

Leonardo Souza de Lima

A produção de subjetividade nos jogos eletrônicos

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital – área de concentração em Processos Cognitivos e Ambientes Digitais; Linha de Pesquisa Inteligência Coletiva e Ambientes Interativos, sob orientação do Prof. Dr Luís Carlos Petry.

São Paulo

2011

Banca Examinadora

A verdadeira viagem de descoberta não está em procurar novas paisagens, mas em adquirir novos olhos.

Marcel Proust, *Em busca do tempo perdido*.

Este trabalho é também fruto do apoio de muitas pessoas, às quais gostaria de fazer uma breve dedicatória.

À minha companheira Vanessa, pelo carinho e apoio em todos os momentos, bons ou ruins no desenrolar desta pesquisa.

Aos meus pais e irmãos, com quem aprendi o valor da responsabilidade, disciplina e dedicação com aquilo que tomamos por ao trabalho.

Aos camaradas Ricardo, Beto, Daniel, Arthur e Wagner, companhias sempre agradáveis, sempre dispostas a um bom jogo e a conversas inúteis, contudo fundamentais.

Ao pessoal da computação gráfica da Record, cuja compreensão e companheirismo foi essencial para a conclusão dessa jornada.

Ao meu orientador Petry, cujo entusiasmo inspirador me deu confiança para apostar nas ideias que foram desenvolvidas neste trabalho.

A dois professores fundamentais em minha formação, Dorival e Salete, pelas lições de sinceridade consigo mesmo e pelo exemplo de entusiasmo com o pensar.

Resumo

A presente pesquisa explora a questão da produção de sentido nos jogos eletrônicos tomando como base as condições subjetivas envolvidas na relação/interação entre jogador e jogo, dentro da literatura científico e acadêmica do meio. Parte da discussão atual acerca do fundamento teórico dos videogames em geral, os quais são postulados como uma categoria especial de objetos transdisciplinares em uma cultura em constante transformação. Apresenta os jogos eletrônicos (games) dentro de uma categoria especial de objetos sensíveis e reagentes que participam da constituição de uma subjetividade no contexto do universo digital, a qual, necessariamente passa pela relação entre a inteligência humana e não-humana. Aborda esta relação a partir de um olhar múltiplo, inter e transdisciplinar, considerando as abordagens sócio-culturais, tecnológicas, semióticas, as quais se plasmam no contexto da discussão do estatuto entre o sujeito, o objeto e o mundo considerados na esfera do mundo e da vida digital. Retoma elementos da discussão da filosofia pós-estruturalista, articulando a compreensão maquínica do conceito de subjetividade com os aspectos temáticos da crítica da representação, propondo pensar os *videogames* em uma estrutura conjugada com as faculdades cognitivas e sensíveis do sujeito humano, isto a partir de sua constituição enquanto sistemas de signos de potencial *a-significante*. A partir da natureza especial do objeto de estudo, a pesquisa desenvolve a proposta inicial de uma estratégia qualitativa e teórica, situando-a em uma abordagem exploratória no exame de dados secundários, na observação direta via análise formal de obras e da produção e documentação de um protótipo digital de um game que explore os modos de relação entre o sujeito do jogo, seus avatares e as condições de jogabilidade do mesmo, situadas a partir da concepção de um game acadêmico e exploratório. Ela culmina com a experimentação e produção de um modelo que se encaminha na direção de uma noção mais clara dos dispositivos de linguagem atuantes na construção de sentido nos *videogames*, propiciando uma contribuição para o incremento da capacidade de análise e produção de jogos eletrônicos.

Palavras-chave: Game Design, *Videogame*, Topofilosofia, Subjetividade, Crítica da Representação, Design de Relações

Abstract

The present investigation explores the question of meaning production in video games, taking as foundation the subjective conditions involved in the relationship/interaction between player and game, within the scientific and academic literature environment. Part of the current discussion about the theoretical foundation of video games in general, which are postulated as a special category of objects in a transdisciplinary culture of constant transformation. It features electronic games (games) within a particular category of sensitive and reagents objects that participate in the constitution of a subjectivity in the context of the digital universe, which necessarily involves the relationship between human and non-human intelligence. Addresses this relationship from a multiple look, inter and transdisciplinary taking in count the socio-cultural, technological and semiotic aspects, which are formed in the context of discussing the status of the subject, object and world considered in the realm of the world and digital life. Incorporates elements of the discussion of post-structuralist philosophy, articulating an understanding of the concept of machinic subjectivity with the thematic aspects of the critique of representation, proposing to think video games in a structure coupled with the cognitive and sensitive faculties of human subject, that from his constitution as a system of signs of *α-significant* potential. From the nature of the particular object of study, this research develops the initial proposal for a qualitative and theoretical strategy, situating it in an exploratory examination of secondary data, direct observation via formal analysis of works and the production and documentation of a digital prototype game that explores the modes of relationship between the subject of the game, their avatars and the terms of playability, located from the conception of a academic and exploratory game. It culminates with the production and experimentation of a model that is heading toward a clearer idea of language devices operating in the construction of meaning in gaming, providing a contribution to increasing capacity for analysis and production of electronic games.

Keywords: Game Design, Video Game, Topofilosofia, Subjectivity, Critique of Representation, Design de Relações

Sumário

Introdução.....	8
1. A proposta de design do game “A”	18
1.1 A fundação de “A”: questionamentos sobre a construção de mundo.	20
1.2 Propostas de expressão: temas e <i>gameplay</i>	24
1.3. Organização da experiência de jogo em estágios.	26
1.5 Apresentação	27
2. Fragmentos para uma noção de produção de subjetividade	30
2.1. As diversas subjetividades conectadas aos <i>games</i>	37
3. A questão da representação na relação sujeito-objeto no âmbito dos jogos digitais.....	44
3.2. Apresentação inicial da perspectiva do dualismo cartesiano.....	48
3.3. A análise da constituição do <i>Cogito cartesiano</i> na perspectiva de Deleuze.....	50
3.4. Jogador, jogo e representação.....	55
4. Descrição do Beta “A”.	66
4.1 As primeiras propostas	66
4.2. A escolha de ferramentas de produção.....	69
4.3. Aspectos importantes sobre “A”.	70
5. Considerações finais: o Post-mortem de “A” e outras questões.....	79
Bibliografia	83

Introdução

Ainda que a presença dos jogos eletrônicos seja maciça nos últimos anos, esta não deixa de surpreender. A cada dia descobre-se um novo formato de distribuição, uma nova variação de gênero ou estilo, temáticas diferenciadas, um novo suporte ou plataforma com características peculiares que propiciam propostas singulares de entretenimento e mecânicas de jogo. Se em suas primeiras décadas os *videogames* tinham sua existência intrinsecamente ligada aos consoles (dispositivos dedicados à execução de jogos), atualmente o jogo eletrônico está por toda parte e adapta-se a cada novo meio em que ingressa: seja nos computadores pessoais, em páginas da web, nas redes sociais, nos tocadores de música, nos aparelhos de TV, nos telefones celulares ou nos conversores de TV a cabo, esta adaptação não é apenas técnica¹, mas é também adaptação de linguagem e de mecânicas de jogo, mirando os mais diferentes públicos: há jogos para adolescentes, jogos para meninas entre quatro e dez anos, para senhores acima dos cinquenta, para donas de casa, etc.. Há jogos para aqueles que têm dificuldade em jogar.

Tal diversidade e permeabilidade, num primeiro momento, se fundam nas estratégias de mercado que regem o desenvolvimento e inovação de produtos em diversos setores industriais em economias capitalistas – estratégias estas que recaem, no caso da indústria de entretenimento de massa, na ampliação de mercados² e no barateamento dos custos de produção. Entretanto, um fenômeno desta magnitude não fica preso apenas às suas dimensões econômicas. O ambiente construído ao redor desta indústria agrega diferentes tipos sociais que integram-se em comunidades, principalmente pela rede mundial de computadores. Estes indivíduos reúnem-se para jogar e compartilhar suas experiências de jogo, suas opiniões e expectativas sobre as próximas produções. Debate que muitas vezes é abastecido pela imprensa especializada e/ou pelos próprios desenvolvedores, que partilham segredos de desenvolvimento, opiniões e discussões em seus sites pessoais. Parte desse público engaja-se nestas discussões de modo apaixonado. Este cenário não é de todo novo na indústria do entretenimento: o panorama atual dos *videogames* parece rememorar o cenário do cinema na França nos anos 1920, tal como retomado por Michel Marie na introdução d'*A Estética do Filme* (AUMONT 2007). Hoje, como no início do século passado, existe uma profusão de publicações e espaços de discussão, voltados a diferentes faixas de público – publicações para o grande público (como as revistas mensais em que se comentam os lançamentos do mês e veiculam

¹ Conversão de *inputs* pelos diferentes suportes de entrada (*joysticks*, *touchpads*, *touchscreens*, teclados, mouses, sensores de movimentos) e *outputs* (telas de diferentes formatos, tamanhos, resoluções e tecnologias).

² Acerca do mercado de *games*, a principal estratégia atualmente para incremento nos lucros é baseada no aumento do número de consumidores. Muito se fala em produzir conteúdo para os jogadores casuais, em atingir novas faixas demográficas. A percepção do potencial de consumo desse público se deu ainda em plataformas dedicadas (principalmente nos consoles Nintendo DS e Nintendo Wii), mas a concretização desses espaços se deu com a popularização dos *smartphones* e dos jogos em redes sociais, cujas características técnicas eram favoráveis a mecânicas de jogo menos complexas, bem como um modelo de comercialização baseado em micro-transações, onde o *software* apresenta valores muito inferiores ao mercado de *games* tradicional.

dicas que ajudam a finalizar os jogos mais populares), obras para o amante informado (revistas e *sites* de conteúdo voltado a críticas, especulação sobre os destinos da indústria e entrevistas com desenvolvedores, bem como livros contemplando principalmente aspectos visuais dos games, como *artbooks* e livros de documentação de determinados jogos) e obras teóricas (que no momento é composta em sua maioria de manuais de *game design*, ainda que a disponibilidade de obras menos técnicas aumente rapidamente). À semelhança do cinéfilo da década de 1920, o amante informado de jogos dos dias atuais, ou *gamer hardcore*, como se designam comumente, esforça-se em provar que os jogos são mais que simples diversão, que são na verdade um tipo de arte, sendo freqüente em algumas dessas comunidades o questionamento acerca da natureza artística dos jogos eletrônicos, como podemos verificar numa breve visita aos diversos fóruns de comunidades de jogadores na internet. A pergunta é colocada ingenuamente de modo geral³, mas relevante no aspecto de registrar o quão envolvido estão os jogadores com este cenário e como estabelecem uma cultura ao redor desses objetos, a ponto de perceberem e proporem escalas de valor sobre as características estéticas dos *videogames* que jogam, além de defenderem a legitimidade artística destes objetos. O professor universitário-diretor de teatro e entusiasta dos games Michael Abbott em seu *podcast*⁴ “*Brainy Gamer*”, tece um interessante comentário sobre o *gamer hardcore*⁵: este atua na condição de evangelizador, divulgando seus *games* favoritos a quem não se interessa por jogos eletrônicos e defendendo *videogames* enquanto meio de entretenimento e/ou expressivo daqueles que lançam argumentos negativos contra o mesmo. Ainda, tal qual um cinéfilo articula sua crítica em função dos diretores que gosta mais ou menos, os *gamers* debatem e sumarizam características diversas de seus designers favoritos. Neste sentido, corroboram para que os desenvolvedores de jogos ascendam à condição de criadores, que tenham o reconhecimento similar a que um diretor de cinema⁶ teria por uma obra competente em Hollywood.

Enquanto campo acadêmico, segundo Alan Richard da Luz⁷, a maturidade no estudo da *videogame theory* se deu por volta do final da década de 1990, e início dos anos 2000, quando aparecem departamentos em universidades, publicações acadêmicas e estudiosos dedicados exclusivamente ao estudo do *videogame*. A princípio, o estudo da teoria dos jogos eletrônicos se deu

³ Apesar da repetição do questionamento, nenhuma das discussões se referem, de fato, aos problemas da arte. Pessoalmente me pergunto se faria alguma diferença a membros dessas comunidades se o jogo é arte ou não, na medida em que parece pouco provável que tenham alguma preocupação com belas-artes, ou que parariam de jogar videogames se este fosse decididamente não-arte.

⁴ Tipo de publicação em áudio pela rede mundial de computadores, no qual se publicam notícias, entrevistas, opiniões. Comumente apresentado de maneira descontraída, na forma de um bate-papo, ainda assim encontra-se *podcasts* mais sérios, como uma palestra ou mesa temática.

⁵ O próprio professor se inclui nessa categoria. Não obstante, o mesmo devemos dizer de nós mesmos, ainda que tenhamos ressalvas com o estereótipo padrão do *gamer hardcore*.

⁶ A analogia do game designer ao diretor de cinema é recorrente. Para uma visão mais aprofundada recomendo a opinião do professor Mike Pondsmith no *podcast* do Instituto Digipen. Disponível em: <https://www.digipen.edu/uploads/media/digipen_podclass_issue_43.mp3> Acesso em: 09 de março de 2011.

⁷ “Videogame como campo de estudo” Disponível em: <<http://alanrichard.com/blog/?p=16>> Acesso em: 03 de março de 2011

por pesquisadores de áreas diversas: antropologia, sociologia, narratologia, semiótica, cinema, etc.. Esta diversidade proporciona um amplo panorama da situação dos jogos eletrônicos, sobre as implicações que a presença desta mídia sobre os campos social e da cultura, por exemplo. Por outro lado, objetiva-se que, justamente por ser pensado a partir de um referencial originado em outra área do saber, grande parte dos estudos sobre os *games* o subordinam a outras mídias mais consolidadas. No editorial do primeiro número de uma notória publicação acadêmica sobre *videogames*, o jornal eletrônico “*Game Studies*”⁸, Espen Arseth sinaliza o desafio de constituir os estudos sobre a teoria dos jogos de modo independente, não como uma sub-área de alguma outra área de estudo. Esta questão em especial tem sido palco de embates entre os narratologistas e ludologistas, embora atualmente não tenha a mesma relevância de anos atrás e se questione os motivos teóricos-políticos dos conflitos.⁹ À parte deste embaraço, parece haver concordância quanto a constituição hipermidiática dos *videogames* borrar os limites entre as diversas artes aplicadas à sua execução. Muitas vezes os jogos empregam a linguagem cinematográfica, ou das histórias em quadrinhos ou ainda das artes plásticas, de modo que a progressão do jogador pelo título torna-se dependente do domínio de tal linguagem por parte do usuário e da equipe de produção do jogo. Recorrentemente, por exemplo, a progressão no jogo é baseada na evolução da trama, que por vezes torna-se a parte mais importante na experiência de jogo. Estes casos suscitam questionamentos sobre a limitação dos *videogames*, até que ponto uma narrativa interativa é um jogo eletrônico. Esta questão foi amplamente debatida recentemente com o lançamento de *Heavy Rain*¹⁰ (2010) pela Quantic Dreams, dando novo fôlego à discussões antigas (e de enfoques cansados) sobre o conceito de jogo, qual a diferença dos jogos eletrônicos para os jogos anteriores, qual a relação que o videogame guarda com as mídias que o antecederam, em medida a função narrativa deve se contemplada num jogo.¹¹

Paralelamente às pesquisas dedicadas à teoria dos jogos eletrônicos, estudiosos originalmente dedicados a outras mídias passam a se estender sobre o tema, refletindo sobre o impacto dos jogos sobre a sociedade e cultura contemporâneas. Diversos livros e ensaios dedicados a entendê-lo sob estes aspectos foram publicados por filósofos, jornalistas e psicólogos, sobretudo a partir de 1999. Livros como “*Trigger Happy*” (2000) de Steeven Polle, “*The Ultimate History of Video*

⁸ <<http://gamestudies.org/>>

⁹ Os limites deste trabalho não nos permite estender-se sobre este tema, contudo recomenda-se consultar o *paper* da professora Renata Gomes do Centro Universitário Senac – SP publicado nos anais do SBGames 2009, em que recontextualiza a rixa entre narratologistas e ludologistas. (Contudo, há de se considerar que grande parte da produção da professora dá-se acerca de narratologia). Disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult21_09.pdf>. Acessado em 05 de janeiro de 2011.

¹⁰ Apresentado como *thriller* dramático interativo, foi dirigido por David Cage. Centrado em quatro personagens que a princípio nada tinham em comum, vêem-se envolvidos com o mistério do assassino do Origami, um serial killer que usa longos períodos de chuva para afogar suas vítimas. O jogador interage com o jogo realizando ações destacadas na tela com ações análogas no controle. Decisões do jogador irão afetar a trama, personagens principais podem morrer, e certas ações podem levar a diferentes finais.

¹¹ Na última edição da Game Developers Conference, David Cage retomou a questão posicionando-se a favor de uma revisão em torno dos cânones do desenvolvimento de jogos: “*Forget Video Game Rules. Mechanics, levels, boss, ramping, points, inventory, ammo, platforms, missions, game over, [and] cut scenes are things from the past*”. Como esperado, as declarações do desenvolvedor geraram polêmica.

Games” (2001) de Steven L. Kent, *“Brincando de Matar Monstros”* (2002) de Gerard Jones trouxeram um olhar exterior que contribuiu para a compreensão do fenômeno cultural dos *videogames*.

Quanto aos desenvolvedores, através de consultas a sites pessoais, documentação em áudio distribuídos no formato de *podcasts*, depoimentos em entrevistas e conferências, verifica-se que suas preocupações circundam, em sua maioria, acerca das questões da técnica e tecnologia, os rumos da indústria, formas de divulgação e distribuição de suas produções, bem como as capacidades expressivas dos jogos. Em relação a esta última questão, nota-se que muitos deles demonstrarem-se desconfortáveis com a palavra arte. Em recente painel na conferência *“Art History of Games”* de 2010, Michael Samyn e Auriea Harvey, designers do pequeno estúdio *Tale of Tales* (*The Path* (2009), *The Graveyard* (2009)), reconhecido pela experimentação estética de seus jogos, afirmaram categoricamente que games não são arte. Segundo os desenvolvedores, há diferença essencial entre jogos e artes estaria na questão dos games servirem a um propósito, em contraposição à arte. Michael Samyn argumenta que enquanto humanos tem uma necessidade biológica que apenas é satisfeita pelo jogo, representando nada além que uma necessidade psicológica. Arte, por outro lado, não é criada a partir de uma necessidade biológica, mas representa uma busca em por propósitos maiores. Deste modo, o fato que um jogo preenche a necessidade fisiológica do jogador é o suficiente para desqualificá-lo enquanto arte. A declaração foi recebida com certa surpresa, apesar de a mesma ter sido acompanhada pela atualmente popular “a arte está morta”.¹² Harvey ainda argumentou que apesar de algumas nobres tentativas, os videogames eram reféns daqueles que controlam a indústria de games, os quais estão muito confortáveis com a situação atual.

Se por um lado, os grandes estúdios abrem mão da criatividade para atingir metas financeiras, por outro, a diversidade de suportes, mercados e ferramentas de produção que foram constituídos ao redor do modelo de negócios promovido pelas empresas de grande porte facilitaram a entrada de produtores independentes no panorama da indústria de jogos. Estes produtores, geralmente com metas econômicas muito mais modestas que as empresas tradicionais, introduzem obras de caráter mais pessoal, próximo ao que classificaríamos em outras mídias como obras de autor. Despontam nomes como Jonathan Blow (*Braid*, 2008) e Markus Persson (*Minecraft*, 2009) e de pequenos estúdios como 2DBoy (*World of Goo*, 2008) e Bit Blot (*Aquaria*, 2007). Estes jogos avançam sobre pontos em que as empresas tradicionais não o fazem, disponibilizando para o público jogos de características estéticas originais, além de proporem novos modelos de interação e novas mecânicas de jogo, ainda que usem tecnologias mais simples, que demandam menos força de trabalho e uma quantidade menor de *assets*¹³. Estas obras independentes entregam propostas de maior possibilidade de construção de sentido, justamente por fugirem dos padrões cristalizados pela grande indústria, reforçando o movimento que deseja compreender o jogo como algo além de

¹² Cf.: PRATT, Charles J. *The Art History... Of Games? Games As Art May Be A Lost Cause*. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/news/27133/The_Art_History_Of_Games_Games_As_Art_May_Be_A_Lost_Cause.php> Acessado em: 04 de fevereiro de 2011.

¹³ Uma possível tradução para o termo *assets*, mas certamente não adequada, pode ser dada pelo conceito de *recursos ativos no games*, ou seja, os recursos que se manifestam dentro do game enquanto ele é jogado.

simples divertimento. Esta construção tem se repetido o suficiente para que houvesse uma sobreposição, principalmente aos olhos do grande público, entre os jogos *indies* e os jogos de arte, ainda que por definição sejam essencialmente distintos.

Evitando a controvérsia do termo, muitos desenvolvedores acatam a formulação de que o jogo é uma forma de expressão. Este posicionamento é mais notável entre designers e estúdios independentes, como atestam Alec Holowka (*Aquaria*, 2007) e Chris Van Yperen (*Emberwind*, 2009) em conversa informal no podcast *Infinite Ammo*¹⁴ – ainda que se mostrem céticos quanto ao exercício criativo dessas faculdades dentro da configuração atual da indústria de games, onde a divisão e especialização do trabalho atinge níveis extremos; além das exigências de mercado a serem seguidas à risca tendem limitar a participação criativa efetiva de grande parte das equipes.

À parte da polêmica inclusão dos jogos como forma de arte, encontramos um ponto em comum nesse conjunto de debates e opiniões que esboçamos acima – o jogo é matéria expressiva, é possível utilizar jogos para expressar algo ou alguma ideia. Esta afirmação tem sido levada a sério por uma parcela de desenvolvedores. Os diários de desenvolvimento ou os *post-mortem*¹⁵ estão pontuados por registros da intenção do designer de passar esta ou aquela sensação ao jogador, de comunicar uma ideia, dos artifícios que projetou no intento de passar uma determinada mensagem, o que funcionou e o que não deu certo. Por outro lado, verifica-se nas comunidades de jogadores certa ansiedade por tomar contato com estas mensagens, de se relacionar com estes sistemas. Nos fóruns e *blogs* de *games*, jogadores compartilham suas experiências, reúnem-se para discutir, produzem debates em áudio e vídeo, charges, histórias em quadrinhos, filmes e contos (*fanfics*¹⁶) que estendem a narrativa original dos jogos, sejam eles oriundos da grande indústria ou dos produtores independentes. As proporções que este cenário alcançou, sua configuração e suas perspectivas para os próximos anos são impressionantes. Afinal, trata-se de uma combinação de fatores macroeconômicos, microeconômicos, culturais e sociais que alcançaram estabilidade, tomando forma numa indústria cultural de dimensão global, com uma comunidade engajada e crescente.¹⁷

¹⁴ Disponível em: <<http://infiniteammo.ca/blog/podcast-10-chris-van-yperen/>> Acessado em: 28 de fevereiro de 2011.

¹⁵ Reflexão que o desenvolvedor faz depois de que sua obra encontra-se finalizada. Quando documentada, serve de referência para os demais desenvolvedores.

¹⁶ *Fanfic* é a abreviação do termo em inglês *fan fiction*, ou seja, "ficção criada por fãs". Trata-se de narrativas escritos por terceiros, não fazendo parte do enredo oficial do livro, filme, *videogame* ou história em quadrinhos a que faz referência.

¹⁷ Consideramos os *videogames* um caso peculiar da indústria cultural. Ainda que o modelo de negócios adotados pelas empresas de *games* seja uma variante do modelo desenvolvido pela indústria fonográfica, em relação às questões microeconômicas de formação de mercado, é um seguimento que figura entre os entretenimentos que demandam investimentos mais significativos por parte do consumidor, inclusive para as categorias de entrada (Cf.: O Verdadeiro Preço dos Consoles em 2009. Disponível em: <<http://www.gizmodo.com.br/conteudo/made-brazil-o-verdadeiro-preco-dos-consoles-em-2009/>> Acessado em: 08 de março de 2011; Hidden Costs of Gaming. <<http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2011/02/24/hidden-costs-of-gaming.aspx>> Acessado em: 08 de março de 2011). Há de se considerar que os investimentos para ter acesso aos jogos se sobrepõem

Partimos da hipótese que um cenário pujante como este pode constituir-se graças à relação que o jogador tem com este objeto, uma relação distinta da que faz com outros objetos, ou mesmo outras mídias. Tem-se, em certa medida, clareza de que a inserção de certos objetos produziram drásticas mudanças no modo de viver e de compreender o mundo nas sociedades nas quais surgiram: o arado modifica a relação com a terra e dá força a um sedentarismo, a prensa de Gutenberg dá um novo peso à escrita e propicia uma saída da oralidade, o automóvel muda drasticamente a noção espacial e a dinâmica urbana. Contudo, outros objetos surgem e não tem esta potência de transformar radicalmente o modo de vida, entretanto são testemunhas de dimensões da experiência subjetiva historicamente, culturalmente, socialmente e politicamente situada. Os exemplos parecem inesgotáveis a essa categoria, mas vale destacar a proliferação de autômatos (cafeteira, máquina de fazer pão, espremedor de laranja, etc.), a miniaturização dos aparelhos (micro-system, revisões de consoles de jogo, aparelhos de reprodução de vídeo), extensores/moldes de todo tipo de gesto (coçadores de costas, régua para curvas cíclicas). A experiência particular de cada um desses objetos além de refletir as condições que os condicionaram, acentuam o modo viver e de compreender o mundo de um determinado grupo social.¹⁸

Quanto aos *videogames*, não há condições de afirmar, pelo menos no atual momento, qual seu potencial de promover transformações significativas do *ethos* da sociedade contemporânea.¹⁹ Entretanto, seja a partir da integração dos *games* convencionais às atividades como a educação, a fisioterapia e recuperação motora ou através da produção de *games* orientados para treinamento e aperfeiçoamento profissional (*serious games*)²⁰ e reabilitação de certos transtornos psicológicos, percebemos que os jogos eletrônicos estão cada dia mais presentes e prometem trazer mudanças à forma como aprendemos, à forma como contamos e fruimos nossas narrativas, à forma como nos comunicamos e nos relacionamos.

Os jogos eletrônicos propõem uma relação muito particular com o usuário. A priori, podemos dizer que o *videogame* enquanto objeto configura-se como um sistema de signos manipuláveis que respondem interativamente sob a força de um programa. Entretanto, diferentemente dos demais objetos técnicos atualmente tão comuns ao nosso cotidiano, tal interação é orientada de modo provocativo e estético ao sujeito com qual interage. Tal interação, singular a cada jogo, coloca um conjunto de ações possíveis e um conjunto de signos que podem ser fruídos e transformados, bem

a cada iteração tecnológica dos dispositivos de jogo. Outro ponto improvável no histórico dos jogos teve lugar na crise de 2008: ao contrário do que se esperava, o mercado de jogos foi um dos últimos a ser afetado. Ainda, o mercado de jogos para console é o único mercado da indústria cultural que consegue manter nos dias atuais formatos proprietários. A adoção em massa indica uma atração genuína por parte do público por este tipo de entretenimento.

¹⁸ Sobre o impacto dos objetos em nosso modo de lidar com o mundo, cf. a leitura semiológica de Jean Baudrillard em “O Sistema dos Objetos”.

¹⁹ Ainda que o interesse da sociedade e da academia sobre o impacto dos games à subjetividade humana, em seus mais diversos aspectos, cresça paulatinamente.

²⁰ Para um levantamento sistematizado de algumas dessas propostas cf.: Machado, L.S.; Moraes, R.M.; Nunes, F. (2009) “*Serious Games para Saúde e Treinamento Imersivo*”. In: Fátima L. S. Nunes, et al (Org.). *Abordagens Práticas de Realidade Virtual e Aumentada*. Porto Alegre: SBC, p. 31-60. Disponível on-line em: <http://www.abs-tech.com/admin/modulos/portal/upload/arquivos/17/serious_games_final.pdf>

como signos que não podem ser alterados, mas que condicionam os deslocamentos e modificações dos signos móveis. Cada jogo promove uma organização perceptiva em função da capacidade de ação despertada pelos signos que articula em seu terreno de jogo. Para navegar pelo espaço de jogo é preciso montar um mapa das ações possíveis, das limitações dos objetos passíveis de manipulação, do tempo de cada ação, do tempo e espaço que os objetos não manipuláveis impõem na circulação dos demais objetos. Navegar no espaço de jogo é construir, inserir-se e movimentar-se por um mapa de dimensões finitas que, entretanto, podem ser variáveis, mutantes e ocultas. Navegar este mapa é participar da construção de um pequeno mundo e ali inserir-se como um sujeito.

Tal experiência não ocorre de forma isolada, mas sempre envolvida e paralelamente a outras relações objetivas e subjetivas e, tal qual qualquer relação do tipo sujeito/objeto, segundo disposições sócio-culturais. O jogador ao adentrar o mundo construído no espaço de jogo não se separa de seu espaço subjetivo. Há todo tipo de interferências, que podem começar pelas barreiras físicas, como a falta de habilidade em responder aos estímulos oriundos do espaço de jogo, disposições culturais divergentes do universo explorado pelo game em questão (pergunta-se, por exemplo, o quão facilmente um jogador judeu irá simpatizar com um jogo que o coloque na condição de um palestino tentando escapar dos ataques do exército israelense na Faixa de Gaza?²¹), barreiras de linguagem (principalmente no caso dos jogos que privilegiam a função narrativa), ou mesmo a própria narrativa do jogo pode atuar para quebrar o laço entre jogador e jogo.

A experiência de jogo é sempre declinada segundo a história de vida do sujeito que com ele se relaciona: suas preferências quanto ao nível de dificuldade, as referências intertextuais que consegue concretizar, se prefere jogar solitário ou em grupo, se é metódico, apressado, cauteloso ou intrépido, etc. Entretanto, parte essencial deste relacionamento reside na potência do jogador de relevar a fragilidade das coisas a serem percebidas e atuadas que o universo regado do jogo propõe. Isto é, para a máquina de estados concretizada nos *videogames* não existe o quase: ou se atinge o objetivo e obtém sucesso, ou se falha. No primeiro caso, o jogo prossegue; no segundo ele pára e o jogo tem de ser reiniciado. Ainda que alguns desenvolvedores desafiem o dualismo sucesso/fracasso aumentando a quantidade de estados que esta máquina contempla em seu programa, como o caso dos jogos que disponibilizam diferentes finais, ou mesmo diferentes caminhos de desenvolvimento narrativo segundo a performance do jogador, a inteligência limitada da máquina, que não calcula as consequências, mas distribui as ocorrências a um número de estados previamente estabelecidos, é um convite a brutalidade. Eis aí um dos maiores desafios (não apenas para os game designers) que se abrem com a adoção em grande escala dos jogos eletrônicos: relacionar inteligência humana e não-humana.

