver é jogar, com a sorte, com as probabilidades ou por meio de nossas habilidades como jogadores participantes. Com a diferença de que na vida, todos conhecemos o resultado final do jogo ao iniciá-lo e dele não podemos desistir (até podemos, se avançarmos diretamente ao final do jogo). O que diferencia vencedores de perdedores no jogo da vida é um trabalho árduo para a filosofia desvendar. Talvez isso torne este jogo tão difícil, descobrir seu objetivo. Pessoalmente, acredito que o objetivo de um jogo como o da vida, tendo em vista os objetivos do próprio jogo e da narrativa, seja dar significado e expressar. Pertencer e compreender. Em muitos casos, através do narrar, dar continuidade e transmitir uma mensagem aos jogadores que nos substituírem.

Pela própria dificuldade existente em se reduzir o jogo a uma definição (dificuldade existente também ao definir a arte), o próprio Huizinga defende que se explique o jogo por suas características. O jogo nem sempre pode ser tido como uma atividade risível. Com frequência o termo 'jogo' tem sido confrontado com o termo 'seriedade', como sendo seu oposto. Entretanto, este confronto opositor, segundo o autor, é errôneo. Um jogo pode ser risível, realmente, mas também pode ser sério, como o é o jogo de xadrez, o futebol ou qualquer jogo no qual exista grande concentração e desafio.

Da mesma forma, na narrativa, pode existir ou não a seriedade. Lendo, escrevendo ou construindo coletivamente a narrativa podemos ter momentos cômicos ou momentos sérios, seja a narrativa funcionalista ou expressivista. Para Huizinga, então, a característica primordial do jogo é a liberdade. Não existe jogo se não houver a opção pelo jogar. O jogo pode ser adiado ou até mesmo cancelado por tempo indeterminado, ele é uma atividade saudável, mas não é funcionalmente vital, como comer ou respirar. Como qualquer expressividade, o jogo depende desta característica de liberdade para existir.

Quando comparei a vida a um jogo, as características de seriedade e comicidade da vida variam de acordo com a situação (como no jogo), já o caso da liberdade, como vimos, depende do ser vivente e aqui comparado ao jogador. Nada nos obriga a continuar vivendo, exceto nosso próprio desejo de continuar a viver (a jogar). A liberdade que encontramos em outras camadas de nossas vidas, em outros desafios (ou nesta alegoria, sub-jogos), é o que nos permite, ou não, a expressão de nossa subjetividade. Muito de nossa liberdade é contido pelo que chamamos de regras de comportamento social, regras semelhantes a estas existem também nos outros tipos de jogos, para se assegurar que haja equilíbrio no jogar e que o jogo aconteça sem se auto destruir.

Assim, se o jogo puder ser visto como uma alegoria da vida, a vida em si tem a possibilidade de ser equilibrada e de não se auto destruir, desde que suas regras respeitem a subjetividade e a expressividade dos jogadores e assegurem o andamento do jogar/viver de maneira justa e igualitária. Não se poderia porém, condenar esta alegoria ou apontá-la como monolítica ou massificadora, pois a maravilha do jogo é que ele permite aos que discordarem das regras a não participação. Muitas vezes estes 'revolucionários' se reúnem em suas próprias comunidades de jogo, criando suas próprias regras e jogando conforme elas. Deste modo, ainda na alegoria proposta, a vida como jogo prevê e permite a criação de comunidades próprias e distintas, com suas próprias regras e costumes, novamente lembrando a premissa do que caracteriza o jogo (e neste caso a vida): que a expressão da subjetividade individual seja respeitada.

Deixando de lado esta alegoria e retornado às características do jogo, além da liberdade de participar e deixar de participar deste, o jogo propõe um período e um determinado espaço onde ele acontece. Enquanto participa do jogo o indivíduo se desliga de suas tarefas e obrigações exteriores a este espaço e tempo, o domínio do jogo. No caso do jogo narrativo, é neste espaço e tempo que o jogador tem a possibilidade de ser quem não é, de assumir a personagem criada para representá-lo. Nisto o jogo possui um caráter semelhante ao ritualístico, na assunção de outras personalidades. Lembrando, porém, que terminado o tempo de jogo e deixado o espaço, físico, imaginário ou virtual, deixa-se de exercer esta atividade. Pode-se

dizer que ao se assumir uma personalidade durante o jogar, está se trabalhando uma espécie de *mimesis* no jogo.

Além de se fazer digressões sobre o que caracteriza o jogo, há que se compreender como ele pode ser posicionado em comparação a outras formas de expressão, inclusive a literária. Feito isso, há que se considerar uma possibilidade de categorização das estruturas que compõem os jogos. Roger Callois (1913-1978) o faz, separando o jogo e brincadeira pelo caráter intencional do jogo e principalmente pela definição clara de regras mantenedoras do equilíbrio neste.

## 2. 1 JOGO E CULTURA

Huizinga (1980, p. 4), o primeiro a dissertar sobre o que podemos chamar de “espírito do jogo”, apresenta em *Homo Ludens*, uma visão da psicologia e fisiologia do jogo, tratando-o como a primeira ferramenta de aprendizado (por imitação) utilizada pela criança. Quanto a isto é possível dizer que a criança imita as ações do adulto e assume seu papel, usando de objetos cotidianos e aparentemente desprovidos de valor simbólico que ganham um novo significado em suas mãos.

As crianças, como os animais, brincam. Como para este autor o jogo se caracteriza primariamente pela sua característica de liberdade, pode parecer estranho pensar que crianças e animais tenham possibilidade de escolha quando o que fazem é considerado instintivo. Huizinga rebate esta estranheza ao defender que as crianças e os animais (principalmente os filhotes) expressam suas vontades e decidindo participar ou não das brincadeiras. Isso por que brincar traz prazer e satisfação, se as crianças e os filhotes não sentissem este prazer ao brincar eles teriam liberdade o suficiente para não fazê-lo. Afinal, não se pode obter prazer sendo obrigado a fazer alguma coisa.

Quando o homem primitivo deixava de utilizar suas ferramentas de trabalho desgastadas, ou quaisquer objetos desvalorizados aos seus olhos, e as entregava às crianças estas os faziam em brinquedos, por livre e espontânea vontade, pela modificação de seu significado. As características físicas do objeto raramente eram

modificadas, somente o seu uso sofria alteração: uma espiga de milho imprópria para o consumo poderia tornar-se uma boneca, uma pedra poderia tornar-se um animal e um galho poderia tornar-se um cajado. Munida de sua boneca a criança poderia assumir o papel de mãe ou pai, imitando a personalidade, obrigações e responsabilidades esperadas de pais verdadeiros para com o seu bebê. Se estivesse farta desta função, entretanto, a criança poderia abandoná-la, pois nisto consiste a principal característica do jogo: a diversão e a possibilidade de parar de jogar quando quiser, a liberdade.

Este desejo de transformar-se, 'fazer de conta', observado na criança é considerado por Huizinga como a primeira expressão do Jogo. Um modo de condicionamento para a vida adulta que está por vir. É interessante se perceber que tal expressão somente é possível graças a liberdade da ação em si, apesar do aprendizado que a experiência de jogar acarreta naturalmente. O jogo existe devido à necessidade de obtenção do prazer pela criança (ou pelo adulto quando estes participam de seus próprios jogos), suprida somente enquanto houver a liberdade entre continuar ou não com o jogo, incentivar a ilusão para que ela continue existindo ou desfazê-la, voltando à realidade.

Não se deve considerar erroneamente esta capacidade de representação da criança apenas uma manifestação funcional do aprendizado de funções básicas. As crianças não apenas imitam os pais ou outros adultos aos quais ficam expostas. Elas possuem capacidade criativa. Buscam por referenciais através da convivência, ouvindo histórias ou, atualmente, assistindo-as pela televisão. Podem até mesmo aumentar seus repertórios ao participarem de outros jogos. Não é, porém, por armazenarem informações que as crianças se expressam, mas sim quando articulam seus vocabulários de valor para criar novas histórias, representar com suas próprias personagens. As crianças assumem papéis grandiosos e representam enquanto se sentirem seguras em determinados momentos delimitados pelo espaço do jogo ou da brincadeira. Essa articulação e expressividade é o que diferencia os jogos e brincadeiras dos seres humanos desde a mais tenra idade.

A necessidade de prazer, o desejo de iniciar o Jogo antes mesmo de organizá-lo, a sensação de euforia, encontram a denominação de Caillois (1986, p. 65) pelo nome de *Paidia*. Sendo esta a necessidade regente da atividade em si, o jogo por muito tempo foi considerado como uma atividade infrutífera, oposto completamente ao trabalho. Ora, o jogo em primeira instância não possui função outra que não o lazer, ainda que o divertimento seja uma necessidade básica humana. Não tão básica quanto o sono, a alimentação e a respiração, mas ainda assim primordial à conservação da saúde física e mental do indivíduo. Foi dito por Baudrillard (1992, p. 180), em relação à função do jogo: “Nós já conhecemos a degradação do jogo no nível de função, a degradação funcional do jogo: o jogo-terapia, o jogo-apredizagem, o jogo-catarse, o jogo-criatividade.”

(O jogo) Ornamenta a vida, ampliando-a, e nessa medida torna-se uma necessidade tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, à sua significação, a seu valor expressivo (...) como função cultural. (HUIZINGA, 1980, p.12)

Para Huizinga o jogo resulta indiretamente no aprendizado, na transmissão e construção do conhecimento ao satisfazer uma necessidade natural. Callois, por sua vez, usa de classificações que seccionam o ‘ser’ do jogo em muitas peças, como que categorizando-as, que combinadas (interdisciplinarmente) compõem determinados gêneros de jogos inteiramente novos. Como o primeiro a dissertar acerca dos jogos (atitude louvável para sua época) Huizinga, em sua teoria, mescla o jogo e a brincadeira, por serem objetos do desejo de satisfação dos seres humanos e animais em sua busca pela obtenção de prazer. Callois, como Huizinga, salienta a importância construtiva do jogo em qualquer sociedade, e engatilhado pelo pensamento anterior, dá continuidade ao estudo deste objeto dando maior destaque para a força orientadora do jogo: a das regras. Este pesquisador, diferencialmente da preocupação conceitual, cultural e histórica de Huizinga, mostra uma preocupação mais orientada para a dinâmica de jogo. Ambos possuem merecido crédito por encarar um assunto tão discriminado quanto o jogo num período em que a atividade de lazer era mal vista e no qual a produtividade parecia estar acima de tudo, inclusive do bem-estar. Ainda hoje, podemos observar em especial nos países em desenvolvimento, como o jogo, assim como aqueles que o criam e incentivam como uma atividade saudável, é tratado com desconfiança. Parece ser esta uma

postura herdada da Revolução Industrial, do modo de produção em massa e do estilo acelerado de vida.

Para Callois o *Paidia* é a força que dá início a intenção de jogo, o desejo e a vontade. Sem a presença de uma força orientadora esta força não dá origem ao jogo propriamente dito. Na visão do 'faz de conta' das crianças vista por Huizinga como a primeira manifestação de jogo, a força primordial que caracteriza o jogo é a liberdade, que para este, bastava como força organizadora inicial. Se o jogo ou brincadeira vai bem ele continua, do contrário ele para. Com Callois esta teoria ganhou um pouco mais de complexidade, no que diz respeito à dinâmica de jogo. A força orientadora e criadora de regras que unifica o jogo foi por ele chamada de *Ludus*. Todos os jogos, segundo Callois, existem em função do equilíbrio destas duas forças: *Paidia* e *Ludus*.

Para que exista um jogo, seja ele qual for, deve haver regras que foram combinadas entre seus integrantes antes mesmo da partida começar. A liberdade absoluta existe até o momento no qual os jogadores, de comum acordo, instituem regras, ou ainda, assumem regras que foram criadas para o jogo escolhido por eles. Estas regras, como já foi dito, devem permitir que haja diversão e respeitar a todos os jogadores de maneira equilibrada, para que se possa existir expressão durante o acontecimento do jogo, mesmo que esta expressão seja subjetivada. O jogo ocorre em um local no tempo e espaço diferenciado da vida 'comum'. Tem início num momento determinado e pode ocorrer com limitação temporal ou ter o tempo limitado unicamente pelo seu próprio decorrer. O espaço da ação muitas vezes ocorre sobre um 'lugar sagrado', como uma arena, um campo, ou tabuleiro. Possui também uma ordem específica ou cria a própria ordem em seu proceder. Produz uma perfeição limitada, diferenciando-se da 'imperfeição' do mundo real.

Muitas vezes os jogadores subvertem as regras e aceitam punições por isso, porém, ninguém é tão mal visto quanto o jogador que nega-se terminantemente a seguir as regras. Insatisfeito ele contesta sua lógica e sua validade, recusa-se a participar da ilusão e a desintegra diante dos outros. Impede o jogo de continuar por destruir o que foi pretendido. Por essa condição de fragilidade do jogo, ele existe somente enquanto suas regras são irrefutáveis. O fator de ilusão existe e com ele a

imersão de seus jogadores, estes tem perfeita noção da diferença entre realidade e ilusão, na qual baseia-se toda a sua sensação de liberdade. Quebrar a ilusão no indevido momento é matar a idéia do jogo. Para estes jogadores que quebram a ilusão por discordar das regras há uma possível solução: que estes criem suas próprias regras e formem uma comunidade para segui-las, criando assim um desdobramento diferente do jogo ou até mesmo um novo jogo. De qualquer modo este novo jogo dependerá também de novas regras a serem seguidas.

Variando em função do *Paidia* e do *Ludus*, Caillois (1986: p.41) categorizou quatro propriedades do jogo, estas podendo aparecer isoladamente como representantes de um gênero de jogo ou, como é mais comum, combinadamente umas entre as outras compondo os mais diversos gêneros.

É dado o nome de *Agon* à propriedade do jogo que diz respeito ao esforço de um jogador em superar ao seu oponente, a determinadas condições ou a seus próprios limites. Em Jogos de grupo é o *Agon* que define a competitividade, o desejo de mostrar-se superior, em determinada habilidade, ao outro. Para atingir seu objetivo o jogador deve dispor de seus diferenciais de inteligência ou habilidades físicas, trabalhando suas dificuldades e limitações conhecendo-se para, posteriormente, conhecer ao seu oponente. Algumas vezes o jogador pode, em lugar de um desafiante, enfrentar uma condição desconfortável onde o fator temporal é o que conta como obstáculo a ser superado a cada jogada. É pouco comum, porém, que esta atividade mantenha-se por muito tempo quando o jogador está só, a perda de interesse é mais comum nestes casos.

O *Alea* define os jogos de sorte ou azar. Ao contrário do *Agon*, nos jogos que se apropriam dessa característica o jogador não depende nem de seu conhecimento ou de suas habilidades próprias para o seu sucesso no objetivo do jogo. São criadas condições de igualdade entre os jogadores, ao menos quando desconsideramos as crenças a respeito de 'sorte' que alguns dos jogadores possam nutrir. Apesar de sua característica oposta ao *Agon*, muitos jogos dispõem destas duas classes. Assim sendo, em parte a vitória depende da habilidade do jogador em superar seu oponente e em parte depende de sua sorte. É bastante comum ainda que jogos baseados unicamente no *Alea* sejam individuais, pois dada a falta da necessidade

de superar ao próximo não existe o fator competitividade. Nos jogos de azar, porém, isto pode variar. Quando existe a aposta em dinheiro e na sorte, muitos estão envolvidos e com estes jogadores estão envolvidas também suas crenças. As superstições arrancam do *Alea* a sua característica igualitária, pois a partir do momento que um jogador vê-se possuidor de um amuleto da sorte ou, ao contrário, considera-se na condição de azarado, ele está antevendo o jogo de uma forma injusta e prevendo (mesmo que erroneamente) seu resultado por este fator.

*Mimicry* pode ser considerado a primeira forma de jogo do qual aprendemos a participar. Até por volta dos quatro anos de idade a criança interpreta livremente os jogos de papéis, cabendo ao adulto unicamente providenciar as ferramentas ou materiais para a construção de seu mundo de faz-de-conta (ELKONIN, 1998, p. 30). A capacidade de interpretação e de imersão nesta classe de jogo é o que tornam um jogador mais qualificado que outro. O jogador deve assumir uma personagem que pode ou não ter sido criada por ele próprio. Muito provavelmente as palavras de origem francesa *jeu* ou de origem inglesa *play* têm o seu significado tanto para “jogar” quanto para “interpretar” ou “tocar”, graças à característica primordial do jogo de interpretação. Roupas, máscaras e outros acessórios podem ser adicionados ao jogo que utiliza-se do *Mimicry* para existir, porém estes não garantem a qualidade da ilusão tanto quanto a criatividade e imaginação dos jogadores envolvidos.

Os jogos caracterizados pela vertigem são definidos pelo *Ilinx*. Nesta categoria de jogo está muito mais evidente a origem ritual das ações que são repetidas tanto pelas crianças quanto pelos adultos. É difícil observar regras no *Ilinx* quando este aparece em sua forma pura, e talvez o único objetivo que pode estar associado a este jogo seja o de distorcer o sentido de equilíbrio e libertar o corpo de suas amarras de estabilidade. Os jogos de roda, com seus cânticos incessantes, originalmente foram danças rituais com seus próprios objetivos definidos pelo código da sociedade que a utilizava. A consciência era afastada do corpo com giros repetidos por inúmeras vezes e, em alguns casos, associados ao uso da *Mimicry* os participantes utilizavam máscaras para assumir uma personalidade diferente da original. Geralmente a nova personalidade assumida era a de alguma entidade de sua religião. A esses ritos estavam relacionados o uso de entorpecentes com o mesmo fim dos jogos de vertigem: confundir os sentidos. A essa característica

vertiginosa do *Ilinx* pode-se ainda atribuir a atualização cognitiva, pois se não o sujeito não se sentir perdido em algum momento, não buscará tampouco saídas inovadoras. Encontrando uma situação desconhecida, que faz perder um antigo referencial, o sujeito acaba por buscar a adaptação, seja em jogo ou em qualquer outra situação a qual se exponha.

Definidas estas categorias torna-se fácil imaginar jogos que delas se disponham para existir. É possível associar alguns jogos de conhecimento comum ao uso destas categorias, assim como podem-se utilizar estas categorias para a construção de novas e enriquecedoras experiências jogáveis. Um dos jogos mais tradicionais, o de xadrez, é um exemplo de jogo *agonístico*. Competitivo, este jogo depende da habilidade do jogador e seu conhecimento das regras para se posicionar estrategicamente e derrotar o rei do oponente com o 'cheque'. Embora este tipo de jogo não produza uma narrativa como costumamos reconhecer (contando uma história), ele produz sim um narrar característico. Enquanto o jogador se movimenta ele produz uma ação, que por sua vez poderá desencadear inúmeras ações de seu oponente em resposta. Os resultados do jogo podem ser apenas dois: ou as peças pretas ganham ou as peças brancas ganham, porém os caminhos possíveis para se atingir o objetivo final do cheque são inumeráveis. É sob essa instância que o desafio do xadrez, ainda hoje, permaneça incontestável.

Quanto aos jogos aleatórios, podem-se citar os jogos de dados. Sobre estes não há qualquer controle que o jogador possa exercer sobre o resultado final. A menos, como dito, que o jogador acredite contar com jogadas especiais que mudem sua sorte, mas isso descaracterizaria a aleatoriedade do *Alea*. O jogo de dominó, é um exemplo de jogo que tem início aleatório, assim como grande parte dos jogos de cartas, que possuem seu baralho 'embaralhado' inicialmente. Os jogadores podem dispor de elementos do jogo inicialmente bons ou ruins, mas conhecendo as regras e mostrando habilidade ao usá-las, é possível mudar de situação com o decorrer do jogo. Jogos mistos como os de cartas ou o dominó, justamente por dependerem de comparação de habilidades, costumam ser em grupo (excetuando o jogo de cartas chamado de "Paciência"). Assim, eles possuem também em sua estrutura e dinâmica a propriedade *agonística*.

Por estas combinações de propriedades resultarem em gêneros de jogos inteiramente novos, pode-se considerar a maior parte dos jogos como sendo interdisciplinar. As propriedades aqui receberiam a atribuição das chamadas 'disciplinas'.

## 2. 2 JOGO E SOCIEDADE

Para que se possa compreender melhor o jogo num paralelo com a educação interdisciplinar, quatro são os pontos destacados para consideração: seu papel como elemento incentivador de busca e criador de interesse; sua função informativa e disseminadora de conhecimento interdisciplinar; suas características culturais e históricas, assimilando e criando uma cultura própria do jogo e finalmente seu desempenho pedagógico, polêmico, porém abrindo um leque inteiramente novo de possibilidades ao ensino na atualmente chamada Sociedade do Conhecimento.

O jogo pode ser considerado a primeira forma de obtenção do conhecimento infantil, seja através de outras crianças ou através de um adulto ensinando como se joga um determinado jogo a uma criança. A informação tradicional do jogo é transmitida e repetida enquanto existir o jogo. Em decorrer do tempo, da história e da vivência, este jogo passa a, além de ser transmitido, sofrer mudanças criativas pelos seus jogadores que agem sobre ele como elementos de modificação. Cada jogador, obviamente possuidor de repertórios e experiências próprias em função de sua cultura ou personalidade individual, transmite características religiosas, culturais e rituais as quais são propagadas, levando-se em conta outras características que também influenciam futuras mudanças, tais como a etnia do jogador, sua posição social ou a história particular de sua família. Todos estes elementos contribuem para a criação de uma identidade do jogo gerado, totalmente diversificado de acordo com a qualidade dos participantes envolvidos.

O mais objetivo modelo linear do processo comunicativo (SANTAELLA, 2001, p. 52) nos ensina que a informação transmitida varia em função do meio, do transmissor e do receptor. Não seria diferente quando o meio de comunicação em questão é o próprio jogo. Este age como elemento transformador tal qual os jogadores os quais transformam o jogo.

Os fatores apresentados em relação ao jogador contribuem para que as informações repetidas ao longo do tempo sejam alteradas, de maneira voluntária ou não. Retomando o exemplo das brincadeiras de roda e das canções que as acompanham: a função ritual das cantigas vinha de um mundo adulto, onde havia importância religiosa em glorificar os deuses da colheita e da fertilidade através da representação exata da rotação das fases lunares, da troca do dia pela noite e das mudanças de estação. A exatidão na repetição do rito tinha importância religiosa. A partir do momento em que as crianças passaram a observar e repetir os ritos, tornando-os em brincadeiras e posteriormente em jogo, a função da roda a girar mudou. Conservava o seu *linx* ritualístico, porém ganhando agora o teor descontraído da brincadeira, a qual não necessariamente obrigaria os participantes a seguir com exatidão os movimentos combinados. O resultado, como é possível constatar atualmente, é que essa liberdade dos jogadores tornou o jogo muito mais duradouro do que a sua função original e religiosa poderia tornar. Os jogadores, ao longo do tempo, não somente mantiveram a informação do jogo como o modificaram de acordo com sua vontade, criando para ele um novo significado. Criou-se até mesmo uma nova forma de cultura a qual, tratando-se especificamente dos jogos infantis, tem o nome *Kinderculture* (KINCHELOE; STEINBERG, p. 2001).

