

# Ludologia (jogo #2/nível #1).

## Retrato de um Mesmo (Homem) enquanto Outro:

### Breves notas sobre (ciber)simulações lúdicas

[in [www.ciberscopio.net](http://www.ciberscopio.net) (secção cibernsimulação), Coimbra capital da cultura, Outubro de 2003 (reedição em *Hermes ou a Experiência da Mediação (Comunicação, Cultura e Tecnologias)*, Lisboa, Pedra de Roseta, 2004, pp. 175-185]

#### Sumário

*Este texto apresenta uma breve reflexão sobre alguns problemas colocados pela cultura da simulação implementada pela experiência dos jogos interactivos. Com efeito, ao possibilitarem e aditivarem a simulação de novos mundos e a sua vivência, simultaneamente, possibilitam a construção de novos mecanismos de efabulação e de imersão e, conseqüentemente, de narrativas de subjectivação. Estamos perante novas formas de experienciar a mediação e, com ela, mais perto de nos retratarmos, lúdica e maquinarmente, do lado-de-lá do espelho/écran em que nos vemos transformar, qual Alice feita gente.*

#### Palavras-chave

Cultura, Ludologia, Narratividade, imersão, interactividade, virtual

---

*Quando a criança de hoje está em frente de um jogo de vídeo, existe contacto entre a criança física e a máquina física. Mas existe igualmente outro contacto: entre a cultura da criança e uma cultura de simulação*

*Sherry Turkle, O segundo eu: Os computadores e o espírito humano, Lisboa, Presença, 1989 p. 69*

§ 1. Como explicámos em artigos anteriores<sup>1</sup>, foi com a filosofia romântica que se percebeu que todo o acto criativo é, de alguma forma, *simpático*, ou seja, visa uma Identidade com um 'ser Outro', que o pode ser totalmente (*Ganz andere* — Totalmente Outro). Ora, no jogo, também tudo é humano, tudo é, *prima facie*, da ordem do criativo, numa diluição em que o primado da ficção supera, na maioria dos casos, o próprio real a partir da construção de narrativas *tremendas e fascinantes*, em espaços preenchidos com duendes, monstros, *hobbits*, fadas e quimeras, perto do mundo onírico, chegando-se ao paroxismo de uma das empresas de *software* lúdico (a que criou os sanguinários jogos *Doom* e *Quake*) se designar de Id<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Luís Filipe B. Teixeira, « Ludologia (Jogo #1/Nível #1):Do instinto de jogo aos jogos do imaginário», in Teixeira04; e «Ludologia (Jogo #1/Nível #2). Em torno da fenomenologia do jogo cerimonial:Do lúdico à categoria operatória do sagrado», in Teixeira04.

<sup>2</sup> Como muito bem refere Erik Davis, «o id é o monstruoso subconsciente com que, segundo Freud, os nossos egos têm de combater a fim da civilização se aguentar.(...) O conceito do id tem vindo a ser cada vez mais atacado, mas continua a inspirar a indústria de entretenimento digital.«Os psicólogos dizem que no interior de cada homem, entre os 18 e os 35,



Fig. 1. *Quake*

Aqui interessa-nos salientar, obviamente, a componente efabulatória que os jogos (em especial, muitos, para não dizer a maioria (!), dos jogos digitais) permitem. Referimo-nos, não só, às capacidades de levar «ao écran» e de recriar imagens e ambientes sobrenaturais, a partir da construção de arquitecturas fantásticas e visionárias, algumas delas, com estruturas e funções muito próximas das experiências xamânicas; como, igualmente,

---

reside um potencial assassino psicótico», anuncia a publicidade aos jogos da Philips, *Nihilist* e *Battle Slayer*», Davis02:257. Neste ponto residirá, porventura, a função expiatória da violência que os jogos poderão permitir ou, inversamente, a sua potenciação, sobretudo, enquanto aquisição de (novas) competências (por exemplo, o adquirir de capacidades de manuseio de armas). Sobre este ponto, ver, a título meramente introdutório à problemática, o excelente artigo de Clive Thompson, «Violence and the political life of videogames», in King02: 022-031. A tese de que os videojogos causam violência foi inicialmente defendida por David Grossman no seu livro *On killing*, editado em 1985.

na capacidade de transformar esses «écrans» em «espelhos» de nós próprios.<sup>3</sup> Como escreve Erik Davis,

