

Criticismo Ludológico e Novos Média: Introdução (Ludologic Criticism and New Media: Introduction)

Luís Filipe B. Teixeira
Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias,
Escola de Comunicação, Artes e Tecnologias da Informação, Portugal

Resumo

Este ensaio fornece uma visão, o mais aproximada possível, dos estudos Ludológicos (“Game Studies”). Por um lado, este novo campo científico dentro da Ciências da Comunicação e da Cultura, desenvolve-se em estreito diálogo e, mesmo, nalguns aspectos, comparativamente com o estudo dos Novos Média, sendo historicamente paralelo ao desenvolvimento da e-cultura e cultura digital (sobretudo, a partir dos anos 50); por outro, à semelhança do que aconteceu com outras áreas do saber, partindo do confronto com as análises narratológicas, procura a sua especificidade metodológica, disciplinar e científica na configuração (criticista) de novas categorias, fenomenologicamente consideradas, nomeadamente, de “experiência ergódica de jogabilidade” e de “mediação”. Fica também evidente a razão pela qual, à semelhança do genial filme de Kubrick, 2001 também representou um marco (académico) nesta “Odisseia” ludológica.

Keywords: Ludologia, Narratividade, Jogabilidade, história da disciplina, Novos Média, hibridismo dos média

Abstract

This paper proposes a vision, as accurate as possible, of the Ludologic Studies (Game Studies). On the one hand, this new scientific field within the Communication and Culture Sciences has evolved in close interchange and, in some cases, even comparatively with the field of New Media Studies, being historically parallel to the development of e-culture and digital culture (especially from the 1950s onwards). On the other hand, as was the case with other areas of knowledge, stemming from the confrontation with narratological analyses, it seeks its methodological, disciplinary and scientific specificity in the (criticist) configuration of new, phenomenologically considered categories, namely of “ergodic experience of gameplay” and of “mediation”. It also becomes evident why, as was the case with Kubrick’s amazing film, 2001 also represents an (academic) landmark in this ludological “odyssey”.

Authors’ contact:
www.luisfilipeteixeira.com
lfb.teixeira@oniduo.pt

1. Introduction

Most notably, film and literary theorists have begun to discuss game theory within their own idiosyncratic frameworks. These disciplines have much to add to the discourse on games, particularly when the discussion is centered on narrative. However, they are missing a fundamental understanding of what games are about [Celia Pearce 2004:143]

Game studies entering academia means that games are finally positioned at the heart of a dedicated field of learning. (...) As the academia is loaded with expectations of providing games industry with workforce or opportunities for more innovative and experimental game culture, it is good to remember that the fundamental task of universities is to create knowledge and promote learning [Frans Mäyrä, 2006: 103-106]

A descrição do estado da arte a respeito dos estudos sobre jogos electrónicos e videojogos implica, desde logo, quer a necessidade de definição e contextualização do seu objecto, quer a afirmação de ser ela paralela à emergência dos novos média electrónicos à semelhança, aliás, do que aconteceu com a ficção electrónica e a *e-poetry*. Historicamente, a tradição académica de estudos sobre jogos, que passa pela sociologia, antropologia, mas também pelas Matemáticas e Economia, desenvolveu-se, a) como ramo da Matemática e da Economia, essencialmente, como estudo das situações competitivas em geral, não como entretenimento (Teoria do Jogo {John von Neumann and Oskar Morgenstern (1953)}; b) como investigação em torno da compreensão da ludicidade infantil e dos seus suportes psicológicos e genéticos [Piaget 1945; Sutton-Smith 2001]; c) como campo experimental aplicado à educação e a propósitos de treino educativo, criando jogos e/ou situações lúdicas que simulem realidades (quer para a aquisição de competências, quer para a correcção de eventuais desvios); d) como investigação ludomaniaca, isto é, na área do tratamento clínico do jogador compulsivo; e) como investigação histórica a respeito da génese e desenvolvimento dos vários tipos de jogos (em especial, de tabuleiro); f) como Filosofia do Desporto, isto é, como investigação aplicada, quer aos domínios

do treino desportivo, quer da própria filosofia de jogos específicos.