Dessa forma, se o jogador possui o hábito de modificar o jogo enquanto meio comunicacional, já está inserida dentre suas habilidades a capacidade de modificar outras formas de conhecimento. O jogador é capaz de desenvolver, a partir da orientação adequada, a habilidade de busca e de criação tão essenciais ao modo de ensino interdisciplinar e continuado.

A cultura do jogo, porém, não se limita ao infantil. Assim como a cultura do jogo não se limita a distorção natural de um fim ritualístico. O jogo, por sua liberalidade, possui a possibilidade de assimilar o antigo para criar o novo, usando a cultura de um povo como seu repertório para a criação da cultura destinada a todos os povos. Tomemos como exemplo o uso ritual das máscaras. Tanto para civilizações ancestrais que foram extintas quanto para algumas tribos ainda presentes nos tempos atuais, o uso da máscara concedia e ainda concede o poder de assumir a personalidade de uma entidade etérea. Estas atividades rituais combinam tanto o *Ilinx* da perda da consciência individual, quanto o *Mimicry* da interpretação de uma nova personalidade. Nos eventos ancestrais, para a garantia da ilusão que deveria ser causada, as máscaras usadas eram confeccionadas em segredo. Qualquer um dos não-iniciados, em geral as crianças que ainda não haviam enfrentado os ritos de passagem, que espiasse a confecção das máscaras seria condenado à morte em nome de conservar o segredo, manter a ilusão.

A cultura das máscaras e sua interpretação foi assimilada por outros povos, e hoje têm-se tanto os jogos de papéis quanto os teatros de máscaras como fenômenos de ordem cultural tão diversificada que torna-se difícil definir sua verdadeira origem. A presença das máscaras é tão forte no berço de tantas culturas diferentes que a atividade de estudar de onde veio e para onde foi sua influência, somente no meio teatral, torna-se árdua. O *Mimicry* e o *Ilinx* mantêm suas funções originais de interpretação e confusão dos sentidos em nome de manter a magia da encenação. Porém a cultura originária deu lugar a uma nova forma de cultura, a do jogo (neste caso o jogo de encenação ou interpretação), compreendida por todas as etnias numa linguagem expressiva universal que somente poderia ser superada, talvez, pela música.

É óbvio que os jogos têm sua origem em determinado limite geográfico e etnocêntrico, o que nos surpreende muitas vezes, porém, é a capacidade do jogo modificar-se em função de culturas diferentes mantendo seu caráter original de diversão e unificação através do próprio espírito competitivo. O jogo pode ser considerado então um possuidor de características multiculturais. Tome-se por exemplo, uma vez mais, o jogo de xadrez. Nascido na Índia e originalmente com

mais de uma dama, modificado na Idade Média e ganhando um rei que, apesar de quase não ter jogadas importantes no tabuleiro, define o destino do jogo, modificou-se tanto em função dos povos que o assimilaram que atualmente não pode ter a origem definida por apenas uma determinada etnia. Tornou-se multicultural. Sua função principal é o lazer, ainda que seja reconhecido o seu benefício ao raciocínio lógico e ao pensamento estratégico. Diante disto pode-se ver no jogo um elemento modificador da estrutura informacional de uma cultura contida nele próprio, criando, por sua característica libertária, uma nova cultura mais capaz de respeitar expressões diversificadas.

Não faz muito tempo os pedagogos divergiam de opinião acerca da utilidade dos jogos. Freinet (apud LEIF; BRUNELLE, 1978, p. 101) chegou a mencionar o trabalho dos filhos dos camponeses, levado como uma forma de jogo e sua alegria em servir a um propósito adulto. Ainda na atualidade alguns destes estudiosos defendem a idéia de que a diversão estéril do jogo infantil não traz benefícios a criança e que a criança encontra mais prazer no trabalho do que no jogo propriamente dito. Espera-se que a este ponto já esteja claro que não há nada de estéril no jogar. Na tentativa de dar função ao jogo, o próprio espírito de liberdade que o caracteriza muitas vezes é perdido no processo. Dito e repetido: primordialmente, se existe uma função no jogo ela é a diversão. Quando colocamos qualquer coisa à frente disso, destruímos o ideal do jogo. O que não necessariamente significa que o jogo não possa ter conseqüências produtivas.

Por ter aceito a oposição entre o jogo e o trabalho, e não ter visto sua inelutável complementaridade, um pedagogo tão inovador quanto Célestin Freinet, por exemplo, pôde excluir o jogo de qualquer estratégia educativa séria. Em textos geralmente mal compreendidos, porquê muitas vezes complexos, ele se esforça por mostrar que as crianças podem ter no trabalho mais prazer que no jogo, e que esse prazer é apenas formador. Nesse ponto, portanto, ele está mais próximo das pedagogias tradicionais, para as quais o jogo não tem valor formador, do que outros inovadores em pedagogia que “recuperam” o jogo desviando para o trabalho a energia mobilizada pelos objetivos lúdicos. Raros, porém, são os projetos atuais de reconstrução institucional que re-inserem o jogo na estratégia educativa. (LEIF; BRUNELLE, 1978, p. 97)

Na tentativa de tornar o jogo uma atividade diretamente produtiva, ou seja, tendo por objetivo principal o ensino, à frente até mesmo da própria diversão que caracteriza o jogo, os educadores freqüentemente caem no erro de lançar mão do chamado “Jogo Placebo” (*Idem*, p. 104). Este consiste na aplicação de elementos formadores do jogo, tais como as músicas que acompanham uma atividade lúdica ou a disposição em forma de roda, para condicionar atos dos participantes ou forçá-los a memorizar uma informação. Um exemplo disso é a tabuada musicada. Ao contrário de incentivar a criatividade e proporcionar a descoberta aos participantes do chamado jogo, o “Jogo Placebo” possui um roteiro pré-definido e tão certo que não há a menor possibilidade da criança sair do plano que lhe fora traçado sem desistir da atividade em si. Ou seja, este tipo de jogo falso não permite a expressividade e muito menos respeita a subjetividade dos jogadores.

A única importância do jogo admitida e comprovada pelos pedagogos tradicionalistas foi a de relaxamento e forma de escape, necessários para a saúde das crianças, jovens e até mesmo adultos. Claro que é de conhecimento geral que não se vive com qualidade somente para o trabalho, sem sono adequado e sem lazer, porém o jogo posto no patamar do sono obrigatório, perde a estima e tem desconsiderados seus detalhes que o fazem parte da evolução civilizacional humana. O homem realizado intelectualmente, não atinge o equilíbrio sem a consciência de sua condição social. Condição esta determinada pela sua capacidade de criar, desenvolver novos resultados através de ferramentas diferentes, se expressar, que podem ser exercitadas pelo ato de jogar.

Assim sendo, quando se analisa o jogo pelo seus aspectos espontâneo e didático (*Ibidem*, p. 114) vê-se que os setores do jogo direcionados pelo pedagogo estimulando a criatividade e o jogo pré-programado são bastante próximos. À criança devem disponibilizar-se as propostas do adulto, para que seja livre sua escolha. O direito do jogo é o principio fundamental para que o mesmo possa ocorrer. O jogo proposto deve apresentar desafio, pois informações fragmentadas que podem ser ultrapassadas sem esforço pela criança geralmente levam a um estreito determinismo de seu pensamento, e deve proporcionar a possibilidade de expressão. Claro que na atividade lúdica infantil onde se pretendem aproveitar as conseqüências produtivas, o adulto (educador ou não) deve agir como mediador,

cuidando para que a expressão de alguns jogadores não desrespeite a subjetividade de outros.

De acordo com as categorias presentes nos jogos torna-se possível trabalhar as mais diversas disciplinas unificadas, produzindo um resultado inteiramente novo. O jogo aleatório de dados pode estimular o desejo de compreender o cálculo de probabilidade, o xadrez pode fazer surgir o interesse por lógica, estratégia e história, e claro, os jogos narrativos possibilitam trabalhar as mais diversas habilidades e disciplinas, podendo ser associados à filosofia, letras, composição e interpretação de texto, história, sociologia, dentre outros. Há que se compreender que para que o processo interdisciplinar seja possível é necessária uma intensa busca por parte do estudioso e seus companheiros de outras disciplinas. O estudioso pode ou não trabalhar de maneira solitária, mas é bastante provável que adquira mais êxito se trabalhar em conjunto com colegas de áreas diversas, cada qual com sua própria visão sobre um mesmo assunto. Ainda que não seja possível trabalhar com profissionais de áreas diferentes, há que se compreender que cada ser humano é único e, como tal, oferece um ponto de vista completamente novo àqueles com quem reparte suas opiniões. Se indivíduos de uma mesma cultura, ou etnia, podem ser tão diferentes por suas singularidades psicológicas ou comportamentais, que dirá daqueles que advêm das mais diversas culturas, cada qual com seu modelo social e antropológico de normalidade. Neste momento faz-se necessário o uso de um outro conceito: o multiculturalismo.

O multiculturalismo define basicamente uma diversidade de culturas. Acompanhada a ele, ainda mais quando nos referimos à troca de conhecimento mútuo, segue a necessidade de uma maior tolerância e compreensão quanto às diferenças. A união de diversas culturas ou esferas sociais, cada qual com sua diferente realidade, pode ser riquíssima para o processo de busca e de desenvolvimento do conhecimento científico. Porém, como dito anteriormente, se em muitos casos é difícil aos indivíduos lidarem com aqueles que lhes são familiares, muito mais lhes será lidar com os que possuem concepções da realidade diferentes das que lhes são usuais. Faz-se assim imprescindível o respeito e a tolerância. Este processo de aceitação não surge de maneira rápida nem tão pouco fácil, deve ser incentivado desde cedo e constantemente lembrado e salientado.

Neste caso é grande a importância do educador neste processo e grande também deve ser sua cautela, pois todos os seres humanos trazem consigo uma carga de preconceitos muitas vezes sutilmente mascarados por concepções frágeis do que é certo ou errado. Assim, para o educador é essencial possuir autocrítica e visão. Concepção de que a verdade não se apresenta de maneira unilateral, de modo a considerar os mais diversos ângulos que lhe são apresentados sobre uma mesma questão. Assim é feito o conhecimento crítico e analítico.

O que dizer então da busca, intimamente ligada a esta eterna rotação de considerações e de pontos de vista? Ora, sem a busca não pode haver o conhecimento, como sem o problema definido não pode haver solução a ser criada. Se antes eram formados profissionais de solidez incontestável, firmados em conhecimentos que não se modificavam, hoje com o abandono de uma verdade desgastada e o surgimento de um novo frescor na visão de conhecimento mundial, vemos que as questões se modificam incessantemente e para acompanhá-las devemos nos tornar eternos buscadores de respostas. Respostas estas que não permanecem solidificadas por muito tempo, pois a verdade sempre se apresenta de mais de uma forma e parece variar em decorrer do tempo.

Novamente o profissional de educação assume um papel importante de transformação do caráter social do indivíduo: ele deve incentivar a busca, fazer compreender que se há uma verdade para nossa atualidade, nosso tempo, ela se refere ao fato de que o conhecimento é mutável e que a informação é a passagem para muitas visões de mundo que poderiam jamais ser conhecidas. Sem a busca não se 'é', se vive, mas não se 'é', pois o ato de buscar, selecionando quais são nossos interesses e compreendendo melhor nossa história pessoal, é uma manifestação subjetiva. A essa busca está associada a narração de nossas conquistas e dilemas, que será provavelmente compartilhada e enriquecida, expressada e diversificada. Talvez a maior característica que nos torna humanos e que nos faz unir esforços seja o inconformismo diante de uma situação incomoda e, atualmente como em tantos outros tempos, o que não falta são destas situações.

Se hoje ouve-se falar em inclusão digital aclamando trazer às massas a disseminação de informação tornando iguais as oportunidades e as vivências de mundo a todos, o que dizer quando o conhecimento chega de maneira codificada e incompreensível por não se adaptar à linguagem de seus buscadores recém ‘incluídos’? Em outras palavras: Estará sendo oferecida informação sem que haja sido criado o interesse primordial do buscador?

Vistas as características que definem o jogo e suas classificações, percebe-se que os jogos são sistemas compostos de uma proposta de diversão, regras e propriedades marcantes semelhantes às disciplinas. Por mais puristas que possam parecer, os jogos se apresentam de maneira a fazer com que seus participantes trabalhem funções diferentes simultaneamente: lógica e desejo de superação; interpretação e raciocínio estratégico; desenvoltura e agilidade física. O ato de jogar, graças a estas observações, desenvolve nos participantes mais de uma habilidade por vez. Do ponto de vista formal esta atividade não pode ser vista como interdisciplinar, afinal não estamos mencionando aqui disciplinas do conhecimento, mas sim habilidades específicas. Tampouco é gerado um novo conhecimento neste ato e sim um produto esperado, por mais rico que ele possa ser.

Este produto, porém, pode ser chamado de “experiência de jogo”, uma vivência que não seria possível de ser adquirida de outra forma senão no momento do acontecimento e da participação no jogo. A experiência de jogo pode gerar o desejo da busca, e este interesse naturalmente é associado às habilidades que o jogo é capaz de desenvolver. No caso do aproveitamento desta experiência de jogo para usos educacionais, os educadores devem estar preparados para identificar interesses, habilidades e incentivar a produção do conhecimento. O jogo não é jogo enquanto ele não acontece, assim como o conhecimento interdisciplinar não pode ser assim chamado enquanto não combinar em si todas as disciplinas às quais se propõe.

Da mesma forma que as disciplinas separadas são dispostas e não compõem o conhecimento interdisciplinar desta forma (quando muito compondo um conjunto de informações), as regras e objetos de um jogo nada são enquanto estiverem separados, inativos. Como na interdisciplinaridade, tendo conhecido as informações

há possibilidade de combiná-las para que haja enfim o conhecimento, o jogo ocorre quando seus participantes compreendem as regras, o objetivo, e se familiarizaram com o objeto para finalmente participar da experiência única do jogar.

A interdisciplinaridade nos jogos não se restringe ao aproveitamento da experiência de jogo. O processo criativo dos jogos de videogame pode proporcionar um bom exemplo de como a interdisciplinaridade produz um resultado único, incapaz de ser atingido senão por este processo. Se para desenvolver um jogo tradicional, seja ele apresentado em forma de cartas ou tabuleiro, há necessidade em se trabalhar mais de uma propriedade ao mesmo tempo para que se gere um novo produto talvez este processo possa ser chamado de interdisciplinar. Ele se torna mais claro quando mencionamos os jogos eletrônicos ou videogames. No processo de criação destes há um delineamento mais claro no que diz respeito às disciplinas envolvidas. Fazem-se presentes: programadores, matemáticos, designers, modeladores, músicos, iluminadores, dentre outros. Sem cada um destes profissionais não seria possível a construção de um game. Mesmo que existam pequenos grupos que alegam desenvolver jogos há de se salientar o fato de que para que seus projetos se concretizem é necessário que um profissional assuma o papel de outros profissionais de diferentes áreas, realizando as tarefas necessárias daquele que está ausente. Profissional presente ou não o conhecimento que ele domina deve estar contido no projeto.

O game design (no que diz respeito aos videogames) é um conhecimento novo e de tão recente possui pouquíssimas publicações que possam servir de consulta. Não bastasse o fato da característica mercadológica do videogame desestimular um estudo acadêmico ao seu respeito, há desconfiança sobre seu game design como ciência. Justamente por sua natureza interdisciplinar, dificilmente o game design pode ser explicado por um indivíduo apenas, ele envolve tantos mais que sua natureza complexa torna um verdadeiro desafio a sua análise. Ele existe apenas enquanto produto da junção de uma série de outras disciplinas, se estas forem fragmentadas o game design deixa de ser. Para estudar e tentar compreender esta área ainda tão cheia de frescor, há necessidade de um profissional dedicado à sua análise e interessado nos resultados que poderá encontrar. Este profissional pode ser de qualquer uma das áreas que envolvem o game design, desde que

aborde as perspectivas de seus colegas ou tencione uma visão geral do todo, ou ainda pode ser um profissional interessado nos produtos que surgem deste processo, como é o caso de alguns educadores. Em ambos os casos este profissional deve estar preparado para usar de sua vivência e espírito crítico, abandonando pensamentos pré-formulados. Adquirindo esta compreensão, o profissional analítico terá a capacidade de mergulhar no processo criativo desta nova área e descobrir como é desenvolvido o método capaz de estimular o ato de jogar constituindo uma nova realidade e transmitindo uma mensagem. O *game*, além de ser um produto de um conhecimento Interdisciplinar, é um meio de comunicação (extremamente poderoso) que se faz compreender muito bem dentre aqueles a quem se destina.

Assim, se fosse possível utilizar este processo da mesma forma no ato de transmitir conhecimento, muitos dos problemas constituídos principalmente pelas relações pessoais em sala de aula encontrariam sua solução: dificuldade de trabalhar em grupo, déficit de atenção, dissociação com o professor, falta de interesse e falta de estímulo quanto o ato da busca.

Com os levantamentos anteriores e independentemente de dados quantitativos, há que se perceber em qualquer esfera educacional a dificuldade que o educador enfrenta em se aproximar do jovem e do adolescente. Ainda maior é esta dificuldade entre profissionais da educação e jovens de baixa renda e da escola pública, não porquê estes tenham deixado de exercitar sua criatividade e sua crítica, muito pelo contrário, mas porquê muitas vezes tenham de lidar com uma desilusão que não deveria ser costumeira entre pessoas com tão pouca experiência de mundo. Não são raras as vezes que estes jovens estão limitados a uma pequena esfera do que consideram a sua realidade e pela falta de oportunidades aquela esfera lhes parece ser o que existe de uma concepção de mundo. Assim, acabam se afastando tanto os jovens de classe média ou alta, quanto os de baixa renda, do que lhes parece diferente demais daquela esfera de mundo que conhecem. Por falta de interesse ou de possibilidades, alguns pais e responsáveis delegam a árdua tarefa de incentivar a busca pelo conhecimento nestes jovens unicamente à escola e, mais precisamente, ao educador. Há, todavia, uma importantíssima ferramenta, travestida

de mero passa-tempo, que deve ser considerada e muito bem pesada neste momento: o jogo.

## 2. 3 JOGO E LINGUAGEM

O jogo ultrapassa funções biológicas naturais, como a linguagem, é uma expressão humana da tentativa de significação. A partir do momento em que o jogo cria uma simulação de mundo que tende a perfeição, ele tenta explicar e re-significar a realidade, ainda que esteja separado dela e que esta separação ajude a caracterizar o próprio ato de jogar. Podendo estar presente em muitas atividades, o jogo é capaz de se expressar na sociedade, na política, e mesmo na guerra. Para buscar uma prova de que o jogo se faz presente na cultura e na sociedade mesmo quando não se fala de divertimento, é possível buscar alguns referenciais na linguagem.

É possível que o jogo, como definido por Huizinga, existisse bem antes de encontrarem um nome que o denominasse. Não somente isso, mas o jogo surgiu de modo tão espontâneo e em tantas culturas diferentes, que cada uma delas possui diferentes maneiras de defini-lo ou nomeá-lo. O que foi apresentado até agora foi uma definição de jogo que parte de sua natureza e sua capacidade de significação, porém muitas nuances sobre o jogo podem ter maior importância em determinadas culturas que o nomeiam de diferentes formas. Jogo e linguagem compartilham a possibilidade de permitir que aqueles que os usam possam saltar do material para o imaterial, do concreto para a abstração, exercitando pensamento e criatividade. A própria linguagem pode ser vista como um jogo poético, pelo fato de que se constroem frases jogando com os significados das palavras e também, pelo que já foi visto, pelo fato de que se escreve baseado em regras específicas. Se o ato de jogar surgiu na cultura humana de maneira tão natural, foi somente quando o jogo ganhou sua denominação que ele passou a re-significar, se distanciando das brincadeiras dos animais e ganhando características mais profundas e filosóficas. A linguagem evoluiria então com o jogo, não apenas memorizando (pois foi visto que a linguagem não surgiu apenas por características funcionais, e sim perdurou pela necessidade de expressão do sujeito ou da comunidade), mas re-significando

constantemente. Tornar-se-ia impossível separar jogo de linguagem, sendo que escrever é um jogo e sendo que o jogo é uma forma de linguagem expressiva.

Uma das primeiras expressões do jogo é a representação, é dar vida a personagens narradas de maneira mimética. Este é um exercício imaginativo e não apenas repetitivo como muitas vezes se espera. A representação é exercício, antes de mais nada, de empatia, da compreensão do outro. Como dito anteriormente, para Platão, o ato de representar não poderia ser visto como mera simulação do outro, mas enquanto interpreta o ator ou, no caso, o jogador do faz-de-conta, acredita ser o outro e precisa convencer de que é o outro. Esta compreensão do outro é essencial para o respeito da subjetividade, das características individuais. Assim, aquela que é considerada como a primeira expressão do jogo carrega em si o potencial para que se faça o entendimento entre partes diferentes, entre repertórios expressivos diferentes.

Esta expressão primordial do jogo carrega em si desde sempre um exercício da maior profundidade e importância, que permite aos seus jogadores identificar as diferenças de pensamento e comportamento dos outros, mas sem demonizá-las. O jogo então, não pretende homogeneizar, pelo contrário, ele permite as diferenças e busca compreendê-las. Ele nega o que se chama de 'instinto' de exclusão, de rejeição perante as diferenças e considera esse instinto uma mera afirmação de impotência perante a dificuldade de se enfrentar a adversidade. Tal é este poder de equilíbrio do jogo que, mesmo que se veja a guerra como um jogo ele possui regras. Huizinga critica o horror da guerra onde se esqueceram as regras e os códigos de honra, onde o inimigo é humilhado e seu valor não é reconhecido. Que não se pense aqui que o autor defendia a guerra, pelo contrário, a expressão da violência é considerada por ele como prova da incapacidade da humanidade viver conforme suas regras, estas exercitadas constantemente pelo jogar. Mas ainda que houvessem embates entre diferentes grupos, se tudo o que foi exercitado pelo jogo fosse utilizado, não haveria necessidade do horror e nem da violência.

Prova de que o jogo está arraigado no cotidiano (embora desse se destaque como um momento especial), são as diferentes denominações do jogo pelos diversos idiomas existentes. Tomando como exemplo o termo inglês *play*, que

significa jogar, tocar ou representar, é possível perceber a relevância do ato de jogar ao lado de outras ações. Antes de mais nada é interessante observar que o *play* de *play a character*, interpretar uma personagem, está intimamente ligado ao que foi mencionado sobre uma das expressões primordiais do jogo, a representação. Já o *play* como o 'tocar', *to play a piano*, tocar um piano, dentre muitas outras construções, faz referência a tocar um instrumento musical qualquer. A mesma palavra que se associa a representar e a jogar também se associa ao ato de tocar um instrumento musical, expressar sublimemente a melodia. A expressividade e o prazer que a música transmite, para a cultura que se utiliza deste idioma, significa e desde sempre significou muito ao lado do jogo. Tanto o representar que tira o interprete de si para transportá-lo ao mundo do outro e compreende-lo, quando o tocar que transporta do mundo material para o imaterial e expressivo da música, estão ligados ao ato de jogar um jogo, *play a game*. Todas estas atividades subjetivas são colocadas no mesmo patamar de importância e de significação, todas elas são exercícios da expressividade cultural daqueles que denominaram e significaram este termo.

