

Arqueologia dos jogos de estratégia: aplicação do conceito de rudimento tipológico nas semelhanças entre xadrez e Total War

Gabriela Birnfeld Kurtz¹Leonardo Birnfeld Kurtz²Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Brasil ¹Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Escola de Humanidades, Brasil ²

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo investigar a arqueologia de jogos de estratégia. Para isso, aplicamos o conceito de rudimento tipológico para encontrar similaridades entre o jogo de xadrez tradicional e o gênero de jogos digitais RTS (*real-time strategy*), mais especificamente aplicado a franquia Total War. Para a fundamentação teórica, exploramos os conceitos de materialidade dos *games*, arqueologia das mídias e regras dos jogos - dividindo-as entre descritivas e prescritivas -, de maneira a construir uma base para a investigação. A importância deste estudo é revelada pelo fato de os jogos em geral serem um reflexo e ao mesmo tempo moldarem aspectos culturais de cada época. Investigar estas produções lúdicas humanas é crucial para entender nossa sociedade. Por meio da análise comparativa, observamos semelhanças nos objetivos dos jogos, ainda que seus modos de funcionamento sejam consideravelmente diferentes.

Palavras-chave: jogos, jogos digitais, rudimento tipológico, arqueologia das mídias, *real-time strategy*.

1 INTRODUÇÃO

Aplicado na arqueologia, o conceito de rudimento tipológico pressupõe que a criação e o desenvolvimento de qualquer cultura material é inevitavelmente marcada fisicamente pelas características de uma anterior (ou de mais de uma) [1]. Um exemplo distinto deste conceito é a similaridade entre uma carroça do século 19 e um carro motorizado do século 21. Contudo, o rudimento tipológico pode ser aplicado a muitos campos diferentes. O que propomos no presente artigo é trazer os traços de rudimento tipológico que apontam semelhanças entre o jogo de xadrez tradicional e o gênero de jogos digitais RTS (*real-time strategy*), mais especificamente a franquia Total War (Sega, 2005-2018)¹.

Em relação a estudos anteriores, encontramos trabalhos que são próximos aos temas de arqueologia de jogos digitais. Alguns abordam os chamados *retrogames* [2] [3] [4] e o campo da arqueologia das mídias [5] [6] [7]. Em termos de análise comparativa de jogos tradicionais e jogos digitais, encontramos o trabalho de Pérez-Latorre [8], que utiliza, entre outros objetos de estudo, o jogo de xadrez e o jogo de RTS Starcraft (Blizzard Entertainment, 1998) para investigar a cultura através dos tempos. No entanto, não conseguimos encontrar produções que endereçassem especificamente ao uso do conceito de rudimento tipológico em jogos digitais.

A transposição do conceito de rudimento tipológico para o campo dos jogos digitais tem validade porque eles podem ser vistos como uma fonte arqueológica. Para Funari [9], a arqueologia pode ser entendida apenas se for observado o contexto histórico e social. Essa premissa desenvolveu o campo de estudo da arqueologia no

século 20. Alguns tópicos emergentes foram a arqueologia da desigualdade [10], arqueologia da etnicidade [11] e a arqueologia de gênero [12] [13] [14], por exemplo [15]. Com o passar dos tempos, a arqueologia histórica também começou a considerar materiais digitais como objetos de interesse, e outro campo foi inaugurado: arqueologia das mídias [16]. De acordo com Jussi Parikka [17], os materiais digitais tem sua própria materialidade, apesar de ser distinta de outros objetos analisados anteriormente: eles precisam ser entendidos como mais do que *hardware* e máquinas, mas também pelo materialismo de processos, fluxos e signos. Reconhecer a materialidade dos jogos digitais para além do objeto em si, também nos leva a pensar que isso envolve o jogador em diversos aspectos de sua vida na sociedade, assim como sua própria ontologia [6], evidenciando o jogo como um elemento cultural. Para a realizarmos a investigação, construímos este artigo em duas partes: Na fundamentação teórica, buscamos definir jogos, jogos digitais, o gênero de RTS e a relação entre o conceito de rudimento tipológico e a arqueologia das mídias. Na análise, estabelecemos categorias para os rudimentos tipológicos observados nos dois jogos, traçando semelhanças, permanências e inconstâncias.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta seção abordamos primeiramente a definição de jogos como objetos sociais, a partir da perspectiva de Searle [18] e Mosca [19] [20] [21], compreendendo que são objetos complexos que precisam ser vistos para além de sua materialidade como máquinas ou recursos físicos. A seguir, abordamos a noção de regras dos jogos, partindo da visão de Mosca de regras descritivas e prescritivas. O entendimento das regras se faz crucial para encontrar onde estão os traços de rudimento tipológico nos jogos. Partindo deste ponto, diferenciamos jogos de jogos digitais [22], que possuem características distintas que influenciam tanto na sua concepção quanto no ato de jogar em si. Dentro dos jogos digitais, delimitamos também os jogos de RTS [23] [24]. Por fim, definimos e traçamos paralelos entre os conceitos de arqueologia das mídias [16] [17] e rudimento tipológico [1], teorias que se complementam.

2.1 Jogos como objetos sociais

Um importante marco para os estudos de jogos foi a obra *Homo Ludens*, de Johan Huizinga, em 1938. O autor descreve que o jogo - que era previamente entendido meramente como uma função recreativa e, portanto, não seria digna de ser um objeto de estudo - tem função significativa, que extrapola as fisiológicas e reflexos psicológicos. Para Huizinga [25], todo o jogo significa alguma coisa. Entender um jogo como elemento da cultura é crucial para entender as dinâmicas de relacionamento humanas e como vivemos em sociedade. Partindo deste pressuposto, é impossível separar a materialidade de um jogo de sua função social.

¹ Publishers: Eletronic Arts(2000-2001), Activision(2002-2004) and SEGA(2005-2018).