À medida que estes relacionamentos tornam-se mais presentes e estreitos, cresce a necessidade de compreendermos as implicações deste novo tipo de objeto que agora nos afronta. O jogo eletrônico como um objeto técnico em especial (uma máquina semiótica), e que como tal,

²¹ Cf.: *Under Ash* (2001) e *Under Siege* (2005) produzido pela Afkar Media, empresa árabe com estúdios espalhados pelo Oriente Médio. Ainda sobre a questão no Oriente Médio, *Special Force* (2003), publicado pela organização política e paramilitar Hezbollah, em que o jogador toma o lugar de um combatente da organização contra as forças de defesa israelense.

produz estímulos às subjetividades com as quais se relaciona, que reage às ações desse sujeito que se lhe introduz e que atíça o desejo daqueles que o manipulam. Para explorar essa relação se faz necessário procurar bases teóricas que levem em consideração a natureza distinta destas duas inteligências. Neste sentido, retoma-se de uma série de estudos alinhados ao pós-estruturalismo o termo “produção de subjetividade”, principalmente a partir das obras de Félix Guattari, sendo utilizado para a descrição de processos de subjetivação que consideram o sujeito a partir de um quadro social, histórico, cultural, político, em que a ligação com a linguagem e a tecnologia, bem como uma multiplicidade de movimentos a-significativos²², em que estes fatores tem papel fundamental nos modos de se constituir enquanto tal. Refere-se, neste sentido, a um sujeito descentrado e não auto-suficiente. Portanto, quando se enuncia a produção de subjetividade nos jogos eletrônicos, pretende-se evocar um conjunto de fatores e situações que perpassam a experiência subjetiva que se constrói no jogo, como espaço de subjetividade distinta do sujeito consciente assimilado ao humano, bem como as singularidades subjetivas que lhe antecedem, representadas nas figuras do jogador e do projetista. Ainda, refere-se à articulação entre estas instâncias subjetivas e os rebatimentos que se propagam de uma a outra.

A experiência subjetiva que emerge do contato com o jogo, sob este ponto de vista, deve ser entendida em sua complexidade e diversidade, pois nela articulam-se as subjetividades do jogador, do desenvolvedor que modela mundo, além do espaço subjetivo que se constrói na fruição do jogo. Apesar do jogo ser o espaço da regra e da exceção da realidade, não se trata de uma experiência auto-suficiente. Ao contrário, o jogo toma sentido numa síntese de forças culturais, sociais, linguísticas, etc., e que não se restringem a dimensões amarradas aos campos da representação.²³ Relacionando inteligência humana e não-humana, o jogo pode promover o aprofundamento do campo perceptivo, o aguçamento do pensamento intuitivo e a proliferação de raciocínios lógico-abstratos, bem como colocar questões acerca das fronteiras entre o objetivo e o subjetivo.

A fim de nos fazer mais claros, tomemos um exemplo num jogo da série *Street Fighter* (SF)²⁴. Jogadores experientes neste título traçam um paralelo entre este e o Xadrez. Segundo estes usuários, ambos os jogos são baseados em construir estratégias a partir de um número restrito de movimentos, em que a questão do posicionamento no campo de batalha, o tempo em que se efetuam movimentos de ataque e defesa, bem como o encadeamento destes movimentos, são essenciais ao sucesso do jogador. Entretanto, enquanto no Xadrez o tempo corre de maneira abstrata, por turnos, bem como o espaço, em casas, em SF o jogador tem de lidar com tempo-espaço contínuo, onde as distâncias devem ser medidas intuitivamente. Assim, enquanto o enxadrista pode fixar-se numa ordem de pensamento primordialmente analítica (ainda que assediada por pressões

²² São processos que agem a partir de cadeias sintagmáticas, mas que não produzem efeitos de significação no sentido linguístico.

²³ Há nos jogos eletrônicos a necessidade de se produzir raciocínios sintéticos e julgamentos não representados, mas que são executados. Não se trata de um agir sem pensar, ou de alguma espécie de automatismo, mas de um agir motivado por um pensamento que não passa pela representação. Exploraremos melhor esta questão adiante.

²⁴ Série de jogos de luta produzidos pela produtora japonesa Capcom em que o jogador assume controle de um lutador que viaja o mundo desafiando oponentes de estilos de luta únicos. Lançando em 1987, a última iteração, *Super Street Fighter IV*, foi lançada em 2010. Para o nosso exemplo nos focamos nas edições da série a partir da segunda iteração (1991), que apresentam características de jogabilidade mais compatíveis.

psicológicas), o jogador de SF tem de sintetizar componentes intuitivos e perceptivos ao pensamento lógico-estratégico.²⁵ O jogador veterano de SF não apenas reage aos ataques do oponente, mas premedita e antecipa a jogada, utilizando-se de mecanismos como o blefe e a tensão psicológica para desequilibrar o adversário (no caso do jogo *multiplayer*), além de ter uma percepção de tempo-espaço desenvolvida ao ponto de decidir no instante que tipo de ataque será o mais eficiente e não lhe deixará com a guarda aberta. Não se trata aqui de uma questão de uma comparação de níveis de complexidades, mas de se apontar a relação do sujeito do jogo com o próprio jogo como um mundo considerado em si mesmo. Assim, o importante a considerar é a distinção entre os dois, que se dá no modo como o sujeito conjuga as diferentes demandas de cada jogo, fazendo que propostas distintas de perceber-pensar-agir se configurem.

Esta forma de perceber-pensar-agir no jogo eletrônico²⁶ pode conduzir a diferentes experiências subjetivas, para as quais a linguagem, como veremos no desenvolvimento deste trabalho, desempenha importante papel na síntese das componentes que se conjugam na fruição do jogo. Neste sentido, a experiência subjetiva dos games enseja a reflexão sobre os limites da relação sujeito-objeto, a partir do momento que nos coloca (ao nos colocar diante de um objeto dotado de inteligência), sobre o papel da representação nesta relação (e sobre o que se passa aquém desta e as implicações que pode ocasionar) e ainda sobre a linguagem na produção de subjetividade (num sentido de que possa contribuir na problematização desta questão)²⁷.

O trabalho que é apresentado e disponibilizado no *Kit de Defesa da Dissertação* tem por meta trazer o referencial produzido pela filosofia contemporânea acerca da produção de subjetividade ao debate promovido pela integração do videogame ao cotidiano de milhares de indivíduos, no intuito de melhor compreender a fruição e as capacidades expressivas desse meio emergente. O resultado é que apresentamos uma realização que mostra os efeitos de uma interrogação estético-técnica na forma de um game, o que coloca para nós a tarefa futura de continuarmos refletindo, principalmente sobre as relações entre a produção conceitual e artística, no horizonte da transdisciplinaridade e da intertextualidade.

Neste sentido, vislumbramos relacionar conjuntos de fatores e situações que perpassam a experiência subjetiva que se constrói no jogo, enquanto binômio (1) *produtor/desenvolvedor/artista* e (2) *jogador como sujeito do jogo*, tanto no ato de jogar como no ato projetual. Assim, nosso método se apoia na revisão da literatura acerca da produção de subjetividade pelo viés pós-estruturalista, bem como propomos o experimento de projeto e execução de um objeto que reflita

²⁵ Existem outras condicionantes e variáveis de cada experiência, entretanto são excedentes para a presente análise que estamos realizando em nossa pesquisa de mestrado.

²⁶ A título de exemplificação, podemos sintetizar a conjugação subjetiva nos jogos eletrônicos pela série: ato perceptivo direcionado a signos com capacidade de ação + pensamento intuitivo + tomada de decisão estratégica + operação codificada do controle de jogo + o próprio gesto de pressionar botões e alavancas + resposta visual e superlativa do jogo + subjetividade historicamente situada do jogador.

²⁷ A questão foi estudada amplamente pela psicologia e pela psicanálise, focando, de modo geral, o consciente ou remetida à significação do inconsciente. Como contraponto a estas teorias temos as propostas pós-estruturalistas.

estes debates. Ler o texto e o pensamento dos autores se constitui em uma experiência cognitiva significativa. Na sequência, ser tocado pelas reflexões e lançar-se nos caminhos da abdução e da imaginação do desenvolvimento é continuar este caminho realizando uma torção topológica na qual se joga com a reflexão e se é jogado por ela quando se produz.

Assim, na proposta escrita e apresentação de suporte ao game conceitual/de autor/acadêmico, começamos este desdobramento de nossa pesquisa explicando as bases conceituais nas quais se apóia o objeto que propomos.

No capítulo seguinte, revisaremos a literatura que nos cedeu o termo “produção de subjetividade”, revelando uma noção complexa que se dá no interstício do individual com o social, numa relação que se dá entremeada pela linguagem e pelas equipamentos coletivos de subjetivação, sobre a qual pudemos observar alguns fenômenos próprios à cena dos jogos eletrônicos.

Em “Considerações sobre a representação na relação sujeito-objeto e ecos nos jogos eletrônicos”, buscamos compreender alguns aspectos da representação no ato cognitivo, bem como as possibilidades a-significativas da linguagem, refletindo a cerca da relação jogador-jogo nos *videogames*.

Seguimos com uma breve descrição do protótipo “A”, passando por suas características, seu ambiente ficcional, bem como algumas reflexões sobre sua construção. Por fim, traçaremos algumas considerações acerca das reflexões que pautaram este trabalho, em sua interface textual e lúdica.

1. A proposta de design do game “A”

“Como você teve a ideia”? Esta pequena sentença tem presença garantida em qualquer entrevista, painel ou mesa em que se abra espaço para uma discussão sobre design de jogos. As respostas variam: alguns citam a referência de um filme, ou talvez um jogo que tivera jogado quando criança; outros falam de como seus parentes ou amigos reagiam a certas ocasiões colocadas em jogos e como o *feedback* dessas pessoas o incentivou a fazer algo que contemplasse estas observações; alguns buscam inspiração nos passeios de infância e em seus hobbies favoritos; há quem diga que recebera a missão de produzir um jogo que atendesse uma determinada fatia de mercado; e também aqueles que citam que seus jogos nascem de uma reflexão, a qual poderia ser expressa na forma de jogo. Acreditamos que nos situamos mais neste último grupo, entretanto, não excluímos a influência de nenhum dos grupos estereotipados acima sobre nossa produção. Assim, a pesquisa situa-se no horizonte de uma reflexão que transpassa a escrita e o digital, algo que na pesquisa acadêmica é assentado nas bases colocadas por autores e publicações, tais como Bairon (1995 e 2002) e Bairon & Petry (2000), em nosso meio, que defendem a possibilidade da produção e expressão da pesquisa (conhecimento) através dos meios e recursos digitais.

Expressar uma reflexão a partir de um jogo é algo que pode ser feito de diversas formas: pode-se elaborar um percurso linear pontuado de eventos não interativos nos quais se enunciam as questões; pode-se criar um universo ficcional cujas relações entre as personagens estão referenciadas por esta reflexão e a desenvolve por meios dramáticos; modelar um sistema que dialogue/eco com um determinado problema. É possível, ainda, se utilizar de todas essas formas em conjunto. Contudo, partimos da ideia que, indiferentemente do caminho que se escolha, o essencial de um jogo é, antes do que a coisa que se comunica com ele, por ele e a partir dele, a experiência que se tem com ele²⁸. Isto é, interessa-nos menos o quê do jogo pode ser dado ao

²⁸ Esta perspectiva foi amplamente defendida por Luís Carlos Petry (2003), em sua Tese de Doutorado, *Topofilosofia: o pensamento tridimensional na hipermídia*, a partir da perspectiva fenomenológica de Heidegger e Gadamer. Esta perspectiva metodológica foi aplicada por Cristiano Natal Tonéis (2010), em sua Dissertação de Mestrado, *A lógica da descoberta nos jogos digitais*, mostrando que a experiência cognitiva nos puzzles de *Myst* se organizavam como uma experiência estética colaborativa, socializante e produtora de sentido. Mais recentemente, Arlete dos Santos Petry (2010) em sua Tese de Doutorado, *O jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento*, levou a perspectiva de Heidegger e Gadamer para o universo do jogo eletrônico (game) na exploração, dentre outros, de um *conceito de game acadêmico*. Petry, L.C. (2003). *Topofilosofia: o pensamento tridimensional na hipermídia*. Orientador: Sérgio Bairon. Tese de Doutorado em Comunicação e Semiótica (Conceito CAPES 4). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, PUC/SP, Brasil.

Tonéis, C. N (2010). *A Lógica da Descoberta nos Jogos Digitais*. Dissertação de Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (Conceito CAPES 4). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, PUC/SP, Brasil.

Orientação Prof. Dr. Luís Carlos Petry.

Petry, A.S. (2010). *O Jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento: análise e produção em linguagem hipermídia*. Orientador: Maria Lucia Santaella Braga. Tese Doutorado em Comunicação e Semiótica (Conceito CAPES 4). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, PUC/SP, Brasil.

conhecimento (aquilo que possa ser significado) que aquilo que se pode ser dado ao desejo: o jogo tem de ser um exercício de vontade, uma *experiência estética*, por excelência.

O *game*, enquanto objeto que toma corpo numa máquina de estados, tem a capacidade de expressar-se como sistema que pode ser portador de sentido, entretanto, para isso requer que se coloque aberto a outros sistemas. Isto é, aceitar que aquele que interage com o sistema tenha condições de intrometer-se, imiscuir-se, de modo que seja possível um despertar de sensibilidades. Permitir que dentro da rigidez das regras, na inflexibilidade dos estados pré-definidos da máquina haja a possibilidade de sentir nuances. Neste paradigma, o jogo não tem sua fundação naquilo que se quer comunicar (por exemplo: a jornada do encanador para salvar a princesa na série *Super Mario* (Nintendo), ou a trajetória de uma pessoa mal-sucedida ao topo do crime organizado na série *Grand Theft Auto* (Rockstar)), mas antes na disposição em série de questões que se conectam formando um sistema, no qual se pode tencionar as variáveis a fim de encontrar soluções possíveis, mas não definitivas (ainda em *Super Mario*: e se houvesse algo no mundo que lhe deixasse mais forte ou algo que lhe deixasse maior, para poder passar por cima de tudo, ou menor, para entrar em pequenos buracos. Ou como em *Grand Theft Auto*: e se fosse possível jogar uma granada de luz para atordoar a polícia ou os demais criminosos?, e se todos os seus comparsas fossem possíveis traidores? Ou ainda em *Crysis* (Crytec, 2007): e se a terra fosse invadida por alienígenas? e se a gravidade pudesse ser ajustada de modos diferentes?). Ao manipular intuitivamente estas questões, o jogador imbrica-se numa experiência, que apesar de modelada por outra pessoa (o *game designer* ou *level designer*²⁹), depende absolutamente dela para constituir-se enquanto tal.

Partindo desse panorama, o projeto de um jogo dá-se como a elaboração de um problema: descrevem-se os cenários (uma cidade em que a criminalidade é assustadoramente alta; o reino do cogumelo, onde todos são felizes até o sequestro da princesa; uma galáxia muito distante, onde o equilíbrio do poder está ameaçado), situam-se os pontos críticos (até que ponto pode-se continuar sem que isso signifique a morte, quais são os limites do mundo), dá-se os modos pelos quais as coisas podem circular neste plano que se delimita (anda-se devagar ou rápido, pode-se pular, o quão alto se pula, como retornar, é possível retornar), premedita-se os modos em que se darão as comunicações (como se ensina ao jogador a operar este sistema, que relações com o repertório do jogador serão evocados neste universo). A elaboração deste complexo é portadora de sentido. Um jogo, mesmo que não desenvolva uma narrativa ou um tema (*Tetris*, de Alexey Pajitnov (1984), por exemplo), revela e estimula um modo de perceber, de pensar e de agir. Entretanto, quando invadido pela subjetividade do jogador, estes modos de perceber, pensar e agir serão recombinações, produzindo novas possibilidades de sentido e significação.

Nos parágrafos que se seguem, buscamos esclarecer alguns dos conceitos e decisões baseadas nestes que deram o formato do jogo que nasceu com esta pesquisa. Tomando por base as considerações acima, assim como arquitetamos este objeto para refletir sobre as diferentes forças

²⁹ Profissional responsável pelo projeto de ambientes e cenários de um jogo. Partindo das mecânicas de jogo estipuladas no projeto do jogo, o level designer balanceia pontos de retenção e de fluxo num nível a fim de proporcionar alguma experiência ao jogador. Para tanto, lança mão de *assets*, personagens não jogáveis e eventos disparados segundo o contexto que se deseja proporcionar.

que se sobrepõem na produção de experiências subjetivas e na produção de sentido, esperamos que ele não se confina a esta compreensão.

1.1 A fundação de “A”: questionamentos sobre a construção de mundo.

O protótipo que integra nosso projeto tem por fundação a entrevista concedida pelo filósofo francês Gilles Deleuze em 1988 à jornalista Claire Parnet e veiculada com o nome de “*O Abecedário de Gilles Deleuze*”, mais precisamente na letra “A” de animal. Tendo jogado *videogames* desde minha infância, a fala do filósofo sobre seu entendimento do animal fez retomar a pergunta de que havia de especial nos jogos eletrônicos que nos faziam voltar àqueles pequenos mundos, ainda que os motivos para desistir de jogar *videogames* fossem inúmeros: o visual poucas vezes era convidativo (principalmente nos primeiros anos da tecnologia 3D); narrativas que comumente eram mal desenvolvidas ou pouco acrescentavam; os problemas das personagens não ressoavam com os meus; sensação de que os jogos mais puniam que recompensavam... Contudo, o retorno aos mundos fantásticos dos jogos era sempre garantido. Isto é, mesmo com várias características que pessoalmente desagradavam, havia algo que não conseguia identificar e que deixava desejoso de continuar a jornada por estes universos. Quando assisti a entrevista pela primeira vez fiquei profundamente tocado quando o filósofo enuncia:

O que me toca em um animal, a primeira coisa é que todo animal tem um mundo. É curioso, pois muita gente, muitos humanos não têm mundo. Vivem a vida de todo mundo, ou seja, de qualquer um, de qualquer coisa, os animais têm mundos. Um mundo animal, às vezes, é extraordinariamente restrito e é isso que emociona. Os animais reagem a muito pouca coisa.

O impacto dessa declaração deve-se em certa medida ao fato de que na época estava envolvido com o estudo de “*Matéria e Memória*” de Henri Bergson, no qual o autor se coloca a pesquisar a relação do corpo (uma imagem especial) com as imagens que lhe são exteriores e nesta tarefa tece considerações sobre a relação entre a percepção e a memória. Neste estudo, Bergson sinaliza que a percepção que se faz de um objeto é dada pela capacidade de ação sobre tal, deixando de ser tomada como conhecimento puro ou representação dos objetos circundantes; ao contrário, “(...) a percepção, em seu conjunto, tem sua verdadeira razão de ser na tendência do corpo a se mover”. (BERGSON 1999, 32) O encontro destas proposições com a enunciação de Deleuze de que “um mundo animal, às vezes, é extraordinariamente restrito e é isso que emociona” produziu a hipótese de que para construir um mundo, como o mundo que se constrói nos jogos eletrônicos, não era necessário muitos elementos, desde que a percepção selecionasse quais elementos comporiam este mundo. Assim, surge a hipótese que o ato de jogar implicaria uma renúncia temporária de um estado subjetivo mais elaborado, capaz de avaliar centenas ou milhares de estímulos ao mesmo

tempo, para tornar-se um sujeito mais simples, cuja capacidade de percepção e ação podem ser contempladas na simplicidade da máquina de estados na qual os jogos se concretizam.

As declarações de Deleuze sobre esta capacidade de perceber e agir tão pequena de alguns animais, como deixa transparecer num outro momento da entrevista (como veremos à frente), tomam por base os estudos de um dos pioneiros da etologia, o estoniano Jakob von Uexküll, cujas formulações acerca da relação sujeito-objeto, pautadas pela circulação de signos, trouxeram valiosas contribuições para este trabalho-jogo. Em parceria com Thomas A. Sebeok, Uexküll cunhou o termo *umwelt* (plural: *umwelten*; palavra alemã que significa “ambiente” ou “mundo circundante”), que designa as “fundações biológicas que jazem no epicentro do estudo da comunicação e da significação no animal [e não-animal] humano.” O termo é geralmente traduzido como “mundo auto-centrado”. A premissa epistemológica de Uexküll, como descreve seu filho Thure Von Uexküll:

(...) não é nem objetivista nem subjetivista, mas — como se descreveria atualmente — “sistêmica”. Isso quer dizer que ele entendia o processo vital como um sistema coerente em que sujeito e objeto se definem como elementos inter-relacionados em um todo maior. (UEXKÜLL 2004, 20-21)

De modo alegórico e resumido, podemos dizer o *umwelt* como uma “bolha” que envolve o sujeito, que entretanto, não o isola do mundo, pois é dotada de “poros” pelos quais seleciona os fenômenos com os quais sujeito irá se relacionar; isto é, a interface que uma espécie tem para travar contato com o ambiente no qual se insere. Aqui entendemos interface por superfície (ao modo que Virilio define em “*O Espaço Crítico*”), dispositivo ou porta que permite que duas ou mais unidades incompatíveis sejam interligadas num sistema, permitindo que se transfiram signos entre eles. Outra leitura possível é como jogo de traduções entre duas ou mais unidades. Unidade, neste caso, se refere também a um sistema, inserido ele próprio num sistema maior, que o engloba e que com estes tem relações diversas. De modo geral, diz-se que estes sistemas emitem e interpretam signos.

É interessante relevar que para Uexküll, há uma unidade complementar entre sujeito e objeto, com conseqüências inclusive no conceito de tempo, “como o ritmo ou estrutura do processo vital em si, o tempo não é subjetivo nem objetivo; antes, são ambos, em um relacionamento mútuo”. (UEXKÜLL 2004, 22) Sobre esta relação subjetivo/objetiva do tempo assentava-se também sob a forma de uma relação presente-futuro na qual todos os seres vivos a se orientarem por meio de cálculos probabilísticos, usando a estratégia de calcular seu futuro segundo suas necessidades biológicas.³⁰ Neste ponto baseia-se uma importante construção nas formulações de Uexküll: “cálculos probabilísticos, que interpretam o presente como referência a, ou signo de, possibilidades de satisfações futuras de necessidades, **são, contudo, processos de signos ou semioses** (grifo nosso).

³⁰ Formulação que, em sua porção central, assemelha-se à proposta de Bergson (1896), em que o filósofo francês propusera que o tempo era fundamental para a construção da relação sujeito/objeto, até mais que o espaço, no sentido que apresentamos há pouco, apóia a cognição na ação, assim percebe-se para atuar, percebe-se aquilo que pode ser alvo de nossas ações, ou aquilo que pode oferecer perigo e precisa que tomemos uma ação de prevenção ou defesa.

Baseado nisso Uexküll desenvolveu sua teoria do signo, em que o presente funciona como um signo e o futuro como o *significatum* ou *signifié*”. (UEXKÜLL 2004, 23)³¹

Em Uexküll, uma diferença fundamental entre um sistema vivo e um sistema mecânico está na capacidade de seleção discriminativa do primeiro. Enquanto um sistema mecânico é afetado por todo o ambiente de forma indistinta, os sistemas vivos selecionam fatias mais relevantes para sua permanência. Isto é verificado nas diversas estratégias de sobrevivência encontradas na natureza. Considero tocante o seguinte exemplo dado por Uexküll:

O carrapato permanece inerte debaixo da ponta de um galho, no mato. Sua posição permite-lhe despencar sobre um mamífero transeunte. Não há estímulo de todo ambiente que ele possa receber. Então se aproxima o mamífero de cujo sangue ele precisa (como alimento) para gerar sua progênie. E agora algo verdadeiramente estupendo acontece: de todos os fatores estimulantes produzidos pelo corpo mamífero apenas três — em uma seqüência específica — se tornam estímulos. Fora do mundo superproporcional, o carrapato é circundado por três brilhos estimuladores (signos perceptivos) como sinais luminosos no escuro e servem ao carrapato como faróis que infalivelmente o dirigem rumo a sua vítima (1934: 11-12).

O carrapato interpreta seletivamente (segundo um código inato) as mudanças físicas, químicas e térmicas de seus receptores como signos e dirige suas ações segundo estes signos.

Nesse ponto o sujeito é um intérprete que recebe sinais do seu ambiente por meio de “órgãos perceptivos” (receptores). Segundo a espécie biológica do intérprete (pássaro, peixe, mamífero, carrapato etc.) e dependendo de sua disposição individual, que serve como um interpretante (fome, sede, estimulação sexual etc. = necessidade, apetite ou disposição comportamental segundo Morris 1938), os sinais ganham uma significação ao ser signo. De modo a designar uma significação, o sinal é codificado como um “signo perceptivo” que — como um ser capaz de perceber — indica um “objeto” (comida, presa, parceiro sexual etc.) ainda não percebido ou uma de suas várias qualidades que servem como um ponto de referência apto à pista operacional de um comportamento adequado. (UEXKÜLL 2004, 28)

Interessantemente, interpelado sobre o devir animal, Gilles Deleuze cita o mesmo exemplo do carrapato, isto de uma forma semelhante:

O carrapato responde ou reage a três coisas, três excitantes, um só ponto, em uma natureza imensa, três excitantes, um ponto, é só. Ele tende para a extremidade de um galho de árvore, atraído pela luz, ele pode passar anos, no alto desse galho, sem comer, sem nada, completamente amorfo, ele espera que um ruminante, um herbívoro, um bicho passe sob o galho, e então ele se deixa cair, aí é uma espécie de excitante olfativo. O carrapato sente o cheiro do bicho que passa sob o galho, este é o segundo excitante, luz, e depois odor, e então, quando ele cai nas costas do pobre bicho, ele procura a região com menos pêlos, um excitante tátil, e se

³¹ É interessante notar como Uexküll aproveitou e adaptou para suas formulações diversos conceitos oriundos da lingüística de sua época, os quais remontam às suas raízes lógicas. O caráter de *significatum* do futuro lhe confere o sentido de resultado daquilo se coloca como presente, o agora, como signo. É no futuro que o presente encontra sua própria inteligibilidade.

mete sob a pele. Ao resto, se se pode dizer, ele não dá a mínima. Em uma natureza formigante, ele extrai, seleciona três coisas.³²

A entrevistadora lhe pergunta “É este seu sonho de vida? É isso que lhe interessa nos animais?” Deleuze responde convicto, em uma frase: “É isso que faz um mundo”.

Na mesma esteira de Uexküll, Deleuze considera a produção e reação a signos um elemento da mais alta importância. Sob estas funções sógnicas, Uexküll constrói um importante conceito, o de círculo funcional, que discute justamente a integração de signos para manutenção de funções vitais, tais como na caça, na fuga e esquiva de inimigos, no ato de se alimentar. Resumidamente, os órgãos perceptivos dos animais projetariam pistas perceptivas, indicando objetos do ambiente que ganhariam significado ao serem identificados pelas “pistas operacionais”. Neste mesmo conceito, amarra a fundamentação sógnica do objeto:

O objeto tal como o percebemos, com todas as suas qualidades variadas e objetivamente determináveis, surge no processo sógnico, que é representado pelo círculo funcional, apenas como uma “estrutura conectora objetiva” (*objective connecting structure* [Gegengefüge]) (ou seja, como um elo entre a pista operacional e a perceptiva), e mesmo esse elo ocorre no processo sógnico apenas como a influência da pista operacional sobre a pista perceptiva. (UEXKÜLL 2004, 28)

O ciclo funcional configura-se assim uma cadeia de relações sógnicas orientadas à permanência do sistema, que Thure von Uexküll descreve como modelo de contagem em sobre o qual os animais integram seus mundos auto-centrados (ou automundos) compostos de sinais e portadores sógnicos, recebidos de seu ambiente. Neste sentido, Uexküll evidencia que toda operação perceptiva/operativa é também uma interpretação/tradução, uma operação sógnica, que atua como uma “segunda pele” que envolve o organismo como uma camada ambiental, ainda que esta seja invisível ao observador.

Sobre esta “segunda pele” é que os objetos organizam-se: mais pertos/relevantes ou mais distantes/menos relevantes no momento: uma relação espaço-tempo, na qual o animal pode orientar-se e locomover-se em direção a seu alvo, seu objeto: a presa, o predador, o parceiro sexual. Acreditamos que sobre esta concepção de “segunda pele” repita-se no caso do sujeito que interage com um *videogame*: ele organiza seu espaço em função dos pontos de parada, dos pontos de perigo, dos inimigos, das recompensas, numa atividade perceptiva/operativa que ao mesmo tempo é uma interpretação dos signos que o mundo de jogo lhe projeta.

Acreditamos que jogar um *game* é assumir temporariamente um devir-animal. Devir-encanador no reino dos cogumelos, devir-*marine* espacial, devir-bruxa sensual com pistolas.

³² Gilles DELEUZE; Claire PARNET. *Abecedário de Gilles Deleuze*. Disponível online em:

<http://www.oestrangeiro.net/index.php?option=com_content&task=view&id=67&Itemid=51>
Acessado em 13/07/2009.