Outro detalhe interessante ainda sobre a denominação inglesa do 'jogar' e suas associações com o 'tocar' e 'interpretar', é o fato de que estas duas ultimas atividades podem tanto serem vistas como atos de divertimento quanto como atividades de seriedade e profundidade. O que leva a consideração de que o jogo nem sempre é uma atividade que foge da seriedade. Voltando ao exemplo do jogo de xadrez, é fato que um jogo pode ser sério como este o é, o pensamento e as estratégias exercitadas consomem muito do intelecto a medida que o desafio e o enfrentamento é proposto. Da mesma forma que tocar e interpretar são atividades que demandam esforço e treino árduo, desenvolver habilidades que permitam derrotar seu adversário em jogo também é uma atividade que exige comprometimento e persistência. O jogo, pode-se afirmar novamente, não é oposto à seriedade.

Para os japoneses, tanto o substantivo *asobi* quanto o verbo *asobu* significam jogo de modo geral. Recreação, divertimento, distração, passa-tempo, representar, imitar, são todos termos para os quais *asobu* encontra significado. Mais interessante é observar que, a despeito da seriedade e comprometimento da sociedade nipônica,

toda a vida é vista como um jogo. O *bushido*, um código de conduta do guerreiro samurai, existiu como um compêndio de regras não escrito para se jogar o jogo da vida. Embora tenha surgido entre os samurais, este código marcou a cultura deste povo por sua relevância e profundidade. O respeitador deste código de honra por sua vez é visto como um cidadão honorável, já aqueles que desrespeitam o código são tão mal vistos quanto os jogadores que quebram as regras de um jogo e desestabilizam a situação criada pelo jogo. O código do *bushido* é visto como algo elegante, acima das atribuições comuns da vida, o que é provado pela linguagem formal onde se emprega o *asobu*. O próprio linguajar cortês é chamado de *asobasekotoba*, que traduzido ao pé da letra significa “língua-jogo”. Neste linguajar até mesmo a morte é amenizada com o termo “brincar de morrer”. Desse modo, para uma sociedade que vê o jogo de maneira tão ampla e aprofundada é bem mais fácil imaginar porque o jogo não pode ser visto como a oposição da seriedade. Mesmo os momentos de gravidade são parte do jogo, que não reside apenas na euforia. Por essa razão, todas as tentativas de se definir o jogo como oposição à alguma coisa não encontraram êxito ou pelo menos foram extremamente falhas. “O jogo é uma entidade autônoma.” (Huizinga, 1980, p.51).

É claro que se poderia estender essa explicação observando os mais diversos significados do termo jogo para as diferentes culturas existentes, cada qual com seu respectivo idioma e modo de pensar. Isto, no entanto, seria um exagero desnecessário visto que já foi possível compreender as associações e desdobramentos do jogar, bem como o fato de que jogo e seriedade não se opõem. A significação do jogo dentro da linguagem é ampla e teve início em tempos imemoráveis, provavelmente tão logo o ser humano entendeu que jogava precisou dar um nome para aquele ato. O entendimento do jogo e a linguagem caminham juntos desde então, portanto, não é de se surpreender que a própria linguagem tivesse as características de um jogo. Um exemplo bastante claro e básico disto são as metáforas. Estas agem como pequenas adivinhações que os ouvintes ou leitores conseguem desvendar recorrendo aos seus repertórios: “lançou-se ao escuro sem fim”, poderia significar que a personagem se lançou a um abismo ou ao mar, o que varia também dentro do contexto colocado. Não bastaria essa atenção às metáforas, apenas, quando se pode mencionar os enigmas. Um enigma é uma adivinhação na qual se joga com o texto e os termos e para o qual o prêmio pode ser imenso e a

penalidade para o erro pode ser até mesmo a morte (ou ao menos poderia, em tempos passados). Os temas para enigmas pode ser variados, mas os preferidos das antigas civilizações eram os cosmogônicos e quase sempre sem respostas claras. E para isso há que se compreender que nem sempre as respostas convincentes para os questionadores eram dadas a partir de soluções lógicas. Algumas vezes o interpelado devolvia o enigma, aprofundando o questionamento de modo a confundir o questionador, que ficava sem saída e, frustrado, era obrigado a dar-se por vencido. Em outras ocasiões as respostas dadas eram poéticas como jogos de palavras. Muitos eram os casos, ainda, nos quais se cobrava um conhecimento de um código secreto, oferecido apenas aos iniciados de determinada ordem ritual. Conhecendo o código seria possível saber o que o enigma realmente significava e dar a resposta correta.

Da prática enigmática evoluíram os diálogos interrogativos dos quais geralmente tinham parte sábios, filósofos, teólogos e reis. Apesar das diferenças hierárquicas destes, era colocado como premissa para participação do debate: que não houvesse discussão entre reis e sábios, mas sim entre buscadores como iguais. Os participantes costumavam desafiar-se mutuamente com questionamentos para os quais, quase sempre, as respostas eram, por conseqüência, filosóficas ou poéticas. Este desafio intelectual, embora fosse ponderado como algo sério e até mesmo grave, satisfazia apenas pelo seu exercício. O gozo obtido por expressar ou compartilhar das respostas poéticas era experimentado como o de uma criança ao tirar proveito de uma brincadeira, tirada da vida comum.

Um exemplo de enigma poético pode ser obtido no *hai-kai*, a poesia métrica japonesa. Formado por três versos de cinco, sete e cinco sílabas sucessivamente, o *hai-kai* oferece uma visão do mundo, a do escritor, que geralmente se expressa através de metáforas enigmáticas. Mais do que desvendar o enigma em si, a leitura deste poema transmite uma sensação, expressa pelo escritor ou simplesmente desencadeada pelo repertório do leitor ou ouvinte.

Para a escrita do *hai-kai* existe um código. Como a própria linguagem e o idioma são códigos, como o é a escrita, o código dentro do código que é usado para definir o *hai-kai* pode ser visto como as regras de um jogo: o jogo de palavras usado

para se compor a poética do *hai-kai*. Embora haja limitação das possíveis palavras a serem utilizadas na composição do poema, as combinações possíveis são inumeráveis. A expressão do sentimento precisa ser minimalista, momentânea, como o é o próprio sentimento que a arrebatava e depois vai embora sem deixar vestígio. O modo de composição do *hai-kai* é poético por si só, seu resultado é obtido a partir de um esforço em parte lógico e em parte de sentimento expresso pelo autor. Mas como todo enigma, ele pode apresentar inúmeras interpretações, o que não é ruim, mas sim parte do que faz a poética expressiva.

Da poesia nipônica para o tradicional e retomado modelo grego, é possível distinguir três conhecidos gêneros da linguagem poética: o lírico, o épico e o dramático. Pela comparação feita entre o arrebatamento causado pelo jogo e o causado pela música e pela interpretação, pode-se considerar que o gênero lírico é o que mais tem ligação com o lúdico. A linguagem lírica é a linguagem dos enigmas poéticos, a maneira de expressão subjetiva que dá margem à interpretações múltiplas. O épico por sua vez mescla a mitologia e as histórias reais. Cabe aqui o questionamento sobre os mitos religiosos: seria apropriado dizer que todos os mitos criados para explicar a existência do mundo um dia foram tidos como a mais pura verdade? Ou talvez as pessoas buscassem uma explicação metafórica e enigmática para mascarar o fato de que certas perguntas continuarão durante muito tempo sem resposta.

No gênero épico grandes contos são transmitidos, manifestando heróis arquetípicos que talvez nunca existam, mas que representam o ideal de pertencimento o qual já foi mencionado. É no drama porém que a ligação clara entre jogo e linguagem poética parece se estabelecer fortemente. É neste gênero que existe a representação do ator, o *play the character*. É no drama que se 'joga de representar'. Com a *mimesis* se exprime o espírito do jogo para dar vazão ao arrebatamento pela personagem. Platão não diferencia esta representação do interprete do fingimento, chamando ambos de *mimesis*, o que não se pode dizer que seja um pensamento equivocado. O que este amplifica, Aristóteles restringe ao interpretar, dando caráter artístico, de fruição ao representar. Também é interessante a maneira como representação e interpretação se complementam. O ator ou o jogador (sendo que ambas as figuras estão sempre ligadas), representa a

ação da personagem e a interpreta em seu íntimo, compreendendo-a ou avaliando-a conforme seus padrões. No drama todas as ações estão previamente definidas e foram calculadas. Pelo repertório o ator sabe como representar os sentimentos que deve transmitir, mas é somente interpretando determinadas ações desencadeadas por outras que ele consegue conceber como a personagem se sentiu em determinado ato.

Tome-se como exemplo a representação de uma personagem dramática que assassinou por vingança uma outra. O ator/jogador não precisa necessariamente ter cometido a mesma sorte de crime para procurar buscar compreender o que moveu a ação da personagem. Ele pode simplesmente buscar aportes para interpretar a ação da personagem conforme seu próprio repertório. O ator/jogador vai então interpretar a ação para representá-la, vai compreendê-la, o que não quer dizer que concorde com ela. Um crime desencadeado por vingança pode ter sido provocado por sentimentos passados de humilhação ou de raiva, para os quais o ator/jogador pode ter um referencial. A personagem, criada para representar uma pessoa com suas próprias características, agiria de uma forma, que pode ou não ser a mesma forma sob a qual o ator/jogador agiria nas mesmas circunstâncias. Há entendimento, há compreensão, mas nem sempre há concordância. Este é o poder do drama de transpor o representante ao papel de interprete na deixa de encarar determinado problema. Mas, como pode-se reparar, no drama o representante/interprete deve seguir o curso traçado para sua personagem. Já nos jogos narrativos que permitem a expressão e a criatividade o representante/interprete é também o autor que vai descrever as ações da sua personagem.

## 2. 4 JOGO NARRATIVO

Huizinga define a primeira expressão do jogo através da comparação com as brincadeiras realizadas pelos animais (filhotes) e pelas crianças. Estas brincadeiras têm um caráter interpretativo, cênico, ocorrem quando os participantes colocam-se no papel de outros, assumem suas características visíveis e até mesmo imitam traços psicológicos superficiais certificando a autenticidade da sua atuação. É através da brincadeira do 'faz de conta' que a criança assume seu primeiro papel na

criação de uma personagem que pode ser semelhante ou completamente oposta a verdadeira personalidade dela.

Do ponto de vista histórico, os jogos narrativos estão presentes desde a antiguidade, quando a tradição de se contar histórias oralmente perdurava como a maneira mais eficaz de transmitir conhecimento. Tal tradição oral era acompanhada de diversas características rituais como o uso de máscaras, a interpretação dos papéis das personagens envolvidas nos contos e, não raramente, o uso de entorpecentes. Para Caillois estes jogos rituais poderiam ser considerados como os primórdios dos jogos interpretativos conhecidos atualmente. Em sua organização podemos ver que existe a euforia do participar (*Paidia*) e as regras a seguir (*Ludus*), assim como as estruturas características do ato de jogar: O *Ilinx* da perda temporária da identidade pessoal, seja pela concentração exercida no ato interpretativo ou pelo uso de entorpecentes; o *Mimicry* da interpretação que deve ser perfeita (ou ao menos suficientemente convincente); e, em alguns casos, até mesmo o *Agon* surgido do desejo em ser considerado o melhor interprete.

Em algumas culturas, o ato de Jogar com a interpretação torna-se muito mais claro, dado o potencial criativo que lhe possibilitavam as regras:

A improvisação de versos em frases paralelas era um talento sem o qual ninguém podia facilmente passar no Extremo Oriente. O sucesso de uma embaixada anamita em Pequim podia por vezes depender do talento do embaixador para a improvisação em verso. Todos os membros das embaixadas precisavam ser constantemente preparados para toda a espécie de perguntas, e saber as respostas para as mil e uma charadas e enigmas que ao Imperador ou a seus mandarins apetecia perguntar. Era a diplomacia sob forma lúdica. (HUIZINGA, 1980, p.141)

A intenção lúdica certamente é clara, embora no caso do pretense 'jogador' se sair mal o que estaria em questão seria bem mais do que o simples perder ou ganhar do momento. Os jogos eram tão decisivos como ainda hoje o são alguns esportes que intrinsecamente decidem quem é ridicularizado ou vangloriado e, em casos extremos, quem será maior vítima de violência. Embora quanto a isso valha a pena salientar: em brigas onde falta o desportismo o sentido do jogo é perdido e ambas as partes têm muitíssimo a perder.

Da tradição dos contos orais, repetidos, encenados e interpretados de múltiplas maneiras, surge a literatura coletiva. Da necessidade em resgatar e resguardar os contos oralizados surgem os primeiros compêndios de autores que trabalham em conjunto. Um caso clássico da compilação destes textos seria o da própria Bíblia Sagrada:

Se para os últimos séculos a cultura literária esteve centrada no culto da autoria, trabalhos literários escritos coletivamente não são desconhecidos nos estudos literários. Ambos, a Bíblia Judaico-Cristã e os trabalhos de Homero, por exemplo, podem ser considerados como textos coletivos. As escrituras do Antigo e do Novo Testamento surgiram em mais ou menos dois mil anos e envolveram pelo menos quarenta diferentes escritores, alguns dos quais adaptaram elementos da tradição oral em seu trabalho. (RETTBERG, 2008)<sup>5</sup>

Assim como para textos tradicionalmente conhecidos em praticamente qualquer cultura, houve o trabalho de resgate de contos e conhecimentos transmitidos apenas de maneira oral em culturas onde a escrita, muito semelhante à composição pictórica, permanecia um mistério aos não-iniciados. Este é o caso da Literatura Coletiva Celta e dos Eddas Poéticos Nórdicos, por exemplo:

Nosso conhecimento depende de três fontes maiores. A primeira é o Edda Poético, um grupo de relatos esparsos, poemas de pequena ou média extensão. O coração dessa coleção compõe um manuscrito chamado o *Codex Regius*, o Manuscrito Real, assim nomeado por ter sido um tesouro da Biblioteca Real de Copenhagen por séculos antes de retornar à sua terra nativa em 1971, seguindo um acordo entre os governos Dinamarquês e Islandês. O *Codex Regius* é um manuscrito velino escrito na segunda metade do século XIII, quase trezentos anos depois da conversão da Islândia ao Cristianismo. Ele contém vinte e nove poemas, onze deles sobre tópicos mitológicos, dezesseis, juntos em dois fragmentos, sobre heróis e heroínas da antiguidade Germânica.<sup>6</sup> (PAGE, 2000, p.12)

---

<sup>5</sup> Tradução literal feita pela própria autora do seguinte trecho original em inglês: "If, for the past few centuries, literary culture has centered on the cult of authorship, collectively written works of literature are not unknown in literary studies. Both the Judeo-Christian Bible and the works of Homer, for instance, could be considered as collective texts. The writing of the Old and New Testaments took place over about two thousand years and involved at least forty different writers, some of whom were adapting elements of an oral tradition.

<sup>6</sup> Idem: "Our knowledge depends on three major sources. The first is the *Poetic Edda*, a group of loosely related texts, poems of a short or middle length. The heart of this collection fills a manuscript called the *Codex Regius*, the Royal Manuscript, so named because it was a treasure of the Royal Library at Copenhagen for centuries before it returned to its native land in 1971, following an agreement between the Danish and Icelandic governments. The *Codex Regius* is a vellum manuscript written in the second half of the thirteenth century, nearly three hundred years after Iceland's

Embora se possa dizer como e quando o *Codex Regius* foi escrito, é muito difícil dizer quando os Eddas poéticos foram compostos. Também é necessário considerar que, por maior que fosse o compromisso dos compiladores deste documento ao transcrever os Eddas, estes eram católicos convertidos, já não participavam mais da antiga religião descrita naqueles mitos, por essa razão é possível ainda que sua interpretação tenha pesado sobre a confecção de tal manuscrito.

Muitas vezes, quando são descritas as possibilidades da criação poética ou narrativa graças ao hipertexto, que possibilita alterar ou editar a escritura de um autor que permanece aberta, é esquecido que este costume está presente nas mais antigas manifestações culturais. Esta interpretação do conteúdo e articulação de seus significados segue os seres humanos desde a tradição oral e continua acompanhando-os na era do hipertexto.

Hipertexto, então, permite um nível de autoria sem sugerir que um nível é mais importante ou útil que outros. Existe o autor do programa ou sistema que constitui o ambiente de escrita. Existe o autor que cria a estrutura do texto e links. Existe o leitor, como autor que segue os links que surgem no texto. Como eu mencionei, este leitor como autor pode ainda ter a habilidade de alterar o texto em si ou fazer novos links. Além disso, qualquer um desses autores pode trabalhar em colaboração, mais do que sozinho. Por si só, esta multiplicidade de papéis autorais não é nada nova. Escrever na era da impressão tem sido caracterizado por múltiplos papéis: autores, 'publicadores', editores, revisores, diagramadores, compiladores e assim por diante. Mas a tecnologia de impressão é também caracterizada por uma rígida hierarquia, onde autores e 'publicadores' estão no topo, e por uma separação radical entre autores e público leitor. A hierarquia talvez não fosse tão rígida antes da época da imprensa, quando a publicação não era um evento. Publicar simplesmente significava fazer a cópia do trabalho de alguém a mão e enviar a um colega.<sup>7</sup> (BOLTER, 2008)

---

conversion to Christianity. It contains twenty-nine poems, eleven of them on mythological topics, sixteen, together with two fragments, on heroes and heroines of Germanic antiquity.

<sup>7</sup> Ibidem: "Hypertext, then, permits levels of authorship without suggesting that one level is more important or worthy than others. There is the author of the program or system that constitutes the writing environment. There is the author who creates the structure of text and links. There is the reader as author who follows the links to call forth the text. As I have just mentioned, this reader as author may also have the ability to alter the text itself or make new links. Furthermore, any of these authors may work in collaboration rather than alone. In itself, this multiplicity of authorial roles is nothing new. Writing in the age of print has been characterized by multiple roles: authors, publishers, editors, proofreaders, typesetters, binders, and so on. But print technology is also characterized by a fairly rigid hierarchy, with authors and publishers at the top, and by a radical separation of authors from their readers. The hierarchy was perhaps not so rigid prior to the invention of the printing press,

A multiplicidade de funções não é novidade assim como a composição de textos coletivos. O processo criativo dos autores podia variar bastante: manuscritos poderiam ser retomados por um novo autor após muitos anos sem ter continuidade ou ainda escritores em potencial poderiam se organizar para escrever conjuntamente, fosse pessoalmente ou por meio de cartas enviadas pelo correio. São conhecidas as cartas que compõem verdadeiras histórias contadas por múltiplos autores. Esses fatos trazem parâmetros para pensar a criação narrativa coletiva de hoje: suas possibilidades e limitações remanescentes.

Múltiplos autores também resultam em múltiplos pontos de vista a serem abordados na narrativa. Se o texto individual traz consigo uma impressão de maior contundência, demonstra também a unanimidade de uma ideologia que é transmitida sem contestação. O escritor coloca seus sentimentos e suas perspectivas no texto, sempre expressando sua subjetividade, por mais imparcial que deseje ser. Enquanto o texto coletivo pode vir a perder em organização ideológica, é através dele que se expressam as idéias representantes de um grupo específico ou de diversos núcleos que propiciam, entre si, uma ou mais comparações. O texto coletivo, multifacetado, expressa quase sempre, por menos pretensioso que seja, a história de uma sociedade. Se ele não atinge, por si só, a verdade (e talvez, em muitos casos, não pretenda), mostra genuinamente as intenções e aspirações de um grupo, guarda em si o orgulho de uma passagem retida na cultura da oralidade, traduz o pensamento do autor que assume também o papel de leitor.

Literatura é um meio que exerce considerável influencia nas culturas da memória. Como 'textos coletivos', trabalhos literários podem moldar o indivíduo e a memória coletiva. As formas e funções sociais de tais narrativas 'memorificacionais' (*memoryificational*) podem ser estudadas de uma perspectiva histórico-cultural e comparativa através do esboço sobre os casos paradigmáticos do chamado *Boom* da Ficção de Guerra: no final dos anos 20, as culturas de memória de ingleses e alemães testemunharam um fenômeno literário quase que singular. Um punhado de textos narrativos sobre a Primeira Guerra Mundial apareceu no mercado literário e tornou-se um importante meio de memória coletiva. Este artigo foca nas narrativas de guerra por Erich Maria Remarque, Frederic Manning, Josef Magnus Wehner e Edmund Blunden. Uma

---

when publication was not an event. Publication simply meant making a copy of one's work by hand and sending it to a colleague."

análise de sua específica 'retórica de memória coletiva' nos providencia revelações em diferentes configurações e desafios das culturas de memória inglesa e germânica na década de 20, assim como possíveis efeitos da literatura na lembrança coletiva.<sup>8</sup> (ERLL, Astrid. 2008)

Com isso somos levados a crer que não somente os textos coletivos se prestam a memorizar as lembranças dos autores, como passam a agir como extensões da memória de seus leitores. Esta característica cristalina e simultaneamente múltipla se apresenta ao leitor como uma ponte para sua auto-identificação. Dentre os diferentes discursos apresentados pelos autores o leitor, muito provavelmente, se identificará com ao menos um, tomando para si seu ponto de vista e lutando pela defesa de seus argumentos. Nisso, a literatura ou a própria narrativa coletiva, age como uma dilatação da memória do autor. No caso da narrativa, há vivência do leitor junto à personagem e sua experiência passa a ser também a do leitor.

Feitas estas reflexões, fica mais fácil compreender porque pode-se dizer que os jogos narrativos existiam desde muito antes de 1974, com a publicação comercial do *Dungeons and Dragons*<sup>9</sup>. Embora o único sistema conhecido pelos autores coletivos fosse o de troca de correspondência ou a intervenção nos textos de seus colegas, tal modo de construção poderia ser considerado o predecessor dos jogos narrativos hoje conhecidos.

O sistema *Dungeons and Dragons*, entretanto, vem trazer o elemento de controle ao *Paidia* da criação. Vem ser o *Ludus* de Caillois, com suas regras que não permitem desigualdade entre os jogadores (ao menos na maior parte do tempo, pois

---

<sup>8</sup> Ibidem: Literature is a medium which exerts considerable influence in cultures of memory. As 'collective texts' literary works can shape individual and collective memory. The forms and social functions of such 'memoryficalional' narratives are studied from a historico-cultural and comparative perspective, by drawing on the paradigmatical case of the so-called War Fiction Boom: towards the end of the 1920s, English and German cultures of memory witnessed an almost singular literary phenomenon. A host of narrative texts about the First World War appeared on the literary market and became important media of collective memory. This article focuses on war narratives by Erich Maria Remarque, Frederic Manning, Josef Magnus Wehner and Edmund Blunden. An analysis of their specific 'rhetoric of collective memory' provides insight into different configurations and challenges of English and German cultures of memory in the 1920s as well as into possible effects of literature on collective remembering."