*e-mail: gabriela@sidicom.com.br

Searle [18] explica que a função social de um objeto é aquela que atribuímos a algo independente de suas características intrínsecas (ou seja, que existem com ou sem um sujeito). O autor afirma que nós não enxergamos as coisas como objetos materiais ou amontoados de moléculas – experimentamos um mundo de cadeiras e mesas, carros e casas, corredores de colégios, fotografias, ruas, jardins, e assim por diante. Em alguns casos construímos objetos para servir a uma função, como é o caso de cadeiras ou computadores; em outros atribuímos uma função a objetos que estão naturalmente ali, como rios e árvores. Neste caso, podem ser designações de sua função, estéticas, etc (como, por exemplo, dizer que um rio é bom para praticar natação). Funções nunca são intrínsecas aos objetos, e sim, relativas ao observador. Apesar delas serem dadas de maneira subjetiva, isso não significa que um sujeito sozinho é capaz de mudar seu significado. O que o filósofo observa é que quando uma função é imposta ela se torna invisível. Isso se dá por conta do que ele denomina intencionalidade coletiva, que é a capacidade dos seres de compartilharem mutuamente crenças, intenções de ações, processos, e assim por diante. Além disso, todo o objeto tem regras constitutivas: elas constituem a própria atividade que ele realiza. Assim, Searle estabelece que todo o objeto social obedece à seguinte fórmula: “X conta como Y em um contexto C” [18, p.28].

Logo, um jogo existe na medida que o sujeito considera aquilo como um. Mosca [21] aponta que um jogo de computador (e, neste caso, assumimos como qualquer jogo digital), assim como qualquer outro tipo, depende da intencionalidade do sujeito. O autor resgata Searle ao afirmar que o potencial lúdico emerge quando se determina uma função fictícia ao objeto, atribuindo o que McGonigal [26] define como “encenação da crença”. Esta não implica em afirmar que o jogador de fato acredite no mundo ficcional que está diante dele, mas sim, que esta é uma atividade de faz-de-conta, de agir como quem acredita. Um jogo, portanto, se diferencia de qualquer outro objeto social por conta de sua intencionalidade. No entanto, podemos cair na falácia de que tudo é um jogo se contarmos apenas com a perspectiva social. Por exemplo: uma vassoura pode tanto ser um cavalo para uma criança em um contexto lúdico, quanto um objeto de limpeza para um adulto fazendo faxina em casa [21]. No entanto, isso faz da vassoura um brinquedo, e não um jogo. Isso porque os jogos são constituídos um conjunto de regras que regulam suas atividades.

2.2 Jogos como conjuntos de regras

Huizinga [25] também foi o primeiro pesquisador a estabelecer que um dos fatores mais importantes para a constituição de um jogo são a existência de regras. Para ele, não há jogo sem elas. Para nossa investigação, a análise das regras fornece um importante material para encontrar as semelhanças no rudimento tipológico, pois elas constituem os objetos sociais assim como suas partes materiais. Salen e Zimmerman definem que um jogo (em geral) é “um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica em um resultado quantificável” [22, p. 95]. Mosca [20] faz uma definição muito útil para a presente análise quando estabelece que há dois tipos de regras que constituem os jogos em geral: as prescritivas e as descritivas.

Conforme o autor, as regras descritivas ensinam como atingir um resultado descrevendo seus meios. Já as prescritivas impõem um comportamento a um sujeito que é livre para segui-lo ou não. Se um indivíduo segue uma regra de forma inconsciente, ele está sendo coagido a agir de certa maneira. Regras descritivas estão em um nível epistemológico, como as Leis da Física, enquanto as prescritivas estão no ontológico, como Leis de Estado. Logo, as primeiras estabelecem limitações e possibilidades ligadas ao mundo físico e material, enquanto as segundas estão em uma camada social e da subjetividade. Conforme o autor, os jogos

analógicos são predominantemente compostos por regras prescritivas, enquanto os jogos digitais, descritivas.

Imaginemos a situação de um jogo de “polícia e ladrão” entre crianças. A atividade de faz-de-conta tem regras definidas a serem seguidas, onde há pessoas que são classificadas como “ladrões” e outras como “policiais”. Em uma modalidade do jogo, os policiais precisam capturar os ladrões e coloca-los em uma “prisão”, que é um espaço pré-definido no local de jogo pelos jogadores. Este espaço não pode ser transposto por “ladrões” que foram capturados, mas “ladrões” livres podem soltar seus companheiros. Todas essas regras precisam ser seguidas para que o jogo funcione corretamente, e todos os jogadores precisam acreditar nelas como verdadeiras, em uma encenação de uma crença.

Agora, imaginemos o jogo “polícia e ladrão” se fosse transposto para um jogo digital. Neste jogo, os participantes seriam alocados como “policiais” ou “ladrões” de forma automática e os ladrões precisariam ser presos em um local chamado “cela”. Em um jogo tradicional, as pessoas poderiam ignorar as fronteiras da cela e fugir da prisão quando ninguém estivesse olhando (de maneira a trapacear). No entanto, neste jogo imaginário de computador, o preso não poderia realizar esta ação pois, no código do jogo, quando aquele avatar estivesse preso e fosse “ladrão”, deveria esperar seus colegas de equipe o libertarem. A partir deste exemplo, podemos perceber que há regras que limitam a atividade de um jogador em um nível de crença (eu não devo sair da cela imaginária pois isto seria quebrar as regras, no caso do jogo tradicional) e em um nível material (eu não consigo sair da cela pois meu personagem não pode fisicamente transpor esta barreira, no caso do jogo digital). É por conta disto que, além de definir os jogos como um conjunto de regras, é preciso saber identificar em qual nível as regras estão.

Quando as regras dependem das pessoas, elas são prescritivas. Mosca [20] afirma que, quando as regras estão no código de programação de um jogo digital, elas estão no nível descritivo, pois os computadores não podem voluntariamente desobedecê-las. Por isso, os computadores não seguem regras, já que não podem intencionalmente manipular instruções, eles apenas realizam mudanças de tensões elétricas. De acordo com Mosca [20] regras inconscientes não existem. Um sujeito pode escolher obedecer ou não estando ciente disso, do caso contrário, isso não é uma escolha. Computadores não tem essa consciência. O valor normativo das regras prescritivas depende do ponto de vista do sujeito, portanto. A noção de materialidade do *hardware* e *software*, neste momento, é crucial para nosso entendimento do que são regras prescritivas e descritivas.