No entanto, com o desenvolvimento exponencial da cultura digital, a realidade alterou--se por completo e a variadíssimos níveis, passando por alterações fundamentais, quer a nível cultural e social, quer em termos cognitivos, ontológicos, estéticos e fenomenológicos, obrigando a uma reflexão atenta desta cultura de simulação, nas suas múltiplas e interdisciplinares intersecções.

Deste modo, se se pode dizer que os jogos electrónicos (e o consequente «game software») se desenvolveram, sobretudo, desde os anos 50, iniciando, assim, cerca de mais de duas décadas de esporádicos estudos académicos nesta área, que viriam a culminar com a constituição académica, em 2003, da Associação de Investigação em Jogos Digitais (DIGRA-Digital Games Research Association) (www.digra.org/) [cf. Aarseth, 2005: 3-7], no entanto, é com a sua difusão em massa, possibilitada pela tal emergência dos novos média, que se deu o despontar da Ludologia/«Game Studies» e dos seus vários ramos disciplinares¹, com especial relevância para as áreas principais, a saber: a) Criticismo Ludológico («Game Criticism», incluindo a Onto-ludologia («Game Ontology») e as análises fenomenológicas e hermenêuticas [Teixeira 2004: 155-192; Teixeira 2006]; b) História dos Jogos; c) «Serious Games» (educação, persuasão e «advergaming»); d) Sociologia dos Jogos, Economia dos Jogos e Etnografia; e) Teoria Lúdica do Design; f) Ciência Computacional dos Jogos (IA, visualização, ambientes virtuais, etc.). A estas acrescentam-se outros sub-campos de investigação, como, por exemplo, as áreas de marketing e de estudos de mercado. Ora, com tal variedade e disparidade, como fundar uma única área de investigação e de estudo? Por exemplo, qual é o interesse que desperta para um investigador preocupado com o carácter aditivo (ou não) da violência dos/nos jogos, a procura do melhor algoritmo (e vice-versa, eventualmente)? Uma das discussões deste «estado da arte» centra-se, precisamente aqui, em interrogar, quer se é possível (e qual o interesse em se) fundar a Ludologia/Game Studies como campo autónomo de saber académico, quer em saber quais as suas (sub-)divisões.

2. Contextualização

Como refere Jesper Juul [Juul 2005:16] a respeito da história desta designação e, sobretudo, da sua génese aplicada a este estudo, o uso mais antigo do termo «ludologia» remonta a 1982², tendo sido associado aos jogos de computador e aos «game studies» num artigo de Gonzalo Frasca [Frasca 1998:365-371], sendo posteriormente retomado por Espen Aarseth e pelo mesmo Gonzalo Frasca no *Cybertext Yearbook*

(Markku Eskelinen é o co-editor com Raine Koskimaa). Posteriormente, surge num artigo do próprio Juul [Juul 2000], começando-se a popularizar como forma de, por um lado, definir um campo e metodologia(s) de investigação diferentes das da tradição narratológica e, por outro, como tentativa de criação de um campo autónomo de investigação académica. Até aí, de um modo geral, servia para exprimir a realidade geral dos jogos, em especial, a referente à comunidade dos jogos de tabuleiro, conotando, igualmente, um discurso (lógos) dentro das fronteiras (sociais e culturais) do «entretenimento» (*ludus*). Daí a importância de marco histórico de, num editorial, Espen Aarseth eleger 2001 como o «Ano Um» da Odisseia no campo científico dos jogos electrónicos [Aarseth 2001], quer por ser esse o ano em que se realizou o 1º congresso académico internacional dedicado aos *game studies*³, quer por ser nesse ano que se funda o primeiro periódico académico (com *peer review*), com esse mesmo nome (www.gamestudies.org), por si coordenado. Com efeito, se é certo que, como escrevemos anteriormente,

a categoria do jogo é constitutiva da pura realização da Vida e da Cultura, [sendo], como no título da obra de Eugen Fink, símbolo do Mundo. A sua pátria abrange, quer a finitude humana quer a totalidade do mundo [Teixeira 2004a:157],