<sup>9</sup> *Dungeons & Dragons* pode ser traduzido como "Calabouços e Dragões" e é considerado o primeiro sistema oficial de regras lançado para se jogar os *Role Playing Games*, ou jogos de interpretação de papéis.

em todos os jogos sempre há uma maneira de contornar as regras, embora isso quebre por si só o espírito do jogo). Mais ainda, se forem aproveitadas as estruturas definidas por Caillois para buscar uma classificação para o RPG (*Role Playing Game* – Jogo de Interpretação de Papéis), ficará claro que este é um dos poucos (senão o único) jogos que possui em sua formação todas as disciplinas em equilíbrio: o jogo de interpretação de papéis tradicional possui o *Agon* dos jogadores buscando superar os desafios propostos pelo mestre, as armadilhas que podem ser armadas por seus próprios companheiros ou até mesmo a si próprios; possui também o *Alea* da rolagem de seus diversos dados multifacetados com 4, 6, 8, 12, 10, 20 e até 100 lados. Estes dados calculam probabilidade de uma maneira facilitada e que pretende ser ágil, embora em alguns momentos possam ser alvo de compreensiva confusão. No RPG também é possível encontrar o polêmico *Ilinx*, pois mesmo que momentaneamente os jogadores abandonam suas identidades subjetivas, sua realidade, para submergir em um mundo de fantasia e imaginação (onde por sua vez vão expressar subjetividade ao representar suas personagens, mimetizando-as). Quão poderoso for o imaginário do jogador, mais profunda e vívida torna-se a aventura, propiciando uma experiência única e o exercício da criatividade. Por fim, como não poderia deixar de ser, o RPG possui o *Mimicry* da interpretação de papéis, da assunção das personagens de Jogo.

Como elemento de controle o RPG possui um representante por vezes duvidoso, o chamado *Dungeon Master*, *Game Master*, ou simplesmente ‘O Mestre’. Um bom mestre deve estar apto a identificar as características marcantes de seu grupo de jogo: que tipo de aventura prende mais a atenção dos jogadores? Todos os jogadores demonstram semelhante interesse pelo desenrolar do enredo? Todas as personagens estão conseguindo manter-se em pé de igualdade no desenrolar da trama? São estas algumas questões para as quais o Mestre precisa voltar sua atenção, afinal por mais que existam aventuras prontas e delineadas, o principal motivo pelo qual os jogos de RPG tradicionais se mantêm vivos, na era dos jogos eletrônicos, é o fato de que as aventuras podem ser criadas, o inesperado pode acontecer porque os jogadores têm liberdade para interpretar.

Em geral um bom Mestre foi um dia um jogador atencioso. Porém alguns Mestres assumem tal posição com interesses menos altruístas. É bastante comum Mestres de RPGs tradicionais dedicarem-se a esta função puramente para se realizarem através do poder que lhes é confiado. Esta quebra com a confiança dos jogadores resulta em frustração e, muitas vezes, no abandono definitivo deste tipo de jogo. Muitos jogadores se voltam para os jogos eletrônicos porque estes lhes transmitem uma maior sensação de segurança e imparcialidade. Partindo do senso comum de que ‘os números não mentem’ os usuários de jogos eletrônicos chegam a abrir mão da liberdade que a insubstancialidade dos ‘RPGs de Mesa’ oferecem pela representação gráfica, porém finita, dos *games*. Questão de preferência, já que ambos possuem suas possibilidades e restrições.

Eletrônico ou não o jogo narrativo deve prezar pela densidade, na medida em que, ainda hoje, enfrenta diversos preconceitos pela sua aceitação como literatura. Ambos geram escrituras, textos de autorias coletivas e são frutos do conhecimento de muitos indivíduos reunidos. Entretanto ainda há muito a se pesquisar quanto a maneira como estas escrituras são geradas e mais, como são transpostas da oralidade de um jogo narrativo tradicional para a hipertextualidade de um jogo narrativo eletrônico.

### 3 VIDEOGAME

A este ponto não se pode negar que a narrativa seja vista por muitos como algo além do armazenamento de informações. Ela perpassa cada aspecto do conhecimento humano de maneira universal. Ainda que existam diferenças culturais nas narrativas e na maneira como elas são contadas, podemos reconhecer nestas a figura do herói, do vilão, as tensões de um desafio ou de um conflito iminente. A construção e compreensão da narrativa também levam em conta uma grande quantidade de jogos de palavras, ou jogos de linguagem, como visto. Qualquer um que conheça as regras deste jogo pode produzir uma narrativa, sempre foi assim desde o início da popularização da escrita. Com o advento da tecnologia, entretanto, compartilhar o que foi escrito tornou-se um ato muito mais dinâmico, assim como a composição de textos coletivos. As práticas são antigas, mas o ganho de velocidade, a economia de tempo e a facilidade de divulgação foram inovadoras. Todavia, a democratização das 'regras do jogo', bem como do procedimento de 'jogar' com essas narrativas, não garante que os resultados sejam sempre positivos. Saber escrever nunca garantiu que tudo o que será escrito terá uma boa qualidade. Assim, este desafio se mantém no meio digital, enquanto tantos outros surgem para completar o quadro.

Alguns desses problemas estão ligados ao uso de determinados conceitos sem que haja conhecimento real do que é por eles tratado. Muitos conceitos possuem variadas definições, porém, para o meio digital existem alguns mitos quanto a alguns usos bastante específicos de terminologias. Serão vistos, a seguir, alguns termos diretamente relacionados ao assunto dos videogames. A opção de falar deles antes de falar dos videogames como objeto vem da necessidade de definir o que é pretendido ao se mencionar estes conceitos futuramente. Claro que existem diversas definições para o que aqui está apresentado, entretanto este recorte está de acordo com a abordagem feita por este estudo, alinhada com os fundamentos até então apresentados.

### 3. 1 IMERSÃO

Conhecido e dominado o código da escrita, ou de qualquer tipo de criação, há possibilidade de interpretação, que vai além do que o autor do texto, no caso, pode prever em seu trabalho. É dito que um bom autor, em geral, não deixa em seus textos margens para interpretações errôneas. Percebe-se, entretanto, que muitos autores trabalham com essa dualidade como uma maneira de permitir aos seus leitores uma maior autonomia, uma interpretação mais livre. Um bom texto permite a 'imersão', a ligação entre o que o sujeito é, o que espera ser e ao espelho que se torna o texto. Permite o nascimento da sensação de empatia, da compreensão de temas profundos, da reflexão. Por essa razão torna-se bastante simples fazer a ponte entre autor e leitor/intérprete e a relação de co-dependência que existe entre ambos. O leitor se apropria do livro, que não existe sem sua interpretação, ambos tornam-se unidos diante do ato da leitura.

A relação primordial entre escritor e leitor apresenta um paradoxo maravilhoso: ao criar o papel do leitor, o escritor decreta também a morte do escritor, pois para que um texto fique pronto, o escritor deve se retirar, deve deixar de existir. Enquanto o escritor está presente, o texto continua incompleto. Somente quando o escritor abandona o texto é que este ganha existência. Nesse ponto, a existência do texto é silenciosa, silenciosa até o momento em que um leitor o lê.(MANGUEL, 2001, p.207)

Diante desta constatação, foram desenvolvidos trabalhos de semântica aberta, interpretativos plenamente a critério do leitor. Seja pela grande quantidade de combinações que possibilitam as frases soltas ou pela infinita capacidade de interpretação que um texto aberto oferece aos seus leitores, essa coexistência influenciou a criação em seu cerne e hoje fez surgir uma nova maneira de expressão.

Um dos capítulos finais (mas não o último) trata do reconhecimento explícito pelo escritor do poder do leitor. Aqui estão os livros deixados abertos para a construção do leitor, como uma caixa de Lego: o *Tristram Shandy* de Laurence Sterne, evidentemente, que nos permite ler de qualquer jeito, e *O jogo da amarelinha*, de Julio Cortázar, romance construído com capítulos intercambiáveis cuja seqüência o leitor determina à vontade. Sterne e Cortazar conduzem inevitavelmente aos romances da Nova Era, os hipertextos. O termo (conta-nos nosso autor) foi cunhado na década de 1970 pelo

especialista em computação Ted Nelson, para descrever o espaço narrativo não seqüencial possibilitado pelos computadores. Nosso autor cita o romancista Robert Coover, que descreveu assim o hipertexto num artigo publicado no *New York Times*: 'Não há hierarquias nessas redes sem parte de cima (e sem parte de baixo), na medida em que parágrafos, capítulos e outras divisões convencionais do texto são substituídas por blocos de texto e elementos gráficos do tamanho da janela, de valor semelhante e igualmente efêmeros.' O leitor de um hipertexto pode entrar no texto praticamente em qualquer ponto, pode mudar o curso da narrativa, exigir inserções, corrigir, expandir ou apagar. Esses textos também não tem fim, pois o leitor (ou o escritor) sempre pode continuar ou recontar um texto: 'Se tudo está no meio, como saber que acabou, seja você o leitor ou o escritor?' – pergunta Coover. 'Se a qualquer momento o autor é livre para levar a história a qualquer lugar e em quantas direções quiser, não se torna uma obrigação fazê-lo?' Entre parênteses, nosso autor questiona a liberdade implícita nessa obrigação.(MANGUEL, 2001, p.355)<sup>10</sup>

Reconhecido o caráter imersivo do texto e a relação de cumplicidade existente entre leitor e obra literária (mais do que a relação existente entre leitor e autor, como demonstrou Manguel), essa abertura para interpretação passa a não mais ser vista como um problema.

Se antes os interpretes eram pessoas selecionadas para repetir e explicar a história, se elas possuíam um compromisso ideológico com o texto (como no caso dos textos políticos ou religiosos), agora o poder da interpretação passa a ser libertador. Textos são escritos de maneira a propor uma organização própria por parte do leitor, mas isso não basta. Um novo meio surge e sua efemeridade e evanescência já lhe permitem a construção por parte do leitor, agora assumindo aos poucos o papel de agente. De qualquer modo, neste novo meio o caráter textual não deixa de existir, como prova Barros (1999, p.7): "(...) o texto só existe quando concebido na dualidade que o define – objeto de significação e objeto de comunicação (...)"

---

<sup>10</sup> Na citação acima o autor faz referência ao artigo de Robert Coover, "The end of books", em *The New York Times*, 21 de junho de 1992.

### 3. 2 INTERATIVIDADE

Do mesmo modo que os termos 'multimídia' e 'hipermídia' a palavra 'interatividade' vem sendo usada como um valorizador de produtos, projetos, propostas, embora muito raramente sua acepção respeite seu sentido original. Enquanto que os dois primeiros termos podem ser definidos, como por Lúcia Leão (1999, p.16), como o produto da junção de texto, imagem e som e o produto da junção de hipertexto<sup>11</sup> e multimídia, respectivamente, a interatividade possui interpretações e contextualizações bem mais controversas.

Para Leão (1999, p.34) a interatividade é possível desde a obra de arte até o CD-ROM de programação fechada. A autora manifesta sua discordância com relação à Millares<sup>12</sup>, quando este diz em seu artigo que a interatividade é literalmente impossível no meio programático. Leão justifica que *scripts* são concebidos com base nas escolhas dos usuários, possibilitando escolhas variadas, o que deveria bastar para um ambiente interativo. Afirma ainda que o usuário, ao deixar seus comentários e suas expressões está interagindo com o meio.

Há que se fazer um paralelo entre a autora e o primeiro a inserir a palavra 'interatividade' no vocabulário midiático em 1974, Raymond Williams, para mediar suas propostas.

Mas nós temos que distinguir entre tecnologias 'reativas' e 'interativas'. Atualmente, quase todo equipamento que vem sendo desenvolvido é reativo; o alcance de escolhas, em detalhes e em escopo, é pré-estabelecido.<sup>13</sup> (WILLIAMS, 2005, p.144)

Parece que do ponto de vista da escolha do usuário, um ambiente seria interativo desde que oferecesse infinitas possibilidades de caminhos a serem tomados, o que não ocorre atualmente pela limitação da própria programação. Ainda, precisa-se entender que a interatividade, em seu sentido pleno, não resulta apenas de escolhas, mas sim de modificações feitas pelo usuário no meio em si,

---

<sup>11</sup> Mencionado na citação anterior de Manguel.

<sup>12</sup> 1997 – segundo Leão em 1999, p.34.

<sup>13</sup> Traduzido do original em inglês: "But we have to distinguish between reactive and interactive technology. Nearly all the equipment that is being currently developed is reactive; the range of choices, both in detail and in scope, is pre-set."

como afirma Gláucio Barros (2008): “Por um prisma semiótico, por exemplo, a interatividade é percebida como uma ação através da qual o leitor se encontra fisicamente apto a realizar mudanças diretas no conteúdo dos discursos, articulando signos e suas interpretações.(...)”.

Entretanto, a interatividade pode ser dividida em níveis, como dito por Wilton Azevedo<sup>14</sup> da Universidade Presbiteriana Mackenzie em aula, e a interatividade cognitiva seria possível pela fruição artística, fosse ela visual, sonora, ou textual. Um leitor, por exemplo, poderia interagir cognitivamente com seu objeto de leitura se através dele fosse levado a imaginar suas personagens em outras posições ou papéis, seria levado, em outro exemplo, um apreciador pela música à fruição que o conduziria às terras mais distantes, à elevação ou mesmo ao terror. Essas classificações, todavia, dizem respeito à subjetividade do indivíduo, portanto tornam-se ainda mais complexas de serem limitadas por vias teóricas.

De qualquer modo as possibilidades de um ambiente interativo, ou de um ambiente reativo que ofereça um leque mínimo de escolhas para respeitar a vontade de seu usuário, são muitas:

Aparelhos reativos e interativos: aqui, claramente, existem acentuados efeitos alternativos sobre as instituições. A tecnologia tem possibilidades claras na informação e política da comunidade, e excepcionalmente em certos tipos de educação. O principal uso que será instituído, contudo, a menos que uma mudança política muito rápida ocorra, será comercial. Agências de propaganda já estão aprofundadas nas suas técnicas e possibilidades. O que importa, aqui, é como os consoles necessários são desenhados e como os computadores serão controlados e programados. A maior parte dos sinais agora diz que a definição efetiva será a das pessoas como consumidores reativos.<sup>15</sup> (WILLIAMS, 2005, p.151)

---

<sup>14</sup> Aula dada à turma do segundo semestre de 2007 na Pós Graduação em Educação, Arte e História da Cultura.

<sup>15</sup> Tradução do original em inglês: “Reactive and interactive devices: here, clearly, there are sharply alternative possible effects on the institutions. The technology has clear possibilities in community information and politics, and outstandingly in certain kinds of education. The main use that will be funded, however, unless some political change very quickly occurs, will be commercial. Advertising agencies are already deep in its techniques and possibilities. What matters, here is how the necessary consoles are designed and how the computers will be controlled and programmed. Most signs now are that the effective definition will be of people as reactive consumers.”

A partir dessa breve comparação entre os pensamentos de dois autores diferentes, cada qual em sua respectiva época, nota-se que nenhum deles descarta as possibilidades e potencialidades da interatividade, entretanto, fica comprovado que o ideal interativo, no que diz respeito aos aparelhos e à programação, está longe de ser concretizado. Se a interatividade da narrativa for pensada como um sistema de comunicação no qual um emissor constrói uma mensagem que é enviada, recebida e compreendida pelo receptor que a responde, é possível perceber que esta interatividade dá-se apenas entre duas inteligências comprovadas (e capazes de articulação).

Tal hipótese, levantada com base nos recortes vistos, pode ser complementada pelo tema que será visto a seguir, afinal se a interatividade da narrativa se dá entre duas formas de inteligência, cabe então ao desenvolvimento de uma inteligência artificial, capaz de interpretar a semântica e a semiótica do texto e responde-lo, a responsabilidade de tornar a interatividade homem-máquina algo possível e concreto.

### 3. 3 INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

O *emissor* ou *destinador* é o que emite a mensagem: pode ser um indivíduo ou um grupo (firma, organismo de difusão, etc). (...) O *receptor* ou *destinatário* é o que recebe a mensagem; pode ser um indivíduo, um grupo, ou mesmo um animal ou uma máquina (computador). Em todos estes casos, a comunicação só se realiza efetivamente se a recepção da mensagem tiver uma incidência observável sobre o comportamento do destinatário (o que não significa necessariamente que a mensagem tenha sido compreendida: é preciso distinguir cuidadosamente recepção de compreensão). (VANOYE, 1987, p. 15-16)

Embora o computador possa ser considerado como um receptor, ele não se encontra plenamente hábil para compreender a linguagem que recebe. A máquina está capacitada para receber um código e responder, de acordo com sua programação, a ele; entretanto não está dentre suas possibilidades, com a tecnologia hoje existente, abstrair significados ou articular os signos da linguagem. Distintamente, embora os animais não sejam capazes de compreender ou abstrair palavras (suas ações são mais designadas pela entonação dada a uma ordem e

pela memorização do som de uma palavra do que pelo que a palavra em si significa), eles possuem outras capacidades de compreensão que os habilitam a dar uma resposta coerente. Através do olfato, por exemplo, um cão é capaz de saber se estamos felizes, tristes, com medo ou até mesmo doentes e suas ações em resposta a essa constatação seriam coerentes, embora não se possa dizer que o animal compreendesse nosso código semântico se disséssemos que estamos “tristes”.

O que interessa, assim, ao estudo propriamente lingüístico são as formas de organização da linguagem para a realização de fins sociais (o que inclui, evidentemente, o estudo do sistema de signos de que nos valem). Isto é, seu objetivo é verificar como se conseguem realizar determinadas ações ou interagir socialmente através da linguagem (que é, em essência, também a preocupação da teoria dos atos de fala de Austin, Searle e suas variantes. (KOCH, 2000, p.13)

Ao se estudar, então, uma linguagem hipermidiática, como é o caso dos videogames, existe a preocupação com relação à maneira como são unidas as estruturas componentes do conjunto/ambiente. Um ambiente de jogo se dispõe de imagens, animações formadas por essas imagens que podem ou não usar recursos tecnológicos para criar a idéia de volume em três coordenadas (x, y e z); dispõe também de sons que devem dar coerência à mensagem que se pretende transmitir com aquele ambiente; e como não poderia deixar de ser, dispõe de texto em várias formas.

A linguagem é uma forma de atividade e, assim sendo, deve ser encarada como uma atividade em geral, e, mais especificamente, como uma atividade humana. Como tal, toda atividade verbal possui, além da motivação, um conjunto de operações que são próprias do sistema lingüístico e que representam a articulação das ações individuais em que se estrutura a atividade, e um objetivo final que, como o motivo inicial, tem um caráter basicamente lingüístico.(KOCH, 2000, p.14)

E suma a linguagem, mesmo a hipermidiática, é uma atividade humana. A máquina, ou a inteligência artificial, pode ser programada para responder e apreender respostas que são devolvidas da maneira que sua programação julgar mais adequada, entretanto essa programação não possibilita ao autômato articular os signos componentes da linguagem. Nessa instancia não se pode dizer que exista atualmente uma interatividade lingüística entre o humano e o código (programação),

o que não permite que exista também uma interatividade além da cognitiva no vídeo game, tal qual a que é propiciada pelo livro. A única interatividade que ultrapassa esta cognição dá-se unicamente pelo contato e socialização com outros jogadores, participantes do mesmo ambiente e contribuintes através de sua própria subjetividade.

Embora haja experimentos da capacidade do computador apreender conteúdo textual e devolver ao seu emissor original uma resposta, como é o caso dos Bots<sup>16</sup>, até hoje não foi possível programar uma máquina para compreender o significado das palavras e sua extensão significativa. Os Bots funcionam a partir de cálculos e devolvem respostas às perguntas ou às afirmações de seus emissores (os usuários) partindo da memorização de experiências passadas. Computadores são máquinas capazes de armazenar uma grande quantidade de texto (bem como qualquer dado convertido em código binário), especialmente os atuais. O que os Bots fazem é traçar uma média das respostas recebidas de seus usuários e pela frequência de respostas estimar a coerência, tudo a partir de funções que foram definidas pelo seu programador (ou pelos seus programadores, estimando-se que atualmente muitos programadores tenham trabalhado em conjunto para a melhoria dos Bots). Alguns Bots, os que possuem maior tempo de uso e desenvolvimento, conseguem ser realmente convincentes se o usuário não tentar aprofundar-se em uma conversa com eles (na verdade conseguem ser mais convincentes que algumas pessoas reais), entretanto nem mesmo estes, os que possuem um repertório mais extenso de frases, possuem a capacidade de compreender significados e articular signos.

Desse modo, até que uma máquina seja capaz de articulação, os seres humanos são os únicos capazes de interpretar realmente mensagens textuais, de refletir sobre elas e de devolver uma resposta que interaja socialmente com o interlocutor de maneira plena.

---

<sup>16</sup> Bots são programas de computador usados para simular conversas entre um ser humano e a máquina no qual ele roda. Sua programação se dá por uma base de cálculo fundamentada em probabilidade, traçada a partir de uma matriz, que permite à máquina especular o tipo de resposta mais lógico a oferecer ao seu "interlocutor". Um exemplo de Bot Chat pode ser encontrado no seguinte endereço eletrônico: <http://nlp-addiction.com/eliza/>.

### 3. 4 A EVOLUÇÃO DOS JOGOS NARRATIVOS

É interessante notar que, não por acaso, o livro de Julio Cortázar (1914-1984) “O Jogo da Amarelinha”, aparece na citação de Manguel como um prenúncio do hipertexto, um livro que, mesmo sendo impresso, possibilita ao seu leitor uma liberdade maior do que a dos livros tradicionais, oferecendo até mesmo a opção de quebra com a linearidade da leitura. Claro que as possibilidades de combinação deste livro também é finita, como o é a do hipertexto ainda hoje, entretanto muito é falado sobre as possibilidades oferecidas pela tecnologia digital sem que se faça menção a estes exercícios analógicos.

Depois deste livro (escrito em 1963), muitos outros livros chamados de ‘livros-jogo’ surgiram e exploraram as histórias com múltiplos finais até a exaustão. Tanto se esgotou este recurso nos livros (em especial na literatura infanto-juvenil), que hoje os livros-jogo são até mesmo mal vistos e mal compreendidos, sem que se compreenda o que a proposta de Cortázar significou. O autor proporcionou o conceito para que hoje fosse discutido o papel ativo do leitor (e não somente o passivo), o que pode, por sua vez, ter dado início aos primeiros jogos de RPG baseados em sistemas publicados em livros, sem mencionar o fato de que até hoje, nos videogames, se usam estruturas similares às utilizadas por Cortázar ao produzir uma história que poderia ser lida e interpretada de diversas formas (embora nos games, freqüentemente, a poética seja deixada um pouco de lado). Já em 1941, Jorge Luís Borges (1899-1986), havia apresentado uma narrativa multiforme chamada “O Jardim dos Caminhos que se Bifurcam”, com a diferença formal de que o livro se apresenta linearmente, embora traga os múltiplos pontos de vista das personagens que participam da trama.