2.3 Jogos digitais

Se existe diferença entre as decisões que as pessoas tomam, e as que os computadores tomam, não se pode tratar jogos e jogos digitais sob a mesma definição. Salen e Zimmerman [22], ao se aproximarem dos jogos digitais, afirmam que eles têm uma série de qualidades que são especiais. Consideram que o meio físico do jogo é importante, mas a tecnologia digital não pode ser enfatizada como um fim em si, e sim parte de um sistema maior. Os autores estabelecem quatro características que diferenciam os jogos digitais dos analógicos: interatividade imediata, mas restrita; manipulação das informações; sistemas complexos e automatizados e rede de comunicação. A tabela 1 sintetiza as ideias dos autores.

1. Interatividade imediata, mas restrita	Jogabilidade em tempo real que muda e reage dinamicamente às ações dos jogadores. Tem limitações relacionadas às restrições materiais dos dispositivos, e por isso é restrita.
2. Manipulação das informações	Cada aspecto de um jogo digital pode ser manipulado: desde imagens e sons, até a lógica interna e gerenciamento de memória. Também há a possibilidade de revelar ou ocultar informações sobre o jogo ao usuário de formas muito particulares.
3. Sistemas complexos e automatizados	Os computadores são capazes de automatizar procedimentos complexos, facilitando processos que seriam muito complicados em um texto não informatizado.
4. Rede de comunicação	Jogos digitais oferecem a capacidade de comunicação facilitada por <i>chat</i> , áudio e vídeo. O próprio ato de jogar em <i>games</i> multiplayer já se configura em comunicação também.

Tabela 1: Características dos jogos digitais [22] (adaptado)

Dentro das características apontadas pelos autores, vamos observar mais atentamente neste artigo a primeira, segunda e terceira. Todas elas dizem respeito às capacidades materiais dos computadores e ao que é único (ou pelo menos mais frequente) nos jogos digitais. O sistema de regras proposto pelos autores se encontra, então, em todas estas camadas, tanto do *software* quanto do *hardware*, e é algo que precisamos levar em conta ao descrevermos jogos desta natureza justamente por isso: eles limitam e ao mesmo tempo criam possibilidades aos designers e jogadores. Além disso, conforme Galloway [27] explica, nos *games*, pressionar o botão de pausa é tão significativo quanto disparar uma arma, bem como estratégias de jogo são tão importantes como as trapaças.

Até aqui, observamos que os jogos são fatos sociais, ou seja, que dependem da intencionalidade do sujeito e da atribuição de uma função fictícia - e da encenação de uma crença. Além disso, são compostos de regras que tem duas camadas: aquelas que dependem da intencionalidade do sujeito - prescritivas - e que definem as propriedades epistemológicas das condições de operação - descritivas. Os jogos digitais se diferem dos jogos analógicos por operarem em sistemas complexos e automatizados, com interatividade imediata, mas restrita, onde todas as informações podem ser manipuladas e que podem estar em redes de comunicação.

2.4 O gênero RTS (real-time strategy)

Nos *games studies*, os jogos digitais podem ser classificados em gêneros. Esta é uma questão muito discutida, a qual não se tem consenso, e sim, diferentes pontos de vista. Isso porque o pesquisador pode utilizar diferentes critérios dependendo de quais elementos ele considera relevantes [24]. Concordamos com Apperley [28], Carr et. Al. [29] e Arsenault [30], que, para fazer o agrupamento de jogos digitais em gêneros é preciso considerar a experiência da interatividade e/ou o *gameplay* como o fator mais importante. Isso porque, neste caso, a perspectiva experiencial [24] serve para delimitar e dar características que são específicas ao funcionamento e regras dos jogos - úteis também para a comparação do rudimento tipológico.

Total War é um jogo digital que pertence ao gênero RTS (*real-time strategy*). Esta é uma sigla para o termo em inglês *real-time*

strategy, estratégia em tempo real. Para compreender o termo, é preciso primeiramente definir o que são jogos de estratégia. Apperley [28] observa que esses *games* enfatizam um processo mental em particular que pode ser encontrado em todos os *videogames*. Conforme Dor [24], estes normalmente envolvem múltiplas escolhas por parte do jogador para que estados de jogo diferentes ou parcialmente previsíveis surjam, enquanto outros devem ser deixados de lado. A maioria dos jogos de estratégia multiplicam situações oferecendo escolhas onde o jogador pode saber (com vários graus de precisão) as repercussões de suas escolhas naquele *game*. É possível afirmar que um jogo de xadrez é, a sua maneira, um jogo de estratégia.

Dor [23] explica que a expressão “em tempo real” implica que todos os jogadores devem realizar suas ações ao mesmo tempo. Quando eles dão uma ordem a uma determinada unidade por meio de um clique no mouse ou pressionando uma tecla, a ordem leva um determinado tempo e é executada independente pela unidade, então dando ao jogador a oportunidade de gerenciar outras coisas neste meio tempo. Assim, um jogo do gênero RTS tem tanto os elementos de jogos de estratégia, quanto o aspecto do tempo simultâneo, onde suas ações ocorrem à medida que decisões são tomadas, gerando diferentes repercussões que são independentes ao que o sujeito está fazendo no momento.

2.5 Rudimento tipológico e arqueologia das mídias

Conforme foi definido na introdução, o rudimento tipológico é um conceito oriundo da arqueologia, do campo de estudos da história. Ele tem como pressuposto que uma cultura material herda características físicas de outra(s) em sua concepção: ou seja, um objeto incorpora atributos de outro(s) que já existiam anteriormente. É possível, então, traçar a genealogia de objetos por meio desta teoria. De acordo com Trigger [1], a análise do rudimento tipológico é dividida em escopo interno e externo. O externo se refere a aspectos que transcendem o objeto em si (nesse caso, os jogos): elementos circundantes como a cultura, economia, sociedade e política. O escopo interno visa explorar os elementos materiais dos objetos em si (neste artigo, as regras, materiais e estrutura dos jogos) [1]. Estes dois aspectos são importantes para a compreensão das similaridades entre objetos, porque o escopo externo influencia o interno e vice-versa. No entanto, devido à extensão do presente estudo, iremos nos concentrar na análise do escopo interno, existindo, portanto, possibilidade de desdobramentos futuros na direção do externo.