também não deixa de ser menos verdade que é, sobretudo, na cultura contemporânea que a categoria lúdica assumiu contornos essenciais, colocando-se no centro das múltiplas dimensões do nosso *Weltgeist*, assumindo-se, por exemplo, como campo fundamental em que se «joga» o problema da(s) relação(ões) entre o Homem e a(s) técnica(s). Para além da afirmação prévia de que, ontológica e fenomenologicamente falando, os jogos são mais que «meros jogos» e de que a dimensão lúdica é (em termos antropológicos e culturais) mais antiga que o próprio Homem, este posicionamento da problemática ludológica no centro da nossa cultura contemporânea e a constatação de que, hoje, o lúdico nos acompanha para todo o lado, cruzada com a questão técnica, tornou urgente que a Academia olhe para este objecto de estudo e este campo do humano como área científica fundamental. É nele que, apesar de ainda de contornos a necessitar de delimitações e de explicitação conceptual, reside, porventura, se não o, pelo menos um, dos cerne da nossa actual «cultura da simulação», transversal às várias dimensões, ontológica, fenomenológica, gnoseológica, antropológica, estética, económica, política, ideológica, etc. Ao instalar-se como elemento fundamental da lógica de discurso contemporâneo, tomando o «lúdico», não apenas como «entretenimento» e «passatempo», mas como exercício bem para além da mera «finalidade recreativa» (por exemplo, com usos militares, empresariais, educacionais, médicos, etc.), o ludológico obriga a que

¹ Seguimos a proposta de Aarseth no seu artigo anteriormente referido, embora com pequenos ajustes terminológicos e disciplinares.

² Num texto de Mihaly Csikszentmihalyi (1982).

³ Em Março, na Universidade de Copenhaga.

olhemos para ele como área emergente das Ciências da Comunicação e da Cultura e de um modo bem diferente do de outrora, isto é, diferente de uma lógica analítica, de progresso e de perfectibilidade herdadas do positivismo, procurando as fronteiras quer de léxico, quer de objecto/processos, quer de metodologias, quer, em suma, de programa de investigação (a tal «agenda» de que alguns falam), mas sempre segundo uma postura criticista e de interrogação. Mas há outras razões essenciais para esta necessidade. É que, desde a década de 80, os jogos electrónicos transformaram-se num fenómeno de cultura de massas, a par com a massificação da utilização do computador pessoal e das primeiras consolas caseiras. Por outro lado, em termos económicos, a sua indústria move, actualmente, mais dinheiro que a de Hollywood⁴, rivalizando com ela⁵, sendo poucos os jovens que desconhecem nomes como os de Lara Croft, Snake, Mário, Jack & Dexter, Ratcher, ou Sonic, mas também os de Atari, Nintendo ou Sega.

3. 2001: «Odisséia» ludológica

Como foi dito acima, Espen Aarseth elegeu 2001 como o «Ano Um» dos estudos de jogos de computador [Aarseth, 2001]. Fê-lo num editorial de um periódico académico por si coordenado (www.gamestudies.org). Porquê esta necessidade?

Os jogos de computador, em especial, os de aventuras, desde muito cedo que atraíram as atenções daqueles que investigam as narrativas. Jogos como *Adventure* (Crowther & Woods, 1976) e *Zork* (Infocom, 1981), por exemplo, exclusivamente em modo textual, marcam a tentativa de adaptação a um novo média e em que o jogador apenas se move a partir de comandos redigidos directamente a partir do teclado do tipo, «go north», «say xyz», «take the keys on the ground», «get lamp», etc. Esta associação entre o carácter textual e o cumprir de determinadas tarefas num ambiente narrativo lúdico e de novas funções de interacção, criou condições para novas discussões sobre as relações, por um lado, entre autor, texto e leitor (por exemplo, no âmbito das teorias sobre a autonomia do leitor); e, por outro, sobre as novas formas de «contar histórias» no contexto de um novo média. Independentemente dos modos de abordagem e dos seus desenvolvimentos posteriores, estas