1.2 Propostas de expressão: temas e *gameplay*.

A ambientação espacial talvez seja uma das mais tradicionais nos *games*. Desde *Spacewar!* (Steve Russel, 1962), diversos títulos visitaram galáxias distantes. Ao listar algumas dessas obras, como *Space Invaders* (Taito, 1978), *Galaga* (Namco, 1981), *Metroid* (Nintendo, 1986), *R-Type* (Irem, 1987), *Phantasy Star* (Sega, 1988), *Doom* (id Software, 1993), *StarCraft* (Blizzard, 1998), *Halo* (Bungie, 2001), *Xenosaga* (Monolith, 2002), *Mass Effect* (Bioware, 2007) ou *Dead Space* (Visceral Games, 2008) veremos que todos os gêneros existentes hoje no cenário dos jogos eletrônicos tiveram uma encarnação espacial. Alguns dos primeiros títulos de videogames – muitos não comerciais, mas desenvolvidos como *hobbie* ou para testar os limites computacionais dos dispositivos dos centros de pesquisa – adotaram esta temática. Seus desenvolvedores geralmente apontam como fontes de inspiração em clássicos da ficção científica, bem como as *revistas pulp*³³ devotadas aos temas espaciais. A produção contemporânea de *games* atesta que as viagens espaciais ainda vigoram no imaginário do jogador, com títulos de fantasia em cenários espaciais (*Super Mario Galaxy* (Nintendo, 2007)), bem como jogos de ficção científica (*Xenosaga* (Monolith, 2002), *Mass Effect* (Bioware, 2007)), geralmente calcados em referências nas obras clássicas. Entretanto, este tipo de ambientação, diante um panorama mais diverso em termos de possíveis cenários, já não tem a mesma representatividade que teve nas décadas de 1970, 1980 e 1980.

Contudo, a escolha dessa temática não parte somente de nossa vivência com os jogos eletrônicos. Ela muito se deve aos diversos contatos com obras de ficção científica em diferentes mídias: livros, filmes, seriados de televisão e desenhos animados.³⁴ Mais que as invenções mirabolantes, o espetáculo proporcionado pelas luzes, monstros, pistolas de raio laser e moças em roupas metálicas, me encantavam as questões sociais e éticas que eram debatidas em meio a estas tramas. Minhas referências não são diferentes da maioria dos amantes de ficção científica: o romances *Frankenstein* (Mary Shelley, 1818), *O Médico e o Monstro* (Robert Stevenson, 1886), *2001: Uma Odisséia no Espaço* (Arthur C. Clarke, 1968/ Stanley Kubrick, 1968), *Eu, Robô* (Isaac Asimov, 1950), *Neuromancer* (William Gibson, 1984); os seriados de TV *Amazing Stories* (Steven Spielberg, 1985-1987), e filmes como *"Blade Runner"* (Philip K. Dick, Ridley Scott, 1982), etc..

Contudo, a peça definitiva na escolha dessa ambientação foi o single *"Space Oddity"* (1969) de David Bowie, lançado junto com a aterrissagem da Apollo 11 na Lua. Conta-se nesta música a história de Major Tom, astronauta fictício cuja nave perde contato com o controle da missão, e fica vagando espaço afora. A música foi composta por Bowie logo após ter assistido *2001: Uma Odisséia no*

³³ *Pulp* ou ainda *pulp fiction* ou revista *pulp* são nomes dados a revistas feitas com papel de baixa qualidade a partir do início da década de 1900. Essas revistas geralmente eram dedicadas às histórias de fantasia e ficção científica e não raro o termo *"pulp fiction"* foi usado para descrever histórias de qualidade menor ou absurdas. Vários escritores famosos já trabalharam em *pulps*, como Isaac Asimov, Raymond Chandler e Dashiell Hammett. As *pulps* eram um tipo de entretenimento rápido, sem grandes pretensões artísticas, ainda que bastante divertidas.

³⁴ É interessante notar que meio século depois, nosso repertório repete aquele que inspirou alguns dos pioneiros desenvolvedores de games.

Espaço. O músico citou a personagem em outras duas obras: o single “Ashes to Ashes” (1980) e “Hallo Spaceboy” do álbum *Outside* (1995). Na música de 1980, o controle da missão recebe uma mensagem de Major Tom na qual ele diz “I’m happy, hope you’re happy too/ I’ve loved all I’ve needed to Love”³⁵. A música faz referência a Major Tom ser viciado em drogas (“We know Major Tom’s a junkie/ Strung out on heaven’s high/ Hitting an all-time low”)³⁶ – o músico teve sérios problemas com drogas – e também traz uma consideração de Bowie sobre sua obra (“I’ve never done good things/ I’ve never done bad things/ I’ve never done anything out of the blue”)³⁷, de modo que muitos fãs afirmam que Major Tom é uma personagem autobiográfica alegórica. Major Tom foi ainda personagem de músicas de outros autores como Elton Jhon na música “Rocketman” (1972) e Peter Schilling no *techno-beat* “Major Tom (I’m Coming Home)” (1983), além diversas versões, incluindo uma em português, por Seu Jorge no álbum “The Life Aquatic Studio Sessions” (2005).

Apesar de Major Tom ter se destacado em relação a sua contraparte, Controle de Terra, em repercussões no imaginário popular (até por que o Controle de Terra não tem um nome próprio e poderia ser inclusive um grupo de pessoas responsáveis por tal função), encontramos nesta dupla uma relação interessante: um fincado a terra, outro lançado ao espaço. Há aí um caráter diferencial, produtivo, que intensifica-se dada a gravidade da relação entre os dois – a razão de estarem em determinadas posições depende um do outro, seus destinos estão ligados. Difícil imaginar qual tragédia seria maior: a do astronauta perdido no espaço, ou a do controlador desmoralizado e cheio de remorsos.

O fato da música se desenvolver como um diálogo entre essas duas personagens nos chama atenção. Há no diálogo uma potência produção de conhecimento que nos interessa por estar impregnada de referências sobre os contextos em que os pensamentos foram construídos. Isto obviamente ocorre no texto científico, porém a sistematização que de modo geral o caracteriza limpe muito destes traços. A música, bem como as obras de caráter estético em geral, tem liberdade para recuperar os diálogos, de fazê-los produzir sentido. Assim, quando apresentamos parte de nosso trabalho acadêmico na forma de jogo, um jogo com diálogos e que tenta dialogar com o jogador, buscamos também essa trazer essa forma de produção de conhecimento para dentro do espaço da pesquisa acadêmica.

As reflexões que estavam em curso orientaram a mecânica de jogo para uma variação do gênero *platform*³⁸, num ponto que situamos entre um *puzzle platform*³⁹ e o que atualmente se

³⁵ Em tradução livre: “Eu estou feliz, espero que estejam felizes também/Eu amei tudo o que precisava ter amado”.

³⁶ Em tradução livre: “Nós sabermos que Major Tome é viciado/chapado em alturas celestiais/alcançando a maior de todas profundezas”.

³⁷ Em tradução livre: “Eu nunca fiz coisas boas/ eu nunca fiz coisas ruins/ eu nunca fiz nada inesperadamente”.

³⁸ O gênero plataforma (*platform*, ou ainda, *platformers*) é caracterizado por requerer que o jogador execute pulos para progredir, indo de plataforma em plataforma, ou atravessando obstáculos. Jogos deste gênero frequentemente demandam do jogador perícia nos controles e reflexos ágeis. Outras variações desta mecânica incluem balançar-se em cordas ou braços extensíveis e pular com ajuda de trampolins. Seu exemplo mais comum é a série *Super Mario*.

chama *metroidvania*⁴⁰. Além da resolução de problemas, mirávamos um processo de navegação e exploração que pudesse ampliar a experiência do jogador pela observação do cenário a partir de duas perspectivas diferentes. Em certo sentido, estávamos à busca da experiência de um diálogo, mas em forma de um sistema interativo. Decidimos por duas figuras; com uma delas o jogador teria suas habilidades físicas mais pronunciadas: saltos mais altos, maior velocidade, força para empurrar caixas e demais objetos; com a outra personagem teria mais facilidade em coletar informações sobre o ambiente, viabilizando o deslocamento das duas personagens. Os desafios colocados nas fases foram pensados para que o jogador precisasse fazer uso das duas personagens para chegar ao final do jogo. Como desafio complementar a estes, instalou-se uma mecânica em que a capacidade de percepção de cada uma das personagens fosse regulada pela proximidade da outra personagem, regulando a luminosidade na cena segundo a distância das personagens. Enquanto as personagens estão a uma distância razoável, a visualização do cenário é adequada para ambos. Entretanto, quanto mais se afastam, mais difícil fica a visualização do cenário: controlando Major Tom, a tela do jogador irá aproximar-se mais e mais de um branco puro, onde os objetos não mais se distinguem; no comando de Controle de Terra, a tela escurece completamente. Em qualquer dos casos, a movimentação torna-se muito difícil até que voltem a caminhar a uma distância menor.

Com vistas a esta proposta, foi possível estabelecer desafios integrados à navegação, tornando desnecessária a inserção de oponentes mais clássicos nos jogos eletrônicos, como os “*Goombas*” da série *Super Mario*, ou “soldados *Locust*” em *Gears of War* (Epic, 2006). Neste sentido, o jogador não tem de usar de perícia para eliminar oponentes. Ainda que a navegação pelo cenário reserve momentos em que a perícia nos controles seja necessária, o desafio principal tem por base a solução de pequenos problemas, que envolvem exploração ambiente e alternância entre as duas “segundas peles”, e que têm de atuar em conjunto para encontrar a saída de cada ambiente.

1.3. Organização da experiência de jogo em estágios.

O jogo apresenta-se em três ambientes, sendo que há dois tipos de ambientes, que diferenciam-se quanto à proposta e à forma de navegação. O ambiente maior, que contém os

³⁹ Neste gênero utiliza-se a estrutura dos *platformers*, entretanto a progressão no jogo está ligada à resolução de pequenos desafios que demandam raciocínio analítico. Um bom exemplo é dado pelo jogo *The Lost Vikings* (Blizzard, 1992).

⁴⁰ São jogos cujo foco está na exploração. Neste gênero, determinadas partes do mapa do jogo dependem que o jogador cumpra certas tarefas para poder acessá-las, forçando o jogador a avançar pelo cenário a procura de modos para possibilitar o acesso a estas áreas, e posteriormente obrigando-o a retornar para explorar as áreas liberadas. Este processo pode ser complexificado aninhando-se lugares fechados dentro de lugares fechados, ou ainda multiplicando-se estes pontos pelo mapa, forçando um percurso não-linear. O nome deste gênero vem da aglutinação de *Metroid* (Nintendo, 1986) com *Castlevania* (Konami, 1986), dois títulos precursores neste tipo de mecânica.

demais, denominamos “*Nexum*”. Os demais ambientes os chamamos “*Episódios*”. *Nexum* é o radical latino do qual deriva em português “nexo”, que aqui tomamos por ligação entre situações, acontecimentos ou idéias. Esta é a função deste ambiente, ligar os demais ambientes, dar acesso a eles, bem como relacioná-los através de nós narrativos acessados por este espaço, mas que estão relacionados aos demais ambientes. Ele funciona como um *hall* de acesso, mas também como um espaço por onde se distribuem referências e pontos da narrativa do jogo. A mecânica de navegação no *Nexum* é diferente da navegação feita nos *Episódios*. Utilizando uma câmera que se orienta para as personagens numa visão de cima para baixo, a personagem pode movimentar-se para frente ou para trás, rotacionar-se para esquerda ou para direita. Este ambiente não apresenta nenhum obstáculo, então não será necessário usar pulos ou os demais mecânicas disponíveis nos *Episódios*.

Quanto aos *Episódios*, estes são vistos no modo de visão lateral (*side-scrolling*) característico de jogos dos anos 1980/1990, como *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) ou *Sonic The Hedgehog* (Sega, 1991). Nestes ambientes, o jogador tem dois objetivos básicos: a) recolher o ponto de energia que será utilizado para reabastecer o reservatório de energia da nave (que se encontra no *Nexum*); b) após coletar a energia, encontrar a saída do ambiente. Estes ambientes são projetados para serem navegados como labirintos, nos quais o jogador deverá alternar entre as duas personagens e utilizar as habilidades únicas de cada uma das personagens em conjunto para poder progredir. Cada um desses labirintos busca refletir uma questão relativa ao tema de nossa pesquisa. Durante o percurso os jogadores podem disparar eventos de conversa entre as personagens, ou ainda encontrar alguns dos “fantasmas” que habitam estes lugares: documentos no formato de vídeo, áudio ou texto que se relacionam com o assunto de cada ambiente.

1.5 Apresentação

No aspecto visual, o jogo tenta alinhar duas propostas, uma mais notável no *Nexum* e outra mais presente nos *Episódios*. Enquanto o *Nexum* tem uma aparência mais despojada, onde predominam o branco e a ausência de texturas, os *Episódios* caracterizam-se pelo uso intenso de cores e textura. A transição entre estas duas propostas é feita com a inserção de elementos de textura nas ilhas que rodeiam o *Nexum* e que dão acesso aos *Episódios*. Esta cisão tem o propósito de tornar ainda mais evidente a natureza distinta destes espaços. Ainda, o espaço asséptico do *Nexum* rememora o espaço de uma galeria, uma das vocações deste espaço.

As personagens (Fig. 1.5.1) foram desenhadas com referência em *toy arts*⁴¹, personagens de videogames e desenhos animados, tomando o cuidado de que denotassem complementaridade.

⁴¹ Tipo de brinquedo cuja intenção principal de coleção e/ou decoração. Geralmente no formato de bonecos produzidos em tiragem limitada, o *toy art* é manifestação contemporânea que se apropria do brinquedo para

Enquanto Major Tom possui uma estrutura menos estável, de base pequena e topo maior, enfatizando seu caráter aventureiro, Controle de Terra lembra uma pirâmide, com bases largas e estáveis, com o topo ocupando uma condição de estabilidade ao centro. Ainda, Major Tom está vestido como um explorador do espaço de filmes dos anos 1950, enquanto Controle de Terra usa um sóbrio terno azul escuro e gravata.



Figura 1.5.1. Controle de Terra (esq.) e Major Tom.

A interface gráfica (menus e demais informações na tela) foi pensada como uma camada externa ao ambiente de jogo, não integrada a ele, a fim de facilitar ao máximo a leitura das instruções de controle e dicas de navegação.

A ambientação sonora busca referência em outras obras que exploram o tema espacial. As músicas foram escolhidas visando criar uma ambientação que estimulasse a introspecção. As melodias, em sua maioria, não são muito distintas, intercalando-se com tons que se estendem indefinidamente, na tentativa de buscar um “deserto sonoro”. Seguindo a mesma linha de referência, as vozes das personagens apresentam aspectos de serem faladas ao rádio, com chiados e timbres característicos.

•

Com nossas diretrizes traçadas, procedemos ao desenvolvimento do jogo, conforme relatamos no capítulo 5 e também nas considerações finais de deste trabalho. Contudo, o desenvolvimento e a

mesclar design, moda e urbanidade. Temas recorrentes apresentam-se como personagens meigos, violentos, subversivos, políticos, cômicos, criativos ou de linguagem urbana, underground, erótica, satírica, etc..

fruição de um jogo vai além da ideia que lhe funda. O jogo se relaciona com o sujeito que com ele interage, mas também se relaciona com o contexto em que se insere, isto é, o panorama histórico-cultural em que se dá, na medida em que é produto de sujeitos situados, sejam estes desenvolvedores, jogadores ou agentes de reflexão. Neste sentido, buscamos no seguimento deste trabalho uma abordagem acerca da ligação que se faz entre este conjunto complexo que perpassa a construção do jogo enquanto criação e fruição.

2. Fragmentos para uma noção de produção de subjetividade

Este trabalho emerge da hipótese considerada no capítulo anterior, que a experiência de construção de mundo alcançada no contato com os jogos eletrônicos toma por fundamento o ato de colocar-se como sujeito sob condições orientadas pela modelagem de simulações, que usam da capacidade de percepção orientada à ação. Neste sentido, nossa trajetória até agora foi povoada de sistemas-sujeitos em relações quase ideais com o ambiente, mas que guardam uma distância considerável com a condição humana, nas quais se encontram outros planos de complexidade, seguramente mais elaborados que o exemplo anteriormente citado, o carrapato. Que isto possa constituir um mundo, e toda a beleza e força que esta coloca esta situação, ainda nos deixam lacunas no intento de compreender como um jogo conquista o imaginário de uma pessoa; ainda, e tão importante quanto, por que o jogo não consegue o mesmo feito em todos aqueles que com ele tomam contato? Retornando brevemente aos carrapatos, a despeito da pouca complexidade (relativamente falando) nas relações descritas neste caso, Uexküll aclarava que, para todo caso, se tratava de relações semiotizadas que se passavam entre o sujeito, objeto e ambiente. Esta premissa das relações serem necessariamente regulada e mediada por signos não apenas se mantém para a condição humana, como também julgamos ser ainda mais notável.

Transpassado por infinitos signos e diversas relações semióticas, o sujeito humano tem seu ambiente povoado de objetos muito complexos, com inumeráveis planos de leitura e possibilidades de relacionamento. Entretanto, para grande parte destes objetos, não existe um modelo inato de interpretação e relação. Assim, grande parte do relacionamento que permite ao sujeito deslocar-se e sobreviver neste ambiente, que aqui se dá não apenas como natureza, mas como construção social, é descrito apenas por fluxos sógnicos que montam planos de referência sobre os quais os sujeitos podem relacionar-se. Trata-se de um processo complexo, que segundo Félix Guattari não se reduz a individualidade de um sujeito nem a agentes grupais identificáveis, mas que percorre diversos estratos sociais.

Cabe aqui retomar algumas concepções de acerca da subjetividade a fim de melhor situarmos estas colocações. Isto, pois pode haver uma confusão terminológica ao redor dos conceitos de sujeito, subjetividade, subjetivação e produção de subjetividade. Com efeito, são palavras muito próximas, as três últimas derivando da primeira, sendo que a distinção entre os termos pode variar segundo a aproximação que se pretende empregar. Empreendamos, para o momento, uma distinção meramente operacional dos termos.

A noção de subjetividade, que se diz o caráter daquilo que é subjetivo, relativo ao sujeito, manifestando-se por um conjunto/estado de propriedades que emanam ou que são constituintes desse. Isto é, a realidade psíquica, emocional e cognitiva do ser, comprometida com a apropriação intelectual dos objetos externos. Assim, podemos elencar a noção de subjetividade como o “mundo interno” de cada pessoa, composto por emoções, sentimentos e pensamentos. Ou seja, a subjetividade é o espaço íntimo do indivíduo (mundo interno) com o qual ele se relaciona com o

mundo social (mundo externo). Povoam este espaço marcas singulares na formação do indivíduo, que atuam na construção de crenças e valores compartilhados na dimensão cultural, e que vão constituir a experiência histórica e coletiva dos grupos e populações. Através da nossa subjetividade construímos um espaço relacional, ou seja, nos relacionamos com o "outro". Em analogia à relação sujeito-objeto, há uma relação de oposição entre subjetividade e objetividade. A subjetividade pode ser associada ao sentido de individualidade, no sentido de que exprime ou manifesta as ideias ou gosto de um indivíduo, ou também num sentido coletivo, social; e a objetividade poderia ser associada às coisas que ocorrem fora do âmbito do pensamento individual.

Já a subjetivação, em termos sucintos, é o processo de tornar-se sujeito. De maneira muito direta, o sociólogo francês Alain Touraine define o processo de subjetivação como “a construção, por parte do indivíduo ou do grupo, de si mesmo como sujeito”. (TOURAINÉ 2006, 166) Outra abordagem é a de Guattari, para quem a subjetividade é produzida pelos processos de subjetivação:

A subjetividade é produzida por agenciamentos de enunciação. Os processos de subjetivação, de semiotização – ou seja, toda a produção de sentido, de eficiência semiótica – não são centrados em agentes individuais (no funcionamento de instâncias intrapsíquicas, egóicas, microssociais), nem em agentes grupais. Estes processos são duplamente descentrados. Implicam o funcionamento de máquinas de expressão que podem ser tanto de natureza extrapessoal, extra-individual (sistemas maquínicos, econômicos, sociais, tecnológicos, etológicos, de mídia, ou seja, sistemas que não são mais imediatamente antropológicos), quanto de natureza infra-humana, infrapsíquica, infrapessoal, (sistemas de percepção, de sensibilidade, de afeto, de desejo, de representação, de imagem e de valor, modos de memorização e de produção de idéias, sistemas de inibição e de automatismos, sistemas corporais, orgânicos, biológicos, fisiológicos e assim por diante). (GUATTARI e ROLNIK 2008, 39)

Destas noções de subjetividade, atrela-se também uma outra noção de sujeito:

O sujeito, segundo toda uma tradição da filosofia e das ciências humanas, é algo que encontramos como um *être-là*, algo do domínio de uma suposta natureza humana. Proponho, ao contrario, a idéia de uma subjetividade de natureza industrial, maquínica, ou seja, essencialmente fabricada, modelada, recebida, consumida. (GUATTARI e ROLNIK 2008, 33)

Podemos assim abordar a subjetividade e sua produção sob um duplo aspecto: no sentido de sua produção, produção coletiva e social, mas também pela condensação num indivíduo, o que iremos por hora nos referir como a forma que cada sujeito particular enxerga e interage com o mundo. Para ambos os casos são produtos de uma série de processos sógnicos, dados numa esfera social e cultural que constroem não apenas planos de referências, mas organizam os fluxos de informação.

Retomando algumas outras proposições no campo da filosofia, apontamos a distinção feita por Delruelle, onde o autor irá identificar às duas palavras dois modos diferentes de se constituir como sujeito. A subjetividade, baseada num duplo movimento que ao mesmo tempo afasta o contingente da essência do homem e que a partir deste construir o edifício do saber, constituindo

um sujeito que se autobaseia, que é o ponto fixo de todas as certezas e que, sujeitando-se a evidência de si para si, escapa a qualquer determinação histórica. É o substrato de todo pensamento e toda a ação. (DELRUELLE 2009, 182) Já a subjetivação é compreendida como ética filosófica que coloca a autonomia do sujeito em sua superação. Neste caso, as determinações contingenciais não serão afastadas, antes, estarão no âmago do sujeito, o qual não será mais o fundamento de todo o conhecimento e onde o objetivo do pensamento não é legitimar o que já existe, mas experimentar algo novo. (DELRUELLE 2009, 183)

O termo “produção de subjetividade”, oriundo da psicologia (principalmente da psicossociologia), tem sido apropriado por uma série de estudos alinhados ao pós-estruturalismo, principalmente a partir das obras de Félix Guattari, Gilles Deleuze e Suely Rolnik, sendo utilizado para a descrição de processos de subjetivação que consideram o sujeito a partir de um quadro social, histórico, cultural, político, etc., em que a ligação com a linguagem e a tecnologia tem papel fundamental nos modos de se constituir enquanto tal. Refere-se, neste sentido, a um sujeito descentrado e não auto-suficiente, diferentemente do sujeito racional cartesiano. Ainda, há sob este conceito uma recusa às modelizações de subjetividade marxista e freudiana, que apesar de promoverem o descentramento do sujeito e a contemplação do inconsciente/não-racional na subjetividade, o faziam a partir de grandes representações, isto é, ao mesmo tempo que o liberava das amarras estritamente racionalistas, o confinava à uma estrutura, presos a planos de representações que produzem ideais de subjetividade.⁴²

Trata-se, com efeito, da produção de um certo modo de subjetivação cujo mérito reside em descartar tanto uma concepção de sujeito que pressuponha algum grau de determinismo do sujeito (o "sujeito assujeitado" da ideologia e do inconsciente freudiano) quanto uma concepção mais "voluntarista", "subjetivóide", segundo a qual o sujeito tomaria decisões, faria escolhas, livre da intervenção de quaisquer fatores. (ROCHA 2007)⁴³

É neste sentido que para Guattari a produção da subjetividade dá-se em toda parte e não num *cogito* privilegiado, partindo da proposta de tomar a subjetividade como plural – produto de instâncias individuais, coletivas e institucionais, sem, entretanto, atribuir a prevalência de nenhuma destas sobre as demais. Nesta perspectiva, três problematizações balizam a compreensão da subjetividade:

a irrupção dos fatores subjetivos no primeiro plano da atualidade histórica, o desenvolvimento maciço de produções maquínicas de subjetividade e, em último

⁴² Há de se observar que para Guattari a produção de subjetividade não é constrangida por estruturas e/ou superestruturas, mas dá-se por enunciações semióticas de todo tipo no corpo social. “A subjetividade não é passível de totalização ou de centralização no indivíduo. Uma coisa é a individuação do corpo. Outra é a multiplicidade dos agenciamentos de subjetivação: a subjetividade é essencialmente fabricada e modelada no registro social”. (GUATTARI & ROLNIK, 2008, p. 40)

⁴³ ROCHA, Décio. Produção de subjetividade: a lição de *O homem que copiava*. DELTA vol.23 no.1 São Paulo 2007. (Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-44502007000100005&lang=pt)

lugar, o recente destaque de aspectos etológicos e ecológicos relativos à subjetividade humana. (GUATTARI, Caosmose 2008, 11)

Ou seja, o autor concebe uma subjetividade situada historicamente, circunscrita socialmente, confrontada com Equipamentos Coletivos de Subjetivação⁴⁴ e mediadas pela percepção. Trata-se de uma subjetividade não recolhida a um centro encarnado no sujeito, ou num sujeito que se opõe aos demais sujeitos ou à sociedade, mas perpassada pelas diversas variáveis que constituem o humano como ser de multiplicidades. Nestes termos, podemos traçar um paralelo entre esta problematização e o *ethos* filosófico que Delruelle chama por subjetivação, na medida em que acolhe as condições históricas, sociais e culturais tanto na compreensão da subjetividade quanto na tarefa de construí-la, isto é, o ser situado em meio à contendas diversas, que encontra suas limitações e busca superá-las. A consideração desses diversos planos que se entrelaçam na produção de subjetividade ganha um valor especial sob a transversalidade e heterogeneidade advogada por Guattari, fazendo da subjetividade algo ainda mais complexo, intercalada de não apenas de fatores internos, mas também de agentes externos, mas que não se alinham segundo o centro da razão representado no sujeito.

Guattari denomina este tipo de relação como máquinas – podemos evocar aqui, para melhor compreender o sentido em o autor emprega a palavra, algumas imagens mais usuais que temos de máquina: engenho destinado a transformar uma forma de energia em outra e/ou utilizar essa transformação energética para produzir determinado efeito ou produto. Ainda sob a ideia de engenho, mas refinando a complexidade, dizemos a máquina uma série de elementos que funcionam uns ligados aos outros em interseções de produção e consumo, transporte e transformação de energia. De modo mais simples: multiplicidade de coisas ou fatores que se relacionam, ou ainda conjunto das partes que constituem um todo, incluindo, possivelmente, estruturas orgânicas. Há de se fazer a ressalva que o conceito de máquina em Guattari não será aqui em nada aparentado ao mecanicismo – as relações sob este entendimento não serão automáticas ou previsíveis. Assim, se a subjetivação é o constituir-se enquanto sujeito, tal sujeito, para autor ora em questão, se faz enquanto ligado a outras máquinas, sendo ele próprio uma máquina entre outras. Uma aproximação possível na concepção maquinica de subjetividade seria, segundo o autor, pela via sistêmica de Maturana e Varela, que propõem o conceito de autopoiese⁴⁵, para designar a capacidade dos seres vivos de produzirem a si próprios.

⁴⁴ Conjunto de estruturas sociais que podem ou não ser constituídas em instituições de ordem religiosa, política, técnica, artística, etc..

⁴⁵ Segundo esta teoria, um ser vivo é um sistema autopoietico, caracterizado como uma rede fechada de produções moleculares (processos), onde as moléculas produzidas geram com suas interações a mesma rede de moléculas que as produziu. A conservação da autopoiese e da adaptação de um ser vivo ao seu meio são condições sistêmicas para a vida. Portanto um sistema vivo, como sistema autônomo está constantemente se autoproduzindo, autorregulando, e sempre mantendo interações com o meio, onde este apenas desencadeia no ser vivo mudanças determinadas em sua própria estrutura, e não por um agente externo. A proposta da teoria autopoietica, diferentemente da postura analítica, parte da observação de determinado objeto pela interação de seus elementos, possibilitando, assim, a construção de um arcabouço científico embasado nas relações entre os elementos e as funções exercidas no todo comunicativo dos sistemas.

Sob uma observação menos comprometida, tal descrição pode nos fazer semelhar este conjunto de relações a um sistema estruturado, funcional, organizado: inter-relação das partes, elementos ou unidades que fazem funcionar uma estrutura organizada. Entretanto, para o autor há distinções fundamentais entre o funcionamento maquínico e a integração estrutural. Essencialmente, o núcleo autopoietico da máquina é que a afasta da estrutura. Isto é, diferentemente do que encontramos numa abordagem estrutural, parte-se da observação de determinado objeto pela interação de seus componentes, possibilitando, assim, a construção de um mapa das relações entre os elementos e as funções exercidas no todo comunicativo dos sistemas. Enquanto a estrutura funciona por ciclos e retroações, *inputs* e *outputs*; exibe uma repetição orientada sob o princípio de estabilidade e permanência, a máquina, por sua vez, “é atormentada por um desejo de abolição”, oscila entre as séries que a compõe de modo vago, e ainda que tenha alguma margem de previsibilidade, é claramente indeterminável – as máquinas funcionam se desarranjando, insistem Deleuze e Guattari em vários outros textos. As máquinas não têm compromisso com a permanência e com a estabilidade: a pane e a morte fazem parte de sua emergência. Há ainda de se dar relevância de que a máquina descrita por estes autores compreende em si uma alteridade, fazendo com que dependa sempre de elementos exteriores para funcionar como tal. Esta alteridade não se dará apenas a partir de um domínio humano, mas também numa relação de alteridade com outras máquinas, sejam estas atuais ou virtuais, enunciações não-humanas ou diagramas proto-subjetivos.

O conceito de máquina em Deleuze e Guattari versa também sobre a integração de sistemas de ordem diversa, articulando corpos e enunciações num mesmo conjunto. A máquina, sob estes aspectos, não é apenas o engenho ou o aparelho, e há segundo o autor a necessidade de um conceito de máquina que possa ultrapassar o conceito de máquina técnica. Deste modo, a tônica de tal conceito para Guattari não será a autonomia vital da máquina, isto é, sua permanência (permanência dos corpos), mas sim seu poder singular de enunciação, ou sua “consistência enunciativa específica”. (GUATTARI, Caosmose 2008, 56) O que importa a tal concepção de máquina é a potência de expressão, ou seja, potência de produção de sentido.⁴⁶ Deste modo, é colocado o conceito de máquina abstrata: montagem capaz de pôr em relação componentes materiais e energéticos; componentes semióticos diagramáticos e algorítmicos; componentes sociais; componentes de órgão, de humor do corpo humano; informações e representações mentais e individuais e coletivas; investimentos de “máquinas desejantes”. A máquina abstrata é transversal a estes componentes. Em certo sentido, funciona como superfície que torna possível a conjugação desses diversos elementos. É um Agenciamento maquínico, agenciamento de campos possíveis, “cada máquina abstrata pode ser considerada como um “platô” de variação que coloca em continuidade variáveis de conteúdo e expressão”. (DELEUZE e GUATTARI, Mil platôs - capitalismo e esquizofrenia: vol. 5. 1997, 228)

⁴⁶ Não devemos aqui tomar por aquilo que um enunciado pode significar num contexto determinado, mas como sinaliza Deleuze em *Lógica do Sentido*, como aquilo que insiste ou subsiste no expresso e como atributo do estado de coisas, que não é o atribuído, mas o acontecimento expresso: o que se passa no ser da ação e baixa sobre os corpos. A fronteira entre as proposições e as coisas.