Jogos digitais, diferentemente dos analógicos, são mídias e, portanto, tem características particulares. Não se pode descolar esta análise, portanto, do conceito de arqueologia das mídias. Esta é geralmente associada a redescoberta de camadas culturais e tecnológicas de mídias anteriores. Ela pode ser entendida como uma metodologia de análise das configurações epistemológicas (tanto maquinicas quanto lógicas) das mídias [16]. De acordo com Ernst [16], a virada tecnológica da era eletrônica para a era da informação modificou a forma com a qual os arqueólogos de mídia observassem seus objetos de estudo. Ainda que as mídias de processamento de dados estivessem acessíveis por suas materialidades (*hardware*, física), a arqueologia do conhecimento delas acabava por requerer conhecimento na informática (lógica matemática, técnica e controle). Logo, a camada do *software* também constitui uma materialidade a sua maneira e, portanto, é crucial ser estudada para que se compreenda a arqueologia das mídias. As ideias de Ernst entram em concordância com o que afirma Parika [17], que os materiais digitais tem uma materialidade muito particular: precisam ser entendidos para além do *hardware*.

Nos inspiramos então neste ponto de vista da arqueologia das mídias para justificar a escolha do jogo digital Total War como um objeto a ser analisado sob o ponto de vista do rudimento tipológico.

Esta teoria visa observar objetos físicos, mas não leva em conta mídias digitais. No entanto, ao estabelecermos a existência de uma materialidade própria e definir jogos como objetos sociais, observamos a viabilidade da escolha da comparação do jogo físico xadrez e do jogo digital Total War. A partir disso, iremos descrever os jogos e, posteriormente, analisar suas semelhanças.

2.6 O xadrez tradicional e a franquia Total War

O xadrez é um dos jogos mais antigos da história, somando 14 séculos desde sua origem, no século 6 [31]. Ele é provavelmente derivado de um jogo chamado chaturanga, jogado na região do rio Ganges, na Índia. Sua migração ocorreu no século 7, na Pérsia, avançando com a expansão islâmica, com o nome de shatranj. O jogo chegou à Rússia no século 9 e se tornou conhecido na Europa no ano 1000 [32]. Nas palavras de Byrne J. Horton [33], quando um jogo atrai o interesse da humanidade por tantos séculos, deveria ser prova com sólidos méritos que o xadrez merece atenção.

O objetivo do jogo é eliminar a peça representativa do Rei, e este movimento é chamado de xeque-mate. A partida ocorre em turnos onde o jogador pode mover apenas uma peça e, após isso, é o turno do adversário e assim por diante. Como Rocha [31] explica, para jogar uma partida de xadrez, é necessário conhecimento para entender que a dinâmica do jogo é proveniente da relação entre as peças dispostas no tabuleiro e as regras do jogo. Cada jogador começa com 16 peças (um rei, uma rainha, dois bispos, dois cavalos, duas torres e oito peões), e cada peça tem características relativas a posição e movimentação no tabuleiro.

A franquia Total War é desenvolvida pela Creative Assembly e, hoje em dia, pertence à SEGA. Composta por 13 títulos, cada um apresenta um período histórico ou fictício (caso dos títulos Total War: Warhammer I e II). Os momentos históricos desenvolvidos pela franquia apresentam do Japão feudal à Era Napoleônica. Independentemente do período histórico apresentado, as características do jogo se mantêm: o jogador é apresentado a diversas facções as quais uma delas é escolhida para ser representada, a partir disso o jogador controla a política, economia, religião, cultura e aspectos militares. Para vencer, ele deve cumprir um objetivo principal estabelecido para a facção escolhida, e este é associado à conquista de uma determinada extensão territorial. Para cumprir o objetivo, o jogador inevitavelmente estabelece um foco na guerra.

Total War é dividido em dois momentos: mapa de campanha (neste o jogador administra os recursos, recrutamento, construção, política, exércitos e agentes) e o campo de batalha (onde as batalhas acontecem, na qual o jogador controla seu exército, construindo uma estratégia para forçar seu oponente à retirada ou derrotá-lo). A figura 1 representa o mapa de campanha, enquanto a figura 2 o campo de batalha.



Figura 1: Mapa de campanha do jogo Total War



Figura 2: Campo de batalha do jogo Total War

O ponto interessante desta franquia reside na sua originalidade com soma do gênero RTS com batalhas em tempo real e dimensões fidedignas. A precisão histórica buscada pelos desenvolvedores atrai entusiastas, que podem “quebrar a história”, moldando seu jogo como se diferentes eventos tivessem ocorrido. Por exemplo, no título Medieval II Total War, alguém jogando como o Império Bizantino pode recuperar a parcela territorial do Império Romano ocidental². Para que a comparação seja coerente e os rudimentos tipológicos evidenciados com clareza, a franquia Total War terá apenas o momento de batalha em si analisado em comparação com a partida de xadrez. Vale atentar também que estamos analisando o xadrez em sua forma analógica, e não suas diversas formas digitais.

3 ANÁLISE COMPARATIVA

Estabelecemos 12 categorias de rudimentos tipológicos observados nos dois jogos. Estas levam em conta as regras descritivas e prescritivas dos jogos, bem como suas características analógicas e digitais. A partir disso, discutimos as semelhanças e diferenças observadas nos rudimentos. As próximas subseções representam cada categoria que foi criada.

3.1 Utilização da previsão estratégica

Este rudimento tipológico é evidenciado na jogabilidade encontrada em ambos os jogos. Por mais que a temporalidade das ações realizadas seja diferente, mantém-se uma relação preditiva das ações, realizadas a partir do contexto geral do jogo, no sentido que cada ação é invariavelmente projetada a partir do resultado de todas as ações realizadas até o momento da tomada de decisão. No xadrez a temporalidade do jogo é projetada através de turnos que intercalam as jogadas de cada jogador; já as batalhas da saga Total War são realizadas no modelo RTS e, mesmo que o jogador possa,

² Disponível em: <<https://www.pcgamer.com/breaking-history-in-total-war-medieval-2>> Acesso em 29/04/2018.

em modo *singleplayer*³, pausar o jogo, diminuir ou acelerar a velocidade, as ações são sempre iniciadas a partir da retomada do tempo real, mesmo em velocidades diferentes. No caso do xadrez a relação de predição fica mais clara, consequência da temporalidade por turnos. O jogador tem, conforme as regras do jogo, um tempo determinado para pensar e planejar suas jogadas. Em Total War a fluidez do tempo torna mais diluída e, portanto, a tomada de decisão precisa ser feita imediatamente às ações desencadeadas no jogo.