perspectivas narratológicas marcam o começo das preocupações científicas e académicas por esta realidade, para além das questões meramente computacionais e de programação, independentemente, como é óbvio, da história dos jogos em ambientes virtuais ser parte de uma história da(s) tecnologia(s). Por outro lado, não será por demais lembrar que se o que é normalmente assumido como o «primeiro» jogo de computador é o *Spacewar* (desenvolvido em 1962 no MIT por Stephen Russell e que corria, originalmente, num PDP-1), contudo, só 11 anos após é que surge a primeira comercialização de um videojogo, neste caso, do *Pong* (Atari, 1973), jogo este que, para os padrões gráficos actuais, era muitíssimo «básico» (rectângulos brancos num fundo negro), apesar do conceito de jogo que lhe serve de base ter surpreendentemente perdurado⁶ (o mesmo será válido para o *Space Invaders* (Taito, 1977), o que, por si só, não deixa de ser sintomático: um jogador controla um objecto/actor contra um certo número de inimigos; a pontuação aumenta à medida que o jogo vai evoluindo, exigindo cada vez mais e melhores reflexos; o jogador tem um certo número limitado de vidas (usualmente três); a complexificação/pontuação do jogo assenta na relação entre o número de inimigos a abater e o tempo-real empregue, relação esta que serve para estabelecer os níveis que se vão ultrapassando. Estes jogos tipificam aquilo que se poderia designar por «modelo clássico de jogo», em que o «ganhar» ou «perder» está associado a um melhor ou pior desempenho, a que corresponde uma melhor ou pior pontuação. Desde essa altura, e sobretudo entre 1977 e 1993, eles foram essencialmente dominados por aqueles que são para ser jogados por um único jogador, sendo com o *Doom* (ID Software, 1993) (passível de ser jogado por vários jogadores simultaneamente a partir da ligação a múltiplos computadores) que se abre, apesar da sua quase sempre referida excessiva violência, não só quer um novo género («3d--shooter or FPS-first person shooter»), quer o que virá a ser o que poderíamos designar por noção «tribal» de jogo e/ou de *multi-jogador* (MUD-multi-user dungeons). Para esta emergência não serão alheios factores culturais e históricos, independentemente da componente tecnológica, nomeadamente, a ideia de «computador pessoal» e, em 1990, a emergência da Internet fora dos domínios estritamente académicos, factores que, conjugados, resultam na ideia do «indivíduo-enquanto-parce-de-uma-rede».

Será nesta linha que, por exemplo, deveremos compreender, sobretudo desde o início dos anos 80, o tal género de aventuras, por vezes renomeado sob a designação, bastante controversa e problemática, de *ficção interactiva*. O seu carácter controverso prende-se, não só com a sua ambiguidade conceptual, como, sobretudo, com o facto de nunca ter sido teoreticamente definida. Espen Aarseth é um dos seus críticos, rejeitando-a liminarmente [Aarseth, 2004 e Aarseth 2005]. Este género, que, de um modo geral,

⁴ Segundo um dos números do *The New York Times*, em 2003, pela primeira vez, as receitas de vendas de jogos electrónicos (de computador e de consolas) foram superiores, nos Estados Unidos, às das bilheteiras: 10 mil milhões de dólares contra os 9,5 mil milhões, explicando-se, ultimamente, os desejos, por parte de realizadores e produtoras de cinema em entrarem nesta indústria.

⁵ Este facto explica que um dos *Cahiers du Cinéma*, de Setembro de 2002, seja um «Special Jeux Vidéo». Por contraponto, em Itália, Matteo Bittanti criou a *Ludologica.Videogames d'Autore* (www.ludologica.com), colecção que pretende ser os *Cahiers du Cinéma* dos videojogos.

⁶ Por exemplo, é este conceito que está (ainda) na base do jogo *Brickles Plus* [cf. Aarseth, 2005:56].

tem sido constante ao longo dos últimos quinze/vinte anos, inclui jogos desenvolvidos inicialmente sobretudo pela Infocom (trilogia do *Zork* (1981) baseada no *Adventure*), empresa que apresentava os seus jogos como mais perto da noção «novelesca» do que da de «jogo», género este que não é alheio aos livros de J.R.R. Tolkien, envolvendo, na(s) sua(s) estrutura(s) uma demanda no interior de «caves», «bosques», «cavernas» e o confronto com elfos, dragões e fadas, pela conquista de «tesouros». É o caso da aventura híbrida textual/gráfica *Hobbit* (Melbourne, 1984). Um dos pontos altos de desenvolvimento deste género de aventuras será, sem dúvida o jogo *Myst* (Cyan, 1993), que marcará como que um novo paradigma lúdico, tentando-se diferenciar dos jogos existentes até aí, precisamente, como é dito no próprio jogo, pelo uso excessivo de violência e de mortes⁷. Contudo, este género, bem como a sua designação, também é passível de alguma discussão crítica quando aplicada aos jogos em ambientes virtuais.⁸