Através dessa conjugação na máquina abstrata que se compõem interações entre a inteligência humana (o próprio homem como máquina, e não como mera máquina biológica) e não-humana (não apenas as máquinas técnicas⁴⁷, mas máquinas sociais, culturais, etc.), possibilitando a Guattari conferir uma posição de destaque às tecnologias de comunicação e informação na produção de subjetividade. Propõe, neste sentido, acolher as produções semióticas da mídia de massa, da informática, das redes computacionais, da robótica no campo da composição da subjetividade:

Do mesmo modo que as máquinas sociais que podem ser classificadas na rubrica geral de Equipamentos Coletivos [de Subjetivação], as máquinas tecnológicas de informação e de comunicação operam no núcleo da subjetividade humana, não apenas no seio das suas memórias, da sua inteligência, mas também da sua sensibilidade, dos seus afetos, dos seus fantasmas inconscientes. (GUATTARI, Caosmose 2008, 14)

O fato de acolher estas produções desses equipamentos coletivos na subjetividade não é em si novo. Muitos são os pontos de vista que atestam o papel ativo, principalmente dos *mass-medias*, na formação de paradigmas, divulgação e propagação de modos de vida, processos de conscientização e de direcionamento da opinião pública. Muito se falou da opressão e dominação das consciências (seja a obra sociológica de Marcuse, ou líderes islâmicos contra o dominador ocidental), de irrupções ao inconsciente por instrumentos sórdidos de publicidade como as mensagens subliminares, ou mesmo que o poder midiático, em seu caráter de moda, poderiam ser auxiliares na emancipação do sujeito (Lipovetsky). Acreditamos, entretanto, que a grande contribuição colocada por Guattari seja o caráter máquinico conferido às ligações entre o sujeito e estes agentes. Isto é, o modo de em que são dadas as relações, incluindo na produção de subjetividade, de maneira não hierárquica, instituições, demandas sociais e instrumentos técnicos e semióticos.

Sobre um funcionamento maquínico da subjetividade, o autor levanta a suspeita de que esta abordagem não seja de novidade alguma. Guattari faz um paralelo entre uma “entrada em máquina” da subjetividade à “entrada em religião” como foi empregado pela filosofia católica, ou seja, orientar-se em algo, religar-se, neste caso orientar-se em Deus, religar-se em Deus segundo a doutrina católica. Religar é a assegurar a ligação com o plano de consistência, plano em que se conjugam agenciamentos. Entrar em máquina é, portanto, orientar-se na conjugação dos agenciamentos. Sociedades arcaicas, antigas, feudais, pré-capitalistas, etc.. contavam com suas subjetividades características, bem como um conjunto de máquinas iniciáticas, sociais, retóricas, etc. alojadas em suas instituições clônicas, religiosas, militares...⁴⁸ Tal leitura não tem por objetivo colocar

⁴⁷ Encaramos o *videogame* como uma máquina técnica. Há de se lembrar que o conceito de máquina empregado por Guattari é distinto do conceito de máquina de estados, no qual os *games*, e *softwares* em geral, se baseiam. Apesar da máquina de estados ter, idealmente, um comportamento determinístico, ela ainda assim se integra à máquina abstrata descrita pelo filósofo, bem como integra-se a outros sistemas maquínicos não determinísticos.

⁴⁸ A analogia aqui aparece forte em relação ao momento atual: uma entrada em máquina para o ambiente criado pela indústria cultural contemporânea, emergência de comunidades que se formam ao redor de determinados produtos como séries de TV, filmes ou jogos de *videogame*, bem como a consolidação de modos de viver que tem por base este ambiente, incluindo dinâmicas sociais, sexuais e subjetivas particulares a estes grupos.

um sistema de leitura unificado para subjetividade ocidental, mas antes, tem a vantagem de conseguir conjugar diversos instrumentos de interpretação da subjetividade.

Estabelece-se nesse entendimento das máquinas de informação e comunicação no espectro dos Equipamentos Coletivos de Subjetivação a possibilidade de uma relação maquínica entre estas e outras máquinas sociais, políticas, religiosas... Isto é, conectividade e transversalidade entre estas diversas dimensões, nas quais se implicam também as dimensões de foro íntimo do sujeito, na produção de subjetividade. A imagem mais trivial que podemos fazer desse conceito é como um grande conjunto de acoplamentos e conexões efetuados no âmago da subjetividade no qual se relacionam as características perceptivas e cognitivas específicas a um determinado sujeito, condições históricas, tecnológicas, linguísticas, semióticas, pressões do inconsciente... Num tal sistema, todos os elementos interferem, de modo mais ou menos sensível, sobre os demais, sofrendo reações retroativas de seu funcionamento. Mas estas ações e retroações não obedecem a uma hierarquia e se propagam pela rede de componentes implicados no processo, tornado a evolução do sistema algo imprevisível em termos absolutos.

Assim, partindo da articulação maquínica dos agenciamentos, considerando a heterogeneidade dos componentes, bem como a não prevalência a um ou outro destes componentes, o filósofo propõe uma redefinição – ainda que demasiada ampla, segundo o próprio – para subjetividade:

O conjunto das condições que torna possível que instâncias individuais e/ou coletivas estejam em posição de emergir como território existencial auto-referencial, em adjacência ou em relação de delimitação com uma alteridade ela mesma subjetiva. (GUATTARI, Caosmose 2008, 19)

Tal conjunto de condições abrangem aspectos individuais e/ou coletivos (percepções, sensações, condições materiais do corpo), intersubjetivos, mas também aspectos **não-humanos**, substancializados nas máquinas sociais, máquinas *mass-mediáticas*, linguísticas. Constituir um “território existencial auto-referencial”, isto é, dobrar os diversos componentes maquínicos num ser com alguma duração.⁴⁹ Este ser, apesar de auto-referencial, não se realiza isoladamente, mas nas vizinhanças, constituindo-se em bordas de outrem, ou seja, sua auto-referencialidade tem de se construir junto a outros referenciais. Com efeito, Guattari resume seu modelo de subjetividade como “parcial, pré-pessoal, polifônica, coletiva e maquínica”. (GUATTARI, Caosmose 2008, 34)

Deste modo, cada sociedade, em etapas específicas de evolução, secreta um certo tipo de subjetividade, fruto da organização maquínica dos modos de produção, dos fluxos de saber, dos fluxos monetários, dos fluxos de poder. Assim como nos períodos pré-capitalísticos máquinas religiosas, militares, clônicas e no período moderno, aparatado de máquinas estatais que administravam fluxos de poder, dinheiro, prestígio, secretavam uma subjetividade territorial e

⁴⁹ O conceito de duração em Deleuze e Guattari está aqui relacionado à interpretação bersonianiana do termo, isto é, duração como experiência interior de duração, uma experiência viva, contingente. A coisa no processo de fazer-se coisa, como um devir.

aristocrática, respectivamente, a produção de subjetividade nos dias atuais são também frutos de máquinas. Na era da informatização planetária, convivemos com as máquinas midiáticas, máquinas industriais, que secretam fluxos de consumo e individualização. “O sujeito como um indivíduo é uma tônica de uma subjetividade capitalística. Opõe às máquinas de produção de subjetividade individuada a produção de singularidades”.

2.1. As diversas subjetividades conectadas aos *games*.

O modelo de subjetividade de Guattari, a partir da conjunção maquínica, vem a se opor a uma série de modelos psicanalíticos e estruturalistas. Tais modelos realizaram importantes rupturas/evoluções à compreensão da condição de sujeito. A psicanálise levou o inconsciente a um domínio racionalizável. As leituras estruturalistas da linguagem abriram novas perspectivas sobre a relação que travamos com nossos objetos. Entretanto, segundo o autor, essas correntes foram a extremos: movidos por um furor encontrar um conhecimento “unificado”, um conhecimento que sistematiza em regras claras o funcionamento das coisas, estes modelos de pensamento impuseram correlações que acabam por tolher e desconsiderar diversas dimensões dos fenômenos. Mesmo enxergando na obra de Freud uma rebelião contra o reducionismo positivista, ainda que impregnado de cientificismo, em *“O Anti-Édipo”*, escrito em parceria com Deleuze, produz-se quase um manifesto, um projétil contra a regulação do inconsciente e do desejo implementada pela psicanálise, esforçando-se em localizar suas ligações em todo tipo de séries, em colocá-lo não como simples falta, mas antes como transbordamento, excesso. Por sua vez o estruturalismo, para Guattari, impôs uma série de reduções sobre a subjetividade, erigindo o Significante como categoria unificadora de todas as economias expressivas (a língua, o ícone, o gesto, o cinema...) postularam uma traduzibilidade geral significativa de todas as formas de discursividades, ignorando os fenômenos que não se resignavam à mimesis e à semelhança – “O Significante faz calar as virtualidades infinitas das linguas menores e das expressões parciais”. (GUATTARI, Caosmose 2008, 42)

Se o autor se coloca de maneira contrária a estes modelos de pensamento, será pelo distanciamento da subjetividade pática ao universo da discursividade que estes promoveram. Tal subjetividade pática, ou seja, uma subjetividade frouxa, pouco afeita a regras, é situada aquém da relação sujeito-objeto e portanto, em nosso entender, antes de uma relação de representação e, apesar de não pertencerem a este domínio, os efeitos dessa subjetividade são atualizados no mundo da linguagem, ainda que sejam sistematicamente ignoradas e ocultadas pela subjetividade racionalista capitalística. Este funcionamento não representativo⁵⁰ não será, contudo, esquecido

⁵⁰ Neste sentido, cabem nessa subjetividade pática as questões do lúdico, fundamental à compreensão dos jogos eletrônicos.

numa interpretação maquínica da subjetividade. Neste sentido, tal interpretação tem a vantagem de acolher nos domínios da subjetividade uma multiplicidade de discursividades, de planos de produção de sentidos não contempladas por outros modelos de pensamento.

Dessas considerações depreende-se um questionamento do dualismo sujeito-objeto, ou melhor, um descentramento da questão do sujeito para a subjetividade. Segundo Guattari, a subjetividade maquínica aglomera diferentes enunciações parciais, instalando-se antes e ao lado da relação sujeito-objeto. Não se trata, neste sentido, de se determinar a essência do sujeito, mas antes os meios pelos quais se liga e se funde ao mundo.

O sujeito, tradicionalmente, foi concebido como essência última da individuação, como pura apreensão pré-reflexiva, vazia, do mundo, como foco da sensibilidade, da expressividade, unificador dos estados de consciência. Com a subjetividade, será dada, antes, ênfase à instância fundadora da intencionalidade⁵¹. Trata-se de tomar a relação entre sujeito e o objeto pelo meio, e de fazer passar ao primeiro plano a instância que se exprime. (GUATTARI, Caosmose 2008, 35)

Busca-se por intermédio desses aparatos teóricos uma compreensão da experiência subjetiva que considere o entrelaçamento desses diversos planos, com distintas temporalidades, diferentes relações Conteúdo-Expressão, que se institui o modelo de subjetividade maquínica. Trata-se de um modelo que não pretende descartar os demais – não busca uma conciliação, mas os compreende como modelizações da subjetividade, com suas demarcações cognitivas, míticas, rituais, etc. além de tomar em seu cerne as funções a-significativas que passam pela linguagem.

A partir deste paradigma, podemos lançar algumas considerações sobre a os modos de produção de subjetividade nos *games*, começando por traçar algumas das questões que constituem a figura do jogador enquanto sujeito situado social e historicamente. Seu contato com o jogo deve ser pensado em meio a sua constituição familiar, atravessado por posicionamentos políticos e sociais, variáveis econômicas, sejam estas internas ou externas à própria estrutura da indústria de *games*, matizado pela religião a que pratica, etc. Isto é, a relação que o jogador tem com o jogo está impregnada da relação que tem com seu círculo social, mesmo em jogos para um jogador apenas (um exemplo simples: os casos em que jovens jogam *videogames* proibidos por seus responsáveis), dos custos que implicam o acesso ao jogo (que implicam no tempo e dedicação que cada indivíduo aplica a um título) e restrições culturais aos temas desenvolvidos nos jogos. Concomitantemente a estes planos, encontraríamos dimensões dadas sobre o jogo enquanto objeto numa relação com o sujeito em sua dimensão significável: o jogo como fetiche, como objeto de ciúmes, como suporte de espelhamento narcísico. Por outro lado, encontraríamos também as características sensíveis do jogo:

⁵¹ Aqui se refere é ao modo de uma intencionalidade fenomenológica, que ligará sujeito (consciência) a um objeto. A intenção passa a atuar como meio, onde sujeito e objeto, para o autor, fundem-se. Este meio encontra-se numa zona de intercessões de cadeias discursivas, que envolvem substâncias lingüísticas e não-lingüísticas, sendo de uma ordem anterior à relação discursiva sujeito-objeto. Trata-se de um conhecimento não-representativo, não-inteligível, ou seja, fala-se de uma intensidade, tal como a duração bergsoniana. Acreditamos que ao depositar neste meio – nem sujeito, nem objeto, mas o que está entre – a problematização da subjetividade maquínica, faz com que este meio seja base para uma fundamentação metafísica de tal subjetividade.

cores, proporções, formas, velocidades, sons, etc., as quais determinados jogadores podem perceber e/ou reagir de maneiras distintas (por exemplo, no caso de jogadores fotossensíveis). Ainda, podemos identificar uma outra camada, que se manifesta nos movimentos a-significativos que transitam a linguagem, que dão suporte à funções não passíveis de representação num jogo. Em resumo, do entrelaçamento de uma multiplicidade de planos, que se restringem ao contato direto jogador-jogo, depende a experiência subjetiva que desperta do *game*.

Partindo deste amplo espectro, verificamos que são várias as séries temáticas que podem propiciar uma relação atrativa ou repulsiva a diferentes grupos sociais: a sexualidade, a violência, a infantilidade, etc. São temas recorrentes ao universo dos jogos, e raramente tratadas com parcialidade: sejam em conversas particulares, fóruns na internet ou na discussão levantada pelos agentes midiáticos, o limite para a aceitação dessas imagens em mídias interativas é pouco consensual. Ainda que a maioria de jogadores seja adulta, as veladas relações conjugais de Kratos em *God of War* (SCE Studios, 2005), o erotismo caricato de *Bayonetta* (Platinum Games, 2009) ou intercurso sexual alienígena de *Mass Effect* (Bioware, 2007) provocaram considerável polêmica, com posições das mais conservadoras às mais liberais, passando sempre pelo chiste e pela ironia. Quanto à violência, o tratamento moral parece ser geralmente mais brando. Contudo, a violência parece ser mais aceitável se partindo de uma parte específica do confronto (como já nos referimos anteriormente neste trabalho): recentemente, o anúncio de que a nova iteração da franquia *Medal of Honor* (EA Los Angeles, 2010), retratando a recente invasão ao Afeganistão, seria opcional ao jogador encarnar um soldado Talibã e lutar contra as forças aliadas, fez com que o Secretário de Defesa do Reino Unido conclamasse redes de revendedores de jogos a não disponibilizar o título em seus estabelecimentos, o que levou a desenvolvedora a suprimir esta opção. Outro caso é *Six Days in Fallujah* (Atomic Games), que teve seu contrato de distribuição cancelado após recepção negativa por agentes de órgãos governamentais e públicos dos Estados Unidos, por se tratar de um retrato, com detalhes da crueldade da guerra⁵², de uma das batalhas mais controversas em que esteve envolvido o exército norte-americano na invasão ao Iraque em 2004. Na mesmo sentido, em 2007 foi proibida a comercialização de *Counter Strike* no Brasil, em grande parte pelo cenário *CS:Rio*, desenvolvido por jogadores-desenvolvedores amadores brasileiros, que buscava retratar uma favela do Rio de Janeiro. Mais recentemente, em *Call of Duty: Modern Warfare II* (Infinity Ward, 2009), dois cenários do jogo retrataram as favelas da capital carioca, também foi recebido com alarme, que, entretanto, não proibiu a venda do jogo. Contudo, no título figurava um estágio ainda mais controverso, no qual o jogador, na pele de um agente infiltrado em um grupo terrorista, era obrigado a tomar parte numa chacina num aeroporto russo. Este caso em particular provocou mais reações nas comunidades de jogadores que aos órgãos públicos e governamentais. Diversos relatos e debates foram produzidos, onde muitos jogadores declaram desconforto com a situação exposta no *game*.

⁵² Em meio às batalhas de Fallujah, o jogador deveria tomar decisões em questão de segundos, como atirar ou não em alvos aparentemente desarmados, potencialmente civis. Cabia então ao jogador uma escolha, moral, sobre a sua sobrevivência ou a segurança dos habitantes da região invadida. A equipe de desenvolvimento contava com a ajuda de combatentes que atuaram no conflito. Os produtores classificaram o título como *survival-horror* (tema que explora o terror e a sobrevivência), e não como um *shooter*, como se espera de um jogo de guerra.

Neste sentido, estas ocorrências sinalizam que mesmo muito tolerantes à violência e conscientes dos limites do espaço de jogo, experiências “externas” podem adentrar o mundo do *game*.

O que queremos reter desses relatos é que o universo do jogo coexiste a uma realidade social, política, cultural, etc., as quais implicam-se os acoplamentos jogo-jogador. Mais notável nessas influências talvez sejam as diferenças entre *videogames* japoneses e ocidentais. Se por um lado os jogos orientais se notabilizam por apresentar mecânicas geralmente mais racionais⁵³, os ocidentais são conhecidos pela ação frenética;⁵⁴ os espectros cromáticos dos jogos orientais contemplam grandes diferenças tonais, mesmo em jogos orientados a públicos mais maduros, algo raro entre os jogos ocidentais orientados ao público maduro nas últimas gerações de jogos eletrônicos⁵⁵; a anatomia das personagens nipônicas raramente conforma-se com rigor às proporções humanas, antes, tomam as proporções praticadas nos mangás e animes, enquanto nos games ocidentais recorrentemente encontramos um modelo mais próximo do anatomicamente coerente, ainda que hipertrofiado, como os heróis dos filmes de ação ou das HQs (Figura 2.1.1); no mesmo sentido, há um tratamento fantasioso no jogo de proporções, sejam nos cenários, inimigos e demais elementos de jogo, que no caso dos jogos ocidentais são geralmente mais conformes às proporções naturais; talvez a mais notável dessas diferenças seja a quase inexistência do jogo em primeira pessoa de origem nipônica, gênero que no ocidente é um dos mais comuns atualmente.



Figura 2.1.1. Dois exemplares de personagens: à esquerda o oriental, à direita o ocidental.

⁵³ Mesmo os jogos de ação orientais comumente exigem do jogador uma capacidade de concentração e domínio do controle que lhe impõe uma precisão espacial da ordem de pixels e uma precisão espacial da ordem de milissegundos, num misto de racionalidade, função analítica, abdução e intuitiva.

⁵⁴ Há de se considerar que durante o período de reestruturação da indústria de *videogames* após o *crash* de 1983/1984, produtoras japonesas prevaleceram no influente mercado de consoles, influenciando sensivelmente o estilo de jogo produzido no ocidente.

⁵⁵ O visual dos jogos eletrônicos parece reproduzir o caráter geral da representação pictórica dessas duas culturas, em que a arte no ocidente, desde o século XIV esteve em grande parte comprometida com o referente “real” (tendência repressa pela experimentação modernista e pela emergência da imagem técnica), enquanto a arte nipônica tende à abstração.

Deve-se levar também em consideração também a relação o jogador guarda com outras mídias (cinema, televisão, impressa) e mesmo a outros títulos de jogos. Distinguimos ao menos dois fenômenos neste sentido: num primeiro caso como uma referência de direta, onde o jogo nasce como uma adaptação de outro universo pensado a princípio para outro suporte midiático. São jogos ancorados em títulos de cinema, desenhos animados, heróis das histórias em quadrinho, brinquedos ou mesmo astros da música *pop*. Geralmente desenvolvido como uma solução comercial, tal proposta de transposição entre a relação que se produz numa mídia e seu rebatimento nas demais ganha busca justificativa na tentativa de provocar uma maior vinculação entre a obra e o indivíduo que a frui, o que poderia refletir numa experiência de jogo, e do universo fictício como um todo, mais intensa. Por outro lado, há também a apropriação das funções de linguagem de outras mídias, que não se restringe a uma hierarquia vertical onde o jogo limita-se a reproduzir o ambiente de um filme, HQ, livro ou vice-versa. Técnicas, principalmente de caráter dramatúrgico, aportam nos *games*, como a transição por corte seco e *cross-fade*, enquadramentos tipicamente cinematográficos⁵⁶, a inserção da personagem “alívio cômico”, antecipação de uma ação por índices sonoros... Principalmente nas equipes envolvidas no desenvolvimento nos jogos de grande orçamento, o game designer trabalha ao lado de dramaturgos, quadrinistas e diretores de cinema, que conduzem ou assessoram a produção dos jogos. Também nos times menores e desenvolvedores independentes, vemos a referência a outras mídias de forma crescente, incluindo não apenas as técnicas narrativas, mas também paródias de filmes, músicas e outros games. O jogador que interage com estes jogos, de modo geral a par dos instrumentos e das produções da cultura de massa, retoma estes elementos na construção de sentido da experiência de jogo. Seja para desenvolvedores ou jogadores, o contato anterior com outras mídias atravessa o terreno em que emergirá a subjetividade do jogo, a partir da reconstrução de ambientes e da utilização de estruturas de linguagem supostamente já assimiladas.

De fundamental importância, porém de difícil apreensão, há dimensões a-significantes, que aqui assimilamos como as produções que na experiência de jogo escapam às axiomáticas propriamente linguísticas, ou seja, não produzem significação, ou não produzem uma representação relacionada a uma forma linguística – são efetivamente signos, que, entretanto, não atuam como signos de alguma ideia ou alguma coisa exterior à eles mesmos – de certo modo, não representam nada além deles próprios. Encontramos estes signos na experiência do jogar, do simular, enquanto o jogador experimenta o fluxo de jogo, isto é quando participa do jogo sem perceber-se externo a ele e coloca-se no vir-a-ser do jogo. Encontraremos tais dimensões na própria natureza lúdica da experiência de jogo: o navegar, a manipulação das personagens ou das partes móveis, na regulação e balanceamento de forças que alguns jogos permitem... Se o jogo tem como base de seu progresso o cumprimento de metas (ir do ponto A ao ponto B, coletar “n” estrelas, matar zumbis), quanto a seu fazer-se é lúdico: acelerar, pular, traçar estratégias. O jogador pode ser, quando se detém mais sobre

⁵⁶ Em jogos mais contemporâneos o uso destas técnicas tem se tornado cada vez mais presente, como por exemplo em *Enslaved* (Ninja Theory, 2010), em que no momento de um golpe decisivo para eliminar um inimigo, há um corte seco para um plano fechado na expressão facial da personagem, num momento de fúria.

a tarefa de jogar do que a tarefa de ganhar o jogo, comparável à figura do *flâneur*⁵⁷: o jogador explora não apenas o ambiente de jogo, mas também a reação que sua personagem provoca neste ambiente. Neste caráter especulativo, constitui-se uma síntese contemplativa em que o jogador se detém sobre estes objetos, apreende-os em seus detalhes, procura desvelar o funcionamento, os limites e lacunas que permitem esgotar tal objeto. Tal como descreve Flusser⁵⁸ à cerca de um tipo especial de objetos, os quais designa por aparelho: um tipo de objeto que funciona sob a força de um programa, um brinquedo que simula um tipo de pensamento, que permuta símbolos contidos em seu programa. Objeto para jogar, jogo no qual o homem tenta esgotar o programa, joga contra ele a fim de descobrir suas manhas. O sujeito que manipula tal objeto não trabalha; joga. Segundo o autor, não se trata mais do *homo faber*, mas do *homo ludens*. O jogador age sobre o jogo, permuta os signos que lhe habitam, explora seu funcionamento, manipula as personagens, e o faz, antes de tudo, por gosto.



Figura 2.1.2. *Os labirintos de Tomb Raider*. Parte fundamental de alguns jogos é fazer com que o jogador figure caminhos para prosseguir a jornada. Principalmente nos jogos de aventura, é possível fundir este mecanismo ao desenho do cenário, favorecendo aos processos contemplativos.

⁵⁷ Tipo urbano criado por Baudelaire. É um observador que caminha tranqüilamente pelas ruas, apreendendo cada detalhe, que busca uma nova percepção da cidade. “Uma pessoa que anda pela cidade para experienciá-la”. É uma figura nascida na modernidade, como contraponto do burguês, que dedicava grande parte do seu tempo ao mundo dos negócios. A *flânerie* conseguiu solidificar-se como a experiência própria daquele que gostava de perambular pelas ruas pelo simples prazer de observar ao seu redor; que não devia satisfações ao tempo e tinha a rua como matéria-prima e fonte de inspiração.

⁵⁸ Cf. *Filosofia da Caixa Preta*. Nesta obra Flusser se detém principalmente sobre a máquina fotográfica, mas a noção de aparelho como brinquedo se refere aos objetos que interferem na produção de linguagem em geral.



Figura 2.1.3. *Flâneur digital?* Parte da experiência de jogar *Grand Theft Auto* vem do contato com a cidade, em se pode gastar horas descobrindo lugares ou tipos interessantes.

Estas e outras dimensões se entrelaçam durante a experiência de jogo: dimensões sensíveis representáveis, dimensões sensíveis não passíveis de representação, dimensões culturais, religiosas, políticas, familiares, etc.. O peso, a sensibilidade e a expressividade de cada uma dessas dimensões são dados caso a caso, para cada jogo e para cada jogador. Contudo, estas dimensões não se restringem ao universo do jogo e são propagadas mesmo fora deste no momento que jogadores e/ou desenvolvedores dentro deste círculo de iniciados, ou em seu círculo social como um todo se colocam a compartilhar suas experiências, sejam estas de jogo ou não. Os *games* se tornam elementos culturais, e como tal pressionam a subjetividade dos conjuntos sociais, enquanto assumida e vivida por indivíduos em suas existências particulares. O como disse Guattari, funciona no coração dos indivíduos:

Tais mutações da subjetividade não funcionam apenas no registro das ideologias, mas no próprio coração dos indivíduos, em sua maneira de perceber o mundo, de se articular com o tecido urbano, com os processos maquínicos do trabalho e com a ordem social suporte dessas forças produtivas. (GUATTARI e ROLNIK, *Micropolítica. Cartografias do Desejo* 2008, 34)

Buscamos neste capítulo nos aproximar de uma abordagem que possa trazer contribuições para a compreensão da inserção dos jogos eletrônicos no corpo social: que impactos trás para sociedade e, com mais peso para esta pesquisa, em que sentidos a constituição social pode afetar a experiência subjetiva dos jogos; assim como não acreditamos em ciência ou tecnologia neutra, afirmamos os games como frutos de condições históricas e culturais, cuja constituição interfere e dá sentido na experiência de jogo. Contudo, existem relacionamentos feito entre jogador e jogo, entre inteligência humana e não-humana, a qual precisamos nos deter para melhor compreender a produção de subjetividade nos jogos eletrônicos. Estes relacionamentos passam pelas dimensões a-significantes da linguagem.

3. A questão da representação na relação sujeito-objeto no âmbito dos jogos digitais.

Até o presente momento, tratávamos do sujeito, principalmente, em relação com o ambiente com o qual se relaciona, em função de sua história. Isso diz muito do entendimento que o sujeito faz do mundo e dos objetos que o rodeiam. Isto é, sabemos que a interpretação que um sujeito tem de um objeto é conjugável de acordo com o ambiente em que se insere. Uma pessoa nascida no início deste século tem com um disco de música de vinil, por exemplo, uma relação muito diferente da que tem uma pessoa nascida na década de 1960; o mesmo pincel é um instrumento completamente diferente aos olhos de um pintor de paredes e um pintor de quadros. Com os *games* dá-se algo semelhante: uma pessoa pertencente a um grupo familiar que pratica com assiduidade sua religião pode se sentir extremamente incomodada com a violência ou a sexualidade de alguns jogos, ou ainda, aficionados em *games* de futebol, por exemplo, sabem diferenciar pormenores entre *Fifa Soccer* (EA Sports, 2010) e *Pro Evolution Soccer* (Konami, 2010), títulos que aos olhos de um leigo são idênticos. Contudo, há ainda outras dimensões em que podemos explorar a relação que o jogador, como sujeito da relação, faz com o jogo.

Colocamos a hipótese de que entre jogo e jogador se passa uma relação do tipo sujeito e objeto. Tal proposição se constrói ancorada num conjunto conceitual onde a constituição do sujeito moderno a partir de Descartes, a crítica da representação empreendida no pós-estruturalismo e a reflexão filosófica sobre as tecnologias de comunicação e informação tem papéis fundamentais. Não obstante, tal proposição e conjunto teórico se mostram consistentes com as reflexões desenvolvidas à luz de experiências empíricas, a partir do contato com os *games*. Destas experiências esboçamos a seguir dois cenários⁵⁹:

1. Num ambiente construído de modo que sejam perceptíveis diferentes materialidades, bem como as diferentes propriedades de cada uma dessas matérias, uma personagem aventura-se na travessia de tal ambiente, coletando itens, eliminando monstros, abrindo portas, puxando alavancas, empurrando objetos; para alcançar os diferentes espaços, às vezes acima ou abaixo da altitude que se encontra, pode arrastar objetos variados a pontos estratégicos para que possa neles subir e então continuar a se deslocar pelo ambiente, a fim de cumprir a tarefa que lhe foi confiada no momento de sua introdução ao cenário. (Figura 3.1).

⁵⁹ Os cenários retratados não dão conta de toda a variedade e complexidade que os games apresentam atualmente.