3.2 Perspectiva do jogador exterior à área da ação

Este rudimento é resultado da manutenção de uma perspectiva de jogo bilateral, cujo marco zero é a posição na qual um exército se encontra. Em ambos os jogos o jogador está atrás de suas forças. No xadrez cada jogador se encontra atrás de suas respectivas peças e, por mais que fisicamente cada jogador possa retirar-se desse ponto de referência e observar o tabuleiro por outro, tal ação certamente causaria estranheza por jogadores profissionais ou tradicionais do xadrez, pois não é permitido nas regras prescritivas. Em Total War, sua perspectiva inicia a partir da retaguarda de suas forças, podendo, a partir dela, realizar a mudança dos pontos de referência movimentando a câmera do jogo ou selecionando a opção de observar o jogo como uma imagem de satélite. Logo, a mudança de perspectiva é uma possibilidade epistemológica do jogo, dentro das regras do código. A figura 3 representa duas perspectivas diferentes em relação ao exército e a figura 4 diz respeito a visão de satélite.



Figura 3: Diferentes pontos de vista dos exércitos



Figura 4: Visão de satélite da batalha

3.3 Limitação física da área de ação

Esta classificação surge quando observamos a limitação física da área de ação do jogo. No xadrez este rudimento é representado pelo tabuleiro quadrado 8x8, que delimita para onde as peças podem ser movimentadas. Antes de especificar a forma como o rudimento se constitui em Total War, é necessário explicar por que o uso do termo físico não é contraditório com o fato do jogo ser digital: a possível interpretação de uma contradição neste caso é resultado de uma divisão errônea na qual existe um mundo real e outro virtual, como desenvolvido por Mosca [21, p. 9]:

Do ponto de vista ontológico, não há diferença entre as entidades na tela e as entidades fora da tela: as entidades da tela existem da mesma maneira que os objetos físicos existem. Entidades virtuais são entidades físicas, e uma parede virtual é uma parede real, até material.

Portanto o jogador, ao se deparar com o terreno de batalha, realiza suas estratégias em um processo ontológico como se realmente estivesse em uma posição de liderança fora do jogo. Assim, compreendemos que o rudimento tipológico da limitação da área de ação é mantido. Uma batalha em Total War busca representar uma realidade, trazendo elementos do território como vegetação, elevação, rios e edificações, diferenciando-se do cenário neutro do xadrez. No entanto, a área na qual a batalha ocorre é limitada por um retângulo intranponível pelas unidades, a não ser que elas estejam no modo *withdraw*⁴ ou *retreat*⁵, atuando, portanto, de forma semelhante ao espaço do tabuleiro de xadrez.

3.4 Nível de operação das regras

As regras do jogo de xadrez tradicional e dos jogos Total War operam em níveis diferentes. O xadrez tem como base as regras prescritivas que são, por exemplo: os movimentos possíveis de cada peça, o funcionamento por turnos, o sistema de eliminação de peças, etc. Estas regras dependem de um acordo entre os jogadores, e sua transgressão configura em trapaça. Logo, é uma escolha dos sujeitos a obediência das regras do jogo. A saga Total War insere as regras prescritivas nas possibilidades epistemológicas do jogo, ou seja, elas passam a ser descritivas, pois estão no nível do código do *software*.

Um exemplo disso seria interpretar esta inserção como uma lei da física, na qual o espaço de jogo é desenvolvido a partir desta lei

³ Modalidade de jogo na qual existe apenas um jogador humano, competindo com uma Inteligência Artificial.

⁴ Estado de retirada “estratégica” da unidade, iniciada a partir de ordem do jogador.

⁵ Estado de retirada iniciado a partir de uma queda total da variável “moral” de uma unidade(pânico).

que não depende de um acordo entre o jogador e o jogo. A linguagem de programação, a física de jogo e a interface desenvolvida constituem o Total War como tal, utiliza meios diferentes do xadrez analógico para assegurar a existência de regras. O jogador não pode (a não ser por meio de trapas e alterações no código) transgredir as regras descritivas do jogo. Por exemplo: ele não pode fazer um exército transpor determinados obstáculos como montanhas e rios, ou passar por cima de árvores, pois são objetos materiais no *game*. O rudimento tipológico, neste caso, se mantém apenas no nível da inspiração das regras, pois elas operam em níveis diferentes.

3.5 Movimentação das unidades

Em ambos os jogos cada jogador pode movimentar, por via de regra, apenas suas unidades. No xadrez o jogador assume o controle de um conjunto de peças as quais apenas essa pode movimentar, respeitando um movimento por turno, utilizando apenas uma peça. Em Total War o rudimento é mantido: o jogador pode mover apenas as unidades que compõem seu exército, com a diferença que esta ação se dá em tempo real e ele pode fazer esta movimentação em várias unidades. Há dois casos que impossibilitam o jogador de mover suas peças virtuais: na retirada da unidade (no jogo, chamado *routing*, quando esta se retira da batalha por moral baixa, entrando em pânico), ou na perda controle da unidade (que ocorre com animais do exército, como elefantes e cachorros de guerra, que passam a atacar qualquer unidade sem importar a facção). No xadrez, essa possibilidade não existe, as peças sempre estão sob controle do jogador.

3.6 Resultado de uma partida/batalha

Tanto no xadrez como em Total War as partidas/batalhas terminam com um resultado positivo, negativo ou empate. O resultado no xadrez se dá pela eliminação da peça do rei de um dos jogadores. Há alguns casos que acarretam em empate no xadrez, segundo regras oficiais da Federação Internacional de Xadrez: quando um dos jogadores não pode fazer nenhum movimento legal e seu rei não está em cheque; quando nenhum dos jogadores pode fazer xeque-mate com movimentos legais; em casos de comum acordo entre os jogadores⁶. Já em Total War, há três resultados possíveis, que podem ser obtidos por meio de três meios: a eliminação do exército de um dos jogadores; a retirada não comandada de todas as unidades de um dos jogadores; a retirada comandada das unidades de ambos ou apenas um jogador. Buscando representar resultados reais de uma batalha, Total War apresenta subcategorias para uma mesma possibilidade. Por exemplo, a vitória é sempre acompanhado de um adjetivo: fechada⁷, pírica⁸ e heróica⁹. Assim como no xadrez, após dado o resultado, a batalha em si, cessa (no xadrez, o jogo termina). A continuidade dela em Total War ocorre de forma relativa, pela possibilidade do lado vencedor perseguir unidades em retirada e, após isso, voltar à fase de campanha do jogo.