*Nights 1996, da Sega, inventou um jogo de corridas a partir do sonho arquétipo de voar enquanto The Dark Eye explorou os mórbidos contos de Edgar Allan Poe. O jogo de CD-ROM, Myst alcançou tremendo êxito não por causa dos seus quebra-cabeças, mas devido ao mundo onírico de ilhas desertas, livros mágicos e máquinas barrocas. Não é de admirar que os jogadores por vezes se queixem de sonhos agitados.*<sup>4</sup>

Os jogos, em especial os digitais e, dentro destes, sobretudo os RPG's (*role playing games*), ao possibilitarem a construção de *mundus imaginalis* (H. Corbin) tecnológicos e a nossa imersão neles<sup>5</sup>, tocam a experiência sagrada, sobretudo nessa tentativa de se superarem as contingências quotidianas. É isto que explica, por exemplo, como escreve Caillois, que «o jogo repouse, acalme, distraia da vida e faça esquecer perigos, preocupações, trabalhos»<sup>6</sup>. Ora, o desenvolvimento das tecnologias digitais e da complexidade dos sistemas computacionais e algorítmicos tem aumentado esta capacidade de imersão e de «projectão» (quase até à diluição...) nas próteses de simulação. Um dos exemplos do que aqui se diz está bem patente no *Existenz* de Cronenberg, onde a

<sup>3</sup> Sobre a problemática do 'espelho? Ver o nosso ensaio «Narciso e o Espelho: Virtualidade e heteronímia ou as aventuras pessoais de Alice», in Teixeira04, II Parte, 2. Sobre este tema por referência à «espectralização da experiência», ver Miranda02, 166-174.

<sup>4</sup> Davis02: 258. Sobre este ponto por referência ao «sonho xamânico», ver o livro essencial de Marc Augé [Augé98], sobretudo o cap. «As paradas em jogo: Sonho, mito, ficção», pp. 31-66. Ver, ainda, e a respeito de explicação do processo heteronímico por referência ao xamanismo iniciático e à via transcendental, Teixeira92, 89 e segs.

<sup>5</sup> No seu ensaio *Sobre os contos de fadas*, J.R.R. Tolkien escreve o seguinte, a respeito da escrita de literatura fantástica, mas adaptável ao nosso caso: «Um grande escritor de literatura fantástica cria um segundo mundo onde a sua imaginação pode entrar. E, uma vez lá dentro, o que ele narra é 'autêntico' e conforme às leis desse mundo. E o leitor, por consequente, acredita enquanto está, por assim dizer, lá dentro», citado por Erik Davis [Davis02:261]. Sobre o conceito de imersão como uma das três categorias das narrativas (imersão, agenciamento e transformação), ver o livro fundamental de Janet Murray [Murray97: sobretudo, 97-182]; complementando-se, sobre a noção de «texto como mundo» e «texto como jogo» e a «poética da imersão» e da «interactividade», com o excelente livro de Marie-Laure Ryan [Ryan01], em especial as II e III partes, respectivamente, «The poetics of immersion» e «The poetics of interactivity» [Ryan01:89-280]. Cf. tudo isto com os textos de Katherine Hayles [Hayles99] e [Hayles02] e o artigo de Lisbeth Klastrup sobre os «Paradigms of interaction: Conceptions and misconceptions of the field today» ([www.dichtung-digital.org/2003/4-klastrup.htm](http://www.dichtung-digital.org/2003/4-klastrup.htm)).

<sup>6</sup> Caillois79:156.

relação (mediada) entre corpo(orgânico)-interface-lúdico esboroa as fronteiras entre o real e o onírico, o «fora» e o «dentro». Aí temos um caso em que, paradoxalmente, como diria Borges, o *mapa cobre o próprio território* e em que o *princípio de realidade desaparece*.

§ 2. Mas, então, o que é que se passa, em termos de simulação, com os jogos? Que se passa com essas «máquinas alegóricas» que nos colocam diante *Masmorras e Dragões*<sup>7</sup> e cujas indicações dos seus manuais, como muito bem refere Erik Davis,

*parecem quase instruções de uma visualização da Nova Era ou um filme de segunda categoria da ars memoria: «Enquanto o Mestre das Masmorras descreve o meio ambiente, tente imaginá-lo mentalmente. Feche os olhos e construa as paredes do labirinto à sua volta. Imagine o duende a avançar ao longo do corredor na sua direcção aos gritos e aos pulos. Agora, imagine como você reagiria nessa situação e diga ao Mestre o que vai fazer?»<sup>8</sup>*