Figura 3.1. (1) *Super Mario Galaxy* (Nintendo, 2007), (2) *Little Big Planet* (Media Molecule, 2008), (3) *Gears of War* (Epic, 2006) e (4) *Mirror's Edge* (Dice, 2008). Exemplos de jogos em que a percepção se organiza em um centro.

2. Numa estrutura análoga a um tabuleiro de Go⁶⁰, distribuem-se diferentes unidades, que podem ser de ataque, defesa, produção ou consumo, ou ainda condensar todas essas características de modo que o conjunto de unidades tem de se balancear. Ao ser inserido neste ambiente, é dado ao jogador uma missão, que para cumpri-la terá de assegurar o controle do terreno, se não total, em pontos estratégicos. Uma diversidade de obstáculos inseridos no reticulado do tabuleiro impõem dificuldades à conquista deste território, bem como o confronto com oponentes que buscam seus objetivos e também precisam dominar o mesmo terreno. As variações dentro dessa organização de espaço são infindáveis. (Fig. 3.2)

⁶⁰ Jogo estratégico para tabuleiro, em que dois jogadores posicionam pedras de cores opostas. Sua origem vem da antiga China, há cerca de 5 mil anos, onde recebe o nome de Weiqi, cuja tradução significa "jogo de cercar (território)". O jogo de Go é jogado normalmente em um tabuleiro com 19 linhas interseccionadas com outras 19 linhas.

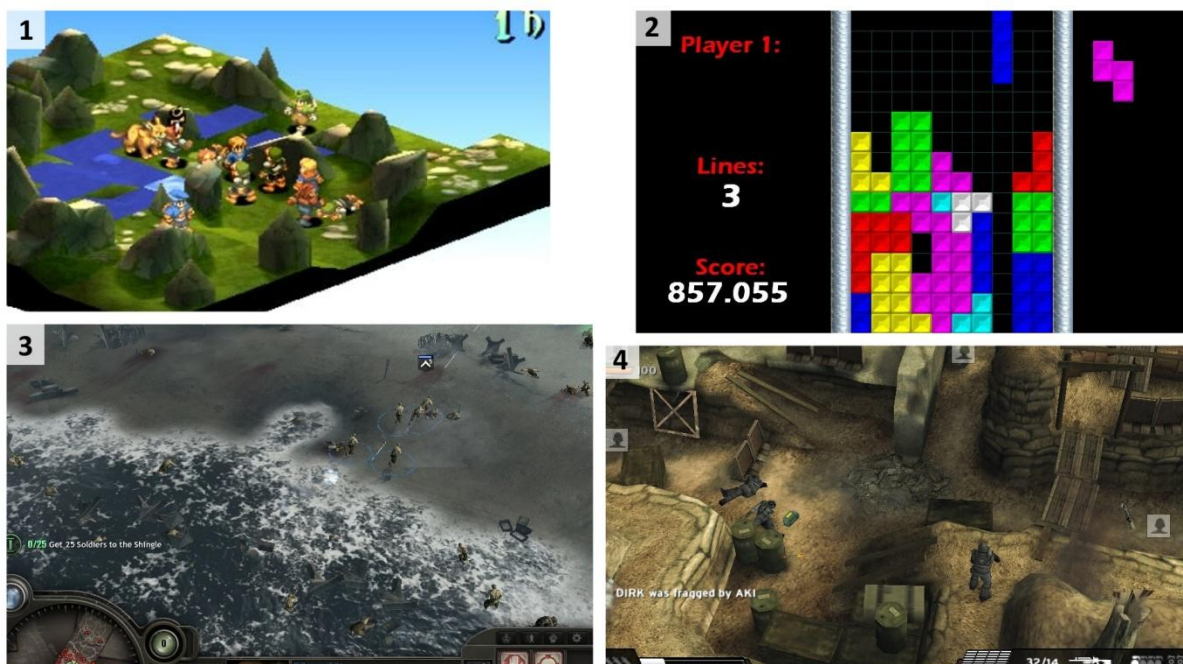


Figura 3.2. (1) *Final Fantasy Tactics: The War of Lions* (Square Enix, 2007), (2) *Tetris* (Alexey Pajitnov, 1984), (3) *Company of Heroes* (Relic Entertainment, 2006), e (4) *Killzone Liberation* (Guerrilla, 2006). Jogos em que a percepção se organiza de modo descentrado.

Tomemos por hora apenas estes dois cenários, cujas ocorrências e variações nos oferecem já um número extraordinário de objetos a serem observados. Enquanto o primeiro está associado geralmente aos jogos de ação e aventura, comumente ocorrendo nos jogos de plataforma, jogos de tiro em primeira ou terceira pessoa, jogos de corrida, etc., o segundo é geralmente tomado no escopo dos jogos de estratégia, como os RTS (*Real-Time Strategy*), TBS (*Turn-Based Strategy*), jogos de tiro estratégico ou RPG (*Role-Playing Game*). Estes exemplos são extremamente pontuais – a diversidade de mesclas que podem ser encontradas na interseção desses cenários é grande, e a catalogação dessa variação seria um esforço além do escopo desse trabalho. Contudo, estes cenários são exemplares no tocante da relação do jogador com o jogo. No primeiro caso o jogador está materialmente inserido no ambiente de jogo, seja pela presença de uma imagem que se coloca em seu lugar dentro do espaço de jogo (como a personagem Mario em *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985), ou como Kratos em *God of War* (SCE Studios, 2005)) ou pela inserção direta no cenário, fazendo com que o monitor revele o que seria visto pela personagem (como nos jogos de primeira pessoa, como *Doom* (Id Software, 1993)). No segundo cenário, o jogador está “fora” ou “acima”, ainda que manipulando e lidando com dificuldades impostas pelo cenário – seu olhar não se dá na inserção de uma personagem, mas na somatória de várias personagens controláveis, ou mesmo no comando de unidades especializadas, como as peças de um jogo de xadrez (tal como nos jogos de estratégia da série *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997) ou *Starcraft* (Blizzard, 1998)). A cada uma dessas perspectivas corresponde um modo de perceber e agir peculiar (aos quais se pode associar a

uma tipologia – por exemplo : *platformer*⁶¹, luta, corrida, tiro em primeira pessoa), própria àquela experiência de jogo.

Assim, se tomamos a estrutura básica dos jogos de ação e/ou aventura a partir do exemplo que citamos há pouco, verifica-se que este tipo se configura a partir de um modelo em que a percepção/ação do jogador é dada segundo um ponto central atrelada à personagem que este manipula através de comandos nos dispositivos de entrada (*gamepad*, *mouse*, teclado, etc.), como nos jogo com rolagem de tela horizontal ou vertical (por exemplo jogos tipo plataforma, como nas séries *Alex Kidd* (Sega, 1986)), jogos em terceira pessoa (como os jogos de exploração da série *Tomb Raider* (Core Design, 1996)) e nos jogos em primeira pessoa (comumente, mas não restrito a estes, os jogos de tiro ao estilo de *Bioshock* (2K Games, 2007)), em que o espaço de jogo pode ser percebido e atuado a partir de um ponto específico que constitui o centro de percepção e ação. Os objetos e obstáculo que se interpõem ao jogador são apresentados segundo seu posicionamento do jogador no cenário, a partir da orientação do ponto de vista escolhido pelo jogador (jogos com câmera ou visualização manipulável) ou fixado pelo jogo (jogos em que a visualização é dada unicamente pelo desenvolvedor do jogo). O jogador tem sempre uma visão parcial do que acontece no cenário de jogo, ainda que conte com a certeza de que todos os desafios serão dados segundo a partir de regras previamente estabelecidas. Nestes casos a totalidade do cenário não pode ser apreendida de uma única vez, o jogador deve explorar o cenário para compreender o ambiente no qual se desloca, sendo tal totalidade presente apenas como persistência de memória no jogador.

Já para o segundo caso descrito, a visão do jogador não está atrelada a um centro, o cenário não é visto a partir dos “olhos” de uma personagem digital manipulável, mas a partir de uma visão contexto cuja amplitude pode variar segundo a dispersão de suas unidades pelo cenário (no caso de um RTS, TPS ou tiro estratégico) ou no modo uma visão compreensiva do todo (simuladores de cidade, sociais ou de negócios, *puzzles* territoriais). Mais que ter acesso a vários olhos, o jogador assume uma espécie de visão coletiva, que desenha o cenário a partir de sua ocupação, ou pan-óptica, com acesso a todos os elementos que se integram ao jogo.

Estes dois cenários que esboçamos nos indicam um princípio geral, de que cada proposta de jogo configura-se um tipo diferente de perceber o espaço e de interagir e navegar o mesmo. Neste sentido, uma proposta subjetiva distinta pode surgir em cada jogo, configurando um sujeito mais ou menos centrado, completamente inserido no contexto material do jogo ou guardando certa distância dos objetos que compõem este cenário.⁶² Contudo, em ambos os casos podemos falar de uma relação sujeito-objeto (ainda que esta esteja mediada pela figura do avatar). Pode se objetar que esta é uma concepção larga ou frouxa de sujeito e objeto. Entretanto, chamamos atenção à questão da representação, rigorosamente presente tanto a relação sujeito-objeto quanto a configuração de uma subjetividade no contexto dos jogos eletrônicos.

⁶¹ Gênero de *video game* caracterizado pelo uso da habilidade de pulo para vencer a fase. A personagem deve ir do ponto A ao ponto B passando por plataformas suspensas, podendo encontrar em seu caminho inimigos ou *puzzles* que dificultam sua missão.

⁶² Cada proposta de interação configura um *umwelt* particular.

A representação não será tomada aqui no sentido estrito da operação pela qual a mente tem presente em si mesma a imagem, a ideia ou o conceito que correspondem a um objeto que se encontra fora da consciência (contudo, não descartamos esta interpretação), mas pela leitura crítica realizada por Deleuze acerca do papel desta na configuração do sujeito na filosofia cartesiana e pelas considerações acerca das mudanças na interpretação do signo na representação empreendidas por Foucault. Neste sentido, cabe-nos uma breve recuperação de algumas proposições de Descartes.

3.2. Apresentação inicial da perspectiva do dualismo cartesiano

“Sempre que pensamos, somos um eu que se orienta para um cognoscível, um sujeito que se dirige a um objeto”, sentenciou Jaspers (2010:36) em sua *Introdução ao Pensamento Filosófico*. Pensamento, sujeito e objeto – temas centrais a filosofia ocidental, de elevada importância desde a antiguidade. Entretanto, desde o “*cogito, ergo sum*” esta tríade será fundamental para a constituição da própria questão da existência a partir da modernidade.

Existimos verdadeiramente, enquanto sujeitos em busca de objetos que vêm a nosso encontro ou se colocam diante de nós? Antes que o busquemos, é preciso que o objeto exista para nós; com efeito, não temos consciência de nós mesmos senão a partir do momento em que nos encontramos tendendo para objetos. Não há eu sem objeto, nem objeto sem um eu. Em outras palavras, não há objeto sem sujeito, nem sujeito sem objeto. (JASPERS 2010, 37)

Do “Penso, logo existo” de Descartes passamos ao “penso, pois os objetos me solicitam” de Jaspers. Não é nosso objetivo por meio dessa justaposição insinuar alguma continuidade entre as distintas correntes de pensamento, porém é indispensável deixar claro o impacto do pensar e do conhecer como peças fundamentais para a concepção do sujeito e da existência na modernidade e mesmo na contemporaneidade. Neste sentido é interessante retomar a referência que Delruelle faz a Hegel, ilustrando a importância da proposta cartesiana: “Descartes é, na realidade, o verdadeiro impulsionador da filosofia moderna, na medida em que esta eleva o pensamento à condição de princípio”.⁶³ Isto é, ao colocar em dúvida a existência de um mundo fora de nossa mente (mundo este que será tomado como objeto de conhecimento – abordagem que não constituía um problema para a filosofia pré-moderna), e mesmo “objetos” que habitam apenas o domínio do inteligível (como a geometria e matemática), tem como resultante que a sua dúvida radical (a dúvida sobre a existência de todas as coisas exteriores ou interiores à mente) se transforme em uma certeza radical, no sentido de que se duvido é porque penso, e se penso é porque existo, enquanto que determinação deste último a partir do pensar. O pensamento é elevado assim à princípio da existência, esta ancorada ao pensar. Como decorrência disto, o sujeito será compreendido perante a

⁶³ Cf. a citação de Hegel em DELRUELLE (2009), p. 187.

evidência de seu ser enquanto fundamento, como “substância cuja essência ou natureza é apenas pensar”.⁶⁴

A reflexão cartesiana propõe a *res cogitans* (a *coisa pensante*, a qual também será entendida por extensão como o *sujeito pensante*) que encontra seu obstáculo e anteparo em uma *res extensa* (coisa extensa), tendo o corpo como modelo exemplar e primeiro e, a realidade deste mesmo ou matéria, servindo como a base formal para todo e qualquer objeto do mundo exterior. Estabelece-se, portanto, um dualismo, cuja leitura de Delruelle sobre a construção de Descartes apresenta e fundamenta como um dualismo ontológico entre *alma* (substância espiritual que tem como característica essencial o pensamento) e *corpo* (substância material que tem como atributo a extensão). Neste sentido o autor observa que “o dualismo de Descartes é completamente diferente do de Platão, pois coloca em oposição não dois ‘mundos’ (o sensível e o inteligível), mas o *sujeito* face ao *objeto*, isto é, o homem (que é um ‘Eu’ que pensa) face ao mundo (que é mera ‘extensão’ física)”. (DELRUELLE 2009, 192)

Eis aí uma distinção fundamental, o *sujeito pensante* e o *objeto a ser pensado*, que possuem suas existências em planos completamente separados. O sujeito circunscrito ao pensamento enquanto os objetos definidos por sua extensão. Entretanto, o objeto está presente na consciência, ainda que não a seja, não se confunda com esta. Trata-se aqui de uma ideia de alguma coisa, objeto imediato do pensamento⁶⁵:

Essa coisa é um objeto dado na consciência por uma representação. É a ideia de alguma coisa que se configura como um objeto ou uma “coisa” distinta. Portanto, é um objeto ou uma “coisa”, não como imagem de um objeto extenso – mesmo que represente um algo com valor objetivo, existindo atualmente –, mas sim enquanto um conteúdo representacional da consciência. (GUIMARÃES 2007)⁶⁶

Tal representação se diferencia do próprio sujeito, e num movimento duplo, torna-o consciente de si ao mesmo tempo em que o torna consciente de que algo se encontra diante dele. Assim, o ato de representar, no sentido de operar uma substituição de um objeto exterior por uma ideia, faz parte da tomada da consciência e, portanto, do pensar enquanto tal. Esta proposta implica em um sujeito individuado, autônomo e racional, ou seja, um sujeito pensante que conhece o mundo a partir de si e das representações que faz do mundo que o circunda.

Segundo Delruelle, com o passo cartesiano o questionamento filosófico sofre uma alteração fundamental: “o problema filosófico fundamental já não é o que é o ser?, mas sim o que é o conhecimento?”. (2009:188) O fato de ter ideias, de ter acesso aos objetos somente mediante representações, é o que determina, para o autor, o percurso de uma nova teoria do conhecimento

⁶⁴ Cf. Descartes, apud DELRUELLE (2009), p. 192.

⁶⁵ Apesar de Descartes separar as duas substâncias, alma e corpo, o pensar (essência da alma) está preso a uma extensão (um corpo). A alma age sobre o corpo e este age sobre ela. Para o filósofo, o ponto de aplicação da alma ao corpo é a glândula pineal, ainda que isso não esclareça a união da alma e do corpo.

⁶⁶ Disponível em <http://e-revista.unioeste.br/index.php/tempodaciencia/article/download/1689/1373>. Acessado 16/07/2010.

tendo o sujeito como seu núcleo⁶⁷. Dela deriva toda uma concepção de sujeito a partir do conhecimento. O ceticismo de Descartes, em certo sentido, possibilitou ancorar a produção de conhecimento em novas bases, agora tendo por referência, não mais o pensamento teológico-metafísico medieval, mas as ciências empírico-matemáticas. Tal perspectiva processava-se no sentido de que incide sobre os modos operatórios do pensar a evidência do pensamento, eliminando assim a necessidade de outros pressupostos. Assim, como veremos a diante, esta ausência de pressupostos está ligada à proposição do *cogito* cartesiano.

3.3. A análise da constituição do *Cogito cartesiano* na perspectiva de Deleuze

Passamos por Descartes, o afirmador central do dualismo metodológico, o qual estabelece uma divisão ou ruptura entre mente e corpo, entre a razão e o mundo exterior. As contribuições deste filósofo serão fundamentais à modernidade sob variados aspectos, e suas implicações sobre a sociedade ocidental estimularão filósofos mais contemporâneos refletirem sobre a obra cartesiana.

Ao abordar a imagem do pensamento em *Diferença e Repetição*, Deleuze retoma o problema do pensamento e do ser, fazendo uma interessante análise sobre a constituição do *Cogito* cartesiano: "supõe-se que cada um saiba, sem conceito, o que significa eu, pensar, ser. O eu puro do *Eu* penso é, portanto, uma aparência de começo apenas porque remete todos os seus pressupostos ao eu empírico". (2006:189) Para o autor, Descartes faz uma escolha crucial a fim de proporcionar um "começo"⁶⁸ para sua proposição: em vez de um pressuposto objetivo, toma um pressuposto subjetivo ou implícito. Tal pressuposto tem um formato de "todo mundo sabe...", algo que se conhece *a priori*, remetendo a algo que acontece antes do conceito, de forma pré-filosófica, ou mesmo empírica. Mais que isso, os pressupostos subjetivos permitem a Filosofia a aparência de começar sem pressupostos.

(...) todo mundo sabe o que significa pensar e ser... de modo que, quando o filósofo diz "Eu penso, logo sou", ele pode supor que esteja implicitamente compreendido o universal de suas premissas, o que ser e pensar querem dizer.. e ninguém pode

⁶⁷ Propõe-se aqui uma inversão interessante: o que determina o percurso de uma nova teoria do sujeito tendo o conhecimento como seu núcleo.

⁶⁸ O autor relata que problema do começo na Filosofia sempre foi tratado como um ponto delicado. Enquanto na ciência encontram-se pressupostos objetivos, que podem ser eliminados por uma teoria coerente e sistemática a partir de um conjunto de axiomas, os pressupostos filosóficos podem ser tanto objetivos quanto subjetivos.

Em obra posterior escrita a quatro mãos com Guattari retomam o problema: "O plano cartesiano consiste em recusar todo pressuposto objetivo explícito, em que cada conceito remetaria a outros conceitos (...) Esse plano exige um conceito primeiro que não deve pressupor nada de objetivo. De modo que o problema é: qual é o primeiro conceito sobre este plano, ou por qual começar para determinar a verdade como certeza subjetiva absolutamente pura? Tal é o cogito". (DELEUZE & GUATTARI, 2007, p.39)

duvidar seja pensar e, pensar, ser... *Todo mundo sabe, ninguém pode negar*, é a forma da representação e o discurso do representante. (DELEUZE 2006, 190)

Deleuze compreende que a adoção desses pressupostos interfere na própria forma de constituição do *Eu* cartesiano, que se dará nas dependências da representação. Assim, se a imagem do pensamento em Descartes está fundamentada na representação, esta não pode ser tomada apenas como operação pela qual a mente torna presente a imagem, a ideia ou o conceito que correspondem a um objeto que se encontra fora desta, mas como própria natureza da representação, que aqui compreende o bom senso e o senso comum. Isto é, num raciocínio de que parte da presunção de porque todo mundo pensa naturalmente, todos sabem o que significa pensar. Há, deste modo, uma razão a ser compartilhada, comum a todos os seres pensantes. É nestes termos que, segundo Deleuze, o filósofo faz repousar sobre o senso comum e sobre o bom senso (regra de partilha universal e regra universalmente partilhada)⁶⁹ a representação: “A forma mais geral da representação está, pois, no elemento de um senso comum como natureza reta e boa vontade” (DELEUZE 2006, 192). A imagem do pensamento que se constrói em Descartes é, portanto, “pré-filosófica e natural, tirada do elemento puro do senso comum. Segundo esta imagem, o pensamento está em afinidade com o verdadeiro (...). E é *sobre* essa imagem que cada um sabe, que se presume o que significa pensar”. (DELEUZE 2006, 192) [grifos do autor]

Sob esta imagem de pensamento, conhecimento e representação serão indissociáveis, na medida em que todo conhecimento do mundo, e todo pensamento, carece de uma representação, por sua vez instituída na partilha do pensamento. Ainda segundo Deleuze, “o *Eu* penso é o princípio mais geral da representação”.⁷⁰ (DELEUZE 2006, 201) [grifo do autor]. Estas proposições têm complexas implicações, pois até determinado momento, as condições estabelecidas para o *ser* se coloca como um axioma do tipo: *ser* está para *pensar*, como *pensar* está para *representar e conhecer*. Convém retomar alguns passos da evolução do conceito de representação. Apresentamos um trecho de uma breve recapitulação das significações da representação empreendida por Santaella:

Na escolástica medieval, representação foi definida, de maneira geral, como processo de apresentação de algo por meio de signos (...). Na Escola de Port Royal (século XVII), o signo não representava uma coisa, mas a ideia de uma coisa e, assim, representa a ligação de duas ideias, uma da coisa que representa, outra da coisa representada. Em Kant, a noção de representação foi central. Aquila (1983: 33-36) discorre sobre cinco tipos de representação em Kant, entre os quais se destaca o que Kant chamou de “conceito” (*Begriff*). Locke concebeu a representação como sinônimo de signo, o que foi, de certo modo, retomado por Pierce, no século XIX (...). Desde então, representação tem sido um conceito chave da semiótica e, a partir de meados do século XX, passou a ocupar o terreno da ciência cognitiva. No contexto da semiótica, as palavras “representação”, “linguagem” e especialmente “signo” tem sido intercambiadas como equivalentes. (2001:186)

⁶⁹ Não há aqui equivalência entre os termos. Há, entretanto, uma relação dinâmica que ora coloca bom senso e senso comum ora como regra de partilha, ora como regra partilhada. Cf. Deleuze (2006:319).

⁷⁰ Neste sentido, nota-se uma interdependência do pensar e representação na leitura de Deleuze sobre Descartes: o pensar cartesiano se faz por representações, mas o *Eu* penso é o princípio mais geral da representação, este *Eu* penso está portanto fundamentado no bom senso e no senso comum.

De modo geral, diversas escolas e correntes de pensamento mapearam a relação sujeito cognoscente/objeto do conhecimento dentro de um a mediação por signos, por representações e por linguagem. Até certo momento, segundo Foucault⁷¹ nos estudos da Escola de PortRoyal, a ligação das coisas e seus signos era efetuada por um princípio de semelhança. Um objeto é aquilo com que se parece. Trata-se de um modelo baseado na reconhecimento, que segundo Deleuze, constituem um primeiro passo na direção de um postulado geral da representação. “A reconhecimento se define pelo exercício concordante de todas as faculdades [de um sujeito] sobre um objeto suposto como sendo o mesmo”. (DELEUZE 2006, 194) É sobre a unidade do objeto perante as diversas formas de apreendê-lo (não apenas a visão, o tato, audição ou os demais sentidos, mas também sua memória e imaginação) que se afirma a unidade do sujeito: o sujeito é dotado da capacidade de sintetizar diferentes dimensões do objeto num signo uno. O *Cogito* “exprime a unidade de todas as faculdades no sujeito; exprime, pois, a possibilidade de todas as faculdades se referirem a uma forma de objeto que reflita a identidade subjetiva; ele dá, assim, um conceito filosófico ao pressuposto do senso comum”. (DELEUZE 2006, 195) O senso comum aqui refere-se a uma instância de do foro íntimo do sujeito, como um síntese da diversidade qualitativa de um determinado objeto que se manifesta como o mesmo para todas as faculdades de um sujeito. Ou seja, é a norma de identidade sobre a qual os objetos recaem no domínio da representação.

Para Deleuze, é o modelo da reconhecimento que orienta a análise filosófica do que significa o pensar, seja ela empreendida por Platão, Descartes ou Kant, ainda que o autor que ora acompanhamos considere tal orientação deplorável. Segundo a reflexão do filósofo acerca desta imagem do pensamento, tal faculdade não se apresenta como as outras, é antes referido a um sujeito na unidade de todas as outras e orientados sob a forma do Mesmo no modelo da reconhecimento, do bom senso e o senso comum.

O domínio da representação preenchido pelas cópias-ícones e definido não em uma relação extrínseca a um objeto, mas numa relação intrínseca ao modelo ou fundamento. O modelo platônico é o Mesmo: no sentido em que Platão diz que a Justiça não é nada além de justa, a Coragem, corajosa etc. – a determinação abstrata do fundamento como aquilo que possui em primeiro lugar. A cópia platônica é o Semelhante: o pretendente que recebe em segundo lugar. (DELEUZE 2000, 264)

O Mesmo guarda uma interessante relação com a Ideia platônica (que tomaremos sumariamente pela essência inteligível das coisas sensíveis): “Um deslizamento se produziu do mundo platônico ao mundo da representação (...). O ‘mesmo’ da Ideia platônica como modelo, garantido pelo Bem, deu lugar á Identidade do conceito originário, fundado no sujeito pensante”. (DELEUZE 2006, 369-370) A Ideia platônica converge com a identidade no conceito da representação. Entretanto, a representação não é continuação do modelo platônico – a cópia platônica não guarda

⁷¹ Cf. Foucault, 2007, Parte I. Segundo o autor, no século XVI a semelhança era a relação fundamental do ser consigo mesmo, mas que na idade clássica a semelhança é a mais simples forma sob a qual aparece o que se deve conhecer e relegada às formas do Mesmo – do que podemos depreender uma distinção fundamental na concepção de sujeito destes dois modos de compreensão da semelhança.

com o modelo apenas uma relação de aparência, antes tem com a Ideia uma relação interior espiritual, noológica e ontológica. (DELEUZE 2006, 368) Entretanto,

(...) tal como se distribui na representação, a semelhança não tem necessidade de ser exatamente a semelhança da cópia com o modelo, mas se deixa determinar como semelhança do sensível (diverso) consigo mesmo, de tal modo que a identidade do conceito lhe seja aplicável e que esta identidade, por sua vez, dela receba uma possibilidade de especificação. (DELEUZE 2006, 370)

Distinguem-se assim dois princípios de semelhança: um no modelo platônico, outro na representação no período moderno. A primeira tem uma conexão inquestionável com o modelo, a segunda não. Assim, enquanto a semelhança platônica possui a Ideia, o conceito, ao menos em parte, se esforça para refletir a essência da Ideia, a semelhança na representação não tem uma conexão garantida com o conceito. Antes, diz-se que da semelhança do objeto com ele mesmo é que surge a identidade no conceito, ou o Mesmo.

A questão da representação não acontece de forma alguma isolada às outras mudanças que organizam as transformações dos *ethos*. A ruptura da semelhança com o sistema modelo-cópia de moldes platônicos ocorre concomitantemente com o esgotamento de um sistema de subjetivação baseado num certo idealismo. Há, entretanto, uma transição para um dualismo alma-corpo nos moldes cartesianos, ou ainda, um dualismo sujeito-objeto. Enquanto no primeiro *ethos* a fundamentação reside em algum lugar exterior ao sujeito, no segundo o fundamento, o pensamento, reside no interior do próprio sujeito. Neste sentido, a relação do ser consigo mesmo irá se deslocar do transcendental ao sujeito autônomo.

Este deslocamento promovido na modernidade nos parece fundamental tanto em suas implicações ao entendimento do ser quanto ao domínio das representações. Tais deslocamentos são ainda hoje sensíveis e atuantes – conforme aponta Delruelle, “(...) foi dada à modernidade a possibilidade de escolher entre *duas éticas filosóficas* e que essa escolha é a mesma e ainda hoje se lhe coloca. Não duas correntes, nem dois partidos, mas dois *ethos*, duas maneiras de pensar e de agir enquanto sujeito.” (2009:181)

Segundo o autor, o primeiro destes dois *ethos* encontra-se balizado pelas obras de Descartes, Kant e Husserl⁷², que lançam fundamentos para a constituição de um sujeito autônomo, que permite legitimar as construções da cultura, ainda que sob outro aspecto tenham empreendido um gesto análogo ao de Platão, ao procurar um ponto de apoio que permita ao *ethos* filosófico orientar-se e estabilizar-se. Os desdobramentos dessa proposta manifestam seus pontos comuns a estes três filósofos num duplo movimento, de desconstrução e de reconstrução: “(1) afastar o que é

⁷² Apesar do autor pontuar os dois *ethos* a partir de nomes de filósofos, o mesmo alerta para o fato de que não devemos considerar estes agrupamentos como escolas filosóficas. Se há uma certa continuidade na série Descartes-Kant-Husserl (referente ao segundo *ethos* apontado por Delruelle), o mesmo não pode ser dito na série Espinosa-Nietzsche-Sartre. Antes, o autor propõe-se considerar as relações diferenciais que os aproximam, como num embate Descartes-Espinosa, Kant-Nietzsche ou Husserl-Sartre.

contingente, acidental, histórico, para reencontrar o que é essencial e primordial no próprio homem; (2) partindo desta base, reconstruir o edifício do saber, do direito, da política, etc”.⁷³

Este duplo movimento se assenta num sujeito que se autobaseia, que é o ponto fixo de todas as certezas e que, sujeitando-se a evidência de si para si, escapa a qualquer determinação histórica. Podemos tomar a imagem do sujeito cartesiano que descrevemos anteriormente para ilustrar este *ethos*, que Delruelle associa ao lançamento de fundações para a vivência humana. “Optemos por definir o sujeito que está no horizonte deste *ethos* metódico como *subjetividade*, entendida no sentido de *sub-jectum*, ou seja, em termos etimológicos: como o que está ‘subjacente’, o substrato de todo pensamento e toda a ação”. (DELRUELLE 2009, 182) [grifo do autor] Trata-se de um *ethos* dominante, que permitirá legitimar diferentes áreas da cultura, a partir de um sujeito considerado como subjetividade.