Saber destes fatos, conhecer as origens do hipertexto e das narrativas multiformes é essencial para que se compreenda que muito do que se apresenta nos jogos de videogame não é tão inovador quanto se imagina. É até mesmo possível que a tecnologia disponível atualmente não esteja sendo aproveitada como deveria ou, melhor dizendo, não é totalmente aproveitada de todo. Isto, provavelmente dado o fato de que o desenvolvimento de narrativas digitais esteja

intimamente ligado às origens impressas e suas limitações, ao invés de buscarem um novo caminho possível. Isso posto, é claro, de modo geral.

A linguagem se comporta de maneiras diferentes de acordo com a função daquele que a utiliza, seja para a forma escrita, seja para a música ou para as artes visuais. Conceitos são selecionados, hierarquizados e ordenados; objetivos são traçados sejam eles condutores de um caminho que segue até uma meta ou abertos, facilitadores da reflexão do apreciador, leitor, usuário e cúmplice. Como existem regras básicas para a criação escrita, existem estruturas, potenciais e limitações dentro do ambiente de jogo, seja ele tradicionalmente oral, textual ou multimídia.

Com o surgimento das então nomeadas 'ficções interativas' (embora estas não fossem interativas de todo, vistas as anteriores conjecturas), os leitores passaram a sentir necessidade de participar mais ativamente das narrativas experimentadas. Os livros-jogo estavam, na verdade, bem longe de serem jogos propriamente ditos, já que nem sequer possuíam regras (sem mencionar o fato de que, com sua popularização e posterior banalização, havia quem dissesse que nem mais a categoria de 'livros' se designasse a eles). Nascia assim a necessidade de se criar regras que unissem o mundo da construção narrativa e dos jogos, um mundo que não dependesse apenas de regras para a criação de texto e que extrapolasse o jogo de palavras ou os jogos enigmáticos.

Com a publicação do suplemento chamado *Chainmail*, em 1971, destinado aos jogadores de jogos de estratégia de guerra (parecidos, em alguns aspectos, com o xadrez, porém mais fiéis à miniaturização de soldados e ao movimento de tropas específicas), surgiria o suporte para a criação das regras de *Dungeons & Dragons*. Dessa forma estaria resolvido o problema dos jogos de criação narrativa: seria adotado um cenário que poderia tanto ter sido adquirido na leitura do livro de regras, o qual traria uma ou mais propostas de ambientação, quanto poderia ter sido criado pelo Mestre de Jogo (*Game Master*) com ou sem a ajuda de seus jogadores; as personagens também poderiam ser criadas pelo Mestre ou pelos próprios jogadores, com atributos específicos que definem algumas de suas características físicas e psicológicas, tais como força, destreza e sabedoria, estas personagens

teriam histórias pessoais ao passo que o Mestre se preocuparia com o enredo principal do jogo; para os conflitos de opinião e embates físicos haveria a aleatoriedade dos dados, associada à relatividade das tabelas de dificuldade. De modo básico, assim funciona um RPG.

Tão logo surge um jogo associado a um processo narrativo, surgem vertentes que contestam ou defendem a ligação entre narrativa e jogo. É muito difícil precisar qual destas vertentes está correta, se é que alguma delas está plenamente acertada. Em fóruns da área de *game design* e publicações relativas, há quem perca a cabeça e a postura durante estas contentas sem que se chegue a um resultado pontual. É mesmo possível que jamais se descubra qual dos dois grupos, ‘narratologista’ ou ‘ludologista’, esteja correto, talvez pelo fato de que a narrativa possa ser vista mais como um jogo, pela sua própria estrutura baseada em regras e facilitadora de expressão, do que como estando dentro dele.

Se por um lado, para ludologistas inflamados como Eskelinen<sup>17</sup> (2004, p.42), o jogo nada tem de narrativa e jamais poderia ter, por outro teóricos narratologistas como Aarseth (Idem, p. 45) afirmam veementemente o contrário.

(...) Uma história, um cenário ou um enredo não bastam. Uma seqüência de eventos publicados constitui um drama, uma seqüência de eventos tomando palco em algum lugar uma performance, uma seqüência de eventos recontada uma narrativa, talvez uma seqüência de eventos produzida pela manipulação de equipamentos e seguindo regras formais constitua um jogo. Isso é muito trivial mas crucial; há séries e seqüências de eventos que não se tornam ou formam histórias.(...)<sup>18</sup> (ESKELINEN, 2004, p.37)

Talvez o mais impressionante nessa discussão seja o fato de que grande parte dos argumentos utilizados pelos dois lados não se anule mutuamente. O que Eskelinen defende neste parágrafo está fundamentalmente correto, porém talvez ele tenha se esquecido de observar que nem sempre palavras ou seqüências de

---

<sup>17</sup> Ambos são contribuintes da publicação organizada por Wardrip & Harrigan que consta como referência deste trabalho.

<sup>18</sup> Traduzido do original em inglês: “A sequence of events enacted constitutes a drama, a sequence of events taking place a performance, a sequence of events recounted a narrative, and perhaps a sequence of events produces by manipulating equipment and following formal rules constitutes a game. This is really very trivial but crucial; there are series and sequences of events that do not become or form stories.”

eventos recontados formam uma narrativa. Tal como ele defendeu que os jogos necessitam de regras para gerar uma seqüência de eventos, também é fato que para a narrativa existir também haja regras.

No contexto dos jogos de computador (e em muitos outros contextos também) história e narrativa aparentam ser um fenômeno extremamente antigo, abrangendo toda a história da mídia, e numerosas tecnologias de mídia. Mostre-me um meio que não se adapte à narrativa: é provavelmente um meio completamente inútil. Jogos de computador, com dificilmente quarenta anos de história, representam meros segundos finais de uma longa história evolucionária da narrativa. Claramente, quando comparamos histórias à jogos de computador, as histórias retêm uma posição muito mais forte, que os jogos não conseguem nem sonhar atingir num futuro próximo. Bem, essa é a versão otimista. Alguns vêem isso em termos pessimistas; nas palavras de um proeminente teórico literário escandinavo, jogos de computador são um sinal da decadência cultural. Talvez eles precisem então de um novo nome – que tal “narrativas interativas”?<sup>19</sup> (AARSETH, 2004, p.45-46)

A hipermídia é um meio extremamente versátil, seu filho mais pródigo e promissor, o videogame, tem se mostrado extremamente adaptável aos anseios e desejos de seus usuários, os jogadores. Se o videogame é capaz de conduzir por uma seqüência de eventos lógicos, que formam um contexto e contam uma história, parece claro que ele é capaz de transmitir uma narrativa existente. Ele poderia facilmente, então, através de indivíduos conectados (inteligências passíveis de troca e de aprendizado) propiciar a construção de uma narrativa interativa. Realmente não importa se os jogos eletrônicos foram funcionalmente criados para ser meras repetições de tradicionais sistemas de diversão fundamentados em regras. Os jogos eletrônicos são desenvolvidos para os jogadores, para o que é esperado deles: diversão, imersão, cognição e fruição.

---

<sup>19</sup> Idem: “In the context of computer games (and in most other contexts as well) stories and storytelling appear to be extremely old phenomena, spanning all of media history, and numerous media technologies. Show me a medium not suited to storytelling: it is probably a completely useless one. Computer games, with scarcely forty years of history, represent a mere last few seconds in the long evolutionary history of storytelling. Clearly, when we compare stories to computer games, stories hold a much stronger position, which games cannot dream of reaching in the near future. Well, that is the optimistic version. Some see it in pessimistic terms; in the words of a proeminent Scandinavian literary theorist, computer games are a sign of cultural decay. Perhaps they need a new name – how about ‘interactive narratives’?”

O próprio game designer Chris Crawford (2004, p.45) reflete sobre o que é dito por Arseth, exemplificado na citação anterior, quanto à questão das narrativas interativas:

(...) Essa suposição é certamente divulgada de maneira ampla, e parece justificada pela nossa completa falha em produzir um produto de narrativa verdadeiramente interativo. De qualquer modo, precisamos apenas contemplar o processo pelo qual um avô conta uma história de dormir à uma criança para perceber que as narrativas interativas tem estado conosco há muito tempo. Nossa tarefa é desenvolver um algoritmo que capture as regras dramáticas usadas nessas práticas. Um algoritmo desses está certamente além de nosso alcance no momento, mas não podemos ser apressados a ponto de assumir que ele é inatingível. Dêem-nos algum tempo, nós podemos fazer isso.<sup>20</sup>(CRAWFORD, 2004, p.45)

Para Crawford a solução das narrativas interativas está no algoritmo<sup>21</sup>, na lógica de programação. Possivelmente, será necessário apelar para este recurso quando houver intenção em desenvolver um ambiente povoado por inteligências artificiais capazes de respostas dramáticas às ações dos jogadores. Atualmente, com as limitações existentes quanto ao desenvolvimento de inteligências capazes de abstração, há que se contar com a própria inteligência humana para solucionar a questão da interatividade. Portanto, existem ambientes reativos, porém com elementos de socialização que possibilitam a interação entre inteligências reais.

Então, do ponto de vista das regras, tanto os jogos quanto as narrativas as possuem para sua existência. Um jogo sem regras não pode ser chamado de jogo, pois ainda que suas regras sejam flexíveis ou mutáveis, ou ainda, precisem ser adivinhadas, elas existem para equilibrar o ato de jogar. Da mesma forma, uma narrativa não é formada de palavras atiradas a esmo, para ter coerência e proporcionar fruição expressiva, ela deve existir baseada em estruturas de construção, nem que seja para propositalmente quebrá-las, criando novas estruturas (como o faz a poesia concreta, por exemplo).

---

<sup>20</sup> Ibidem: "This assumption is certainly widely shared, and seems justified by our complete failure to procedure a truly interactive storytelling product. However, one need only contemplate the process by which a grandparent might tell a child a bedtime story to realize that interactive storytelling has been with us a long time. Our task is to design algorithms that capture the dramatic rules used in such practices. Such algorithms are certainly beyond our grasp just yet, but we should not be too hasty to assume them ungraspable. Give us some time; we can do it."

<sup>21</sup> Algoritmo é um recurso procedimental definido através de programação para executar uma operação específica.

A questão da linearidade é apresentada como outra grande questão dos ludologistas quando à impossibilidade da integração entre jogos e narrativas. É dito pelos ludologistas que o jogo é oposto à linearidade. Aqui, seguindo a linha de pensamento de Huizinga, que diz que o jogo não encontra oposição possível, é fácil quebrar este argumento: as regras de um jogo existem sempre antes dele se iniciar, e não depois, este fato é linear. Ainda que se jogue um jogo, e se aprenda as regras durante o jogar, elas já existem antes do exercício do jogar. Haja visto que nem mesmo os ludologistas contradizem a necessidade das regras em um jogo.

Não bastasse este fato, no caso dos videogames, a linearidade está presente desde a codificação, feita linearmente. Por mais que se diga que o hipertexto e o meio digital, de modo geral, não são lineares eles são lidos de maneira linear. O código pode ser composto de módulos que alternam seu funcionamento de acordo com a necessidade, mas a partir do momento em que eles são executados, estão produzindo um rastro linear. O código, tal como as regras, também é criado (e testado) antes que se exerça o jogo. Esta preocupação com a linearidade da narrativa, deveria ser então a preocupação com a linearidade de modo geral. Diferentemente dos módulos e da programação, entretanto, as narrativas criadas pelos jogadores não possuem, necessariamente, um fim. Estas narrativas também deixam um rastro linear, mas não necessariamente têm o que os ludologistas definem por linearidade como sendo um produto com começo, meio e fim. Os módulos da programação nem sempre se apresentam de maneira ordenada, tal como as histórias multifacetadas dos jogadores nem sempre se apresentam em uma ordem pré-estabelecida.

Partindo destes exemplos pode-se perceber que esta discussão vai longe, e aqui nem sequer há necessidade de estender este assunto. Os ludologistas, tanto quanto os narratologistas, parecem pecar por discutir os pormenores da narrativa nos jogos, optando por limitar tanto o que significa o jogo quanto o que significa a narrativa. Parece mais acertada a visão de Huizinga, defensor da diversidade e do dinamismo do jogo, o qual não encontra oposição, mas modos de apresentação e de existência.

Isto posto, não é difícil compreender o sucesso de um sistema que une a narrativa expressiva, permissora da criatividade dos jogadores para com os papéis de suas personagens, e a mecânica de jogo que apela ao equilíbrio da aleatoriedade aliada às características físicas e mentais estipuladas pelos jogadores às suas personagens. Tudo acordado e muito justo, conforme as regras. Mas mesmo neste jogo formalmente equilibrado há diversas maneiras de se jogar, nuances que se modificam conforme o grupo no qual o jogador se insere. Um claro exemplo de desdobramento dos jogos de RPG que se apropriam dos sistemas *D&D* (nome pelo qual os jogadores se referem ao *Dungeons & Dragons*) é o chamado LARP: *Live Action Role Playing*, podendo ser traduzido por algo como 'interpretação em tempo real'. Nesta vertente os jogadores não apenas constroem personagens para si e interpretam suas falas, mas também se travestem destas personagens e agem como elas, da mesma forma que o fazem os atores. Nem sempre o LARP é acompanhado do *costume*, ou seja, da fantasia com a qual o jogador se traveste em personagem, mas é largamente conhecido por isso. De fato, no LARP, vestir-se como a personagem faz parte da diversão.

Um outro exemplo de uso para este sistema são as adaptações feitas pelos jogadores para satisfazer o desejo de interpretar uma história já existente. Isso é feito com romances, seriados, filmes e histórias em quadrinhos, qualquer referencial que o jogador possua e deseje desenvolver fora de seu suporte original. Estes desdobramentos, tanto foram reconhecidos pelos criadores dos jogos de RPG que novos sistemas foram criados especificamente para se jogar em determinados cenários, nos quais são necessários, por exemplo, cálculos dos danos causados por armas de fogo ou bombas, caso os jogadores estejam buscando um gênero de ação atual. Não somente novos sistemas foram desenvolvidos (e continuam sendo), como sistemas existentes passaram a ser adaptados de acordo com os desejos dos jogadores, demonstrando a versatilidade dos jogos interpretativos. Independentemente dos sistemas, que surgem após a expressão das necessidades e desejos dos jogadores, grupos de jogo se comportam de maneiras diferentes porque possuem referenciais e objetivos variados. Um grupo pode experimentar um jogo no qual a dramaticidade das narrativas é densa e o sistema de batalhas é posto em segundo plano, enquanto outro pode se dedicar quase que exclusivamente aos

conflitos e às guerras simuladas. Aliás, simulação parece ser a chave para se discutir a interpretação, a *mimesis* dos jogos narrativos.

Os desdobramentos apresentados para os jogos de RPG tornaram-se precedentes para a criação de um ambiente virtual no qual se pudesse jogar e interpretar. Os chamados MUDs, ou *Multi-Users Domains*, são domínios, ou espaços virtuais, onde vários usuários se conectam com um propósito específico, aqui, o dos jogos. Inicialmente, estes domínios se baseavam unicamente em locais de envio e recebimento de texto, como ainda hoje existem muitos. Com o desenvolvimento tecnológico os MUDs puderam se atualizar e chegar a proporcionar mundos inteiramente novos para o relacionamento de seus usuários. Independente das limitações específicas de cada MUD, os jogadores podem criar suas personagens e interpretá-las por um período indeterminado, o que faz cair por terra o conceito da narrativa finita como demonstrativa da restrição linear. Histórias são construídas coletivamente e paralelamente, sem que esta experiência dê sinais de quando se esgotará. Além disso, o potencial criativo dos jogadores não é afetado pela tecnologia, haja visto que muitos MUDs limitados tecnologicamente proporcionaram a criação de narrativas profundas, enquanto que outros, mais bem servidos dos benefícios evolutivos da tecnologia, sequer produziram histórias consideráveis. O jogador é a chave da criação e seu desejo é o único que diz respeito à qualidade da criação narrativa que surgirá, desejo aliado à habilidade de aprender e se desenvolver constantemente.

Embora a estrutura hipertextual não seja tão inovadora, como visto, o advento do hipertexto mudou uma vez mais os hábitos de leitura da sociedade. Já foi possível acompanhar uma explicação de como os livros deixaram seu lugar de objeto proibido e até mesmo sagrado para fazer parte do dia-a-dia das pessoas comuns. O computador fez este mesmo caminho, enquanto meio de informação e, posteriormente com a internet, de comunicação. Antes, destinado para poucos, o computador encontra-se presente na vida de grande parte da sociedade contemporânea. O hipertexto possibilitou o hábito da leitura por 'navegação', conforme as informações se mostram de diversas maneiras aos olhos e ouvidos do leitor/usuário, é possível escolher quando continuar e parar, para onde ir e quando ir. Textos, antes complementados apenas por imagens, agora podem também ser

adornados por sons, vídeos e ações programáticas. Essa é a maneira frenética de adquirir informações atualmente, e de expressar determinados conhecimentos. Os MUDs, então, enquanto estruturas de expressão, colocam seus usuários no papel dos contadores de história. Em tempo real, narrativas são construídas, nos jogos e nas salas de bate-papo, nos ambientes virtuais e nos simples sistemas de comunicação instantânea: há possibilidade de simplesmente comunicar, mas quantos usuários não interpretam constantemente seus papéis, mimetizando, mesmo sem estar jogando.

O espaço virtual passa a ser um palco, onde chega a ser difícil distinguir quando as informações transmitidas são verdadeiras e quando são falsas. Nessa instância o jogo chega até mesmo a ser mais sincero, pois nele existem regras, e nele se sabe que o que é dito está sendo interpretado, que as personagens não passam disso. Embora, até mesmo o jogo possa sofrer subversão graças aos desejos dos jogadores, que se realizam através de suas personagens e desconhecem os limites da *mimesis*, da ilusão. Por este fato existir dentro e fora do ambiente de jogo, como bem pontuou Platão, se faz desnecessário discutir o peso do jogo em expressões de desejos desenfreados de realização.

### 3. 5 JOGOS NARRATIVOS E SEUS ELEMENTOS SOCIALIZADORES

Definindo o discurso como uma seqüência de situações ou de eventos em que vários participantes apresentam textos como 'ações discursivas', Beaugrande & Dressler consideram a atividade verbal como uma instância de planejamento interativo. Por isso, incluem, entre os critérios ou padrões de textualidade, a 'intencionalidade/aceitabilidade'. Segundo eles, a intencionalidade, em sentido estrito e imediato, diz respeito ao propósito dos produtores de textos de fazer com que o conjunto de ocorrências verbais possa constituir um instrumento textual coesivo e coerente, capaz de realizar suas intenções, isto é, atingir uma meta especificada em um plano; em sentido amplo, abrange todas as maneiras como os sujeitos usam textos para perseguir e realizar seus objetivos. A aceitabilidade, por sua vez, refere-se à atitude cooperativa (c.f. Grice) dos interlocutores, ao concordarem em "jogar o jogo", de acordo com as regras e encararem, em princípio, a contribuição do parceiro como coerente e adequada à realização dos objetivos visados. (KOCH, 2000, p.18)

A citação acima define perfeitamente o mesmo princípio de intencionalidade e aceitabilidade que existe no acordo entre os jogadores de jogos narrativos. As ações discursivas nada mais são que ações das personagens criadas pelos jogadores que descrevem um texto em tempo real conforme vivenciam, através de seus avatares<sup>22</sup> presentes nos MUDs, as experiências que se propuseram a aceitar. O mesmo vale, é claro, para os jogadores dos RPGs tradicionais, que interpretam verbalmente as ações de suas personagens, bem como expressam suas falas. Não existe o jogo narrativo sem a intencionalidade, e não se pode realizar ação alguma sem a aceitabilidade dos outros jogadores, sendo que a não-aceitação, significa uma quebra para com a ilusão do jogo proposto.

Há também uma intencionalidade no próprio cenário proposto, que o jogador pode aceitar ou não. Para que o jogo possa acontecer é preciso que este cenário ou ambientação seja previamente aceito e, se o cenário mostrar-se incoerente, é bastante possível que o jogador perca o interesse pela continuidade da narrativa. O ambiente, em especial aquele proposto nos jogos eletrônicos, não dispõe de aceitabilidade quanto às ações diversas dos jogadores que dele participam. Um jogador pode, no máximo, tomar uma ação que estaria prevista pela programação do ambiente, mas jamais poderia esperar da máquina, do código, suficiente articulação ou discernimento para compreender uma ação não prevista em sua programação. É justamente por isso que quando um jogador se dirige a uma personagem controlada por programação, suas opções de ação se limitam a um conjunto de possibilidades finitas e pré-definidas.

Poder-se-ia, assim, conceituar o texto como uma manifestação verbal constituída de elementos lingüísticos selecionados e ordenados pelos falantes, durante a atividade verbal, de modo a permitir aos parceiros, na interação, não apenas a apreensão de conteúdos semânticos, em decorrência da ativação de processos e estratégias de ordem cognitiva, como também a interação (ou atuação) de acordo com práticas sócio culturais.(KOCH, 2000, P.22)

---

<sup>22</sup> O *avatar* é a manifestação da personagem de um jogador em diversas instâncias. Pode ser simplesmente a personagem criada para um jogo narrativo tradicional ou a manifestação visual da personagem criada num ambiente virtual.

Mais uma vez fica clara a intenção sócio cultural do texto e a interação como característica dos participantes dessa intenção. A programação dos jogos eletrônicos, então, não cria o texto pois não possui ainda tal intencionalidade.

Para ser um bom jogador há que se conhecer mais do que regras gramaticais (variantes em cada idioma) e ter noção básica da intencionalidade da criação, deve-se conhecer as estruturas que formam o texto e, em especial, como manter a relação social com os outros jogadores. Para tal, a sutileza argumentativa é essencial. Certamente não se pode simplesmente assumir que jogadores assimilam ideologias simplesmente jogando, pois para que se participe de um jogo narrativo é primário que se saiba a diferença entre “ser” e “fingir ser” uma personagem. Para interpretar um assassino é bastante provável que o jogador precise buscar conhecer as motivações passíveis de levar um indivíduo ao crime, motivações tais que poderiam ir do interesse material à loucura, o que não quer dizer, entretanto, que o jogador tenha pré-disposição a concordar com os atos da personagem que interpreta. Como um bom ator que convence de seu papel, o jogador precisa compreender aquela personagem que irá controlar para tornar-se convincente e receber a aceitação contextual de seus colegas de jogo. Há benefícios nisso que somente a interpretação poderia trazer: o jogador passa a exercitar sua empatia, ao colocar-se na ‘pele’ de outrem. Enquanto que em alguns momentos ele agride, pode passar no momento seguinte ao papel de vítima e isso o fará compreender a dor do próximo sem que ele precise sofrer malefícios na realidade.