Ora, é a partir da consciência do papel, cada vez maior, que os jogos em ambientes virtuais vão desempenhando na nossa cultura (e, em especial, na cultura popular, alterando, pela positiva ou negativa, o(s) modo(s) de relação do Homem consigo próprio, com o Mundo e com os outros homens⁹), nas suas diversas dimensões, constituindo-se como uma «joystick nation»¹⁰, que tornou urgente este tal interesse científico pela Ludologia por parte da(s) Academia(s). Esta necessidade de olhar para o universo dos jogos não como «mero entretenimento» e «coisa de crianças»¹¹, afastado do universo essencial da nossa cultura contemporânea e da nossa *Weltanschauung*, caracterizador, a todos os níveis e qualquer que seja o ponto de vista com que o olhemos, do nosso *ZeitGeist*, tornou-se ainda mais urgente com a consciência da alteração de paradigma de uma «cultura de texto» para uma «cultura de imagem»/cultura visual», associada à noção de «cultura híbrida» e de «linguagem dos novos média» [Manovich 2001],

⁷ *Myst é real e, tal como na vida real, não se morre a cada cinco minutos. De facto, você provavelmente não pretende, de todo, morrer. A chave de Myst é perder-se nesta exploração virtual fantástica e agir e reagir como se estivesse realmente lá.* Assim é descrita a essência do jogo!

⁸ Sobre tudo isto e para «uma breve história do género», ver Aarseth, 2005: 119 e sgs.

⁹ Refiram-se os trabalhos, por exemplo, em termos psicológicos, mas também sobre as implicações sociais e filosóficas do «jogar» e da cultura computacional, de Sherry Turkle [Turkle 1989; e Turkle, 1997], não esquecendo, nesta ideia de «histórias para interagir», o livro de Brenda Laurel, [Laurel 1991]; assim como, noutra linha argumentativa, mas dentro da problemática da cultura ludológica e das mutações tecnológicas, os trabalhos de Janet Murray (sobretudo Murray 1997); e, sobre o problema dos géneros, o editado por Cassell e Jenkins 1998.

¹⁰ Título do livro, ainda num registo jornalístico e pouco ou nada sistemático, de J.C. Herz, [Herz 1997]. Outro a referir nesta linha será o de Steven Poole [Poole 2000].

¹¹ Já Eugen Fink chamou a atenção para o conceito de «jogo» como objecto de reflexão filosófica [Fink 1966: sobretudo pp. 7-18].

aquilo que Bolter e Grusin designam por «remediação» [Bolter e Grusin 1999]. No entanto, enquanto campo científico de investigação cultural e comunicacional, combinando e conjugando o estético e o social de forma «híbrida» e de um modo «integrado» que os antigos média como o teatro, o cinema e os romances literários nunca conseguiram (veja-se, por exemplo, as dimensões estéticas e sociais, por exemplo, de jogos (tipo multi-jogador) como o *Quake Arena* ou o *Ultima Online* em que está bem presente, nomeadamente, uma nova estrutura de audiência, quer em termos de «massa» quer da própria «recepção», nalguns aspectos, apenas comparável à invenção do «protagonista-dialogante» (**exárchein**), por parte de Téspio, isto é, do coro nas tragédias clássicas¹²) [Teixeira 1992], quais as fronteiras entre a Ludologia e, por exemplo, os Estudos Literários e os Estudos Fílmicos?¹³ Será possível um qualquer ponto de contacto e intersecção ou tratam-se de estudos separados e autónomos? E quanto à sua (possível) relação com os *Media Studies*?

Pensamos ter assim ficado clara a importância desse tal texto de Espen Aarseth, não sendo despidendo acrescentar tratar-se de um editorial da primeira revista electrónica (académica) sobre *game studies*, isto é, em que os jogos em ambientes virtuais são abordados de modo (científico) sério, como objecto de reflexão, ou seja como passíveis de se constituírem como campo cultural de análise, tendo também sido nesse ano que se realizou a primeira conferência académica internacional sobre este tema, em Copenhaga, o que só vem reforçar a importância deste marco e de 2001 como o início desta «Odisseia», não apenas no «espaço», mas na investigação!