3.7 Dualidade dos participantes

Uma partida de xadrez e uma Batalha de Total War abrigam sempre uma dualidade, representada por uma violência implícita na composição do jogo. No xadrez cada jogador assume um conjunto

de peças cujo objetivo é atuar contra o outro conjunto, em Total War o conjunto de peças é sinônimo de exército e, por mais que seja possível que diferentes facções engajem em uma mesma batalha, sempre haverá uma dualidade (aliado e inimigo) que pressupõe uma oposição. Assim como no xadrez não é possível fazer uma trégua, salvo em jogos *multiplayer*¹⁰, onde os lados são compostos por jogadores humanos que podem combinar uma retirada mútua, causando empate.

3.8 Figura representativa de comando

Em ambos os jogos existem unidades que buscam representar uma figura de comando: no xadrez encontramos o Rei e, em Total War, o general ou comandante. Estas figuras de comando são esvaziadas desta autoridade e pertencem ao jogador. No xadrez, é possível interpretar que o jogador é uma espécie de “alter-ego” do Rei, pois ao ser eliminado, o jogo cessa; já em Total War esta interpretação não é possível, pois a eliminação do general ou comandante não causa o fim da batalha. A figura do comandante do exército em si, que é encenada pelo jogador, é invisível. O que ela pode fazer, contudo, é baixar a moral do exército comandado por essa figura e, em determinados casos, causar a perda de controle do exército por parte do jogador.

3.9 Representação dos exércitos

Tanto o xadrez como o Total War buscam de sua maneira realizar uma representação de uma batalha e de exércitos. Para isso, o xadrez tem peças em diferentes posições iniciais, funcionalidades e possibilidades, como o bispo, o cavalo, a rainha, o rei, etc. O cavalo representa a existência de cavalaria, seu movimento é dinâmico e capaz de “saltar” sobre outras peças e se encontra nos flancos do conjunto de peças; o peão é representante da infantaria: é a peça em maior quantidade e movimenta-se com pouca distância e rigidez em apenas duas direções: reta e diagonal (que apenas pode ser realizada para a eliminação de uma peça adversária) sempre progredindo à frente no tabuleiro. Em Total War esta representatividade é mais evidente, por assumir claras descrições e formas, as unidades compositoras da cavalaria, são literalmente vários cavaleiros por exemplo. Os exércitos podem ser formados por infantaria, cavalaria, unidades de combate à distância e artilharia. Mesmo variando na precisão de representatividade, ambos se alinham no rudimento tipológico de realizar uma representação.

3.10 Representação da dinâmica de combate

Ao mesmo tempo que se representam os exércitos, os jogos em análise fazem, consequentemente, uma representação da dinâmica de batalha. No xadrez a dinâmica das peças não é isolada em jogo, cada ação é dependente da atuação do adversário e de todas as peças no tabuleiro, a inter-relação decorrente produz estratégias ensaiadas e aberturas que podem ser encontradas em manuais. Estas são como formações de um exército cujas configurações podem impedir e eliminar o máximo de possíveis jogadas do adversário. Em Total War o jogador tem o recurso de uma interface que possibilita ações intra-unidade (correr/caminhar, fogo à vontade¹¹, modo de

⁶ Disponível em: <<https://www.fide.com>> Acesso em 25/07/2018.

⁷ Vitória ou Derrota na qual fica evidente o lado vencedor ou perdedor a partir de uma relação de baixas.

⁸ Vitória na qual a contagem de baixas é muito elevada, fazendo referência à vitória do Rei Pirro na batalha de Ásculo.

⁹ Vitória na qual o lado vencedor atinge esta condição perdendo apenas quantidade mínima de seu exército.

¹⁰ Modo de jogo no qual existe mais de um jogador humano competindo ou cooperando entre si.

¹¹ Configuração da unidade que permite atacar livremente inimigos dentro do alcance.

escaramuça¹², habilidades especiais¹³, etc.), manobras estratégicas de flanco, ataque e defesa, assim como o estabelecimento de formações pré-definidas ou feitas pelo próprio jogador. A partir destas ações os lados buscam garantir o resultado da batalha para seu lado, sendo as respostas a cada ação variando de acordo com o adversário. Diferente do xadrez, não é possível impedir movimentações a partir de uma configuração das unidades aliadas, mas sim estabelecer uma dinâmica de combate, na qual o computador ou jogador humano deixará de realizar determinado movimento por este ser impossível num nível descritivo.

3.11 Limitação temporal do jogo

Este rudimento tipológico é resultado do pressuposto de que o jogo é finito temporalmente. O xadrez possibilita maior variação do tempo de duração: pode seguir regras oficiais (por exemplo, no modo “rapid chess”, todos os movimentos precisam ser completados em um tempo fixo de mais de 10 e menos de 60 minutos para cada jogador¹⁴) ou o acordo entre os jogadores. Contudo, esta variação tão aberta não é possível em Total War, sendo as batalhas resultados de um espaço de jogo regido por meios descritivos: sempre deverá ser estipulado um tempo “em jogo” para a finalização da batalha, variando de 20 a 60 minutos ou sem limite a partir da escolha do jogador na área de opções. A figura 5 apresenta o menu de opções, onde o jogador define o tempo total de batalha.



Figura 5: Menu de opções do jogo

Esta é, portanto uma definição que deve ser realizada antes da batalha mas que segue regras descritivas, diferente do xadrez, no qual esta definição também ocorre antes de cada partida, mas no nível prescritivo. Mesmo com diferentes mecanismos que estipulam a duração temporal é sempre finita e definida a priori.