Já o segundo *ethos* apresenta em sua fundamentação uma suspeita acerca dos princípios do *ethos* dominante – na medida em que, na ausência de Deus ou da Natureza, postula o Homem como a calção para possibilidade de fazer um juízo de valor exterior. Neste sentido, a ética da subjetividade continua a ser um substituto da transcendência em relação ao mundo e à história. Tal *ethos* dissidente encontra seus representantes nos trabalhos de Espinosa, Nietzsche e Sartre, que postulam em comum “que o sujeito não procura testar-se como fundamento, mas como *superação* e onde o objetivo do pensamento não é legitimar o que já existe, mas *experimental* algo novo”. (DELRUELLE 2009, 183) [grifo do autor] Neste sentido, já não aqui um ponto fixo a partir do qual se organiza o pensamento. Antes, existem vários pontos – pontos de fratura, históricos e contingenciais, que devem ser explorados para a constituição de uma experiência autêntica.

É uma experiência de pensamento, de certa forma, inversa à de Descartes, Kant e Husserl: não se trata já de descobrir um solo anistórico e primordial onde reconstruir o edifício da cultura, mas de detectar nesse edifício as falhas que tornam possível a libertação do sujeito. A crítica filosófica deixa de ser feita a partir de uma instância transcendente, mas de uma dinâmica de emancipação que é sempre historicamente situada. Mais do que subjetividade, o sujeito é aqui verdadeiramente *subjetivação*, isto é, movimento, metamorfose. (DELRUELLE 2009, 183) [grifo do autor]

Ambos os *ethos* tem nesta esquematização de Delruelle uma concepção de sujeito autônomo, que, entretanto, são distintas no sentido que para o *ethos* enquanto subjetividade a autonomia é autoposicionamento, centramento; e para o *ethos* enquanto subjetivação a autonomia é tomada por superação. Numa o sujeito é o ponto fixo, na outra é como uma linha tremulante, sempre em evolução. Estes dois *ethos*, nos parece, guardam relações distintas com a representação. Se o *ethos* enquanto subjetividade guarda uma relação com o conhecimento que o liga à representação aos moldes de que Deleuze evidencia em Descartes, o *ethos* enquanto subjetivação apresenta sua relação com a representação na superação do cogito cartesiano, buscando desligar-se do modelo de reconhecimento e das formas do Mesmo.

⁷³Cf. DELRUELLE, 2009, p. 182.

Até o presente ponto deste capítulo, partindo de uma clássica concepção de sujeito, que nos joga diretamente na relação sujeito-objeto, retomamos, ainda que de modo muito breve e resumido, a construção da noção de sujeito que se construiu a partir da modernidade, dando ênfase principalmente ao papel da representação nesta gênese. A partir da reflexão de filósofos pós-estruturalistas, tentamos vislumbrar pontos que julgamos críticos nestas concepções: o fundamento do pensamento (segundo um modelo de cognição e reconhecimento) na representação, a ligação desta com a semelhança, a mudança na configuração de importância da semelhança na produção de conhecimento, bem como as implicações sobre a noção de sujeito, sob a constituição de *ethos* da subjetividade e da subjetivação. Neste sentido gostaríamos de apontar nossos estudos para um contexto em que a representação ganha conotação especial e no qual os objetos são mais que alvos de uma ação, mas nos percebem e nos provocam.

3.4. Jogador, jogo e representação.

Do que foi exposto até o momento, cabe agora buscar uma problematização da relação sujeito-objeto no âmbito do jogo eletrônico, focando, assim como fizemos até agora, em alguns aspectos relevantes à representação.

É notável que os jogos eletrônicos guardam a com a imagem, principalmente a imagem visual, uma relação intensa. E, grosso modo, esta ligação com a imagem tem sido a tônica que condicionou toda a evolução técnica dos *games* até meados da década atual, quando as propostas de controles por movimentos do corpo se tornam comercialmente viáveis, bem como a tendência à estabilização tecnológica configurada pela prevalência dos modelos de negócios focados no desenvolvimento para consoles. Entretanto, mesmo para os jogos cuja tônica é dada pelas formas inusitadas de controle, figuram nas análises dos veículos especializados e também nas discussões entre os jogadores o quesito “gráfico”.

Em certo sentido, isto se justifica facilmente se considerarmos que toda a materialidade de um jogo é essencialmente imagética, sejam estas imagens visuais, sonoras ou táteis. Mesmo a proeminência da imagem visual nos parece coerente com o conhecido privilégio deste sentido sobre os demais na história ocidental. Neste sentido, no contexto dos jogos eletrônicos, acreditamos que a definição de Bergson para a matéria ganha um sentido aprofundado: “A matéria, para nós, é um conjunto de ‘imagens’” (BERGSON 1999, 1). É preciso salientar que para o filósofo a imagem tinha um sentido muito particular:

E por “imagem” entendemos uma certa existência que é mais do que aquilo que o idealista chama de representação, porém menos do que aquilo que o realista chama uma coisa – uma existência situada a meio caminho entre a “coisa” e a “representação”. (BERGSON 1999, 1)

A proposta declaradamente dualista de Bergson pretendia fazer pontes entre matéria e representação, ou nas palavras do autor, entre corpo e espírito. A concepção de imagem de filósofo, ainda que revele resquícios platônicos, consegue tomá-la antes de sua dissociação entre a existência e aparência e faz dessa relação entre imagem e objeto transitiva, no sentido de que, em concordância com o senso comum, um objeto é a imagem dele, e toda redução da imagem à representação, sob o ponto de vista em que se concebe a representação de um objeto como de uma natureza diferente deste, incorreria em erro. Ainda, para o autor, é na imagem que se constitui nossa experiência sensível do mundo; deste modo, é ela a própria materialidade do mundo.⁷⁴

No caso específico dos *games*, tal concepção de imagem-matéria nos parece adequar-se perfeitamente, isto pois, circunscrevemos os jogos eletrônicos ao âmbito das imagens digitais, ou imagens de síntese⁷⁵: imagens geradas por meio de cálculos computacionais, comumente associadas à computação gráfica, com maior ou menor intervenção humana. Entretanto, mais que a forma de geração, o que caracteriza a imagem de síntese, segundo Couchot, é a existência comum, ainda que em dimensões distintas, da imagem com seu modelo, que se fundem, na medida em que agir sobre a imagem é agir imediatamente sobre o modelo, redefinindo os contornos da imagem e do modelo ao mesmo tempo.

A imagem torna-se imagem-objeto, mas também imagem-linguagem, vaivém entre programa e tela, entre memórias e o centro de cálculo, os terminais; torna-se imagem-sujeito, pois reage interativamente ao nosso contato, mesmo ao nosso olhar: ela também nos olha. (COUCHOT 1999, 42)

Sob a concepção do artista/acadêmico, a imagem digital alcança existência como objeto e até mesmo como sujeito, fundamentada na capacidade comunicativa e interativa dos objetos tecnológicos hipermediáticos. Mesmo que se objete que a imagem-sujeito de Couchot não constitui de fato um sujeito⁷⁶, não se pode escapar de que a imagem tem inclinação a engendrar um pensar (ligando-se assim a própria subjetividade), ainda que este não seja produzido no objeto (imagem-objeto), no *game* propriamente dito, mas no ser que interage com tal objeto, seja pelo ato de fruição ou pelo ato de produção. A imagem pensada (e materializada) pelo desenvolvedor serve de substrato material para que se produza o pensamento do jogador enquanto engajado nesta imagem. A imagem torna-se, portanto, o substrato para o pensamento.

Neste sentido se tece a concepção de topofilosofia⁷⁷ de Petry, que tratará das possibilidades do pensar derivadas das imagens digitais, que o autor sintetiza: “Aqui principia o nosso problema

⁷⁴ A concepção de imagem em Bergson alcança construções muito mais complexas que as que resumimos aqui, lançando mão de tipologias e variantes que, apesar de terem sido parte do que gerou o insight desta pesquisa, não poderíamos nos estender neste momento.

⁷⁵ Cf. A im@gem pensa, em que Petry retoma as raízes históricas e etimológicas do termo.

⁷⁶ Contudo, tal hipótese se torna factível se considerarmos as proto-subjetividades das imagens digitais como uma forma, ainda que distinta do que habitualmente chamamos por subjetividade.

⁷⁷ O que acima sintetizamos tem por base as definições: “(...) a possibilidade de construirmos uma reflexão de fundamento acerca dos ambientes tridimensionais e interativos que se encontram presentes no universo digital da hipermídia, da ciberpoesia ou dos *games*, que faça parte do que hoje é designado pelo termo

topofilosófico que conduz até a nossa simples e delicada conjectura que diz que ‘*a im@gem pensa*’’. (PETRY 2009, 9) De modo mais amplo, o autor retoma o impacto das imagens sobre o ser e as analisa sobre este momento em particular que vivenciamos contemporaneamente, em que a ciência e tecnologia desempenham papéis fundamentais sobre a produção da imagem, mesmo no caso da imagem de cunho artístico.

A questão da imagem tem entre os usuários dos jogos eletrônicos um posicionamento capital e sensível sob distintos aspectos. Por um lado, enquanto objeto de consumo, desde que a concorrência pelo mercado estabeleceu duas ou mais empresas de consoles, ou ainda a partir do momento em que se passa a utilizar computadores pessoais para com a finalidade de executar jogos, são comuns os debates – informais, mas acalorados – sobre qual a melhor plataforma para jogos. Nestes debates as questões acerca das qualidades gráficas e sonoras têm posições muito relevantes, se não preponderante. Esta discussão não passa despercebida pelas desenvolvedoras, sendo capturados, elaborados e devolvidos enquanto estratégias de marketing (divulgação das qualidades ou da superioridade tecnológica de um determinado console ou jogo). Por outro lado, este conjunto de debates e ações mercadológicas tem fundamento numa dimensão sensível aos jogadores (principalmente os mais aficionados). Nos jogos eletrônicos a questão da qualidade da imagem enquanto imagem técnica remete simultaneamente aos planos da *construção e da habitação*, que segundo a leitura ontológica que Petry empreende acerca das imagens de síntese:

(...) fazer vir ao mundo algo que se coloca como um ente subsistente e/ou um espaço de habitação.(...) Somente chegamos ao *habitar* por meio do *construir*. Ao lado do construir temos o *modelar algo* (...), momento no qual o processo (a experiência estética) do fazer participa do diálogo que conduz ao habitar *com* o objeto produzido. Será nesse domínio que entram e podem participar as construções digitais que se destinam à simples serventia do habitar e do conviver dentro dos entornos de hipermídias tridimensionais. (2009:12)

Nestes termos, a questão da técnica não se restringe ao universo do artista/desenvolvedor de jogos: ela é presente à experiência sensível do jogador. O que o artista constrói não é apenas uma

genérico de ciberespaço”. (PETRY 2009, 8); e “O conceito é trabalhado a partir de uma indicação de Michel de Certeau e, em sua reflexão, figura como “*topos philosophique*”, designando o homem ordinário em sua inserção espacializada no mundo que o engloba. Da fenomenologia, a topofilosofia recebe as reflexões de Heidegger e Gadamer, que incidem sobre o habitar, o construir, o pensar, a imagem, a arte, a linguagem, etc. Da psicanálise de Freud, a topofilosofia recebe a pergunta sobre a espacialidade do psiquismo e toda reflexão freudiana metapsicológica que resulta hoje na pesquisa psicanalítica. Já da psicanálise lacaniana, ela recebe a influência da investigação sobre as superfícies topológicas e suas relações com o sujeito, o sentido e a linguagem. Estes são os nexos fundamentais que conduzem nossa investigação acerca do tridimensional na hipermídia que se constitui como uma topofilosofia e, enquanto tal, devendo ser situada dentro das ciências do espírito, na acepção gadameriana. Dessa forma, a topofilosofia designa o processo de investigação que relaciona três campos dialógicos no fazer hipermídia: a fenomenologia hermenêutica, a psicanálise lacaniana e a pesquisa tridimensional em hipermídia”. (PETRY 2009, 12)

imagem, mas também uma habitação.⁷⁸ São construções hipermidiáticas portadoras de sentido, dispositivos que impulsionam um pensar.

Levando em conta tais considerações acerca da construção técnica e do fruir das imagens de síntese, a discussão acerca da qualidade das imagens técnicas por parte dos jogadores nos parece fundamentada, ainda que tal fundamento não seja de fato assimilado a todos os envolvidos nestas alterações. Entretanto, partindo-se de que cada jogo se coloca como obra distinta, com limites e objetivos determinados, com formas de expressão e comunicação específicas a seu contexto e ao sistema que desenvolve, como se torna possível a comparação entre as qualidades estéticas de um jogo e de outro? Ou ainda, o que diferencia um jogo com “gráficos surpreendentes” de um jogo com “gráficos medíocres”?

Com efeito, tais juízos fazem correspondência a um referencial maleável, o qual se compõe de maneira mista entre o que seria uma relação de comparação com um amplo espectro de obras consideradas de mesma categoria, mas também assombrado de um modelo transcendente a este universo, que grande parte dos jogadores, agentes da imprensa especializada e desenvolvedores chamam comumente por realismo ou realista. Contudo, o significado desses termos dentro desta comunidade é diverso ao que foi empregado, por exemplo, nas artes plásticas ou na literatura no século XIX. Para os *gamers*, o realista se diz da qualidade gráfica, sonora, ou da simulação das leis da física num determinado jogo tendo como referencial a semelhança de fenômenos visuais e sonoros. Assim, um jogo que melhor reproduz a sensação um fenômeno de iluminação, por exemplo, é dito “realista”.⁷⁹ Interessantemente, mesmo os jogos ambientados em universos fantásticos são julgados à imagem deste tipo de referencia. Isto é, espera-se que as cores, a reflexão, as texturas, a sonoridade, etc. correspondam ao esperado desses fenômenos tal qual percebemos fora dos jogos. Há uma preocupação em reproduzir as nervuras, os detalhes, os desequilíbrios, os pequenos defeitos e nestes diferenciais acabam traçar uma escala para juízos de valor. De modo geral, o que nesta comunidade se chama por “realismo” situa-se mais próximo ao “hiper-realismo”, um estilo de pintura e escultura surgido nos EUA entre o final da década de 1960 e o começo da década seguinte, em que se buscava uma interpretação minuciosa do visível, caracterizando suas obras pela precisão de detalhes como sombra, luz, brilho, textura, etc.. Podemos destacar como exemplares desta corrente as obras de Ron Mueck, Chuck Close e Richard Estes.

Contudo, esta caminhada ao hiper-realismo nos games se faz de modo peculiar. Se busca a semelhança apenas em partes, no limite da construção da fantasia que permeia muitos dos games. Isto é sensível principalmente nos ditos jogos “AAA”, produções de alto custo de desenvolvimento, que se valem de numerosas equipes de especialistas empregando tecnologia de ponta, desfrutando

⁷⁸ Há de se dar destaque para Petry o habitar fenomenológico possui uma estreita relação temática com o navegar em entornos digitais, a partir do pensamento de Heidegger na perspectiva do texto *Construir, habitar, morar*.

⁷⁹ Podemos tomar como exemplo o trailer de Battlefield 3 (Dice, em desenvolvimento) em março de 2011, durante a 25ª Game Developer Conference. Após a exibição do vídeo as manchetes em diversos *sites* na rede chamavam atenção para o “realismo” do jogo: “Battlefield 3 – Ganha novo trailer realista!”, “Confira o realismo absurdo de Battlefield 3”, “Motor gráfico de Battlefield 3 impressiona com realismo.”

de avançadas estratégias de publicidade e *marketing*. Para estas produções, as maiores impulsionadoras da gênese tecnológica e estética dos videogames, a semelhança no modelo do objeto o qual se aspira reproduzir é uma característica consolidada. Uma cadeira no ambiente de jogo que remete a cadeira que existe fora do jogo, uma AK-47 é visualmente indistinguível de seu modelo 3D (Figura 3.4.1), o carro digital além de se parecer, busca reagir tal qual um carro de aço. Mesmo para o ambiente fantástico, até certo ponto, mantém-se esta regulação: a lava de pixels desliza como se fosse de metal fundido, o cavalo alado do herói, de anatomia análoga ao cavalo que encontraríamos num estábulo, deixa para trás penas tais quais as de um pássaro, um boneco de pano pula alegremente por um cenário construído de papel cartão. A materialidade dos ambientes almeja destes jogos busca parecer-se com o ambiente fora destes – os complexos e volumosos cálculos possíveis aos videogames de última geração buscam imitar, ainda que de forma aproximada, os fenômenos ópticos e físicos. Neste sentido, o modelo tridimensional numérico de parte significativa dos jogos (de modo geral, justamente os de maior penetração), tem um ideal, almeja preencher com perfeição (até mesmo em suas falhas) a identidade em seus modelos, ainda que esta preocupação privilegie os aspectos visuais. Mesmo a evolução estética e tecnológica dos *games* pode ser mensurada na sua potência de alcançar semelhanças. O caminho aqui não é muito diferente ao da representação visual em geral: os jogos usam-se a princípio apenas de linhas e pontos, evoluem para as superfícies chapadas, passam a superfícies texturizadas, e finalmente produzem-se as imagens em perspectivas. E dentro de dessas etapas, um incremento crescente no detalhamento. Uma evolução notavelmente técnica, empreendida através de incrementos expressivos na capacidade de *hardware* e de constante reciclagem de arquitetura de *software*.



Figura 3.4.1. Modelo/cópia: algumas etapas da transposição à computação gráfica tridimensional de uma AK-47

Contudo, enquanto suporte hipermediático, o eleger também comporta dentro de suas capacidades expressivas outros referentes. A flexibilidade das ferramentas de produção de game permitiram que o jogo toma-se para si as características de linguagem de outras mídias. Atualmente é comum dizer que tal ou tal jogo “parece um filme” ou navegar por ambientes desenhados, coloridos e sombreados como numa história em quadrinhos (por exemplo *MadWorld* (Platinum Games, 2009)), com diálogos em balões e onomatopéias explodindo na tela. Os *games* têm na semelhança com outros objetos da cultura industrial uma importante ferramenta para despertar interesse no jogador. Em jogos mais recentes, como *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), *Mass Effect* (Bioware, 2007) ou *Alan Wake* (Remedy Entertainment, 2010), encontramos cada vez mais uma assimilação das estruturas narrativas cinematográficas ao universo de jogo. *Blue Dragon* (Mistwalker-Artoon, 2007) adota a estrutura de um mangá/anime, em suas representações visuais, sonoras e estilo narrativo, enquanto repete a clássica estrutura nipônica para jogo de RPG. *Okami* (Clover Studios, 2006) representa deuses xintoístas através de gráficos aquarelados que remontam um sumi-ê (Figura 3.4.2). Ainda assim, a referência é externa aos jogos, mais que interna a estes.

Entretanto, se a imagem do game se faz a partir de uma imagem externa a seu domínio, devemos levar em conta que ela busca, sob certos aspectos, ultrapassá-la. Isto é claramente sensível nas hipérboles, nas dramatizações, nas caricaturas que recorrentemente são utilizadas. Freqüentemente um tiro certo no crânio de um alvo recompensa o jogador com a representação

de pedaços do cérebro voando para todos os lados, mesmo que o disparo tenha origem numa arma de calibre 22. Tiros no peito impelem, caricaturalmente, corpos a três metros de distância. Carros de corrida podem capotar espetacularmente quase uma dezena de vezes e voltar às pistas – arranhados, amassados, sujos e, ainda assim, mais charmosos. Toda a linguagem se torna superlativa. Em parte, estas são formas já conhecidas por outras mídias e as referências da indústria cultural têm muito a ver com a incorporação desses elementos aos jogos eletrônicos. Contudo, há de se considerar também estas ocorrências como funções da condição de escala exigida pela tela do aparelho de televisão. As escalas são intencionalmente distorcidas: o muito pequeno é aumentado para que possa ser visto na tela com um volume de detalhes mínimo (como as roupas das personagens que apresentam fibras mais largas que em vestimentas observadas cotidianamente – a finalidade é mais de reconhecimento que a representação fiel do tecido; pequenos elementos naturais, como pedras, relvas, insetos e flores são também comumente superdimensionados). Já o muito grande é diminuído para que a organização do espaço da tela possibilite a visualização da personagem, afim de que possa ser ainda distinguida e controlada. A referência vai até o limite da construção do mundo de jogo, onde o caráter fantástico geralmente é privilegiado em relação à uma representação fiel.



Figura 3.4.2. Alguns jogos que utilizam texturas e técnicas de finalização para aproximarem-se do resultado visual de outras mídias: 1. *Okami* (2006): sumi-ê; 2. *Boderlands* (2009): HQ; 3. *MadWorld* (2009): HQ preto-e-branco; 4. *Blue Dragon* (2007): Anime.

De certa forma, grande parcela das obras de videogame contemporâneas se orientam em direção ao hiper-realismo – seja nos efeitos de iluminação e sombra, na texturização e replicação dos materiais, nos modelos 3D anatomicamente corretos, nos modelos físicos que simulam o ambiente, na riqueza de detalhes de cada peça. Os cenários, cumprindo funções de ambiência, obstáculo (elemento puro de jogo) e sedução, tem potencializados seu caráter fantástico pela representação

foto-realista. Mesmos universos auto-suficientes, como o de *Super Mario Galaxy* (2007) por exemplo, flertam com o hiper-realismo: a poeira levanta do chão ao caminhar (ainda que o piso – no espaço, onde se passa a aventura – não tenha poeira), efeitos de iluminação referenciados em fenômenos ópticos dão volume a ambientes produzidos a partir da referência de desenhos animados (originalmente “chapados”), texturas de materiais de nosso cotidiano dão materialidade para objetos que só podem existir no mundo onírico do jogo.



Figura 3.4.3. Cena do jogo *Heavy Rain* (2010). A estrutura de jogo privilegia o processamento gráfico, entregando personagens geradas por computação gráfica verossimilhanes.

Há neste sistema de semelhanças, entretanto, uma potencialização da familiaridade do jogador com o universo do jogo. O parecer cria uma primeira aproximação, faz com que o ambiente de jogo torne-se mais acessível ao jogador, na medida em que se adapta a suas experiências cotidianas e convenções do que é cada coisa e para que cada qual serve. Neste sentido, a semelhança pode potencializar a capacidade de imersão⁸⁰ do jogador. Esta parece ser a aposta dos jogos hiper-realistas, na busca de que a experiência de jogo tenha o poder de absorver o jogador, de puxá-lo para dentro dela, fazendo com que a distinção entre dentro e fora torne-se demasiado tênue, efetuada apenas em lapsos de distração com relação a esta experiência. As superfícies tornam-se “profundas”, os limites desaparecem e adentramos as imagens. Em estado de imersão, o imaginário do *game*, o mundo nele construído se torna o mais sensível, a despeito de qualquer referência que tenha se utilizado.

⁸⁰ Sobre o tema imersão Cf. Janet H. MURRAY, *Hamlet no Holodeck* (2003).



Figura 3.4.4. Imagens que buscam o foto-realismo para representar o universo fantástico em *Kingdom Under Fire II* (em desenvolvimento)

Assim, mantendo diversas relações de parença, a representação deste no *game* é sucessivamente extrapolada, alterando nossa noção de semelhança que temos em relação aos *games*. Isto é, o jogo deixa de ser uma cópia, corresponde mais a uma paródia do seu referente, ou melhor, um simulacro. Em trabalhos anteriores⁸¹ chamamos atenção para a natureza da imagem do *videogame* estar profundamente ligada à simulação e ao simulacro. “Fazer parecer real o que não é”⁸² foi invocado desde a escultura grega, e mesmo no apogeu do movimento barroco. A simulação tem por significado o fingimento, o disfarce; fazer parecer real, isto é, sob o mais comum dos casos, imitar a imagem que o real tem, fazer uma imagem à semelhança de um real. Como já foi dito neste trabalho, Deleuze reconhece em Platão a distinção de dois tipos de imagem: as cópias e os simulacros.

As *cópias* são possuidoras em segundo lugar, pretendentes bem fundados, garantidos pela semelhança; os simulacros são como os falsos pretendentes, construídos a partir de uma dissimilitude, implicando uma perversão, um desvio essenciais. (DELEUZE 2000, 262) [grifo do autor]

A pretensão que se assinala às cópias e aos simulacros é em relação à Idéia, no sentido em que a imagem tenciona reproduzir a Idéia, sendo a semelhança a medida dessa pretensão. Reprodução que é essencialmente uma tradução, na medida em que as idéias são imateriais e as imagens, tal como Bergson às aborda em *Matéria e Memória*, constituem a materialidade – tradução das Idéias em objetos, qualidades. A cópia é um pretendente bem fundado pois imita, ou reproduz, as relações e proporções internas da Idéia, funda-se na Idéia, tem com ela uma ligação espiritual.

⁸¹ Cf. Leonardo Souza de LIMA, A Linguagem dos jogos eletrônicos e o Design de Relações.

⁸² Cf. WEISSBERG, apud. DELEUZE, 2000.

Consideremos agora a outra espécie de imagens, os simulacros: aquilo a que pretendem, o objeto, a qualidade etc., pretendem-no por baixo do pano, graças a uma agressão, de uma insinuação, de uma subversão, ‘contra o pai’ e sem passar pela Idéia. Pretensão não fundada, que recobre uma dessemelhança assim como um desequilíbrio interno. (DELEUZE 2000, 262-263)

Os simulacros são, portanto, imagens que se insinuem sobre a Idéia sem, no entanto, ter com elas semelhança. Devemos reforçar que nisto consiste a diferença de natureza entre a cópia e o simulacro; não se fala em uma diferença de grau – pouco importa serem as cópias mais semelhantes à Idéia do que são os simulacros – fala-se na ausência de semelhança. Mesmo que o simulacro *produza* alguma semelhança, esta é apenas um reflexo de seu funcionamento, um efeito exterior, e não a semelhança de uma idéia mal imitada, *ersatz*.

[...] O simulacro implica grandes dimensões, profundidades e distâncias que o observador não pode dominar, é porque não as domina que ele experimenta uma impressão de semelhança. O simulacro inclui em si o ponto de vista diferencial; o observador faz parte do próprio simulacro, que se transforma e se deforma com seu ponto de vista. (DELEUZE 2000, 264)

Para Deleuze, o simulacro não é apenas representação, imitação ou semelhança no sentido platônico. Antes expressa um funcionamento, um dispositivo maquínico que faz deslocar os signos. O simulacro guarda relações com semelhança, difere desta, entretanto, no fato de não ser fundado sob a identidade de um conceito, mas antes nele próprio. A semelhança de um simulacro é apenas um efeito de seu funcionamento. “O simulacro não é uma cópia degradada, ele encerra uma potência positiva que nega tanto o *original* como a *cópia*, tanto o *modelo* como a *reprodução*”. (DELEUZE 2000, 267) [Grifo do autor] A identidade muda de figura e surge como uma intensidade, ou a diferença que surge entre repetições. As identidades e semelhanças aparecem ao secretar, ou melhor, disfarçar uma repetição interna constituinte. “Uma repetição material e nua (como a repetição do Mesmo) só aparece no sentido em que uma outra repetição nela se disfarça, constituindo-a e constituindo a si própria ao se disfarçar”. (DELEUZE 2006, 52)

O jogo eletrônico é, em essência, da ordem do simulacro. Ainda que se esforce para reproduzir/representar um conjunto de referências (em termos de visualidades, sonoridades ou funcionamentos), sua identidade, entretanto, não é dada como um decalque de conceito. É, antes, definida pela simulação que produz, pela circulação de signos que promove. E nisto reside sua potência para desatrelar-se da representação do Mesmo, e também seu posicionamento como objeto perante um sujeito. O jogo eletrônico configura-se como um sistema de signos, encontra sua identidade no deslocamento dos signos sobre o qual se efetuam as simulações. Desenvolve-se como função a-significante, como um sistema, uma máquina⁸³, com conexões, procedimentos, interrupções. Há nisso um movimento que invoca um pensamento: o objeto possui, nestes termos, algo de *res cogitans*. É neste sentido que falávamos em relacionar a inteligência humana com não-humana, esta última baseada na capacidade de carregar/engendrar um pensamento a partir destes

⁸³ O termo máquina que aqui utilizamos é referente a noção de máquina promovida por Deleuze e Guattari, conforme descrita no capítulo anterior.

dispositivos. Flusser propôs uma definição para o termo *aparelho* que julgamos ser muito conveniente a estes nossos objetos: “um brinquedo que *simula* um tipo de pensamento”. (FLUSSER 1985, 31) E que são os *videogames*, senão um brinquedo que simula um tipo de pensamento?

Estes aparelhos com os quais hoje nos entretemos tem a capacidade de colocar-nos de frente a sistemas complexos e potencializar os processos de compreensão que se fazem sobre estes, ou ainda nos estimulam a descobrir e postular modos de pensar diferentes, bem como tem grande capacidade de gerar questionamentos.

4. Descrição do Beta "A".

O protótipo de jogo que apresentamos junto com esta dissertação e que herda seu nome da referência fundamental para seu desenvolvimento, como já citado no início deste trabalho, a entrevista de Gilles Deleuze à Claire Parnet, principalmente pela letra “A”. Assim como a entrevista, ele ganha um tom muito pessoal, e revela uma série de escolhas que foram tomadas para que chegássemos a sua configuração atual. Dentre elas, a escolha de um universo ficcional, a escolha dos problemas e questões a serem tratados pelo jogo, a escolha da linguagem a ser usada, das ferramentas de produção, etc.. Durante este processo, documentamos alguns aspectos do desenvolvimento que julgamos interessante compartilhar.

4.1 As primeiras propostas

Com o peso de minha formação e atuação profissional, ao princípio do projeto o principal norte para o projeto do jogo provinha da orientação visual que gostaria de *ver* como um jogo. Neste sentido, algumas propostas foram elaboradas. A princípio condizentes com as mecânicas que foram absorvidas no objeto final, contudo não remetiam ao ambiente que a narrativa nos conduziu.



Figura 4.1. *Nossa primeira personagem. A ênfase estava no estilo visual.*



Figura 4.2. *O mundo visto por outros olhos.* Com a mesma personagem, a princípio, seria possível assumir pontos de vista diferentes.