Fig. 2 *Dungeons & Dragons: Tower of Doom*

Com efeito, foi, sobretudo, a partir daqui, e de outros jogos que se lhe sucederam nesta linha, que ficou demonstrada a capacidade do computador simular com sucesso realidades mágicas e/ou fantasmagóricas de um modo convincente. Estes jogos desenrolam-se, não num tabuleiro, mas na consciência dos jogadores. Já não se trata de criar ou recriar técnicas estratégicas de combate

<sup>7</sup> Título (no original, *Dungeons & Dragons*), como se sabe, de uma série de jogos criados por Gary Gygax e Dave Arneson, em 1973, e que, mais recentemente, foi colocado em filme acabando, por sua vez, por dar origem aos tais RPG's já referidos, tendo criado, não só, outro mundo «à Tolkien», como dando origem à hipótese de se construírem mundos «sobrenaturais» que transformam todos aqueles que os jogam e/ou participam!

<sup>8</sup> Davis02: 263-264. Sobre o conceito de temporalidade por referência à «Arte ergódica» no *Doom*, ver Espen Aarseth «Aporia and Epiphany in *Doom* and *The Speaking Clock*», in [Ryan99:31-41]

ou de sobrevivência, mas antes de vaguear mentalmente sob o «olhar» de um demiurgo, esse tal Mestre que orienta (ou não!) quem a ele se submete, no meio de deuses ou seres bestiais. A saga dos Elder Scrolls, *Arena*, *Daggerfall* e *Morrowind*<sup>9</sup>, é o exemplo mais recente e espectacular desta realidade em que não há, como se escreve no próprio manual que acompanha este último membro da trilogia, «um modo certo ou errado de jogar *Morrowind*»<sup>10</sup>.



**Fig. 3. Morrowind (tribunal)**

Desde o início, tudo aí é construído de acordo com as nossas escolhas, incluindo a construção das próprias personagens em que nos tornamos, raças (entre 10), armas, atributos, artes (de combate, mágicas e furtivas), classes (especializações e habilidades) e até signos de nascimento, pois,

*em Tamriel, as pessoas nascidas sob certas constelações são tidas por 'afortunadas nos seus aspectos'. Tais pessoas são muitas vezes abençoadas — ou amaldiçoadas — com notáveis capacidades ou fraquezas em resultado das conjunções mágicas das influências celestes.*

O jogo desenrola-se a partir de cada escolha que se faz a cada momento. Como lá se escreve, sem qualquer margem para dúvidas:

*Quer ser um nobre cavaleiro ou um suíno traiçoeiro? Quer que as pessoas gostem de si? Quer que as pessoas o detestem e temam? Prefere lançar feitiços, manejar espadas ou ambos? Quer saquear masmorras e túmulos? Assumir a direcção de uma liga? Reunir de todos informação sobre tudo? Quaisquer que sejam os seus interesses, há muito para fazer.*

*Num momento pode estar a olhar para luas e estrelas ou a nadar no Mar dos Fantasmas, e a seguir pode ter de fugir de um açougueiro para salvar a vida. Em MORROWIND, qualquer lugar pode tornar-se mortal de repente. Vvardenfell, o cenário de MORROWIND é um lugar cultural e geograficamente diverso, dominado pela vulcânica Montanha Vermelha e baldios circundantes. Encontrará a população da ilha em várias povoações diferentes,*

*incluindo pequenas aldeias de pescadores com cabanas de madeira, estranhas cidades onde casas que parecem grandes carapaças são usadas para alojamento, habitações feitas de cogumelos gigantes cultivados por magos, e a majestosa e antiga cidade de Vivec.*



**Fig. 4. Morrowind**

E a concluir:

*Para onde quer que vá, encontrará um sortido de impostores, patifes, excêntricos e gente vulgar, tentando apenas viver a sua vida no mundo. Como vai interagir com eles é uma decisão inteiramente sua, e em resultado disso verá que a sua experiência de jogo pode ser completamente diferente da de qualquer outro. Confie em quem quiser, despache quem quiser, mas prepare-se para as consequências.*

Elucidativo, sem dúvida. Aqui, o grau de escolha e de combinatórias é muito alargado, condicionado apenas, e é sempre bom lembrarmo-nos disso, pela programação computacional e algorítmica das alternativas colocadas ao nosso dispôr. Somos como que senhores da nossa própria Moíra, podendo sempre (que diferença com a vida!), «gravar e voltar atrás», expondo--nos a revezes que, de outro modo, nunca assumiríamos ou sequer colocaríamos a mera hipótese de desafiar. Isto para já não falar nas hipóteses de batota, consultando os *walkthrough* disponíveis em muitos dos *sites* existentes. Nesta realidade lúdica, podemos, qual Sauron de outras andanças e viagens anelares, assumir o papel de mago prometeico no vulcânico Monte da Destruição; ou, inversamente, percorrendo outras Terras-Média, e com a ajuda de outros Gandalf, ajudar o *hobbit* que há em nós a levar a Irmandade a um mundo para além da nossa imaginação. É esta possibilidade cosmológica e demiúrgica de sermos um Deus, bom ou mau, que está presente, igualmente, no jogo *Black & White*<sup>11</sup>.