4. Um programa de investigação

Enquanto campo científico de investigação, a Ludologia necessita de definir, quer o seu programa de investigação quer o seu enquadramento metodológico, diferenciado das perspectivas adoptadas por outras áreas do saber. Como refere Frasca [Frasca, 1998], será preciso delimitar os campos, por exemplo, entre «ludologia» e «narratologia» [Teixeira 2007a; Teixeira 2007b], nomeadamente, por via da diferenciação conceptual entre «simulação» e «representação» [Teixeira 2004a; Teixeira 2007a; Teixeira 2007b; Aarseth 2005; Frasca 1998; Frasca 2001; Frasca 2003a; Frasca 2003b; King & Krzywinska 2006; Myers 1991; Myers 1992a; Myers 1992b; Myers 2003; Myers 2004; Myers 2006], não negando os seus eventuais pontos de contacto mas, sobretudo, salientando as suas diferenças essenciais e as suas dinâmicas próprias [Frasca, 2003a; Frasca 2003b], por exemplo, delimitando o que há de «lúdico» nas narrativas (tal como são concebidas classicamente) e o que há, em certos casos, de

¹² Daí que estes protagonistas sejam designados de «téspios» («théos»+«èspos»=«que fala segundo os deuses»), isto é, de actores. Aliás, curiosamente, uma das funções fundamentais deste coro era o de dividir a peça naquilo que hoje designamos de «actos».

¹³ Ver, por exemplo, Eskelinen (2001) e Eskelinen (2004) e Juul (1999).

«narrativo» no «jogo»¹⁴. Isto implica, evidentemente, em termos de pressuposto, um ponto de vista criticista a respeito, quer do «panludismo» cultural, quer do «pan-narrativismo».

Assim, diríamos que os ludólogos serão todos aqueles investigadores para quem os mecanismos lúdicos estão para além da mera análise da estrutura narratológica, por exemplo, concebendo o videogame na sua «ergodicidade» (termo que fazemos derivar da noção de «ergódico» proposto por Espen Aarseth [Aarseth, 2005]), isto é, na sua base onto-fenomenológica, o que será o mesmo que dizer, na sua «jogabilidade», «regras» e «cenário de jogo» (e temos assim o «programa de investigação»). A «jogabilidade» definirá as «acções», «estratégias» e motivos dos jogadores; as «regras» (incluindo as de simulação), definirão a «estrutura do jogo»; por fim, o «cenário de jogo», o conteúdo ficcional, a concepção topológica, texturas, etc. Assim, a Ludologia terá por objecto a compreensão dos mecanismos estruturais, gnoseológicos e fenoménicos (quer de simulação quer de representação) [Teixeira 2007a; Teixeira 2007b; Aarseth 2004; Bogost 2006; King & Krzywinska 2006; Myers 1992a; 1999a; Myers 1999b], bem como os elementos lúdicos — em particular, as suas regras —, preocupando-se em construir as genealogias, tipologias e modelos presentes nos jogos, sobretudo, por relação com a consciência do sujeito lúdico, pois, a limite, nunca nos deveríamos esquecer que é sempre o Homem que é «extensão do homem», sendo o computador uma extensão orgânica da nossa Consciência (por mais artificial que a inteligência seja, ela é sempre humana)!! Neste sentido, apenas (e já não é pouco!) teremos de estar de sobreaviso para verificar se a teoria elaborada nos diz algo de novo sobre o(s) jogo(s) ou se, outrossim, apenas serve para se auto-validar.

Chegados aqui, diríamos existirem diversas abordagens possíveis do fenómeno ludológico, entre as quais destacaríamos as que consideramos principais:

A Filosófica (Fenomenologia, Hermenêutica, Estética, etc.); a Histórica (história dos jogos, história das tecnologias lúdicas, história das narrativas, etc.); a Cultural (cultura de massas, cibercultura e cultura digital, *cultural Studies*, estudos de género, etc.); a das Ciências da Comunicação (teoria da comunicação, Estudos Comparativos dos Média, Genealogia dos Média, Cibertextualidade, Semiótica, etc.); a Sociológica (Estudo social dos jogos, *Media Studies*, etc.); e a Psicológica (estudos comportamentais, cognitivos, arquetipais, etc.).