3.12 Limitação temporal do jogo

Ambos apresentam algum nível de disponibilidade de informação, tanto do próprio lado, como o do adversário. No xadrez ela é homogênea, o espaço de jogo apresenta todas as peças no campo de visão dos jogadores, assim como todos os movimentos são vistos e regulados pelas regras prescritivas. Em Total War as regras descritivas regulam uma disponibilidade heterogênea de informação. O primeiro momento no qual esta ocorre é a fase de posicionamento: nesta o lado que está na defensiva posiciona por último suas forças, podendo ver a configuração adversária, já o lado atacante, realiza o posicionamento às cegas. O segundo momento é uma constante no decorrer da batalha: unidades em regiões de floresta e atrás de elevações por exemplo, podem se esconder do

jogador adversário, se valendo das propriedades epistemológicas do cenário da batalha.

3.13 Rudimentos tipológicos

Verificamos 12 rudimentos tipológicos entre o xadrez e o jogo digital Total War. De maneira a sumarizar estas informações, inserimos todas as categorias em forma de tabela (tabela 2), e com um campo adicional que informa se o rudimento foi mantido total ou parcialmente.

Rudimento tipológico	Xadrez	Total War	RT mantido
Utilização da previsão estratégica	Por turnos	Em tempo real	Parcial
Perspectiva do jogador exterior à área da ação	A partir de um dos lados do tabuleiro	A partir de suas unidades (3 dimensões)	Parcial
Limitação física da área de ação	Tabuleiro 8x8	Campo de batalha (estrutura retangular)	Total
Nível de operação das regras	Prescritivas	Descritivas	Parcial
Movimentação das unidades	Uma peça e um movimento por turno	Uma unidade ou grupos de unidades, simultânea à ação do adversário	Parcial
Resultado de uma partida/batalha	Vitória, derrota ou empate	Vitória, derrota ou empate	Total
Dualidade dos Participantes	Peças do jogador ou do adversário	Unidades aliadas ou adversárias	Total
Figura representativa de comando	Jogador é como um “alter-ego” da figura representativa do Rei	Jogador é um comandante invisível nas batalhas.	Parcial
Representação dos exércitos	Peças representam unidades de um exército, instituições e construções.	Unidades literalmente representam os exércitos.	Total
Representação da dinâmica de combate	Peças tem movimentos específicos e a dinâmica é interligada.	Idem ao xadrez.	Total

¹²Configuração da unidade que a obriga a retirar-se de qualquer iminência de ataque corpo a corpo adversário, até que esta cesse.

¹³Habilidades ativas ou passivas de uma respectiva unidade, como aumento de precisão em ataque à distância.

¹⁴Idem à nota de rodapé 6.

Limitação temporal do jogo	Regras oficiais ou acordo entre jogadores	20/40/60 minutos por batalha ou sem limite	Total
Disponibilidade e de informação	Jogador tem acesso a todas as informações	A informação disponível é variável.	Parcial

Tabela 2: Rudimentos tipológicos no xadrez e em Total War

Como podemos observar na figura 7, os rudimentos tipológicos se mantêm totalmente em 5 categorias, onde percebemos que, apesar de modificações em termos de interface, a operacionalização ou a intenção das representações permanecem com alta semelhança. Um exemplo é a duração de cada partida/batalha, que, apesar de variar de um jogo para o outro, é sempre finita e definida a priori. O mesmo se refere ao tabuleiro/campo de batalha: é sempre um espaço delimitado cujas fronteiras não podem ser transpostas pelos jogadores. No entanto, as demais categorias apresentam rudimentos tipológicos parcialmente mantidos - ou seja, tem um certo grau de semelhança, mas se distanciam em sua operação. É o caso da própria dinâmica de jogo, onde o xadrez ocorre em turnos e a batalha em Total War em tempo real. Este detalhe altera completamente a forma com a qual se deve pensar estrategicamente. A quantidade de dados processados ao mesmo tempo em Total War apenas são possíveis por conta da tecnologia, que forneceu novas possibilidades aos jogos quando aplicados ao contexto do digital. Apesar disto, a interpretação ao compararmos os jogos é: Total War conta com diversos elementos do jogo analógico em sua mecânica, demonstrando que os traços de rudimento tipológico do xadrez foram mantidos, ainda que total ou parcialmente.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste artigo, buscamos fazer uma aproximação teórica entre um conceito da arqueologia, o rudimento tipológico, a arqueologia das mídias e os *games studies*. Como objetos de estudos, escolhemos o xadrez e o jogo digital Total War, buscando encontrar os traços de semelhança entre eles, denominados rudimentos tipológicos. Para isso, foi necessário contextualizarmos nossa visão do que são jogos, que consistem em objetos sociais compostos por regras que podem ser prescritivas e descritivas; e quais as diferenças que existem quando este jogo se encontra no âmbito digital. A seguir, definimos o gênero de jogo digital RTS (*real-time strategy*), alinhando nossa discussão aos *games studies*, que estabelecem visões diversas sobre como categorizar um game. Além disso, compreender o gênero RTS se fez crucial para entendermos a operação do jogo em si, e localizarmos alguns rudimentos tipológicos. Por fim, aproximamos a discussão de arqueologia das mídias ao conceito de rudimento tipológico, pressupondo que mídias digitais também tem uma materialidade, mas ela é própria e tem particularidades que objetos analógicos não possuem.

A partir desta discussão teórica, partimos para a categorização dos rudimentos tipológicos. Criamos 12 categorias referentes a traços nos jogos que se mantêm, mesmo que parcialmente. Descrevemos cada uma, explicando e comparando os dois objetos. Por fim, os dados foram sumarizados em uma tabela. A tecnologia envolvida na criação de cada jogo influenciou muito nas possibilidades que eles apresentam. No século 6, por exemplo, apenas era possível confeccionar peças em materiais como madeira e pedras. As regras deveriam ser simples para serem passadas oralmente por gerações, mas as possibilidades estratégicas intrincadas mantiveram o lugar do xadrez na história pós-moderna. A tecnologia digital, por outro lado, permitiu novas formas de

pensar um jogo. No entanto, os dois jogos contam com o mesmo objetivo: derrotar um inimigo por meio da “simulação” de uma batalha.