<sup>9</sup> Ubisoft, 1997-2001.

<sup>10</sup> Sobre este ponto aplicado ao estudo do *Morrowind*, ver o artigo de Espen Aarseth, «O jogo da investigação: Abordagens metodológicas à análise de jogos», in Teixeira03, 9-23.

<sup>11</sup> Como se sabe, referimo-nos a dois jogos em um, vendidos separadamente, em que as cores das próprias caixas (uma preta e a outra branca) não nos deixa enganar na opção tomada de escolhermos ser um Deus bom ou um Deus mau!



Fig.5. *Black & White*

§ 3. Ao simular, de um modo cada vez mais matemático, a complexidade do mundo e da realidade, o mundo dos computadores está, progressivamente, mais «vivo» e «ontológico» e até, mais ao alcance do bolso, isto se se acrescentar a relação cada vez mais estreita entre a capacidade de computação e o tamanho das tecnologias de suporte<sup>12</sup>.



Fig. 6. *N-Gage da Nokia*

Recentemente, foi criada mesmo uma tecnologia e um *software*, integrado no «Eye toy» (olho lúdico!) da *Playstation 2* (uma vez mais ela!) que possibilita a cada um de nós, sem qualquer comando e apenas com os movimentos do nosso corpo, como se diz na publicidade, até com mais de 100 anos (!), de jogar vários tipos de jogos, «entrando» no monitor, «limpando janelas», jogando boxe, equilibrando pratos, etc, num regalo de figuras para quem nos «olha» de fora! São jogos até para a ...avózinha jogar apesar de, como refere um dos membros da equipa que criou os 12 mini-jogos que compõem o «pacote» (Jason Fitzgerald), quererem que «as pessoas pareçam tontas», isto para quem as vê...«de fora», evidentemente! Ou seja, com a mini-câmara (espécie de webcam) do «Eyeto» somos, literalmente, projectados para «dentro» da imagem e do espelho-écran, vemo-nos de «dentro» da televisão, qual Alice feita gente, agindo sobre o nosso *duplo*, num desdobramento virtual e imaginário em que a simulação (trazida até nós pela imagem) é a construção da (nossa) própria interioridade! É este sistema de reconhecimento de movimentos e conceito de interface visual (sem os comandos típicos da consola), com todas as capacidades que daí derivam que é de salientar. É este novo conceito colocado em prática que

<sup>12</sup> *Vidé* o que se passa actualmente na indústria dos telemóveis que integram em si, entre outros, o conceito de consola de jogos, e em que o «falar-com-outro» nem sempre é a função primordial! E será preciso referir o conceito difundido, entre outros aparelhos e marcas, pelo recentíssimo *N-Gage* da Nokia?! Por outro lado, a noção que está na base da *PSP* (Playstation portátil) poderá muito bem ser o equivalente, neste séc. XXI, daquilo que o *Walkman* (curiosamente, ou talvez não, igualmente da Sony) representou no séc. XX!

nos coloca, porventura, no âmago daquelas palavras de Jean Baudrillard quando escreve, num dos seus livros:



Fig. 7. *Eye toy (PS2)*

*O imaginário era o alibi do real, num mundo dominado pelo princípio de realidade. Hoje em dia, é o real que se torna alibi do modelo, num universo regido pelo princípio de simulação.*<sup>13</sup>

Escusado será referir as potencialidades de imersão, agenciamento e interactividade «interior» em jogos de maior complexidade, quando as programações algorítmicas e os sistemas binários inerentes às computações estiverem devidamente desenvolvidos. Imagine-se, por exemplo, um *Metal Gear* ou *Tom Raider* assente neste «Eyeto»! Ou um qualquer *Sim!* Ou, ainda, um *Syberia*, para só se citarem estes...