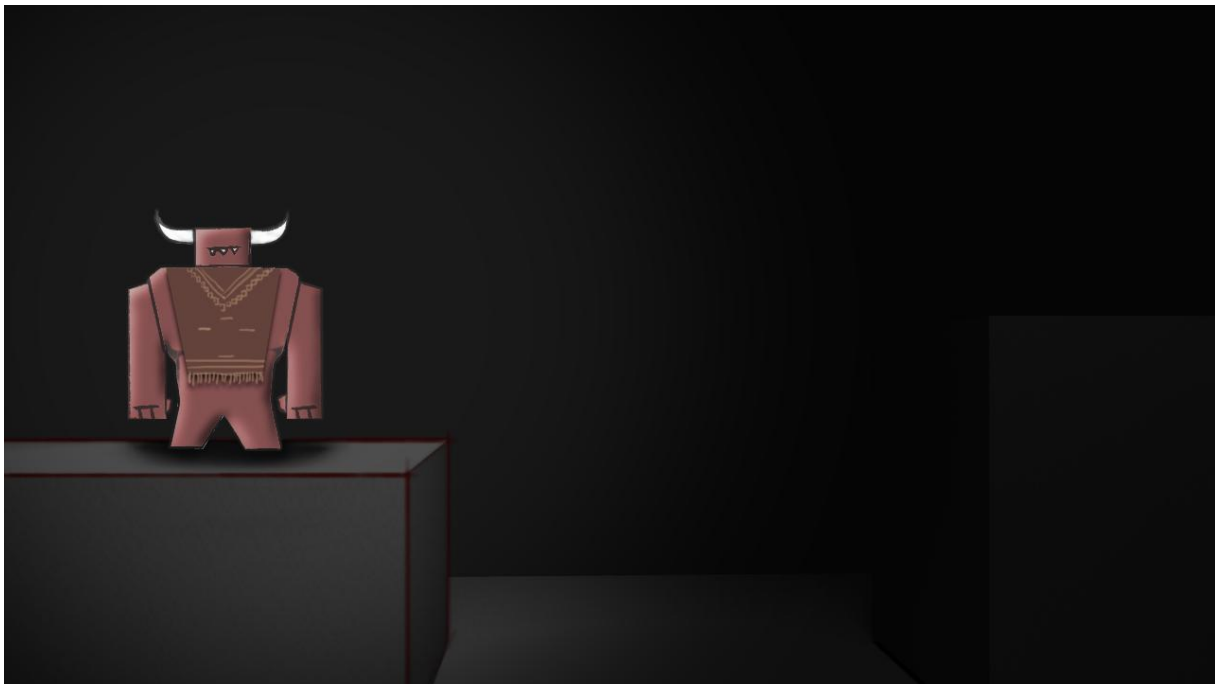


Figura 4.3. *Aparece a segunda personagem.* Após algum tempo surgia a ideia de duas personagens distintas.

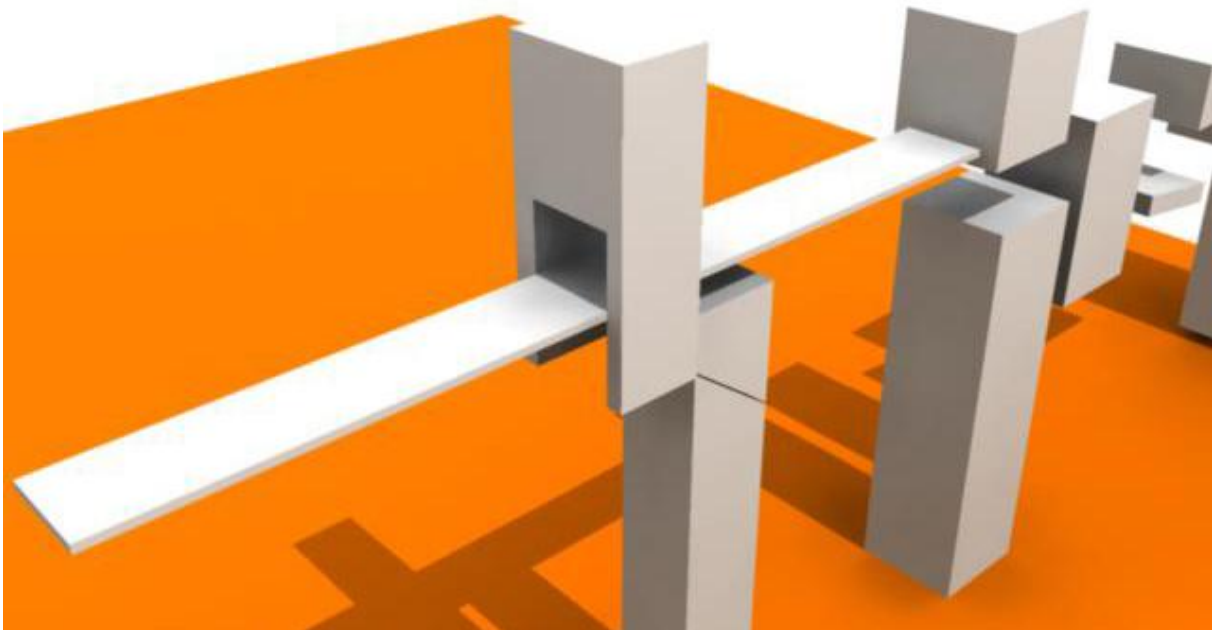


Figura 4.4. *O primeiro level.* A ideia inicial era usar puzzles em sua maioria físicos, com balanças e blocos a serem empurrados.

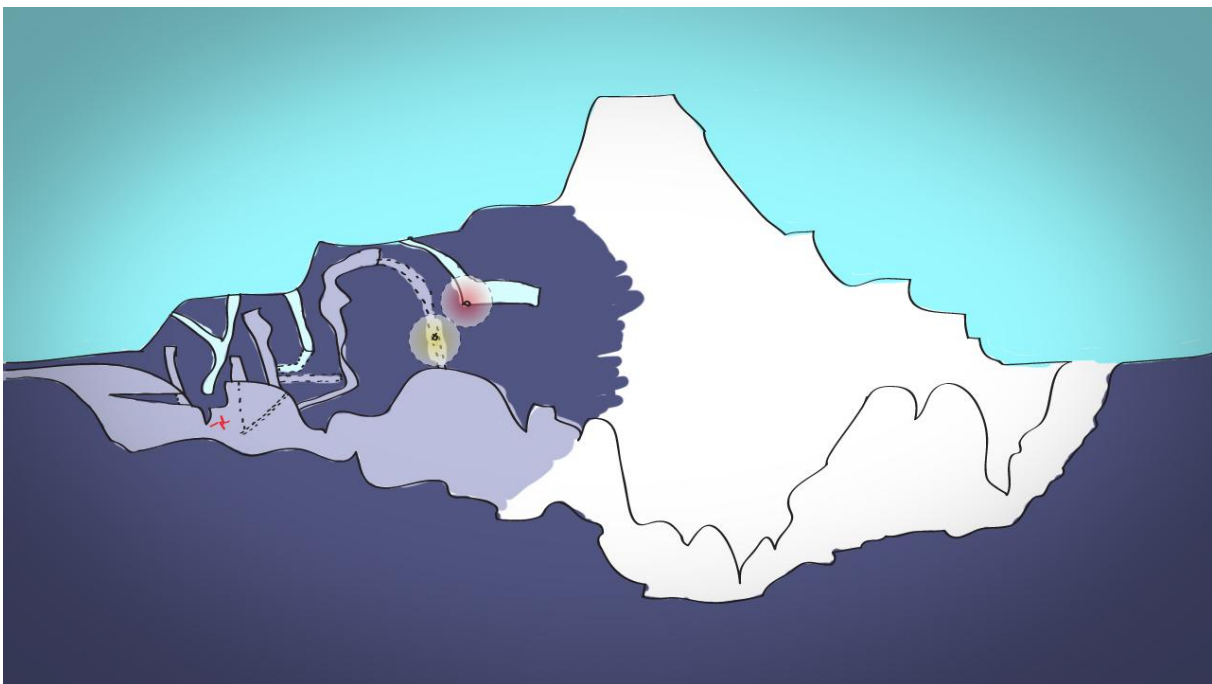


Figura 4.5. *A primeira encarnação da mina.* A partir da reflexão dos primeiros estudos, começamos a plasmar o que viria a ser um dos níveis disponíveis no objeto atual.

A configuração visual atual começou a ser constituído ao passo que pensávamos a integração entre a jogabilidade e a narrativa, levando em consideração às demanda do universo ficcional a ser construído, bem como às limitações técnicas inerentes ao 3D em tempo real. Este último ponto, em fato, foi determinante nas escolhas visuais que se apresentam no protótipo.

4.2. A escolha de ferramentas de produção

Definir um conjunto de ferramentas a ser utilizado na produção de um jogo é um processo complexo, onde a criação da mecânica será condicionada pela capacidade técnica de execução e pela possibilidade de integração das diversas mídias e tecnologias que perfazem o corpo do jogo. Assim, toda escolha técnica tem seu impacto estético e vice-versa e não raro, uma característica estética é resultado de uma escolha técnica.

No caso de “A” antes mesmo da escolha da mecânica de jogo ou da linguagem que seria empregada, havia o pressuposto de que seria um jogo utilizando-se de tecnologias 3D, dado a experiência que tínhamos com esta ferramenta, o que daria agilidade ao desenvolvimento. A partir desta definição, partimos em busca de uma *engine*⁸⁴ que possibilitasse integrar facilmente modelos 3D com vídeos, nossa segunda técnica a ser considerada. Algumas *engines* foram selecionadas para teste: Unity, Unreal Development Kit (UDK) e ShiVa. Esta última, na época em que testamos, apesar de completa, apresentou diversos problemas quanto ao desempenho, drenando muitos recursos da máquina. As duas últimas apresentavam um rendimento adequado às nossas necessidade, com algumas diferenças, onde vale dar destaque que enquanto a melhor qualidade gráfica era entregue pela UDK, a Unity possibilitava desenvolvimento de mecânicas de modo mais rápido, além de importar nativamente todos os formatos de modelos 3D, vídeo, áudio e *bitmaps* com os quais já tínhamos experiência, eliminando a necessidade de assimilar novas ferramentas para a produção do jogo. Deste modo, optamos por esta última *engine*. Esta escolha foi crucial, no sentido de que em outras *engines* dificilmente teríamos condições de produzir o protótipo em tempo hábil.

A partir dessa resolução, muitas outras se encaminharam de modo a garantir que todas os formatos fossem facilmente integrados. Outra preocupação foi a possibilidade de retornar a pontos anteriores, isto é, caso as alterações feitas em um determinado ponto trouxessem efeitos indesejados, gostaríamos de ter a possibilidade de retornar a estágios anteriores. Esta preocupação tornou-se uma complicada tarefa logística, com múltiplas versões de arquivos, e de complicada operação. A deficiência nesta área foi sanada com um sistema caseiro de cópias de segurança, que apesar de estar sendo usada para outra finalidade, mostrou bons resultados no caso de uma produção de pequeno porte.

A escolha da plataforma alvo de desenvolvimento (PC/Mac) deu-se por conta da facilidade de distribuição e permeabilidade dos computadores pessoais, garantindo que o jogo pudesse ser acessado por um grande número de pessoas. Contudo, jogos em 3D demandam processadores

⁸⁴ Motor de jogo (também conhecido pelo termo em inglês, *game engine*, ou simplesmente *engine*) é um programa de computador e/ou conjunto de bibliotecas, para simplificar e abstrair o desenvolvimento de jogos eletrônicos ou outras aplicações com gráficos em tempo real. A funcionalidade tipicamente fornecida por um motor de jogo inclui: um motor gráfico para renderizar gráficos 2D e/ou 3D, um motor de física para simular a física ou simplesmente para fazer detecção de colisão, suporte a animação, sons, inteligência artificial, networking, gerência de memória, gerência de arquivos, gerência de linha de execução e suporte a uma linguagem de script.

gráficos especializados, itens raros em computadores de baixo custo, especialmente em *notebooks*. Com estas plataformas escolhidas, os métodos de *input* foram conduzidos para uma disposição similar à maioria dos jogos *platform*.

Outras decisões de cunho mais específico, como técnicas de programação, modelagem e texturização foram resolvidas caso a caso, de acordo com as necessidades. Muitas vezes a decisão tomada para viabilizar um subsistema pode afetar outro subsistema, o que torna a atividade de conceber um jogo bastante complexa, um verdadeiro *puzzle*.

4.3. Aspectos importantes sobre “A”.

Acreditamos que a melhor documentação que se pode fazer um jogo se dá no próprio objeto que agora entregamos como parte deste trabalho. Porém, gostaríamos de apresentar alguns aspectos relevantes na composição de “A”.

O menu (fig. 4.3.1) do jogo apresenta-se como uma aplicação do logo, três linhas que se cruzam formando a letra “A”. Nesta tela, há um leve movimento de câmera, cuja intenção é revelar que as linhas se estendem, apesar da inclinação do ponto de vista não permitir visualizar onde estas terminam, dando a impressão de serem linhas infinitas. Do cruzamento dessas linhas tiramos as opções que dão acesso ao jogo ou à ficha de créditos. É possível iniciar um novo, continuar uma sessão de jogo anterior ou visualizar a ficha de créditos.

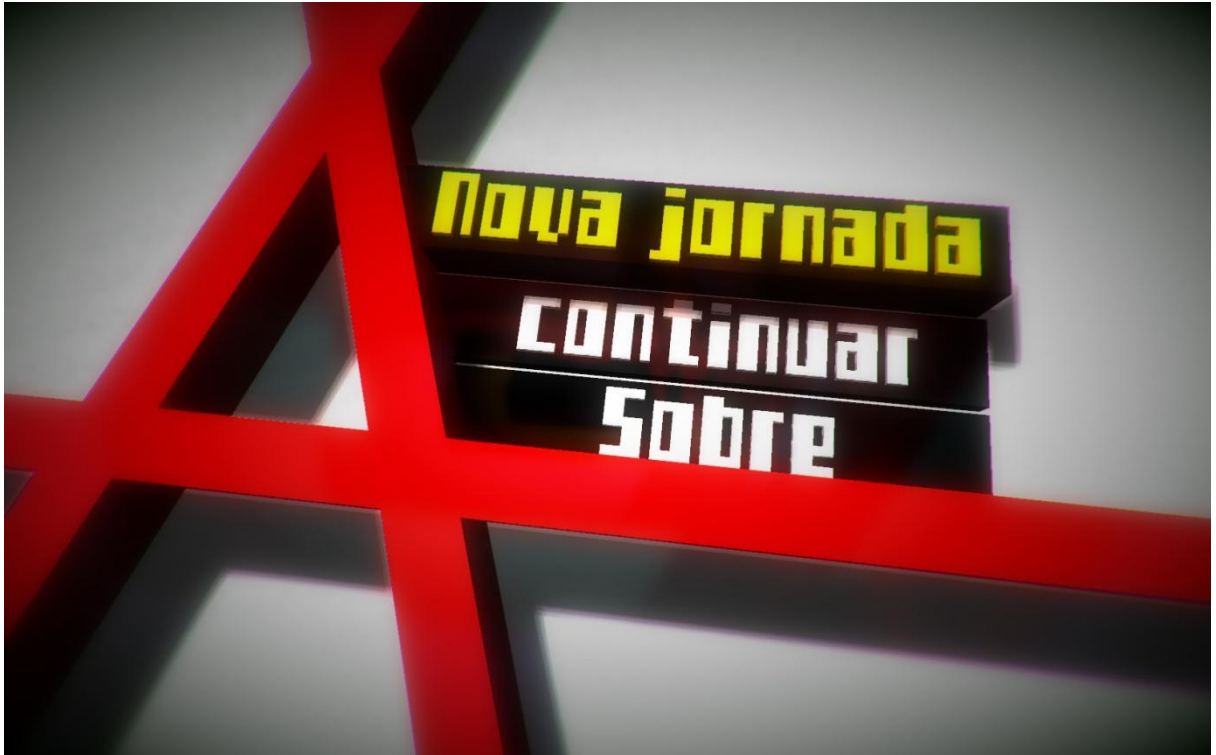


Figura 4.3.1. O Menu.

A jornada interdimensional de Major Tom e Controle de Terra se inicia de fato após um breve de vídeo, em que a história é apenas sugerida por *flashes*. Entretanto, os detalhes da narrativa serão conhecidos pelas conversas e vídeos acessados nos ambientes do jogo. O primeiro momento em que o jogador pode controlar as personagens se dá pelo Nexum (Figura 4.3.2), onde Major Tom sem conhecimento do que havia acontecido, encontra Controle de Terra.



Figura 4.3.2. *A primeira cena navegável.* O Nexum é um ambiente predominantemente branco, e quase todo plano. Nele distribuem-se objetos que marcam os eventos de mídia neste espaço. No canto inferior-direito, a interface gráfica ensina os comandos básicos para que o jogador se movimente pela cena.

Da conversa de Major Tom com Controle de Terra (Figura 4.4.3), as personagens, ainda confusas, decidem procurar formas de fazer a nave voltar a operar, mesmo que isto não implique na volta para casa. Para que a nave volte a funcionar, é necessário coletar estoques de energia que estão distribuídos pelos ambientes do jogo.

Depois do primeiro diálogo, o jogador pode explorar o Nexum, por onde encontram-se os eventos de mídia (vídeos, áudios ou textos). Para começar a execução desses eventos, que trazem referências de jogos, filmes, músicas, discussões sobre a cultura *gamer* e sobre as capacidades expressivas dos games, o jogador deve procurar os monumentos (Figura 5.4) que marcam a localização destes eventos. A navegação e o contato com estes eventos é livre e completamente opcional. Do mesmo modo, alguns diálogos também são opcionais e o jogador não precisa acessá-los para cumprir a missão de fazer a nave retornar ao funcionamento. Contudo, eles ampliam a narrativa do jogo, problematizando as personagens, as viagens espaciais, e a compreensão da dimensão em que foram parar Major Tom e Controle de Terra. Estes diálogos, como os eventos de mídia, foram pensados de forma independentes de uma sequência, que é dada pela ordem em que o jogador tem contato com elas. Em função desta disposição não linear e fragmentada da trama a composição narrativa é completamente dependente da ação do jogador, que irá construir a história do jogo a partir dos pedaços de conversas, reflexões que as personagens fazem e outros textos diversos acessados por meio dos monumentos.

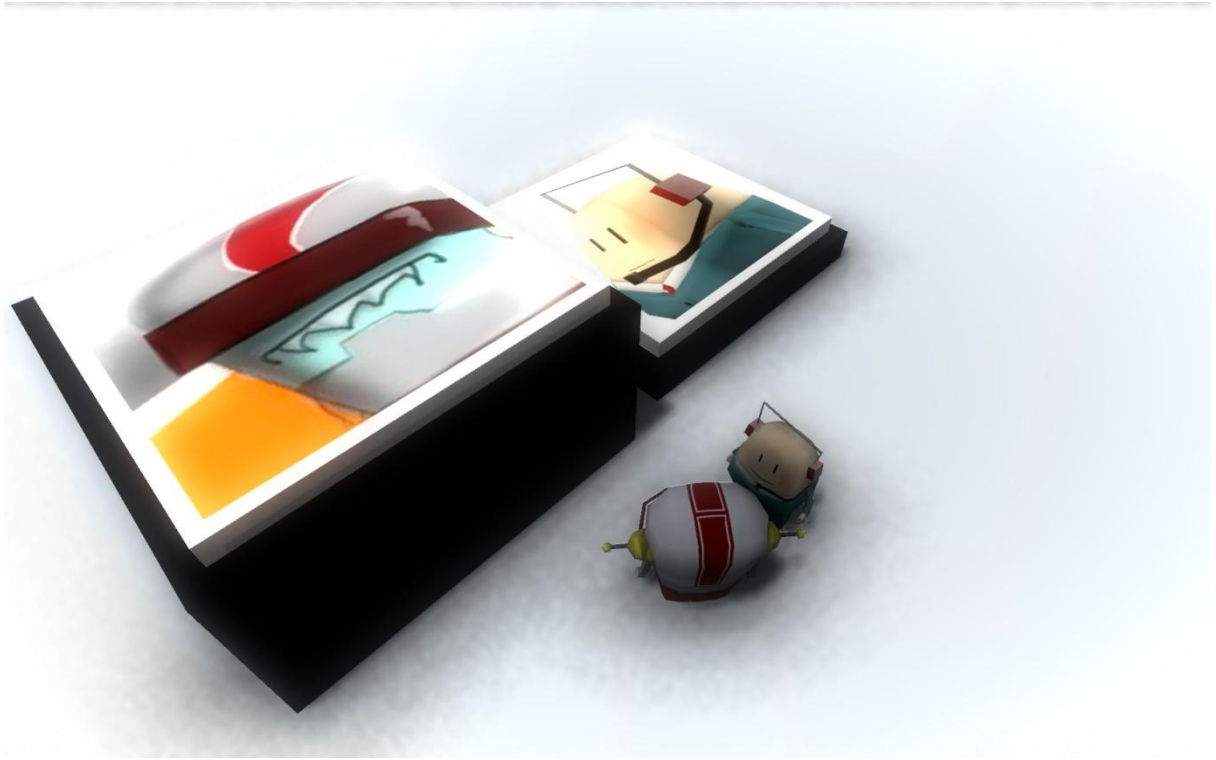


Figura 4.3.3. *Uma conversa entre Major Tom e Controle de Terra.* Nos momentos em que conversam, foi utilizado o recurso de aproximar a câmera e montar uma composição utilizando estruturas que continham a imagem das personagens. No momento em que uma das personagens iniciava sua fala, a estrutura correspondente ganha relevo, tornando a sua posição inicial assim que a fala termina. Ao final do diálogo, a câmera retorna a sua posição inicial e o jogador pode explorar o ambiente.

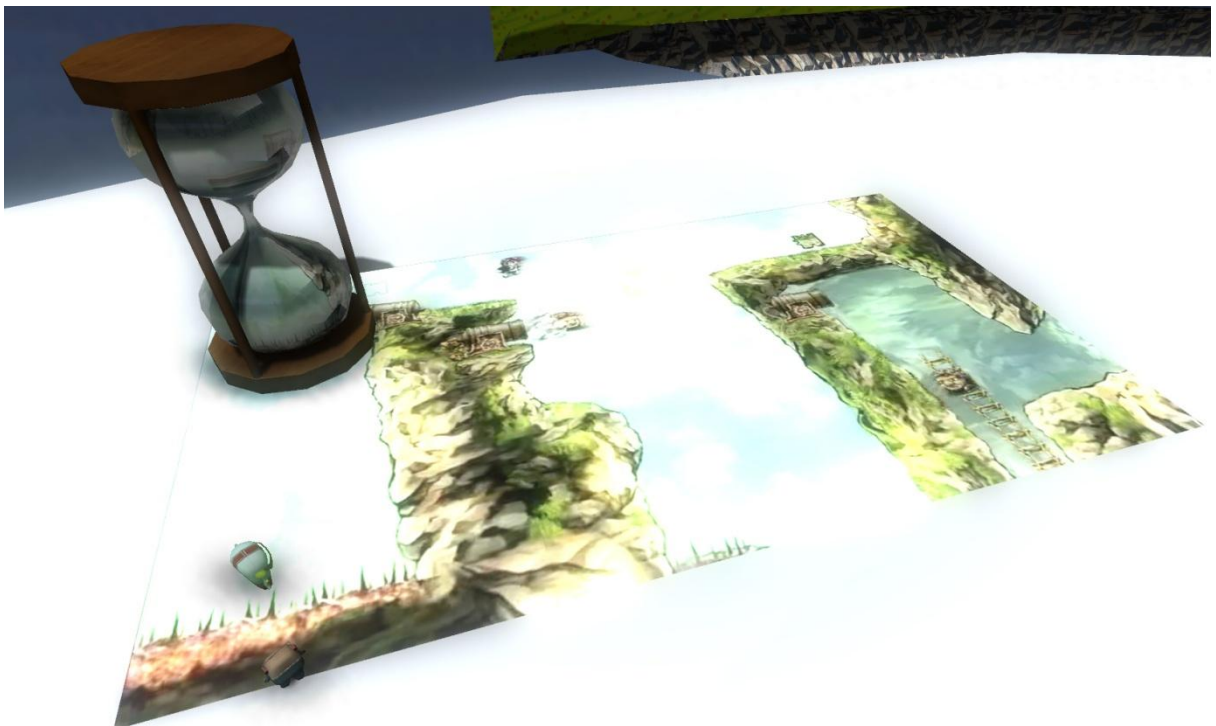


Figura 4.3.4. *Um dos monumentos espalhados pelo Nexum.* Ao encontrar um monumento em forma de ampulheta, o jogador poderá acessar textos, vídeos e áudios relacionados à pesquisa que se apresenta. Ao

entrar na área do monumento, a câmera assume uma posição fixa, de onde a mídia em questão terá uma visualização clara. Ao deixar a área reservada à mídia, a câmera volta a seu posicionamento habitual, acima do personagem.

Pelo Nexum, como já exposto anteriormente neste trabalho, é possível ao jogador acessar os Episódios. Este acesso é feito pelas ilhas (Figura 4.3.5) que rodeiam o Nexum onde encontram-se as portas para cada um desses ambientes. Nesta versão beta estão disponíveis dois ambientes, a Mina (Figura 4.3.6) e a Casa (Figura 4.3.7). Os ambientes podem ser acessados na ordem em que o jogador julgar mais conveniente, entretanto antes de cada ponte há um pequeno diálogo entre as personagens em que o jogador é informado do nível de dificuldade de cada Episódio. Apesar de guardar um quebra-cabeça para o final da fase, a Mina é consideravelmente menos complexa que a Casa. A aparência da entrada de cada um dos Episódios foi concebida para buscar uma conexão visual com o ambiente que dá acesso.

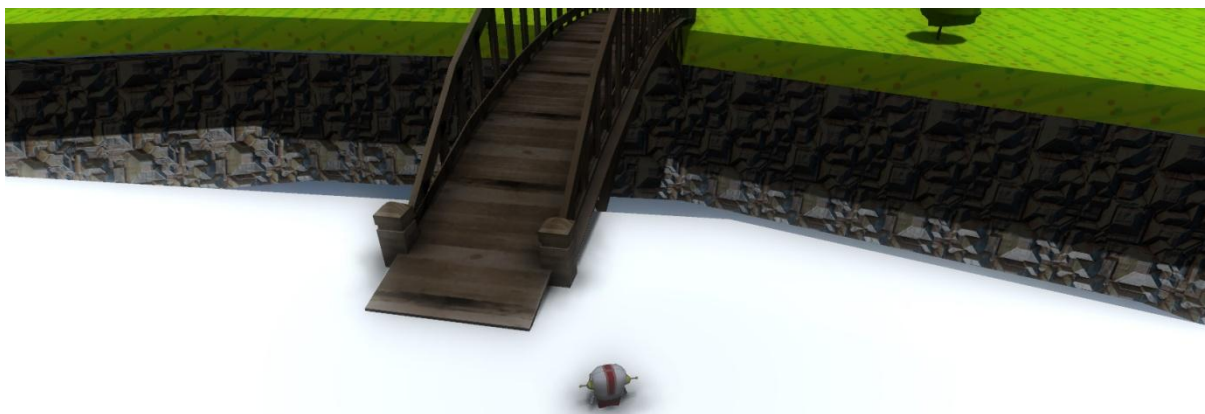


Figura 4.3.5. *A ponte, o limite entre o branco indistinto do Nexum e a entrada para o mundo dos Episódios. A ponte é um elemento de certo simbolismo aqui: a passagem de um lugar contemplativo para um lugar onde a ação desencadeia o progresso no jogo.*

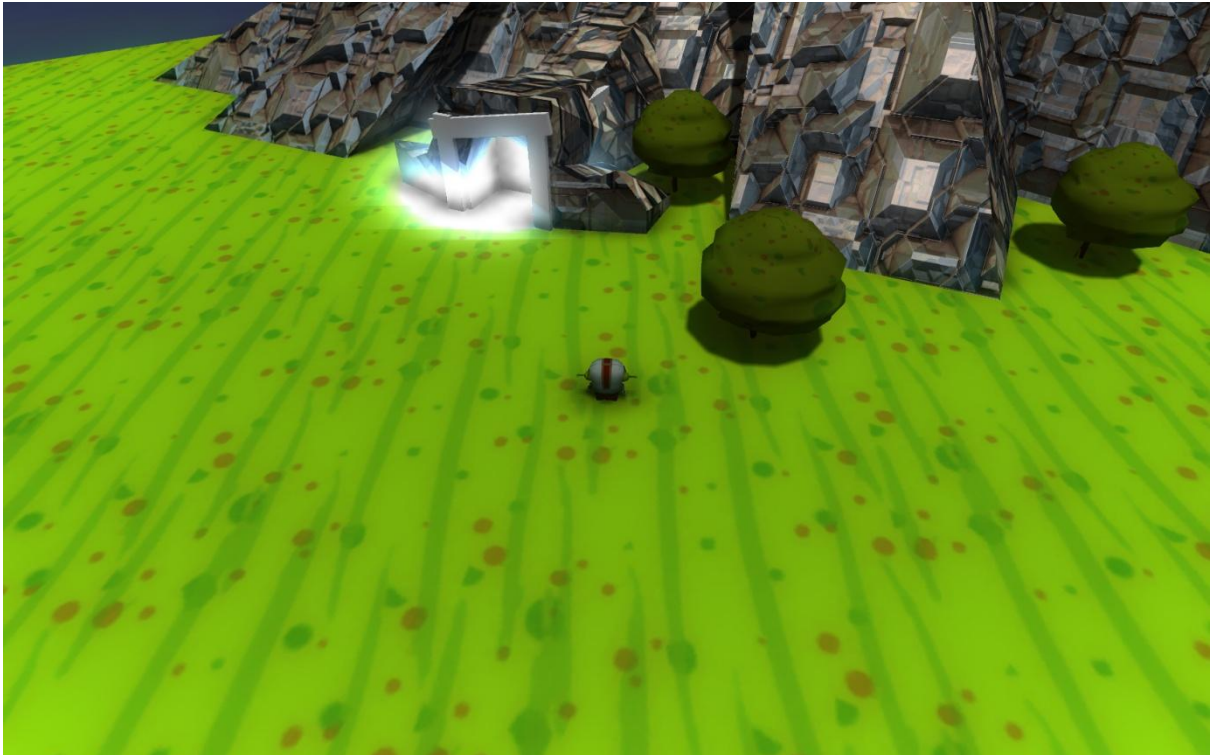


Figura 4.3.6. A *entrada a Mina*. As texturas da parte externa buscam traçar uma conexão visual entre a entrada situada no Nexum e a Mina.