Esperamos que este estudo possa ser um modelo para a análise de outros rudimentos tipológicos que podem estar presentes em outros jogos, sejam eles analógicos ou digitais, de forma a aproximar a disciplina dos *games studies* do campo da arqueologia e história. Por meio de nossa análise, demonstramos ser possível essa aproximação, e os resultados nos fizeram compreender alguns detalhes da construção de Total War a partir do xadrez, um dos jogos mais antigos da história da humanidade. Para caminhos futuros, poderíamos analisar não apenas o escopo interno do rudimento tipológico, mas também o externo, para compreender como aspectos sociais e culturais influenciaram na criação de Total War. Batalhas e guerras são culturalmente importantes, e a política do mundo e a economia estão extremamente relacionadas a elas. É interessante observar como os jogos podem ser influenciados por produtos culturais anteriores, quais aspectos se mantêm neles, e o que mudou. Como Flanagan e Nissenbaum (2014) notam, jogos são representações culturais nas quais podemos ver quais eram as crenças de um tempo e local particulares. Também, as escolhas que são apresentadas aos jogadores podem refletir em seu entendimento sobre o mundo.

REFERÊNCIAS

- [1] B. G. Trigger. A History of Archaeological Thought. 2 ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2006.
- [2] F. Kayali; J. Schuh. Retro Evolved: Level Design Practice exemplified by the Contemporary Retro Game. In: DiGRA Conference, 2011.
- [3] M. B. Garda. Nostalgia in Retro Game Design. In: DiGRA Conference, 2013.
- [4] J. Aycock. Retrogame Archeology: Exploring Old Computer Games. Berlin: Springer, 2016.
- [5] J. Parrika; J. Suominen. Victorian snakes? Towards a cultural history of mobile games and the experience of movement. Game Studies, v. 6, n. 1, 2006.
- [6] E. Genaro, G. Denani. Temporalidades em jogos digitais: Uma breve arqueologia. IX Simpósio Nacional ABCiber. PUC-São Paulo, 2016.
- [7] T. Apperley; J. Parrika. Platform Studies' Epistemic Threshold. In: Games and Culture, 2018, v. 13, n. 4. pp.349-369
- [8] O. Pérez-Latorre. From Chess to StarCraft. A Comparative Analysis of Traditional Games and Videogames. In: Comunicar, v. 38, pp. 121-129, 2012.
- [9] P. P. A. Funari. Teoria e métodos na Arqueologia contemporânea: o contexto da Arqueologia Histórica. Mneme, revista de humanidades. UFRN, v. 06. n. 13, dez.2004/jan.2005.
- [10] R. H. McGuire; R. Paynter. The Archaeology of inequality. Oxford & Cambridge: Blackwell, 1991.
- [11] S. Jones. The Archaeology of ethnicity. Constructing identities in the past and present. London/New York: Routledge, 1997.
- [12] M. E. Conkey; J. D. Spector. Archaeology and the study of gender. In: SCHIFFER, Michael B. (ed.). Advances in Archaeological method and theory. New York: Academic Press, 1984, p. 1-38. v. 7.
- [13] D. Z. Wall. The Archaeology of Gender. Separating the spheres in urban America. New York/ London: Plenum Press, 1994.
- [14] J. M. Gero; M. W. Conkey. (eds.). Engendering archaeology: Women and prehistory. Oxford/Cambridge: Blackwell, 1996.
- [15] T. A. Lima. Os marcos teóricos da arqueologia histórica, suas possibilidades e limites. Estudos Ibero-Americanos. PUCRS, v. XXVIII, n. 2, p. 7-23, dezembro 2002.
- [16] W. Ernst. Media Archaeography - Method and Machine versus History and Narrative of Media. In: HUHTAMO, E; PARIKKA, J. (Orgs.). A Geology of Media. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015.

- [17] J. Parrika. *A Geology of Media*. Mineapolis: University of Minnesota Press, 2015.
- [18] J. R. Searle. *The construction of Social Reality*. Nova York: The Free Press, 1995.
- [19] I. Mosca. *Social Ontology of Digital Games*. In: AGIUS, Harry; ANGELIDES, Marios C. (Org.) *Handbook of Digital Games*. Nova Jersey, John Wiley & Sons, Inc, 2014.
- [20] I. Mosca. *Just a Cyberplace. The rules in videogames: between Ontology and Epistemology*. In: *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*. Hilversum, 2011.
- [21] I. Mosca. *To be AND not to be, that is the Quest. Ontology of rules in computer-based games*. In: *Proceedings of the Philosophy of Computer Games Conference, Gameology 2.0*, Athens, 2011.
- [22] K. Salen; E. Zimmerman. *Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos*. V.1. São Paulo: Blucher, 2012.
- [23] S. Dor. *Strategy in Games or Strategy Games: Dictionary and Encyclopaedic Definitions for Game Studies*. In: *Game Studies*, v. 18, n. 1, 2018.
- [24] S. Dor. *The heuristic circle of real-time Strategy process: A StarCraft: Brood War case study*. In: *Game Studies*, v. 14, n. 1, 2014a.
- [25] J. Huizinga. *Homo Ludens: Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. London: Taylor & Francis, 2003.
- [26] J. McGonical. *A Real Little Game: the performance of belief in pervasive play*. *Proceedings of DiGRA 2003 Conference: Level Up*, novembro de 2003.
- [27] A. Galloway. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- [28] T. H. Apperley. *Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres*. In: *Simulation and Gaming*, 37, pp. 6-23, 2006.
- [29] D. Carr; A. Burn; D. Buckingham; G. Schott. *Computer Games: Text, Narrative and Play*. Cambridge/Oxford: Polity Press, 2006.
- [30] D. Arsenault. *Video Game Genre, Evolution and Innovation*. In: *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, v.3 n. 2, pp. 149-176, 2009.
- [31] W. R. Rocha. *O Jogo e o Xadrez: Entre Teorias e Histórias*. 2009. 80f. *Dissertação de Mestrado em História - Universidade Católica de Goiás, Goiânia*, 2009.
- [32] C. Castro. *Uma história cultural do xadrez*. *Cadernos de Teoria da Comunicação*, Rio de Janeiro, v.1, no 2, p.3-12, 1994.
- [33] B. J. Horton. *Dictionary of Modern Chess*. New York: Philosophical Library, 1959 (reprint edition).