Hoje, a indústria lúdica em geral e dos jogos de computador em especial coloca à disposição o assumir de identidades várias: pode-se ser Deus, bom ou mau (*Black White*), ou político (*Republic: The revolution*), ladrão e/ou assassino (*Grand Theft Auto III*), herói (*Rising Sun*) ou lobo ou monstro de lava (*Dungeon Siege II*) numa multiplicidade heteronímica<sup>14</sup> digna do seu demiurgo e, inclusivé, em sistema «aberto», colocando face a face, através do *online*, a possibilidade de confronto múltiplo (*MUD's*)! Em suma, como está patente num dos anúncios da PS2, ao jogador cabe apenas dirigir-se ao «supermercado das identidades» e escolher a «cabeça» que quer colocar por cima do pescoço!

<sup>13</sup> Baudrillard91: 153.

<sup>14</sup> Sobre tudo isto aplicado, quer aos mecanismos pessoais de «outrar» (heteronímia) quer à multiplicidade (neo-pagã) de se «ser tudo de todas as maneiras», ver Teixeira92; Teixeira96; Teixeira97; e, mais recentemente, Teixeira02, Teixeira03 e Teixeira04.



**Fig. 8. Anúncio à PS2**

E haverá algo de mais aditivo do que o tornarmos-nos num Deus, interna e projectivamente diluído no MesmOutro da imagem televisiva? A realidade virtual e a «digitalização do mundo» colocou-nos no centro dum «parque de diversões ontológicas»! Até onde ele irá?! Para isso, como se diz noutros contextos, teremos de ver «as cenas dos próximos episódios». Mas não será preciso ser nenhum Júlio Verne para se saber prever alguns desenvolvimentos deste «retrato».

### Referências

- [Augé98], Marc Augé, *A guerra dos sonhos: Exercícios de etnoficção*, Lisboa, Celta, 1998
- [Baudrillard91] Baudrillard, Jean, *Simulacros e Simulação*, Lisboa, Relógio d'Água, 1991
- [Caillois79] Caillois, Roger, *O Homem e o Sagrado*, Lisboa, Edições 70, 1979
- [Davis02] Davis, Erik, *Tecnognose: Mito, magia e misticismo na Era da informação*, Lisboa, Editorial Notícias, 2002
- [Hayles99] Hayles, Katherine, *How we became post-human: Virtual bodies in cybernetics, literature and informatics*, Chicago & London, 1999
- [Hayles02] Hayles, Katherine, *Writing machines*, Cambridge and London, MIT Press, 2002
- [King02] King, Lucien (ed.), *Game on: The history and culture of videogames*, London, Laurence King Publishing Ltd/Barbican Art Galleries, 2002
- [Miranda02] Miranda, José Bragança de, *Teoria da Cultura*, Lisboa, Edições Século XXI, 2002
- [Murray97] Murray, Janet, *Hamlet on holodeck: The future of narrative in cyberspace*, New York, Atheneum Press, 1997
- [Ryan99] Ryan, Marie-Laure (edit by), *Cyberspace Textuality: Computer, Technology and Literary Theory*, Bloomington and Indianapolis, Indiana University Press, 1999
- [Ryan01] Ryan, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and interactivity in electronic media*, Baltimore and London, The Johns Hopkins University Press, 2001
- [Teixeira92] Teixeira, Luís Filipe B., *O nascimento do Homem em Pessoa: A heteronímia como jogo da demiurgia divina*, Lisboa, Cosmos, 1992
- [Teixeira96] Teixeira, Luís Filipe B., *Fernando Pessoa e o Ideal Neo-Pagão: subsídios para uma edição crítica*, transcrição, organização dos fragmentos e notas por Luís Filipe B. Teixeira, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian/Acarte, 1996
- [Teixeira97] Teixeira, Luís Filipe B., *Pensar Pessoa: A dimensão filosófica e hermética da obra de Fernando Pessoa*, Porto, Lello & Irmão, col. «O Mocho de Papel», 1997
- [Teixeira02] Teixeira, Luís Filipe B., *Obras de António Mora, de Fernando Pessoa: Edição e Estudo*, edição crítica dos textos de António Mora-Fernando Pessoa transcritos, organizados e anotados por Luís Filipe B. Teixeira, Lisboa, Imprensa Nacional-Casa da Moeda, col. «Série Maior», 2002
- [Teixeira03] Teixeira, Luís Filipe B. (org.), *Cultura de Jogos*, Revista *Caleidoscópio*, Lisboa, Edições Universitárias Lusófonas, 2003
- [Teixeira04] Teixeira, Luís Filipe B., *Hermes ou a experiência da mediação (Comunicação, Cultura e Tecnologias)*, Lisboa, Pedra de Roseta-Edições e Comunicação, Lda, 2004