Todas essas possibilidades, entretanto, se dão de modo bastante sutil nos jogos narrativos comerciais. Não se pretende, em momento algum, trabalhar os desvios psicológicos dos jogadores em jogos abertos à toda sorte de público. Entretanto, como já foi feito com os jogos teatrais, nas mãos de um bom psicólogo ou educador o jogo narrativo poderia agir como uma ferramenta bastante útil no tratamento de sociopatias brandas, especialmente em crianças e jovens. O jogo tem o poder de tocar e interessar aos jovens e através dele fica muito mais fácil travar um diálogo figurativo. Em especial o jogo de interpretação, que deriva das brincadeiras de faz-de-conta das crianças nos primeiros anos de aprendizado, é capaz de tocar e envolver pela facilidade com que se apresenta aos jogadores.

Claro que nos jogos narrativos que dependem de uma mecânica, aliam-se a essa facilidade alguns elementos desafiadores.

A noção de 'polifonia', elaborada por Oswald Ducrot e, entre nós, por Carlos Vogt, pode ser definida como a incorporação que o locutor faz ao seu discurso de asserções atribuídas a outros enunciadores ou personagens discursivos – ao(s) interlocutor(es), a terceiros ou à opinião pública em geral. (KOCH, 2004, p140)

A polifonia define, então, o conjunto de pensamentos, opiniões que influenciam a formação do discurso individual. Este passaria a ser uma manifestação do pensamento do outro instaurado no do sujeito e dele inseparável. É possível observar esse fenômeno polifônico na criação textual dos jogos narrativos, em especial por que o texto escrito gerado das interpretações, bem como a história narrada nos jogos interpretativos tradicionais, não possui apenas um autor, mas muitos. Cada indivíduo age, através de seu avatar ou de sua interpretação, conforme a índole de sua personagem. Fazendo leituras por camadas dos textos gerados nos MUDs, por exemplo, pode-se observar os múltiplos pontos de vista que se desdobram dentro de uma mesma história escrita por vários autores controlando diferentes personagens. Diferentemente da atuação linear da peça teatral ou da filmagem, o jogador tem a possibilidade de criar estes desdobramentos, modificá-los a medida que a história coletiva avança. Tanto para quem escreve quanto para quem lê e participa do texto de outro o resultado é surpreendente (quando há o mínimo de profundidade e interesse na produção do enredo). Esta produção, porém, depende basicamente da compreensão das estruturas sociais, textuais e de jogo.

Os jogos, sejam eles quais forem, agem de maneira socializadora partindo do pressuposto que a principal intenção existente nesta atividade é a diversão. De modo geral, os jogadores se unem para se divertir (e aqui se desconsideram os jogos movidos primordialmente pela compensação, pois estes, em grande parte das vezes, são destituídos de sua função de divertimento e envolvem interesses fortes) e não para julgarem-se mutuamente. Através dos jogos as pessoas conhecem um pouco melhor a si próprias, suas habilidades e suas fraquezas, o que é bastante positivo para o crescimento individual e a adaptação social.

Como expresso, nos jogos narrativos os participantes ainda tem a preocupação de interpretar personagens que, por mais fantasiosas que sejam, refletem os interesses daquele jogador no momento. Se interpretar um vilão pode trazer alguns benefícios quanto ao poder da personagem controlada, por outro lado o jogador é levado a perceber que é colocado em oposição aos seus colegas. São delineadas as noções do que é bom e do que é ruim pelos próprios participantes. Questionamentos são feitos e destes sempre surge o aprendizado.

### 3. 6 AMBIENTES DIGITAIS

Janet Murray (2003, p. 78) define os ambientes digitais através de quatro propriedades: os ambientes digitais são procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos. Através dessas propriedades torna-se mais fácil compreender a que se faz referência ao mencionar os MUDs ou os videogames enquanto ambientes.

A propriedade procedimental do ambiente digital, por exemplo, diz respeito a capacidade do ambiente ou programa em corresponder ao esperado de acordo com uma série de regras e procedimentos que foram estabelecidos. As inteligências artificiais conhecidas atualmente são procedimentais, pois dependem de um conjunto de regras específicas para responder conforme o esperado a impulsos inseridos pelo usuário.

Da mesma forma os ambientes respondem de maneira esperada aos impulsos que os jogadores inserem ou acionam. Essa possibilidade de inserir impulsos é o que torna um ambiente digital participativo. O ambiente, depois de desenvolvido, aguarda que sua programação seja acionada para poder reagir conforme o esperado pelos seus criadores. Esta sensação de participação e resposta é o que pode ser confundido de certo como com a interatividade. Há quem defenda que esta simples ação e reação pode ser considerada como interação, mas como visto, neste estudo trata-se a interação de maneira mais distinta. Essa reação, ainda, dá-se de maneira limitada pelo procedimento, como já dito.

A participação se dá dentro de um espaço. Seja o ambiente baseado em texto puro ou seja ele uma proposta tridimensional de um mundo virtual, este local onde o usuário participa pode ser considerado um espaço. É mais fácil e mais claro se pensar no espaço quando ele se parece com alguma coisa da qual o usuário tenha referência, daí o exemplo do sucesso do *Desktop* dos sistemas operacionais.

Por fim, todas essas propriedades se dão graças a capacidade do ambiente digital em armazenar informações, pois este tem propriedade enciclopédica. Um ambiente digital, é por si só, um conjunto de informações organizado de forma coerente e muitas vezes, este ambiente além de funcionar com base nessas informações também permite ao usuário armazenar outras informações, como arquivos de jogo, informações sobre personagens, mensagens, textos, tudo variando conforme a funcionalidade do próprio ambiente.

Diante dessas especificidades de um ambiente digital, torna-se mais coeso pensar em um MUD e na possível imersão que existe do usuário nele. Um jogador que posiciona seu avatar em um ambiente digital que propõe um jogo, pode se considerar imerso, através dessa representação, em um diferente mundo. A segurança neste mundo novo apresentado dá-se pela existência de uma 'quarta parede', um referencial ou uma âncora para o fato de que aquilo no qual se está participando, não é totalmente real. No caso dos ambientes digitais a quarta parede pode se dar simplesmente por todo aparato necessário para se fazer a conexão com o próprio ambiente: o computador, o console de videogame ou, no caso dos ambientes de 'realidade virtual', todo o aparato utilizado para ligar o usuário ao mundo que irá experimentar. Essa sensação de segurança é o que faz os usuários se sentirem tão confortáveis nos MUDs. Isso pode ser, de certo modo, algo positivo por facilitar o processo de imersão e de engajamento, porém também pode ser visto como algo negativo se o usuário sentir-se relaxado ao ponto de acreditar que os MUDs podem ser vistos como escapes constantes para os problemas da vida real.

Sherry Turkle (1995, p. 186) faz um alerta quanto a distorção que é feita dos jogos de interpretação *Online*, os quais acabam se tornando vidas paralelas de seus participantes. A autora apresenta, de maneira imparcial, tanto exemplos positivos do uso dos jogos interpretativos e dos MUDs, como exemplos negativos ao narrar as

experiências de jogadores de RPG. Por um lado ela apresenta a situação de uma jogadora que lida com um problema de relacionamento com a mãe em um exercício de LARP, expressando seus sentimentos, enfrentando e vivenciando a questão real com a ajuda de seus amigos em uma experiência metafórica. O exercício se deu de maneira natural e nem ao menos foi planejado para obter resultados positivos, mas dada a reflexão feita pela jogadora e sua postura, o exercício do LARP resultou em ações positivas na vida desta. Isso não quer dizer que toda experiência semelhante dê resultados positivos. Há muitos casos em que ocorre exatamente o oposto. Por essa razão se faz necessária a presença de um terapeuta em qualquer jogo dramático ou RPG que seja executado com a intenção de colocar o jogador no papel de uma personagem em experiência que lhe seja relativamente traumática. O poder do relacionamento entre jogador e personagem é grande, a ligação e a troca feitas são naturais, e a experimentação e posterior reflexão devem ser feitas com cautela.

Nos MUDs, Turkle apresenta situações igualmente conflitantes quando descreve o caso de um jovem que foge de seus problemas reais através de um RPG e de outro que aprendeu a lidar com a responsabilidade através desta experiência. No primeiro caso o rapaz abandona o colégio, as amizades e a família na vida real para se dedicar quase que integralmente à uma vida paralela de sua personagem no MUD. O interessante é que com o tempo, isso deixa de fazê-lo feliz e satisfazê-lo, ao passo que mesmo os outros jogadores têm dificuldade em se relacionar com sua postura autoritária e inflexível. No segundo caso, o rapaz se volta para os MUDs quando enfrenta o isolamento de ser um calouro no colegial, porém neste ambiente ele desenvolve habilidades de um organizador e socializador, conseguindo uma posição como um dos moderadores. Ao contrário de fugir, o jogador conseguiu desenvolver habilidades e enfrentar seus problemas sociais, obtendo um resultado positivo.

Da mesma forma que os RPGs tradicionais, osLARPs ou os teatros dramáticos, os MUDs não devem ser usados para lidar com traumas ou disfunções sociais sem o auxílio de um terapeuta. Infelizmente, como em outros tipos de escape (álcool, drogas, etc), a facilidade de engajamento proporcionada pelos ambientes digitais torna a fuga dos problemas reais algo de comum ocorrência. Muitas vezes os relacionamentos via MUD têm um andamento bem mais fácil do que os da vida real,

embora estes, de certo modo, também façam parte da vida fora dos MUDs, chegando a provocar danos reais quando mal utilizados. Diferentemente, porém, de escapes que fatalmente possuem destinos desastrosos, os MUDs possuem uma chance de possibilitar o enfrentamento dos problemas e ajudar seus participantes a emergirem com uma solução. Sem a ajuda de um conselheiro ou de um terapeuta, porém, o participante ou jogador pode estar mais sozinho do que nunca, e é assim que ele se sente depois de satisfeitos os seus desejos ilusórios de poder e de controle.

### 3. 7 VIDEOGAMES NARRATIVOS E MMOs

Vendo pelo ângulo da interatividade cognitiva, pode-se considerar que o ato da leitura não seja tão passivo quanto parece, mesmo porque a leitura de um texto, bem como a apreciação de uma obra visual ou musical, está entregue às considerações do intérprete. No RPG tradicional, a necessidade de levar adiante esta interpretação e transformá-la em uma criação paralela criou as adaptações dos sistemas de jogos narrativos, ou ainda a geração de sistemas específicos para dar continuidade em forma de jogo à conhecidas obras formalmente lineares.

Pode-se dizer que na mesma categoria de linearidade formal definida pelos ludologistas (uma obra com começo, meio e fim) estão os videogames de aventura (*Adventures*) e os de RPG solitários, ambos encontrados tanto para computador quanto para console. Nestes gêneros, o jogador assume o controle de uma personagem, pré-definida ou não, e realiza tarefas específicas para dar continuidade ao fluxo da história. Quanto a esta categoria há grandes problematizações, principalmente quando se espera uma interatividade que inexiste em um sistema que pode ser denominado de reativo.

De modo geral, tanto o *game* de RPG solitário quanto o *adventure*, são uma espécie de transposição estrutural do livro-jogo para um novo meio. Eles costumam oferecer uma sorte de opções para os jogadores, que podem levar a caminhos diferentes ou fazê-los retornar alguns passos na história do jogo. Uma das maiores reclamações em jogos assim é o fato de que freqüentemente exista apenas uma

decisão correta a ser tomada diante de determinados problemas, o que cede ao jogo um aspecto 'truncado'. Por outro lado, pelo fato destes jogos terem suas opções limitadas pela programação e pelo desenvolvimento, eles possuem algumas vantagens na sua ambientação. O *game designer* acaba prevendo e especificando as possibilidades que o jogador terá antes da produção do jogo, assim os desenvolvedores e artistas podem trabalhar na forma de uma maneira mais detalhista, ambientando melhor o jogador. Os aspectos visuais são respeitados e extremamente valorizados, bem como a trilha sonora, que pode ser composta para atingir o clímax dos momentos de suspense. Outra possibilidade criativa são as cenas de computação gráfica previamente renderizadas, animações cinematográficas que mostram alguns momentos de diálogo ou ação das personagens sem o controle do jogador.

É possível compreender que estes gêneros possuem, então, suas possibilidades e limitações. A exemplo das cenas de computação gráfica (também chamada de CG), há duas possibilidades resultantes que variam em função da maneira como os desenvolvedores, artistas e *game designers* trabalharam: quando bem produzida, a cena de CG possibilita manter a continuidade da história, prendendo a atenção e impressionando o jogador, o que atíça ainda mais a vontade de jogar; quando mal trabalhado, porém, o uso da CG pode trazer prejuízos ao jogo e até mesmo desestimular o jogador. Como o jogador perde o controle de sua personagem, se ela tem um comportamento totalmente discrepante com o restante do jogo controlado pelo jogador, ele pode sentir algo semelhante à vitimização de uma 'traição'. Na CG uma personagem não poderia, por exemplo, demonstrar muito mais poder do que o que possui quando o jogador a controla. Se apenas quanto ao uso das CGs tanto precisa ser considerado, que dirá quanto aos outros elementos presentes na composição de um videogame destes gêneros, tais como personalização de avatares, organização de inventários, coleta de itens e, principalmente, progressão na história.

Para Greg Costikyan (2007, in Harrigan & Wardrip-Fruin, p. 8) as histórias destes jogos podem ser comparadas às "contas em um fio", como num colar. Esta comparação deu-se não somente pelo fato dos eventos se desencadearem de maneira progressivamente linear, mas também por uma característica recorrente dos

videogames de RPG solitários e *adventures*: determinados eventos das histórias só se tornam passíveis de acesso após a conclusão de uma tarefa específica para a qual existe apenas uma solução. No início do jogo, ou na primeira ‘conta’, uma situação e um problema são apresentados. O jogador é obrigado a descobrir a maneira correta de responder àquele problema para solucioná-lo. Isso, muitas vezes, só é possível a partir de tentativas e erros, e o que acaba realmente acontecendo é o que *game* ‘programa’ o jogador. Se os *games* deste caso respeitassem a subjetividade dos jogadores, eles aceitariam respostas criativas, ao invés de condicionar aos jogadores do modo como foi explicado.

Muitas vezes esta manifestação de subjetividade não é possível, dadas as limitações apresentadas, por outro lado, é possível fazer com que o jogador sinta-se mais respeitado nesse sentido se forem oferecidas a ele algumas opções de ação, no lugar de uma e se lhe for oferecida a possibilidade de simplesmente ignorar a tarefa e continuar seguindo o curso do jogo. Isso, não somente é plausível, como já foi feito algumas vezes: são chamadas de *quests* as atividades que o jogador pode ou não realizar sem interferir com o andamento do enredo principal do *game*. As *quests* abrem a possibilidade de quebrar com a linearidade formal do jogo, ao passo de que elas se fundamentam em histórias paralelas à principal, como nas narrativas multiformes. Estas, não existem apenas nos videogames de RPG solitários ou *adventures*, mas foram transpostas também para os MUDs.

Ao tratar dos MUDs que se dedicam a proporcionar um mundo cuja proposta é o exercício de um jogo coletivo, a terminologia mais comum é a dos *Multiplayer Online Games*, ou MMOs. Estes jogos propõem um mundo que pode ou não se espelhar de algum modo no chamado ‘mundo real’, bem como oferecem ao jogador um enredo principal bem delineado, o que motivaria os participantes deste ambiente. A partir disto o jogador tem liberdade de escolher como gostaria de participar deste mundo. Alguns jogadores se dedicam a acompanhar o enredo principal e interpretar personagens cujas histórias se alinham a ele, ocasionalmente tomando parte em *quests* de seu interesse e evoluindo as características físicas de suas personagens, outros preferem ignorar todo e qualquer enredo e forma de construção narrativa, dedicando-se unicamente à evolução de suas personagens para posteriores embates com outros jogadores ou criaturas controladas pela programação, enquanto

que outros tantos preferem ainda criar campanhas totalmente independentes de jogo, com histórias paralelas que se aproveitam apenas do ambiente digital para funcionarem. Há muita discussão sobre qual dessas maneiras de se jogar é a correta, todavia isso realmente não tem importância pois todos os casos apresentados estão de algum modo tomando parte do jogo. Os jogadores tem o direito de modificar as regras, tanto quanto elas permitirem, expressando sua criatividade sem, é claro, destruir o jogo. Agora, é certo que os jogadores que ignoram a criação narrativa não estão praticando o RP (*Role Playing*), não estão interpretando suas personagens, mas usando-as como instrumentos de jogo, como peões em um jogo de tabuleiro qualquer. Para evitar que estes jogadores destruam a ilusão da *mimesis* praticada pelos jogadores praticantes de RP, os MMOs costumam apelar para a criação de servidores específicos para cada modalidade de jogo, o que vem funcionando muito bem, por exemplo, com o *World of Warcraft*<sup>23</sup>.

As histórias criadas nestes ambientes são infinitas. Elas durarão até quando os jogadores quiserem que elas durem. Mesmo a morte de uma personagem em combate não é empecilho para a continuidade do jogo, já que estas podem ser ressuscitadas ou reavidas. Tudo o que foi posto é válido, exceto para quando o jogo em si possui um final, como pode acontecer dependendo de sua proposta. Alguns jogos mantêm o controle do enredo principal ao passo que ele continua acontecendo e se desenvolvendo independentemente das histórias paralelas criadas pelos jogadores. Estes jogos podem ter fim, propondo a cada novo recomeço, um novo início de partida. Nos jogos infinitos há mais sentido em criar histórias paralelamente, bem como *quests* que podem ser inseridas pelos desenvolvedores a cada atualização. Um MMO assim propõe um mundo, um palco para o jogador, em especial para aqueles que querem compor suas narrativas. Nos jogos solitários apresentados anteriormente, por mais que as histórias sejam bem planejadas e densas, por mais que elas trabalhem a imersão dos jogadores, o engajamento com os propósitos de suas personagens, é sempre o jogo que conta a história para o jogador e não o jogador quem faz sua história. Nos MMOs há poder e capacidade para mudar este quadro.

---

<sup>23</sup> *World of Warcraft* é um MMO de RPG produzido pela Blizzard e que teve sua primeira versão posta em funcionamento no ano de 1994.

Os MMOs surgem do processamento de um texto programático, de informações transmitidas em forma de imagem, som e movimento ou ações, dipondo para o jogador um ambiente no qual ele próprio, junto de outros jogadores, pode produzir o texto de sua narrativa. Além do fato de que muitos meios podem ser vistos como textos de diversas categorias: conceituais (pinturas, músicas) ou formais (literatura, poesia); o texto deve ser analisado de acordo com as condições temporais e sociais de sua criação. Dessa forma, ao analisar o texto contido na hipermídia dos videogames, precisa-se levar em conta, além das estruturas narrativas, as condições sociais e culturais nas quais é descrita a história pelos próprios jogadores.

A semiótica parte dessa visão espetacular da sintaxe e propõe duas concepções complementares de narrativa: narrativa como mudança de estados, operada pelo fazer transformador de um sujeito que age no e sobre o mundo em busca dos valores investidos nos objetos; narrativa como sucessão de estabelecimentos e de rupturas de contratos entre um destinador e um destinatário, de que decorrem a comunicação e os conflitos entre sujeitos e a circulação de objetos. (BARROS, 1999, p.16)

Nos MMOs todo jogador é 'sujeito'. A despeito dos chamados NPCs (*Non-playable Characters* – ou seja *Personagens Não-Jogáveis*), toda personagem criada pelos participantes de um jogo narrativo, são interpretáveis e vistas, pelo próprio jogador, como sujeito; ainda que, em determinadas passagens do jogo, elas tenham seu comportamento alterado ou manipulado como provam as considerações que se seguem.

O percurso do sujeito não é o único tipo de percurso encontrado na organização narrativa. Existem outros mais: o percurso do destinador-manipulador e o percurso do destinador-julgador. No percurso do destinador-manipulador, o programa de competência é examinado não na perspectiva do sujeito de estado que recebe os valores modais, mas do ponto de vista do sujeito doador ou destinador desses valores. (BARROS, 1999, p.28)

Tradicionalmente o mediador dos jogos narrativos, chamado nos RPGs de Mestre, age através do percurso do destinador-manipulador para conduzir as ações das personagens de maneira equilibrada, mantendo assim a harmonia do jogo. Nos videogames esse papel foi substituído pela ação programática, ou procedimental, do

jogo, onde são apresentados muitos desafios possíveis e dificuldades proporcionais à capacidade de cada jogador e cada avatar. São mantidas inteligências humanas chamadas de ‘moderadores’, que pretendem evitar que o espírito de jogo seja quebrado tanto pela quebra das regras (seja por meio de manipulação ou subversão do código através de dispositivos chamados ‘bots<sup>24</sup>’), quanto pela discussão *Out of Character* (fora da personagem ou OOC) entre jogadores.

Raros são os videogames que permitem ao próprio jogador conduzir campanhas e aventuras abertamente, com toda liberdade com a qual se escreve um texto. Talvez, com esse nível de liberdade não se possa dizer que exista algum. Entretanto é possível ver jogos nos quais os jogadores assumem o papel de manipuladores tanto quanto na mais surpreendente história literária.

O terceiro percurso, o do destinador-julgador, responde pela sanção do sujeito. A sanção é a última fase da organização narrativa, necessária para encerrar o percurso do sujeito e correlata à manipulação. Organiza-se pelo encadeamento lógico de programas narrativos de dois tipos: o de sanção cognitiva ou interpretação e o de sanção pragmática ou retribuição. (BARROS, 1999, p.33)

Constantemente pode ser vista a troca do posicionamento do sujeito assumido pelo jogador tanto como manipulador quanto como no percurso do destinador-julgador.

Talvez a diferença mais essencial entre um texto literário, que lida mais livremente com esses percursos, e um jogo narrativo seja o fato de que poucas vezes esses jogos encontram um final conclusivo. É muito mais provável que os jogadores de um RPG tradicional, por exemplo, após dez anos de jogo abandonem sua continuidade por falta de interesse do que pela conclusão da história que se descreve ao longo de todos esses anos. Dessa forma, como para o percurso manipulador, o percurso julgador é meramente temporário, tanto pela sanção de cognição quanto pela de retribuição.

---

<sup>24</sup> Neste caso o termo ‘bots’, diminutivo de ‘robots’ ou robôs, diz respeito aos programas de evolução automática utilizados por jogadores que pretendem trapacear evoluindo suas personagens sem fazer parte do andamento do jogo ou sem se dedicar por tal evolução.

Partindo do princípio que todo discurso procura persuadir seu destinatário de que é *verdadeiro* (ou falso), os mecanismos discursivos têm, em última análise, por finalidade criar a ilusão de verdade. Há dois efeitos básicos produzidos pelos discursos com a finalidade de convencerem de sua verdade, são o de *proximidade* ou *distanciamento* da enunciação e o de *realidade* ou *referente*. (BARROS, 1999, p. 55)

Embora o discurso do jogo interpretativo não pretenda se fazer verdadeiro ele deve se apresentar de maneira coerente. Muitas vezes, mais importante do que os atributos técnicos definidos pela mecânica de jogo para dar mais substancialidade ao avatar do jogador, é a capacidade deste em interpretar coerentemente e formar um discurso contundente com o contexto apresentado no cenário de jogo.