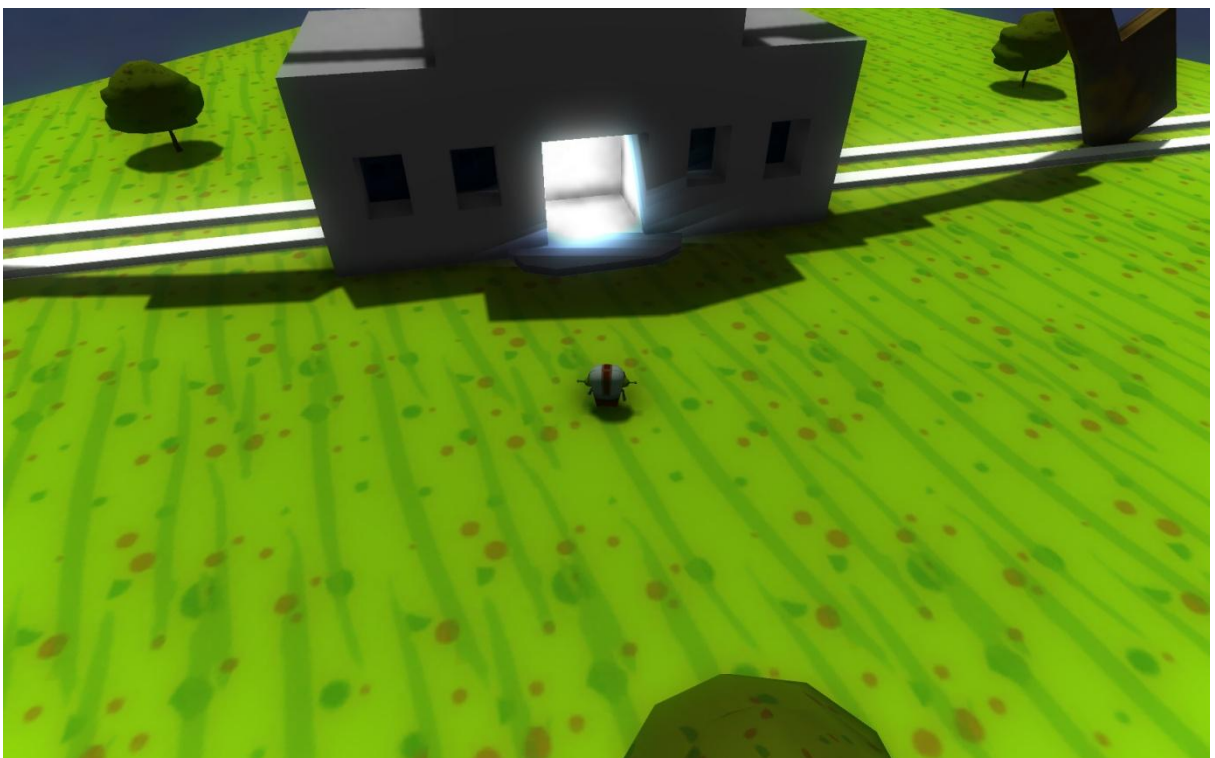


Figura 4.3.7. A *entrada da Casa*. O exterior da casa faz referência ao interior, ainda que somente dentro da casa o jogador terá ideia dos desafios que lhe são reservados.

Cada Episódio é precedido de um pequeno vídeo, referente ao assunto que será alvo de discussão das personagens ao se movimentarem pelo ambiente, procurando as fontes de energia,

bem como a rota de saída para cada uma das fases. Além dos diálogos, os jogadores podem encontrar vídeos e textos que somam à discussão empreendida pelas personagens. A navegação feita nos Episódios difere da navegação do Nexum. Baseada no estilo *side-scrolling*, onde a personagem controlada permanece no centro da tela e o ambiente à sua volta é “escorregado” de acordo com a orientação da personagem, dando a sensação de movimento⁸⁵, no caso de nosso protótipo, esta navegação é feita em duas camadas, de modo que é possível, e em certos momentos necessário, que o jogador movimente-se pela camada da frente ou de trás. Um elemento comum a estes ambientes é o uso de escadas, às quais muitas vezes fazem uso dessas duas camadas.

A Mina (Figura 5.8), uma estação de extração de recursos subterrâneos, ainda que não se saiba que tipo de material tenha algum dia sido extraído deste ambiente, combina rochas, árvores e outras vegetações, construções e máquinas distribuídos em dois andares. As personagens terão de seguir seus caminhos separadamente, contudo terão de ajudar uma à outra com o acionamento de diversos mecanismos para que possam prosseguir em direção à saída da Mina.



Figura 4.3.8. A Mina. A parte de baixo é isolada da parte de cima, entretanto existe a comunicação entre as duas camadas por dispositivos implantados em ambos caminhos. Neste ambiente Major Tom irá empurrar caixas, pular grandes distâncias e será exigida a perícia do jogador para escalar plataformas. Na parte de baixo, Controle de Terra irá encontrar informações de como utilizar os dispositivos deste ambiente ao favor da dupla.

A Casa (Figura 4.3.9) é um labirinto dividido em quatro partes, cada uma delas acessadas pela rotação da casa como um todo. Apesar de não conhecermos os moradores de habitação tão peculiar, seus gostos musicais, suas preferências quanto às artes plásticas estarão presentes, dando objetos às divagações de Major Tom e Controle de Terra. O ambiente é dotado dispositivos que permitem a

⁸⁵ Apesar do resultado final ser visualmente o mesmo, a técnica que empregamos utiliza-se de câmeras e modelos 3D, que de fato se deslocam pelo cenário.

movimentação das personagens, tal como elevadores acionados por chave, elevadores acionados por presença (entram em funcionamento quando a personagem se encontra dentro deles), elevadores complementares acionados pela ocupação simultânea do par de elevadores, portas acionadas a distância por chaves, mecanismos que ligam e desligam os motores que rotacionam a casa. Este nível ainda exige um pouco de perícia do jogador aos controles em pontos específicos, principalmente no comando de Controle de Terra.

Após coletar o ponto de energia depositado na casa, o jogador tem o objetivo de sair da casa. Para isto ele terá de abrir a porta que dá acesso ao exterior. Contudo, a chave que abre esta porta está localizada num dos tetos da casa, de modo que as personagens não conseguem alcançá-la. Será, portanto, necessário utilizar os mecanismos de rotação disponíveis na casa para que o jogador consiga abrir a porta e sair da casa. Contudo, os mecanismos de rotação conseguem girar a casa apenas uma vez, e então precisam ser religados para rotacionar a casa novamente. São necessários ao menos quatro rotações para passar pelo labirinto.

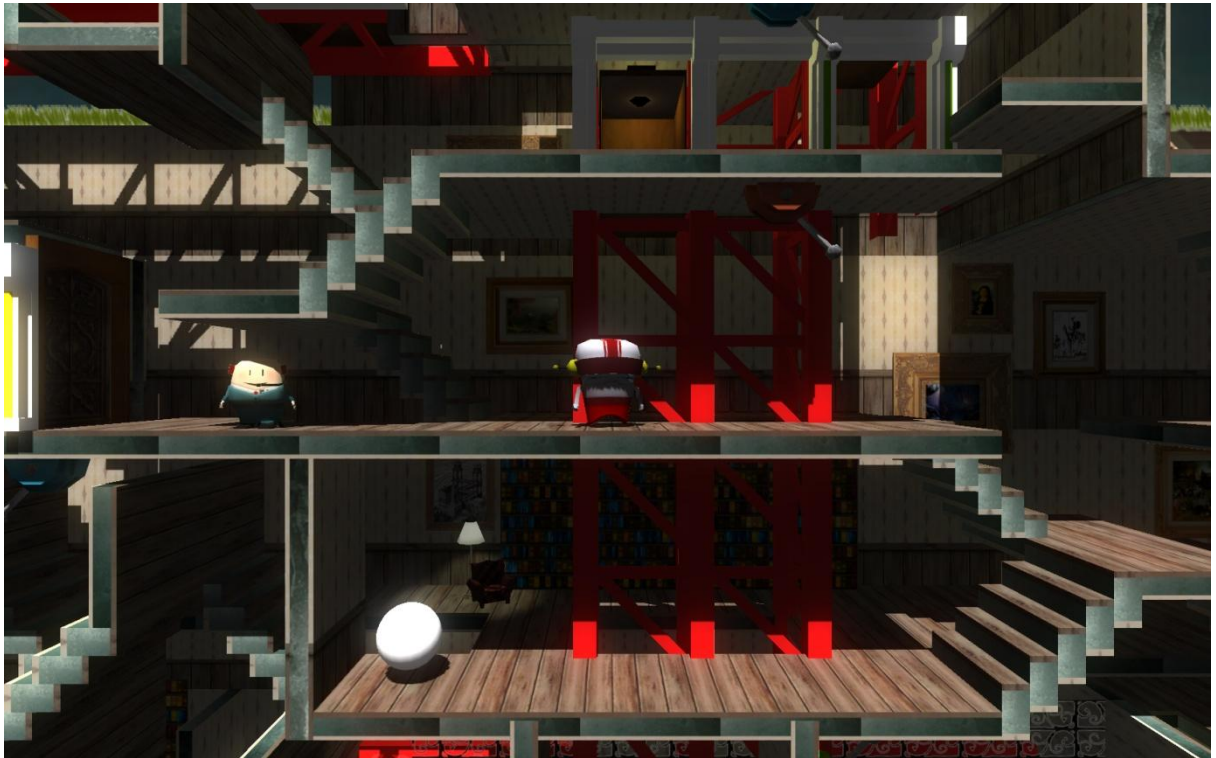


Figura 4.3.9. A Casa. Madeira, papel de parede, quadros, livros e demais móveis dão o tom residencial deste labirinto vagamente inspirado na obra *Relatividade* (1951) de M.C. Escher.

Característica fundamental do protótipo que apresentamos neste momento é sua forma aberta, não apenas na produção e sentido e significação, mas também em sua extensão, isto é, o jogo pode conciliar em seu corpo novos ambientes e novas propostas de interação e de mecânicas de jogo, sem que isto desqualifique a experiência original. A experiência de jogo poderá assim ser expandido ao limite das capacidades técnicas do momento e nos estimula a abrir este universo a contribuição de outros desenvolvedores.

A produção de um jogo é um processo que demanda muita energia, mas é também rica em estímulos. Sejam os desafios de lidar com a máquina, de afinar os aspectos sensíveis de artes aplicadas integradas ao ambiente de jogo, ou esquematização da integração dos subsistemas, é um processo pleno de experiências e reflexões. Em nossa trajetória, estas reflexões foram orientadas a partir dos conceitos que exploramos no corpo desta dissertação, os quais foram confrontados pelo caminho do sensível. Caminho este que esperamos seja compartilhado com os jogadores durante a execução do *game*.

5. Considerações finais: o Post-mortem de “A” e outras questões.

Aquilo que se coloca nas considerações finais de um trabalho é, talvez, a parte mais difícil de sua redação; afinal é nesta hora que nos colocamos a dissertar sobre aquilo que foi alcançado com nossos estudos, mas também é hora de avaliar as intenções não atingidas. Uma tarefa que não é simples, por vezes amarga, mas necessária. Apesar de o trabalho acadêmico ser guiado pela razão, o combustível desse empreendimento provém, nos melhores casos, das paixões e das contemplações aprofundadas com as quais ressoamos, que nos transmitem energia para empreender tal jornada. Contudo, por vezes, este impulso pode nos tornar mais propensos a subestimar o tempo necessário à produção acadêmica madura. Sou nesse sentido obrigado a afirmar que o projeto que originou esta pesquisa excedia as limitações temporais de um mestrado, não tanto em seu volume, mas sobretudo em sua complexidade. Contudo, estamos satisfeitos em entregar um trabalho que não apenas reflete a essência das preocupações que configuravam o projeto original, mas que se apresenta de maneira transmidiática, como texto escrito, o tradicional suporte da razão, mas também como jogo, que como todas as paixões, arrasta um pouco de tudo em si – é lúdico, é também um trabalho de desenho, de modelagem tridimensional, de animação, de programação, de sonorização...

Julgamos a tarefa de confeccionar um jogo um trabalho tão árduo quanto produzir um texto. A cada novo pedaço de código, a cada conjunto de vértices modelados, de *pixels* preenchidos não descobrimos apenas as limitações de nossas ferramentas e tecnologias, mas também nossas limitações como desenvolvedores e artífices. Da mesma maneira, apenas escrevemos, como disse Deleuze, no limite de nossa ignorância, num esforço paulatino de empurrar a linha do incompreendido um pouco mais adiante. Neste sentido, nosso trabalho foi duplo, ao mesmo tempo que foi um apenas. Em duas frentes distintas, ainda que aos nossos olhos inseparáveis, em todos os momentos estávamos empurrando esta linha. Sob estas duas perspectivas, escrever e desenvolver, experimentamos a tarefa de buscar a compreensão e articular conceitos.

Ainda que o desenvolvimento de um jogo, sob nossa perspectiva, não tenha como ponto de partida a capacidade técnica, mas antes a experimentação e composição com base na sensibilidade, devemos sublinhar que a produção deste jogo acadêmico não teria sido possível há poucos anos atrás. Não que não fosse possível fazer jogos de maneira independente em 2004, por exemplo, quando pela primeira vez tive contato com ferramentas desenvolvidas especialmente para a produção de *games*. Contudo, apenas com o ferramental disponível nos últimos dois ou três anos foi possível viabilizar a produção de um jogo relativamente complexo como o que apresentamos, que não fosse engessado em esquemas de jogos pré-programados na *engine*, em tempo hábil para que a produção pudesse ser empreendida por uma “equipe de um homem só”. Estas ferramentas ganharam funcionalidades, ficaram mais robustas e aumentaram sua eficiência de forma sensível em muito pouco tempo.⁸⁶ De modo similar, a quantidade e qualidade de informação sobre os diversos aspectos técnicos e de artes aplicadas da produção de jogos é incrivelmente superior, veiculadas em sua maioria nos fóruns e sites pessoais de desenvolvedores na internet, revelando o papel fundamental

⁸⁶ Como usuário de softwares 3D há quase quinze anos, a diferença entre a velocidade de evolução entre as ferramentas para produção em

que a infra-estrutura técnica proporcionada pela rede mundial tem na difusão de jogos e dos conhecimentos imbricados no seu fazer.

Apesar de “A” ter uma estrutura, assim o julgamos, forte, temos entendimento de que nosso jogo não desenvolveu toda sua potencialidade, a qual acreditamos seria melhor explorada com a inserção de novos ambientes, que desenvolvessem os desafios atuais sob perspectivas diferentes, ou que lançassem outros tipos de desafios. Contudo, julgamos ser benéfico ao projeto abrir mão da extensão a fim de que pudéssemos produzir a experiência que tínhamos em mente, ainda que de modo breve. O Nexum, por exemplo, em seu projeto original era rodeado por um número muito maior de ilhotas, cada uma delas provendo acesso a outros ambientes, que infelizmente não saíram dos rascunhos. Mesmo os documentos que povoam este ambiente de ligação estão diminuídas naquilo que tínhamos originalmente em mente, que adicionaria uma dimensão lúdica mais intensa que a atual ao contato com os documentos. Contudo, as formas de relacionamento jogador-jogo em cada ambiente foram atingidas, configurando um protótipo consistente.

Com um tempo dedicado de produção de cerca de dois meses, espaço de tempo que foram produzidas a maioria das modelagens, *scripts*, animações, texturas e sons, o tempo para o *playtesting*⁸⁷ foi exíguo. Entretanto, dessa etapa de desenvolvimento extraímos a valiosa experiência de que o jeito que imaginamos e projetamos para que o jogador interaja com o jogo nem sempre será o modo que o jogador irá se relacionar com este objeto. O jogador cria caminhos alternativos por entre os labirintos que projetamos, aproveita-se dos *bugs* e outras falhas do ambiente para adentrar espaços a princípio não permitidos, ou que não imaginávamos despertarem interesse de exploração. A história de jogo de cada um dos nossos voluntários foi distinta e pessoal. Esta experiência fortalece ainda mais hipótese do papel fundamental do jogador na construção de sentido num jogo de *videogame*. Neste sentido, as atividades de afinar a jogabilidade de nosso *game* e de aprimoramento das suas interfaces de comunicação com o usuário foram aquelas que notamos necessitarem de mais tempo e atenção, ainda que neste projeto, dadas as restrições de tempo, não conseguimos levar desenvolver ao ponto que julgamos ideal.

Outra tarefa da qual nos ocupamos por muito tempo, foi a captura e correção de *bugs*, e por mais que nos estendêssemos nesta missão, muitos deles estão presentes na versão que acompanha o trabalho impresso. É comum falar-se que os algoritmos que compõem a programação de um jogo são como uma receita de bolo. Contudo, aprendemos que, como na culinária, uma receita pode “desandar”. Estamos aqui excluindo nossos erros de lógica ou gramática das linguagens de programação, mas encontramos em nosso caminho diversas peculiaridades do processamento do computador que a princípio não fazem jus à fama da máquina de só fazer aquilo que a ela se instrui. Pode ser alguma peculiaridade das ferramentas que utilizamos, mas notamos que a máquina perdia-se entre os processos solicitados se não regida por uma hierarquia de execução determinada. Para a superação e compreensão dessas dificuldades foi fundamental a ajuda da comunidade de desenvolvedores. Por meio de *sites* pessoais e, principalmente, fóruns encontramos respostas, que

⁸⁷ É o processo pelo qual o a equipe de desenvolvimento põe a prova um jogo antes de lançá-lo, à procura de *bugs* ou defeitos na mecânica de jogo.

por vezes nos apontavam outras arquiteturas de *software*, maneiras diferentes de resolver nossos problemas.

Apesar do protótipo contar apenas com três ambientes, estimamos que a exploração destes pode tomar de trinta minutos a duas horas, dependendo da curiosidade e da perícia do jogador, o acreditamos ser uma boa duração para este estágio de desenvolvimento. Ainda, em termos de experimento acadêmico julgamos os resultados excelentes, no sentido de que conseguimos articular duas propostas de navegação e exploração dentro de um mesmo universo, costurando os diversos textos que se encontram neste *game* de forma lúdica.

Quanto ao estado da arte que norteou esta pesquisa, nosso contato foi intenso. Contudo, temos a certeza de que o que está registrado nestas páginas nos serviu para dar uma noção da vastidão que tais conceitos implicam. Estamos, neste momento, desenhando mapas simplórios deste campo de complexidade. Mas deste primeiro desenho, podemos destacar alguns aspectos que saltaram deste plano: 1) que a produção da subjetividade não se dá exclusivamente no âmbito interior do sujeito; 2) o próprio sujeito não é completamente definido, extrapolando-se em suas relações sujeito-objeto; 3) o sujeito só pode constituir-se como tal num ambiente, é necessário que haja tal premissa para que possa construir seu mundo; 4) a produção de subjetividade, igualmente, não é tão construída exclusivamente no âmbito do sujeito, enquanto indivíduo, mas atrela-se a um sistema social e de produção de signos para efetuar-se; 5) a linguagem, como elemento essencial ao pensar, tem papel fundamental na configuração de estados subjetivos, ainda que alguns processos de linguagem não resultem em processos de significação; 6) a linguagem dos jogos eletrônicos pode ser portadora de sentido, ainda que possa não despertar processos de significação no sentido linguístico.

De acordo com essa noção de sujeito e de subjetividade, acreditamos estar diante de uma promessa de diagrama que tem como pontos favoráveis uma visão complexa e ampla, que pode relacionar o jogador e o desenvolvedor com seu meio social e cultural, que pode tomar o jogador e no ato de jogar, que leva em consideração o papel da linguagem na produção de estados subjetivos nos jogos. Neste sentido, estamos também atrás dos cálices sagrados da produção de jogos eletrônicos, a imersão e o *worldbuilding*, contudo, acreditamos que estes estados são dependentes do ambiente em que se insere o jogador e que ao entrar num processo de imersão, o jogador torna-se corresponsável pelo *worldbuilding*. Termo que nos faz rememorar Deleuze, retomando Uexküll, a no *Abecedário*: “mundo”. O animal constitui um mundo para si. Há pessoas que constituem seus mundos e muitas outras que dependem do mundo de outrem. O artista, o filósofo, o cientista são, cada qual a seu modo, construtores de mundos. Não seria diferente com *game designer*, e num outro sentido, o jogador. O jogador constitui um mundo para si. Um mundo balizado por jogos sógnicos que lhe precedem, que incorpora sua situação histórica e cultural, mas as quais conjuga e vivência numa inquietude animal.

Os *videogames* nos propõem mundos a serem experimentados, colocam-nos sob a pele de outros sujeitos. Neles podemos experimentar infinitos fluxos sógnicos. O jogador converte-se temporariamente em outro sujeito, experimenta um *umwelt* distinto do seu. Na tela de proporções

limitadas, seus sentidos selecionam, valoram e atuam sobre os estímulos emitidos pela máquina: os olhos buscam o inimigo que se aproxima, alertado pelo som do alvo ainda não avistado, enquanto procura intuitivamente uma posição de vantagem estratégica, prevendo o movimento de retirada. O mundo de jogo, limitado pela capacidade de solicitação que os objetos lhe imprimem, é pequeno o suficiente para que seja experimentado através de uma pequena quantidade de movimentos conciliáveis num objeto liminar de plástico que cabe em suas mãos. Entretanto, restringido em suas capacidade de percepção e ação habituais, outra subjetividade pode emergir. Imerso neste ambiente o jogador pode constituir-se como parte deste mundo, encontrar nele focos de atenção, mas também paixões. A esta (proto-)subjetividade conjura-se a inquietude, a desterritorialização e a marcação de territórios. Um processo que não se dá em suspensão, mas em conexão com máquinas de todos os tipos. E aqui arriscamos que sobre esta capacidade de produzir mundos, na coerência de seus elementos, da elegância das conexões, é que podemos falar da produção de subjetividade nos jogos eletrônicos, e talvez de uma estética dos *videogames*.

As reflexões desenroladas durante a execução deste trabalho nos propiciam uma importante base para futuros debates sobre a potência estética dos jogos. Trata-se de uma experiência exercida em múltiplos planos: apreciamos os jogos, refletimos sua construção e fruição, e experimentamos a produção de um jogo. Produzimos a articulação destes planos, que presa pela complexidade do tema e que constituem um terreno flexível de onde pretendemos empreender explorações mais profundas acerca da construção de sentido nos jogos eletrônicos, bem como nos lançar a novas experimentações estéticas.

Bibliografia

- AUMONT, Jacques. *A Estética do Filme*. Campinas: Papirus, 2007.
- BAIRON, Sérgio. *Interdisciplinaridade - Educação, História da Cultura e Hipermídia*. São Paulo: Futura, 2002.
- . *Multimídia*. São Paulo: Global, 1995.
- BAIRON, Sérgio, e Luís Carlos PETRY. *Psicanálise e História da Cultura*. São Paulo: Mackenzie, 2000.
- BAUDRILLARD, Jean. *O sistema dos objetos*. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- BERGSON, Henri. *Matéria e Memória*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- COUCHOT, Edmond. "Da Representação à Simulação." In: *Imagem-Máquina*, por André PARENTE, 37-48. São Paulo: 34, 1999.
- DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*. São Paulo: Graal, 2006.
- . *Lógica do Sentido*. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- DELEUZE, Gilles, e Félix GUATTARI. *Mil platôs - capitalismo e esquizofrenia: vol 3*. São Paulo: 34, 2004.
- . *Mil platôs - capitalismo e esquizofrenia: vol 4*. São Paulo: 34, 2008.
- . *Mil platôs - capitalismo e esquizofrenia: vol. 1*. São Paulo: 34, 2006.
- . *Mil platôs - capitalismo e esquizofrenia: vol. 2*. São Paulo: 34, 2002.
- . *Mil platôs - capitalismo e esquizofrenia: vol. 5*. São Paulo: 34, 1997.
- DELRUELLE, Edouard. *Metamorfoses do Sujeito. A ética filosófica de Sócrates a Foucault*. Lisboa: Instituto Piaget, 2009.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta*. São Paulo: Hucitec, 1985.
- FOUCAULT, Michel. *As Palavras e as Coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- GUATTARI, Félix. *Caosmose*. São Paulo: 34, 2008.
- GUATTARI, Félix. "Da Produção de Subjetividade." In: *Imagem-Máquina*, por André PARENTE (Org.). Rio Janeiro: 34, 1993.
- GUATTARI, Félix, e Suely ROLNIK. *Micropolítica. Cartografias do Desejo*. Petrópolis: Vozes, 2008.
- GUIMARÃES, João Antônio Ferrer. "A teoria da representação na terceira meditação: a originalidade da metafísica cartesiana." *Revista Tempo da Ciência (14) 28*, 2º semestre 2007: 99-114.
- HOBBSAWM, Eric. *O novo século: entrevista a Antonio Polito*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- JASPERS, Karl. *Introdução ao Pensamento Filosófico*. 15 Edição. São Paulo: Cultrix, 2010.

- LIPOVETSKY, Gilles. *O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- MORRIS, Dave, e Leo HARTAS. *The art of game worlds*. East Sussex: Ilex, 2004.
- PETRY, Luís Carlos. "A im@gem pensa." *Cibertextualidades*, 2009.
- ROCHA, Décio. "Produção de subjetividade: a lição de O homem que copiava." *Delta*, 2007.
- ROUSE III, Richard. *Game design: theory and practice*. Plano: Wordware, 2005.
- SANTAELLA, Lucia. *Matrizes da Linguagem e do Pensamento*. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- TOURAINÉ, Alain. *Um Novo Paradigma: para compreender o mundo e hoje*. Petrópolis: Vozes, 2006.
- UEXKÜLL, Thure von. "A Teoria da Umwelt de Jakob von Uexküll." *Galáxia*, 2004.

Jogos eletrônicos

- 1978: *Space Invaders*. Taito Corporation. Midway.
- 1981: *Galaga*. Namco. Midway.
- 1984: *Tetris*. Alexey Pajitnov.
- 1985: *Super Mario Bros.* Nintendo Creative Department. Nintendo.
- 1986: *Metroid*. Nintendo R&D1. Nintendo.
- 1987: *R-Type*. Irem. Nintendo.
- 1988: *Phantasy Star*. Sega RD4, Overworks, Sonic Team. Sega.
- 1991: *Sonic the Hedgehog*. Sonic Team. Sega.
- 1991: *Street Fighter II*. Capcom. Capcom.
- 1992: *The Lost Vikings*. Blizzard Entertainment. Interplay Entertainment.
- 1993: *Doom*. Id Software. Id Software.
- 1996: *Super Mario 64*. Nintendo EAD. Nintendo.
- 1998: *StarCraft*. Blizzard Entertainment. Blizzard Entertainment.
- 2001: *Halo: Combat Evolved*. Bungie, Microsoft Game Studios.
- 2002: *Xenosaga*. Monolith Soft. Namco Bandai.

2004: *Katamari Damacy*. Namco, NOW Production. Namco.

2005: *Fahrenheit*. Quantic Dream. Atari.

2005: *God of War*. SCE Studios Santa Monica. Sony Computer Entertainment.

2005: *Shadow of the Colossus*. Team Ico. Sony Computer Entertainment.

2006: *Company of Heroes*. Relic Entertainment. THQ.

2006: *Gears of War*. Epic Games. Microsoft Game Studios.

2006: *Killzone: Liberation*. Guerrilla Games. SCE.

2007: *Aquaria*. Bit Blot. Bit Blot.

2007: *BioShock*. Irrational Games. 2K Games.

2007: *Blue Dragon*. Mistwalker, Artoon. Microsoft Game Studios.

2007: *Final Fantasy Tactics: The War of the Lions*. TOSE, Square Enix. Square Enix.

2007: *Mass Effect*. BioWare. Microsoft Game Studios.

2007: *Ōkami*. Clover Studio. Capcom.

2007: *Super Mario Galaxy*. Nintendo EAD Tokyo. Nintendo.

2008: *Braid*. Number None, Inc. Microsoft Game Studios.

2008: *Dead Space*. Visceral Games. Electronic Arts.

2008: *Grand Theft Auto IV*. Rockstar North. Rockstar Games.

2008: *LittleBigPlanet*. Media Molecule. Sony Computer Entertainment Europe.

2008: *Mirror's Edge*. EA Digital Illusions CE. Electronic Arts.

2008: *Tomb Raider: Underworld*. Crystal Dynamics. Eidos Interactive.

2008: *World of Goo*. 2D Boy. 2D Boy.

2009: *Borderlands*. Gearbox Software. 2K Games.

2009: *Colin McRae: Dirt 2*. Codemasters. Codemasters.

2009: *Call of Duty: Modern Warfare 2*. Infinity Ward. Activision.

2009: *Grand Theft Auto: Chinatown Wars*. Rockstar Leeds. Rockstar Games.

2009: *MadWorld*. Platinum Games. Sega.

2009: *The Graveyard*. Tale of Tales. Valve Corporation.

2009: *The Path*. Tale of Tales. Tale of Tales.

2010: *Bayonetta*. Platinum Games. Sega.

2010: *Heavy Rain*. Quantic Dream. Sony Computer Entertainment.

Websites

ABBOTT, Michael. *Brainy Gamer*. Disponível em:
<http://www.brainygamer.com/the_brainy_gamer/>

ASHLEY, Robert. *A life well wasted*. Disponível em: < <http://alifewellwasted.com/> >

DIGIPEN, Institute of Technology. *PodClass, the DigiPen podcast*. Disponível em:
<<https://www.digipen.edu/news-and-events/podclass-the-digipen-podcast/>>

HOLOWKA, Alec. *Infinite Ammo*. Disponível em: < <http://infiniteammo.ca/> >

INDIEGAMEPOD. *Experimental game dev podcast show*. Disponível em: <
<http://www.indiegamepod.com/>>

KOTAKI, Glauber; FABICHAK, Martin; LARENAS, Thiago. *Doublejump*. Disponível em:
<<http://www.doublejump.com.br/>>

LOPES, Gilliard; KUHNEN, Ricardo. *Podquest*. Disponível em: < <http://www.thepodquest.com/> >

PRATT, Charles J. *Another Castle*. Disponível em: < http://gamedesignadvance.com/?page_id=1616 >

VÁRIOS. *Gamasutra*. Disponível em: < <http://www.gamasutra.com/> >

VÁRIOS. *Game studies*. Disponível em <<http://gamestudies.org/>>

VÁRIOS. *Indie games: the weblog*. Disponível em: < <http://www.indiegames.com/blog/> >

VÁRIOS. *Irrational behavior*. Disponível em: <<http://irrationalgames.com/insider/irrational-behavior/>>