Existem, como bem se sabe, recursos que permitem “fingir” essa objetividade, que permitem fabricar a ilusão de distanciamento, pois a enunciação, de todo modo, está lá, *filtrando* por seus valores e fins tudo o que é dito no discurso. O principal procedimento é o de produzir o discurso em terceira pessoa, no tempo do “então” e no espaço do “lá”. Esse procedimento denomina-se desembreagem enunciativa e opõe-se à desembreagem enunciativa, em primeira pessoa. (BARROS, 1999, p. 55)

É interessante observar que, nos RPGs tradicionais, quando há necessidade do jogador descrever a ação de sua personagem, isso quase sempre é feito em terceira pessoa. Este recurso de distanciamento utilizado pelo jogador foi herdado do modo descritivo da maior parte dos textos literários, da mesma forma que o autor se refere à sua personagem protagonista. Em jogo, tal recurso é utilizado por coerência: o jogador tem plena noção de que não é a personagem ou o avatar, não assume sua personalidade, mas a manipula. Observa tudo do “alto” embora esteja sempre no controle, o que lhe permite passar pelas mais adversas situações sem que precise sofrer o que sua personagem sofre. Somente ao assumir a fala da personagem é que o jogador interpreta, dando vazão à personalidade que precisa assumir, tal qual um ator no papel que lhe cabe.

No LARP, porém, isso é diferente. Esta prática se assemelha muito mais ao psicodrama do que o RPG que possibilita o distanciamento, ou o MMO que possui nos aparatos para seu funcionamento, uma quarta parede implícita. Talvez por isso

ele precise ser visto com mais cautela ao lidar com experimentações traumáticas ou por demais profundas e íntimas ao emocional de seus participantes.

A Narrativa como forma extensiva ao mesmo tempo do Romance e da História permanece pois, em geral, como a escolha ou a expressão de um momento histórico. (...) Não está mais encarregado de exprimir um tempo. Seu papel é reduzir a realidade a um ponto, e abstrair da multiplicidade dos tempos vividos e superpostos um ato verbal puro, desvincilhado das raízes existenciais da experiência e orientado para uma ligação lógica com outras ações, outros processos, um movimento geral do mundo: ele visa manter uma hierarquia no império dos fatos. (BARTHES, 2000, p.27-28)

A narrativa popularmente fundamenta-se no que Roland Barthes (2000, p.28) chama de “passe simple”, uma expressão retirada da língua francesa falada e que diz respeito à construção textual no passado simples, hierarquicamente constituída. Essa construção permite ao escritor expressar tanto ordem quanto euforia, traduzindo os fatos em um texto claro e sem sobreposições. O passado narrativo exprime um sentido de ordem que destoa da realidade. Barthes (2000, p.31) chega a mencionar que a função dessa expressão é de alienar a própria história, os fatos: “Institui um contínuo credível mas cuja ilusão é estampada, é o termo último de uma dialética formal que vestiria o fato real com as roupas sucessivas da verdade, depois, da mentira denunciada.”

“Essa função ambígua do “passe simple” é também encontrada em outro fato de escrita: a terceira pessoa do Romance. (...) Por quê? O “ele” é uma convenção típica do romance; à semelhança do tempo narrativo, ele indica e cumpre o fato romanesco; sem a terceira pessoa, há impotência em se atingir o romance, ou vontade de destruí-lo. (...) A terceira pessoa, como o “passe simple”, devolve pois esse ofício à arte romanesca e fornece aos seus consumidores a segurança de uma fabulação credível e no entanto continuamente manifestada como falsa.” (BARTHES, 2000, p.32-33)

É essa função que permite o distanciamento do jogador, possibilitando a este estabelecer uma espécie de porto seguro para quando o jogo, a experiência vivenciada estiver indo longe demais. Nesta proposta, o ‘eu’ faz sua aparição no caráter de confiança da personagem. Imediatista e elaborada simultaneamente, esta solução, ao passo que destrói a convenção esperada pelo afastamento da

narrativa, devolve a ela sua naturalidade planejada, aproximando novamente o jogador (ou o leitor, no caso dos livros).

O equilíbrio entre afastamento e aproximação permite ao jogador enfrentar diferentes situações usando sua personagem como um elemento que o represente. Emocionalmente o jogador é ligado à sua personagem ou avatar, porém ele não sofre o mal que sua personagem sofre, apenas se compadece com ele. Tal recurso permite um exercício de análise empática por parte do jogador, que pode inclusive trazer benefícios reais ao seu cotidiano.

Os efeitos de realidade ou de referente são, no entanto, construídos mais frequentemente por meio de procedimentos da semântica discursiva e não da sintaxe, ao contrário do que ocorre com os efeitos de enunciação. O recurso semântico denomina-se *ancoragem*. Trata-se de atar o discurso a pessoas, espaços e datas que o receptor reconhece como 'reais' ou 'existentes', pelo procedimento semântico de concretizar cada vez mais os atores, os espaços e o tempo do discurso, preenchendo-os com traços sensoriais que os 'iconizam', os fazem 'cópias da realidade'. Na verdade, fingem ser 'cópias da realidade', produzem tal ilusão. (BARROS, 1999, p.60)

Nos jogos narrativos essa ancoragem referencial é feita por meio da coerência da história construída ou pela semelhança com a realidade apresentada pelo cenário. É comum observar jogos que apresentam cenários que fazem uma releitura de momentos históricos da humanidade: o Período Medieval, a Era Vitoriana, a Revolução Francesa, dentre muitos outros. Entretanto, com esta aproximação do real alia-se o elemento fantasioso que causa a diferenciação e cria o interesse no jogador: dragões, magos, monstros e deuses caóticos. Da mesma forma os videogames possuem ancoragem em estruturas sociais reconhecíveis, por mais ficcionais que sejam seus cenários. Com o recurso da programação, porém, existe ainda a ancoragem apresentada pela física do *game*. Através de uma série de cálculos e funções matemáticas é criado um ambiente com uma física próxima da real, com algumas exceções às regras cotidianas: existe, por exemplo, a lei da gravidade como no mundo real, porém podem haver muitas maneiras de quebrá-la que no mundo real não poderiam ser aplicadas.

De fato, pode-se medir a quantidade de uma informação independentemente de seu sentido. Assim, tomar conhecimento pelo jornal de que Paris é a capital da França é uma informação nula para um francês; no entanto, se os jornais dissessem que a capital da França é Lyon ou Grenoble, a informação seria quantitativamente expressiva por ser absolutamente inesperada. (...) A quantidade da informação é função de sua probabilidade. (VANOYE, 1987, p.24)

Em geral os jogos narrativos trabalham com elementos repetitivos, ou seja, que podem ser encontrados em todos os jogos desse gênero, como uma maneira de causar a identificação do jogador. Estes elementos possuem pouca informação e geralmente tratam das principais regras que o jogador deve atender para continuar fazendo parte da trama. Além desses elementos de conforto existem estruturas completamente novas, tanto técnicas (interface, mecânica de jogo, sistema de batalha, etc.) quanto abstratas (cenário, ambientação, personagens, e a trama em si são alguns exemplos). Estas estruturas trazem informações completamente variadas e que mantêm o interesse do jogador por se tratarem de propostas surpreendentes. Os jogos que não atendem esse grau de inovação geralmente caem no marasmo rapidamente e perdem jogadores com facilidade, todavia, jogos com propostas completamente diferentes, sem familiaridade alguma com quaisquer outros, tendem a ser de difícil assimilação, da mesma forma transtornando o jogador que não consegue se adaptar e sente-se frustrado.

A linguagem, segundo definição de Émile Benveniste, é um sistema de signos socializado. "Socializado" remete claramente à função de comunicação da linguagem. A expressão "sistema de signos" é empregada para definir a linguagem como um conjunto cujos elementos se determinam em suas inter-relações, ou seja, um conjunto no qual nada significa por si, mas tudo significa em função dos outros elementos. Em outras palavras, o sentido de um termo, bem como o de um enunciado, é função do contexto em que ele ocorre. (VANOYE, 1987, p.29)

Dentro do contexto maior de linguagem, a característica principal da interpretação dos jogadores é a herança do caráter oral dos RPGs tradicionais transposta para a versão escrita nos MMOs. Pode-se dizer que os jogadores, em geral, possuem um léxico próprio dentro de sua língua, mas dentro deste léxico existem ainda subgrupos que se comportam, se comunicam e jogam de diferentes maneiras.

O léxico é o conjunto de palavras de uma língua. Emprega-se também este termo para designar o conjunto de palavras de uma língua peculiar a um grupo social ou a um indivíduo (fala-se do léxico da construção civil, do léxico de Drummond de Andrade, etc.). O léxico da língua portuguesa constitui, então, um conjunto onde se incluem os léxicos particulares.(VANOYE, 1987, p.33)

É comum o emprego do estilo direto nos jogos interpretativos, desta forma o jogador tem a possibilidade de interpretar a personagem e descrever as nuances da ação que não poderiam ser traduzidas pelas limitações físicas impostas no jogar. O estilo direto é uma herança dos jogos interpretativos tradicionais. Nestes, os jogadores ainda tem chance de usarem o corpo para interpretar ações que podem ser complementadas pela imaginação dos demais, enquanto que nos MMOs os limites são virtuais e programáticos. O jogador interprete *Online* encontra grande dificuldade em transmitir expressões que não sejam escritas, por isso fatalmente o bom jogador e interprete *Online* é um bom escritor.

Como traduzir uma mensagem oral em língua escrita? Pela representação aproximada do que foi pronunciado. O emprego do *estilo direto* atende a essa exigência. O diálogo escrito repete um discurso real ou apresentado como real, no caso do romance. Entretanto, as características específicas da língua falada exigem recurso a certos procedimentos especiais de transcrição. Assim é que a falta de referências à situação dos interlocutores deve ser contornada por indicações suplementares.(VANOYE, 1987, p.42)

Levando em conta a complexidade da língua escrita, não é de se surpreender que os jogadores *Online* desistam massivamente da interpretação para se dedicar à parte dinâmica do jogo: as batalhas, as *quests*, os *puzzles* (quebra-cabeças de lógica) e, uma prática cada dia mais freqüente, ao *Power Leveling* (o ato de subir seu avatar de nível para torná-lo mais forte e ter mais destaque entre os outros jogadores).

Como reação a esse (da língua escrita) imperialismo alguns lingüistas e escritores vêm propondo que se tire partido, na escrita, dos recursos expressivos da língua falada. Além disso, considerando que a língua falada é a um só tempo mais econômica e mais viva que a escrita, preconizam uma transformação desta, uma transformação que afetaria especialmente a ortografia e a sintaxe. (VANOYE, 1987, p. 43)

A facilidade que o estilo direto de descrição proporciona aos jogadores escritores dos jogos narrativos não parece bastar. Ou por que a linguagem escrita não possua suficiente dinamismo ou por que os jogos ajudam a identificar uma deficiência na alfabetização de alguns jogadores, muitas vezes a prática da interpretação é abandonada. Nos jogos tradicionais, como já dito, o corpo facilita a interpretação dando características mais teatrais à narrativa, se os jogadores virtuais abandonam a prática da criação, mesmo a existência de elementos possibilitadores de uma narrativa interativa, tornam-se inúteis.

Com este abandono, os MMOs ganham mais características de comunidades digitais do que de jogos de RPG. Não está em discussão o mérito ou demérito das comunidades digitais, pois esse não é o propósito desse estudo, mas quando um jogador busca um jogo especificamente narrativo, deve haver algum problema nele para que o jogador se utilize deste como uma mera ferramenta para o encontro de pessoas no meio digital.

Compreender-se-á logo que uma história não vale tanto por si mesma quanto pelo seu modo de apresentação, que não chega jamais a ser inocente: um narrador sabe ser um orientador, um condutor, ele sabe onde quer levar seu leitor. Contar uma história, é também mentir. Pode-se tentar permanecer sensível aos encantos da mentira sem no entanto ser envolvido por ela. (VANOYE, 1987, p.147).

No caso do jogo narrativo, além de conduzir a história o jogador também é conduzido pelas histórias das personagens que o envolvem, sem no entanto acreditar no que está sendo criado como se aquilo fosse real, afinal a ficção é um dos elementos da narrativa. Nos jogos tradicionais de RPG o Mestre conduz a história e cria parâmetros para decidir quando e por qual caminho as personagens seguirão. Nos MMOs isso cai por terra. Existe um sistema de moderação que vai da programação do jogo até os moderadores humanos que se certificam de evitar brigas entre jogadores por situações criadas fora do jogo. Cada jogador, então, tem maior liberdade para criar sua história e seguir seu caminho, porém pesa sobre ele a responsabilidade de manter seus colegas interessados na sua história, o que nem sempre é fácil, integrando suas participações ao seu próprio enredo, afinal os outros jogadores são também narradores como ele o é.

Quanto mais densa e original for a mensagem, mais dificuldade se terá em recebê-la. Diz muita coisa a pouca gente. Quanto mais pobre e banal for a mensagem, mais facilmente será recebida. Diz pouca coisa a muita gente. Esse problema se coloca para todos os redatores que devem definir seu público: tal jornal, tal anúncio publicitário, tal discurso político são conformes a extensão que eles se propõem alcançar. Num extremo, encontra-se a mensagem totalmente vazia, que só manifesta o desejo de comunicar, de estabelecer um contato social (função fática): considerações sobre “o tempo que está fazendo”, etc. No outro extremo, as mensagens cifradas, clandestinas, intencionalmente fechadas à compreensão da maioria (códigos secretos, gírias, jargões, etc.). (VANOYE, 1987, p.197-198)

De certo modo um jogo é escrito por camadas, se o jogo puder ser definido como uma forma de escrita. Os jogadores demonstram a necessidade de familiaridade e o jogo mostra-se inicialmente simples para atingir à maioria (embora já se defina para um público jogador, e dentro deste ainda para o público que dá preferência à jogos com enredo, neste caso). Posteriormente, dependendo da proposta desse jogo, ele abre um leque de possibilidades criativas: dentre os jogos eletrônicos existem desde os jogos casuais (*Casual Games*) até os jogos de enredo denso e complexo. Como aqui se trata do segundo caso, pode-se dizer que dentre os jogos narrativos há possibilidade de jogar superficialmente, pelo sistema de batalhas e tarefas a cumprir apenas, como há possibilidade de buscar informações que permitam penetrar mais profundamente na proposta do cenário e da ambientação.

(...)a pesquisa semiológica deve considerar três dimensões do princípio da intertextualidade: em primeiro lugar, as operações produtoras de sentido são sempre intertextuais no interior de um certo universo discursivo (por exemplo, o cinema); em segundo lugar, o princípio da intertextualidade é também válido entre universos discursivos diferentes (por exemplo, cinema e TV); em terceiro lugar, no processo de produção de um discurso, há uma relação intertextual com outros discursos relativamente autônomos que, embora funcionando como momentos ou etapas da produção, não aparecem da superfície do discurso ‘produzido’ ou ‘terminado’.(KOCH, 2000, p.46)

Levando em conta que cada estrutura compositora de um videogame pode ser vista como um texto, da música aos *sprites*<sup>25</sup> de imagem, o resultado é uma ambiência intertextual, pronta para receber a interação cognitiva ou criativa dos jogadores. A interação cognitiva diria respeito à leitura desse intertexto, que não pode ser facilmente alterado a menos que se tenha acesso ao código fonte da programação e ao conhecimento necessário para modificá-la, enquanto que a interação criativa dar-se-ia pela criação textual que o ambiente proporciona entre seus jogadores. Mas até que ponto essa criação está sendo incentivada e possibilitada por estes ambientes?

Nos MMOs, é bastante comum a preocupação dos jogadores em evoluir seus avatares, concluindo tarefas prontas, estas permitindo a mera interação cognitiva. Infelizmente o sentido do RPG tradicional é perdido na transição dos meios e a criação narrativa fica, muitas vezes, abandonada. Nesta instancia não é justo que, desse modo, tais jogos continuem levando o nome de 'interpretativos' ou 'interativos', salva a possibilidade de interpretação e interação entre jogadores.

Na intertextualidade, a alteridade é necessariamente atestada pela presença de um intertexto: ou a fonte é explicitamente mencionada no texto que o incorpora ou o seu produtor está presente, em situações de comunicação oral; ou ainda, trata-se de provérbios, frases feitas, expressões estereotipadas ou formulaicas, de autoria anônima, mas que fazem parte de um repertório partilhado por uma comunidade de fala. Em se tratando de polifonia, basta que a alteridade seja encenada, isto é, incorporam-se ao texto vozes de enunciadores reais ou virtuais, que representam perspectivas, pontos de vista diversos, ou põem em jogo 'topoi' diferentes, com os quais o locutor se identifica ou não. (KOCH, 2000, p. 57)

Pode-se considerar como manifestação intertextual o ambiente de jogo, criado para que nele convivam os jogadores, criadores da polifonia. Embora não se possa dizer sempre que um ambiente de jogo interpretativo surja de um conjunto de estereótipos, é coerente dizer que ele costuma se basear em algumas instituições gerais do imaginário humano. É dito e repetido que os cenários dos jogos interpretativos, assim como suas histórias, se resumem a apenas uma estrutura da qual se modifica pouquíssimo em nome de se lançarem novos títulos. Pessoalmente

---

<sup>25</sup> *Sprites* são imagens utilizadas nos frames de uma personagem ou avatar, em efeitos especiais ou ainda na construção de cenários simples bidimensionais.

discordo dessa pressuposição: estruturalmente os jogos narrativos se parecem graças a algumas regras que seguem para a criação de interesse nos jogadores e a ascensão de um objetivo. Estas estruturas são semelhantes, por se basearem em muito criação literária tradicional, ou ainda na estrutura dos roteiros cinematográficos. Entretanto, ao oferecer um ambiente possibilitador de criação é praticamente impossível afirmar que os resultados adquiridos serão sempre uma repetição que está instituído em nosso imaginário quanto à aventura.

Alguns jogos narrativos ficaram conhecidos por sua originalidade e sua coerência, porém, os exemplos atuais nem sempre são descritos como facilitadores da criação dos jogadores, muito pelo contrário. O jogador participa cognitivamente, mas não se apresenta como um construtor de polifonia, pois não tem essa oportunidade. Por outro lado, jogos de enredo mais simples, que partem da intertextualidade com todas suas limitações e parcelas reconhecíveis, costumam deixar uma margem muito maior à criação polifônica que somente interação entre jogadores torna possível.

Talvez este fenômeno possa ser observado pelo fato de que os enredos mais complexos prevêm que se mantenha uma coerência que somente aqueles que o imaginaram poderiam realizar. Como um jogador, sem conhecer toda a cena na qual seu personagem se vê envolvido, poderia dar continuidade ao enredo sem fazê-lo desmoronar? E como seria possível manter o interesse de um jogador caso ele já conhecesse o desfecho das aventuras de sua personagem? No caso dos enredos de complexidade e profundidade observa-se que o jogador entra como um participante das ações previstas, um ator que desconhece a seqüência de suas interpretações. Assim se mantém uma interatividade cognitiva da melhor espécie, propiciadora de catarse e experiência emocional.

Num enredo básico se oferece um cenário, pouco mais do que isso, assim o jogador tem a possibilidade de se tornar um co-autor na criação de suas aventuras dentro do que aquele ambiente lhe propicia. A profundidade do enredo criado varia de acordo com o interesse e o envolvimento dos participantes do jogo.

Os MMOs possuem um diferencial dentre os outros *games*, sejam eles de lógica pura, de tiro ou de coordenação motora, neste caso específico não basta que se conheçam as regras do jogo. O jogador pode conhecer perfeitamente as regras que compõem a mecânica do jogo, que controlam a evolução da sua personagem, mas de nada isso vai bastar quando entrar em jogo o verdadeiro desafio dentre os jogadores do tradicional jogo de interpretação: a criação da narrativa.

### 3. 8 LIMITAÇÕES ATUAIS X POSSIBILIDADES FUTURAS

Podemos nos perguntar: como o arquiteto projeta esse tipo de labirinto? O desenho do labirinto unicursal é feito a partir de movimentos alternados, de dentro para fora e vice-versa. No caso dos traçados curvos, os enrolamentos se dão para dentro ou para fora, criando corredores mais ou menos apertados. Em alguns pontos o projeto pode incluir um estreitamento bem pronunciado. No momento em que o corredor muda de sentido, pode ser formada uma aresta viva, o que leva o viajante a assumir o sentido oposto do movimento em que estava. A famosa circunvolução da moeda cretense é composta por sete enrolamentos e pode-se encontrar esse mesmo tipo de desenho em labirintos de outras culturas. Entre os estudiosos do labirinto, esse traçado se denomina labirinto 'clássico dos sete circuitos ou enrolamentos'. Inicia-se o desenho através de um padrão simples de uma cruz e alguns pontos. Esse padrão, denominado semente, vai desenrolar o traçado clássico seguindo o sentido horário (...).(LEÃO, 1999, p.95)

Leão (1999, p.144) diz que, segundo Rosenstiehl em um texto de 1988, quem verdadeiramente constrói o labirinto não é o arquiteto ou construtor, mas sim o viajante que o percorre buscando conhecer seus entremeios. Pois para o arquiteto o labirinto representa uma construção finita, enquanto que para o viajante o labirinto é a representação do infinito.

Da mesma forma, se o jogo for comparado a um labirinto, para o jogador, o jogo representa a continuidade, a profundidade e mesmo ao encontrar o seu final o jogador pode desejar retomar novamente o começo para conhecer novos caminhos, tomar novos rumos em diferentes encruzilhadas. Se para o *game designer* o jogo é um projeto finito, para o jogador há sempre uma expectativa de algo fresco e novo, ainda mais quando se fala dos MMOs, onde as atualizações são possíveis e

freqüentes. O labirinto do jogo, literalmente passa a não mais ter fim quando novos caminhos são adicionados a ele.

O traçado do labirinto construído pelo viajante é do tipo labirinto sem bívios. Ou seja, o labirinto vivido sendo uma linha contínua. Mesmo se essa linha insiste em voltar para determinados pontos, geometricamente temos, durante uma excursão com começo, meio e fim, uma linha seqüencial. (LEÃO, 1999, p.131)

Para Leão (1999, p.132), o que se chama de “labirinto real”, o labirinto que se apresenta na forma da rede, do ciberespaço com todas suas conexões, não pode ser considerado rizomático<sup>26</sup>. Para a autora, a rede é composta por projetos calculados e por uma inteligência com um objetivo claro.

Não discordo da autora quanto aos projetos terem um objetivo claro, entretanto a maneira como estes são ligados dá-se de uma maneira viva, inesperada. Nunca se sabe quem vai ligar o que, como ou quando a que. A *web* é indiscriminatória quanto à hierarquia de suas informações. Ainda que para os ‘navegantes’ haja sentido em suas conexões, diante de uma inteligência maior, quem poderia dizer o objetivo desta macro estrutura conectiva? Da mesma forma que o rizoma, partindo de pontos de conexões múltiplas, não há como dizer onde começa e onde termina a *web*, ou qual seu objetivo maior. Esta percepção fica ainda mais clara quando se atenta para a proliferação de *spammers*<sup>27</sup> que se infiltram em sites que possibilitam alteração e renovação de seu conteúdo. A única função desses *spammers* é conectar seu conteúdo ao maior numero de páginas possíveis, substancializando cada vez mais seus nós na rede.

Deste modo, finitos ou não os jogos eletrônicos narrativos podem ser comparados aos labirintos. No caso dos jogos finitos eles se assemelham aos labirintos unicursais, que levam a um ponto específico, já no caso dos jogos que sofrem constantes alterações, pode ser feita a comparação aos labirintos

---

<sup>26</sup> Neste caso o termo ‘rizoma’ faz referência ao modelo epistemológico proposto por Gilles Deleuze (1925-1995), no qual os elementos organizados não seguem a uma hierarquia, mas se conectam e se ramificam, podendo incidir uns sobre os outros através de lógicas específicas.

<sup>27</sup> Há muitas conotações e significados para a palavra ‘spammer’. Aqui faço referência aos invasores, autotizados ou não, que se infiltram em um sistema web para lançar o maior número de conexões possíveis aos seus próprios websites, aumentando assim suas possibilidades de acesso em sites de busca. Seja qual for sua intenção posterior, os *spammers* se dedicam à tentativa de aumentar sua exposição na *web*.

rizomáticos. O atual desafio é possibilitar ao próprio usuário e jogador a manutenção deste labirinto, a criação de novos desafios e extensões de seus ambientes. A imersão existe, sob a forma de cognição, enquanto o jogador viaja pelo ambiente, pelos caminhos e bifurcações (mesmo que essas possam levá-lo a um único fim), mas talvez em breve seja possível permitir ao usuário um grau de imersão que lhe permita explorar, tocar, manipular e articular códigos, criando por fim um ambiente verdadeiramente interativo a ponto de suas expectativas pessoais, suas emoções, poderem ser transmitidas dele para o ambiente e do ambiente para outro jogador.

Existem ambientes digitais que, apesar de não se tratarem de jogos, possibilitam a criação e organização destes. Talvez a atualmente mais conhecida ferramenta para a criação de comunidades virtuais, de jogo ou não, seja o *Second Life*<sup>28</sup>. Apesar de não ser um jogo, o *Second Life* possibilita a criação e organização de jogos, embora não dê suporte para tais. A maior facilidade de criação neste ambiente está na criação de ‘ilhas’ ou cenários e de avatares personalizados. Mesmo podendo ser considerado limitado do ponto de vista que não possui um sistema de regras e nem possibilita a criação de regras de contexto específico (como em um sistema de RPG, por exemplo, que exige especificações físicas de personagens e de seus oponentes), o que torna o *Second Life* distante de se tornar um jogo é a mesma especificidade que o limitaria em outras instâncias.

Sob outro prisma, existem muitos ambientes que possibilitam uma jogabilidade específica sem comprometer a liberdade do jogador, com algumas ressalvas. Alguns casos conhecidos são os das ferramentas *OpenRPG*<sup>29</sup> e *ScreenMonkey*<sup>30</sup>, ambas são o que se chama de *virtual table tops*, ou versões virtuais das mesas de jogo dos RPGs tradicionais. Com este recurso o jogador/usuário pode criar seus próprios enredos e cenários, produzindo mapas, criando personagens e situações de conflito para sua trama. A liberdade

---

<sup>28</sup> *Second Life* é um ambiente tridimensional *Online* lançado em 2003 e mantido pela empresa Linden Lab.

<sup>29</sup> *OpenRPG* é uma ferramenta denominada de *virtual table top*, ou seja, um ambiente que replica uma mesa de jogo de RPG tradicional no ambiente virtual, se aproveitando de alguns aprimoramentos proporcionados pela tecnologia. O *OpenRPG* é de código aberto, porém parece ter sido descontinuado.

<sup>30</sup> *ScreenMonkey* é um outro *virtual table top*, tal como o *OpenRPG*, porém sem o código aberto. Produzida pela Nbos, a ferramenta é oferecida em versão gratuita, com algumas restrições técnicas, e licenciada, com funcionalidades plenas.

proporcionada é a mesma de uma mesa de jogo de RPG tradicional, levando-se em conta que estas ferramentas também requerem a nomeação de um *Game Master*, o Mestre da mesa de jogo. As possibilidades são diferenciadas dos RPGs tradicionais: enquanto que nos jogos de RPG tradicional os jogadores podem se expressar corporalmente, facialmente e entoar a voz de diversas maneiras, nestes ambientes eles dependem unicamente do texto, o que faz com que bons escritores tenham alguma vantagem sobre os outros (da mesma forma que, nos RPGs tradicionais, bons oradores tem vantagens sobre seus colegas). Por outro lado, a utilização de mapas é muito mais facilitada, bem como os cálculos de rolagem de dados, que são feitos automaticamente. Os *virtual table tops* são uma opção para os jogadores distantes que querem se reunir para jogar não-presencialmente, mas não apresentam uma solução inovadora para a questão das narrativas nem nada semelhante a isso. São tão jogos quando um *Second Life*, mas dispõem de regras para poder se tornar jogos quando postos em funcionamento pelos jogadores. A estes é relegada toda a responsabilidade da narrativa, responsabilidade premiada com a liberdade.

Ambientes e ferramentas a parte, o que se pode dizer dos videogames narrativos é que suas versões lineares sempre existirão. Isso porque os jogadores apreciam ser envolvidos por boas tramas e nem sempre estão dispostos a gastar um tempo criando e preparando suas próprias histórias. Como sempre existirão os romances e ficções, sempre existirão videogames formalmente lineares, com começo, meio e fim, para encantar aos jogadores. O que não necessariamente é algo ruim. Um livro pode ser linear e sua leitura pode ser uma experiência maravilhosa, mesmo quando lido várias vezes.

Quanto aos MUDs, criados e aceitos, só tendem a evoluir e proporcionar melhorias aos seus participantes. Há quem defenda, por exemplo, a vantagem imersiva do MUD, apesar da discussão da quarta parede aqui mencionada, sobre os RPGs tradicionais. Nos MUDs os cálculos são relegados ao código, não estão visíveis aos olhos dos jogadores, que não precisam se desconectar da experiência para pensar nas questões matemáticas de seus embates. Nos RPGs tradicionais, sempre que há conflito os jogadores devem preparar papel, lápis e até calculadora para fazer um levantamento dos danos causados e estipular como suas

personagens se saíram, nos MUDs isso é entregue a eles em tempo real, mantendo a sensação emocional de que um combate real está sendo travado. Há respeito total à imersão, neste caso. Uma imersão diferente de um LARP ou de uma leitura, mas ainda assim uma imersão.

Murray (2003, p.127) chama de 'agência' a capacidade dos usuários fazerem parte de um ambiente narrativo, modificando-o e fazendo valer suas opiniões, e explica também que ainda hoje é bastante difícil vivenciar a agência no ambiente narrativo. Salvo a interação feita entre inteligências humanas no ambiente digital, as experiências de agência são limitadas a opções extremamente finitas. Para abrir a porta o jogador deve encontrar a chave. Com um pouco de sorte esta limitação pode mudar para: se desejar abrir a porta o jogador pode encontrar a chave ou tentar arrombá-la com um pontapé. Talvez por isso nos MUDs os jogadores encontrem suas próprias maneiras de jogar. Se o jogo não é tudo aquilo que os jogadores esperam dele, talvez mudando algumas regras eles atinjam uma experiência mais próxima do esperado. Sob esse aspecto o jogador 'interator' passa a ficar um pouco mais próximo do papel de autor, ou ao menos de co-autor da experiência do jogar. O cenário apresentado para ele, bem como o ambiente digital todo, são de múltiplas autorias, mas o ato de modificar a maneira de se jogar, de buscar um maior respeito às suas maneiras de expressão, torna o jogador uma espécie de autor também. Deste modo, uma das maneiras de respeitar mais a subjetividade do jogador, é criar jogos que permitam essa expressão e a incentivem e não somente deixem-na estar por uma brecha procedimental.

Outra busca que precisa ser considerada na evolução dos MUDs é pelo posicionamento do jogador no jogo. Narrativas são ricas, e sua criação pode ser uma expressão de idéias tal como sua vivência e dramatização podem ser transformadoras. Assim, o jogador não deveria ser relegado a um mero posicionamento virtual nos eixos tridimensionais de um MUD (e nem no plano bidimensional de outros tantos, antes que se questione isso). A personagem pode ser os olhos e ouvidos do jogador, como é sua representação no ambiente, ou a representação de suas inquietações. Por essa razão, a personagem e todas as outras que a cercam devem mostrar o caráter multifacetado de suas existências. A narrativa é, como já explicado, formada por um ponto de vista, mas uma narrativa

escrita coletivamente é multifacetada. Pessoas são profundas e não estereótipos simplórios, então porque suas representações deveriam ser assim?

Pela subjetividade do sujeito e a profundidade que aqui se cobra das personagens, não se pode esperar que todas as falas de NPCs, programadas por inteligências virtuais, se mantenham vagas, repetitivas e vazias. Uma evolução no desenvolvimento de uma conversa com um NPC representaria uma mudança considerável tanto nos MUDs quanto nos jogos narrativos solitários. Enquanto os NPCs populares respondem há jogos de frases que o jogador seleciona como sendo de sua personagem, a imersão seria muito mais respeitada se o jogador pudesse digitar suas perguntas para seu receptor artificial. Graças a alguns estudos e experimentações, esta prática não está mais tão distante.

Já foram mencionados os *bots*, e suas limitações. Entretanto, em um espectro limitado de questões, os *bots* podem se inserir muito bem nos ambientes digitais. Isoladamente eles se mostram falhos, limitados e extremamente repetitivos. Inseridos dentro de um contexto e de uma personagem, porém, eles podem ser bastante úteis. Tome-se como exemplo um bot que representasse um taverneiro. Seu repertório seria restrito a perguntas relacionadas a *quests* específicas, a informações sobre a região e aos serviços que normalmente uma taverna oferece. Para todas as outras questões o *bot* taverneiro demonstraria uma total ignorância e desconversaria, o que não seria estranho para uma personagem limitada a este contexto. Nada disso é impossível ou está longe de ser feito, os *bots* continuam em estudo e constante aprimoramento e seus desenvolvedores a cada passo aprimoram mais maneiras de armazenar e retornar frases de maneira coerente nos procedimentos que definem estes programas. Permitir uma conversação, mesmo que limitada a um assunto, entre jogador e ambiente, seria um grande avanço para o respeito à imersão e à sensação de agência: as palavras inseridas nos questionamentos aos NPCs, seriam do próprio jogador e não selecionadas em um jogo de poucas frases prontas.

NPCs bem elaborados não substituem a força criativa dos jogadores. Somente pessoas são capazes de criar narrativas, ao menos por enquanto. Se há pretensão de se criar um MMO narrativo, em toda extensão do significado do termo,

deve se possibilitar isso aos jogadores oferecendo recursos. Os ambientes virtuais, todavia, estão em constante mutação e as narrativas neles surgidas nem sempre se assemelharão formalmente às narrativas lineares, e nem deveriam. As narrativas se expressam em muitas nuances, como os seres humanos se expressam de diferentes formas. O maior desafio dos MMOs talvez seja proporcionar ferramental para essa expressão sem destruir o jogo. O que particularmente considero um erro fatal dos MMOs é a democratização procedimental para apurar resultados que se espelham no ambiente virtual: há jogos que oferecem em seu enredo principal um desafio que se apresenta de maneira igual a todos os seus participantes. Depois de um tempo, é tirada uma média de quantos jogadores venceram este desafio, como por exemplo um inimigo poderoso. A ação da maioria sobrepõe os resultados da minoria, ou seja, se a maior parte dos jogadores venceu o desafio proposto, o cenário todo refletirá este resultado, ignorando a história da minoria perdedora.

Esse é um exemplo marcante de como a uma democratização orientada para resultados de procedimentos específicos pode ser danosa, subjugando toda uma minoria que tem uma história diferente. Isso foi visto nas narrativas de guerras, descritas pelos vencedores nos livros e ainda hoje é exercitado por todos aqueles que tem uma posição privilegiada e na qual suas opiniões podem ser levadas em maior conta. É um movimento arriscado, e em minha opinião, pouco ético.

O respeito a subjetividade do jogador deve permitir que o jogo possa ser usado de melhores maneiras do que como um mero escape. Todo jogo deve proporcionar uma experiência criativa, a todos os jogadores e não somente à maioria. Talvez o grande desafio seja fazer isso nos jogos que se tornaram verdadeiras propostas de mundos imaginários. Um mundo proposto, escrito por muitos autores, no qual o jogador possa ser um agente, um interator, exercendo seu direito de expressão, sem desequilibrar os direitos de seus colegas. Se isso não prova que o jogo é uma metáfora da vida (e vice versa), então não existe maneira de fazê-lo.

#### 4. REFERÊNCIAS

- AZEVEDO, Wilton. *Hiperdesign: uma cultura do acesso*.  
<http://arteonline.arq.br/museu/ensaios/ensaiosantigos/wilton.htm>. Acesso em: 9 out 2007.
- ARAÚJO, Paulo Roberto M. De. *Charles Taylor: Para uma Ética do Reconhecimento*. São Paulo: Edições Loyola, 2004.
- ARGAN, G. C. *Arte e Crítica de Arte*. Lisboa: Ed. Estampa, 2ª Ed. 1995.
- BARTHES, Roland. *O Grau Zero da Escrita*. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora, 2000.
- BARROS, Diana Luz Pessoa de Barros. *Teoria Semiótica do Texto*. São Paulo: Editora Ática, 1999.
- BARROS, Gláucio A. *Infovias do Literário na Contramão da Literatura*.  
<http://www.uff.br/letras/cadernosdeletras/32/artigo7.pdf> Acesso em 27/04/2008 às 21h41
- BASSANI, Patrícia B. Scherer; MARTINS, Rosemari Lorenz. *Produção de jogos interativos: um espaço de construção hipertextual coletiva*. <http://www-gist.det.uvigo.es/~ie2002/actas/paper-208.pdf>. Acesso em: 9 out 2007.
- BAUDRILLARD, Jean. *Da sedução*. Campinas: Papirus, 1992.
- BENJAMIN, Walter. *A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica*. In LIMA, Luis Costa (org). *Teoria da Cultura de Massa*. São Paulo: Paz e Terra, 2000, p.221-254.
- \_\_\_\_\_. *Brinquedo e Brincadeira. Observações sobre uma Obra Monumental*. In: *Obras escolhidas – magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1996.

- \_\_\_\_\_ . *Charles Baudelaire um lírico no auge do Capitalismo*. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1994.
  
- BOLTER, Jay D. *Authors and Readers in an Age of Electronic Texts*.  
[http://www.archive.org/stream/literarytextsine94clin/literarytextsine94clin\\_djvu.txt](http://www.archive.org/stream/literarytextsine94clin/literarytextsine94clin_djvu.txt)  
 Acesso em 15/04/2008.
  
- BURKE, Peter & BRIGGS, Asa. *Uma História Social da Mídia: De Gutenberg à Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2006.
  
- CAILLOIS, Roger. *Los Juegos Y Los Hombres: La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Econômica, 1986.
  
- \_\_\_\_\_ . *Os Jogos e os Homens*. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.
  
- CHARTIER, Roger. *Os Desafios da Escrita*. São Paulo: Editora UNESP, 2002.
  
- COBLEY, Paul. *Narrative: The New Critical Idiom*. London: Routledge, 2001.
  
- COSTA, Mario. *O Sublime Tecnológico*. São Paulo: Ed. Experimento, 1995.
  
- CRAWFORD, Chris. *The Art of Computer Game Design*.  
<http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>.  
 Acesso em: 28 ago 2006.
  
- DELEUZE, Gilles. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo: Ed. 34, 2002.
  
- ELKONIN, Daniil B. *Psicologia do Jogo*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
  
- ERLI, Astrid. *Reading Literature as Collective Texts*.  
[http://www.let.uu.nl/alw/frame/ne/18\\_1\\_2\\_publicmemory2.shtml](http://www.let.uu.nl/alw/frame/ne/18_1_2_publicmemory2.shtml). Acesso em 15/04/2008.

- GIBSON, William. *Neuromancer*. São Paulo: Aleph, 2003.
- GOMBRICH, Ernst Hans. *História da Arte*. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.
- HANSEN, Mark. *New Philosophy for New Media*. Massachusetts: MIT Press, 2004.
- HEIM, Michael. *The Metaphysics of Virtual Reality*. USA: Oxford University Press, 1994.
- HOBBSAWN, J. Eric. *As Artes*. In: *A Era do Capital:1848-1875*. Trad. Luciano Costa Neto. 2º ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979, p.287-310.
- \_\_\_\_\_ *A Era das Revoluções*. São Paulo: Paz e Terra, 1988.
- HUGHES, John. *Therapy is Fantasy: Roleplaying, Healing and the Constrution of Symbolic Order*. [http://www.rpgstudies.net/hughes/therapy\\_is\\_fantasy.html](http://www.rpgstudies.net/hughes/therapy_is_fantasy.html). Acesso em 9 out 2007.
- HUIZINGA, Johan. *Homos ludens : o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- JOHNSON, Steven. *Cultura da Interface – Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.
- JONES, Mary. *Celtic Literature Collective*. [http://www.maryjones.us/ctexts/index\\_irish.html#history](http://www.maryjones.us/ctexts/index_irish.html#history). Acesso em 15/04/2008.
- JUUL, Jesper. *Half-Real: Vídeo Game Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005.
- \_\_\_\_\_. *Introduction to GameTime/Time to play – An examination of game temporality*. <http://jesperjuul.net/text/timetoplay>. Acesso em 9 out 2007

- \_\_\_\_\_ . *The Game, the player, the world: Looking for a heart of gameness*. <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld>. Acesso em 9 out 2007.
- \_\_\_\_\_ . *Without a Goal On open and expressive games*. <http://jesperjuul.net/text/withoutagoal>. Acesso em 9 out 2007.
- KELLY, Richard V. *Massively Multiplayer Online Roleplaying Games – The People, the Addiction and the Playing Experience*. North Carolina: Mac Farland & Company, Inc. Publishers, 2004.
- KELLMAN, Nic. *Video Game Art*. New York: Assouline Publishing, 2005.
- KOCH, Ingedore Villaça. *O Texto e a Construção do Sentido*. São Paulo: Editora Contexto, 2000.
- \_\_\_\_\_ . *Argumentação e Linguagem*. São Paulo: Editora Cortez, 2004.
- KOHLER, Chris. *Power – UP: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Live*. Indianapolis: Brady Games, 2005.
- LANGER, Johnni. *Desvendando os Vikings, in: Desvendando a História*. Ano 1, número 5, São Paulo: Editora Escala Educacional, 2005.
- LEMOS, A., BERGER, C. & BARBOSA, M. *Narrativas Midiáticas Contemporâneas: Livro da XIV COMPÓS*. Porto Alegre, 2005.
- LÉVY, Pierre. *A Inteligência Coletiva: Por uma Antropologia do Ciberespaço*. 4ª Edição. São Paulo: Edições Loyola, 2003.
- \_\_\_\_\_ . *Cibercultura*. 2ª Edição. São Paulo: Editora 34, 2000.

- \_\_\_\_\_ . *O que é o virtual?*. São Paulo: Editora 34, 1996.
  
- LUCIA, Leão. *O Labirinto da Hipermissão: Arquitetura e navegação no ciberespaço*. São Paulo: Editora Iluminuras, 1999.
  
- MACHADO, Arlindo. *O sujeito na tela: Modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. São Paulo: Paulus, 2007.
  
- \_\_\_\_\_ . *Máquina e Imaginário: o Desafio das Poéticas Tecnológicas*. São Paulo: EDUSP, 2001.
  
- MANGUEL, Alberto. *Uma História da Leitura*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
  
- MCLUHAN, Marshal. *Os Meios de Comunicação: Como extensões do Homem*. São Paulo: Editora Cultrix, 1964.
  
- MEADOWS, Mark Stephen. *Pause & Effect: the Art of Interactive Narrative*. Indiana: New Readers, 2003.
  
- MILLER, Carolyn Handler. *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Oxford: Focal Press, 2004.
  
- MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Unesp, 2003.
  
- NESTERIUK, Sergio. *A narrativa do jogo na hipermissão: a interatividade como possibilidade comunicacional*. Dissertação de mestrado. PUC, 2002.
  
- NETTO, J. Teixeira Coelho. *Semiótica, Informação e Comunicação*. São Paulo: Perspectiva, 2003.
  
- *Neuro Linguistic Programming Addiction*. <http://nlp-addiction.com/> Acesso em: 23/05/2008 às 18h51.

- OLSON, David R. *O Mundo no Papel: As implicações conceituais e cognitivas da leitura e da escrita*. São Paulo: Editora Ática, 1997.
- PAGE, Raymond I. *Norse Myths: The Legendary Past*. London: British Museum Press, 2000.
- QUÉAU, Philippe. *Lo virtual, virtudes y vértigos*. España: Ediciones Paidós Ibérica, 1995.
- RETTBERG, Scott. *All Together Now: Collective Knowledge, Collectives Narratives, and Architectures of Participation*.  
<http://retts.net/documents/cnarrativeDAC.pdf> Acesso em: 15/04/2008.
- SADIE, Stanley. *Dicionário Grove de Música*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1994.
- SANTAELLA, Lucia. *Matrizes da Linguagem e Pensamento: sonora, visual, verbal: aplicações na hipermídia*. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- STATERI, Julia. *INCANTARE: Card Game baseado na Obra de Mozart A Flauta Mágica*. Trabalho de Conclusão de Curso. São Paulo: Senac, 2005.
- STEINBERG, Shirley R. e KINCHELOE, Joe L. *Cultura Infantil: A Construção Corporativa da Infância*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.
- TEWS, Rebecca R. *Archetypes on Acid*. In: *The Medium of the Video Game*. Texas: University of Texas Press, 2001.
- TURKLE, Sherry. *Life on the screen: identity in the age of Internet*. New York: Simon & Schuster, 1995.
- \_\_\_\_\_ . *The second self: computers and the human spirit*. New York: Simon & Schuster, 1984.

- VANOYE, Francis. *Usos da Linguagem: Problemas e Técnicas na Produção Oral e Escrita*. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora, 1987.
- WARDRIP-FRUIIN, Noah. HARRIGAN, Pat. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Massachusetts: MIT Press, 2004.
- \_\_\_\_\_. *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Massachusetts: MIT Press, 2007.
- WILLIAMS, Raymond. *Television: Technology and Cultural form*. Cornwall: Routledge, 2005.