Por outro lado, segundo o enquadramento curricular proposto pela IGDA-International Game Developers Association [www.igda.org/academia], o programa de investigação ludológico divide-se nos seguintes pontos: 1) Crítica, análise e história do jogo; 2) jogo e sociedade; 3) narração, escrita e guionismo interactivo; 4) sistemas e concepções de jogo; 5)

competências, técnicas, programação e algoritmos; 6) Design visual; 7) Design áudio; 8) comércio de jogos; e, finalmente, 9) Gestão de pessoal e de processos. Cada um destes tópicos desdobra-se em mais uma ou duas páginas de subgrupos/subáreas e disciplinas. Ora, com tal variedade e disparidade, como fundar uma única área de investigação e de estudo? Por exemplo, qual é o interesse que desperta para um investigador preocupado com o carácter aditivo (ou não) da violência dos/nos jogos, a procura do melhor algoritmo (e vice-versa, eventualmente)? Por certo, as suas metodologias de análise não se sobrepõem... Foi isto que levou à procura de outros programas de investigação¹⁵ partindo, por exemplo, de outros tantos enquadramentos metodológicos. É o caso da proposta de Lars Konzac a respeito do modo de analisar os jogos em ambientes virtuais [Konzac, 2002]. Segundo ele,

[há] sete camadas diferentes no jogo de computador: hardware, código de programa, funcionalidade, jogabilidade, sentido, referencialidade e sócio-cultura. Cada uma destas camadas poderá ser analisada individualmente, mas uma análise completa de qualquer jogo de computador deve ser feita a partir de todos os ângulos. Assim, estaremos a analisar as perspectivas técnicas, estéticas e sócio-culturais.

Konzac aplica esta sua metodologia à análise de *Soul Calibur* (1999). Como sempre, esta sua proposta possui algumas vantagens e outras tantas limitações¹⁶, sendo de salientar, em termos de vantagens, o tratar-se mais de um modelo teórico do que de um método com fórmulas prontas a aplicar; e de limitações, 1) o de tratar todas as camadas em termos de paridade, 2) o facto de nem todos os jogos permitirem análises de todas as camadas e, 3) o facto do acto de jogar ser, como deixámos antever acima, mais importante que o *hardware* e, mesmo, em muitos casos, que a referencialidade.

5. Conclusão

Em termos sistemáticos e finais, diríamos, apenas mais o seguinte: Por um lado, a Ludologia, enquanto fenómeno essencial à compreensão da cultura contemporânea (e simulação), é algo de urgente constituir no interior das Ciências da Comunicação a partir de contornos interdisciplinares, nomeadamente, na convergência (híbrida) dos (Novos) Média. Por outro, e em consequência de tudo o que temos vindo a defender [Teixeira 2003a; Teixeira 2003b; Teixeira 2003c; Teixeira 2004a; Teixeira 2004b; Teixeira 2005; Teixeira 2007a; Teixeira 2007b], a sua possibilidade enquanto disciplina emergente terá de

¹⁴ Sobre este ponto, ver Ryan 2001, sobretudo sobre «o texto como mundo» versus o «texto como jogo»: 175-203; e Teixeira 2007.

¹⁵ Ver, por exemplo, Pearce 2003; Pearce 2004; Zimmerman 2004a; e Zimmerman 2004b.

¹⁶ Sobre este ponto e seus desenvolvimentos, ver Aarseth, O jogo da investigação: Abordagens metodológicas à análise de jogos, in Teixeira, 2003: 9-23.

levar em consideração, quer o objecto de estudo, quer a(s) metodologia(s), quer a hermenêutica que melhor se lhe adaptem às suas especificidades pois, por exemplo, aqui estamos perante a necessidade do que designaríamos por hermenêutica dinâmica, diferente das que se aplicam ao objecto literário e/ou fílmico. É que, para além das capacidades analíticas, a análise ludológica exige do hermeneuta capacidades **performativas retroactivas directas do sistema**, isto devido ao facto da compreensão de um jogo passar, necessariamente, pelo jogá-lo (nível onto-representativo) e percepcioná-lo segundo parâmetros específicos (um jogo, mais que um «objecto», é um «processo» que remete para estruturas da nossa própria consciência, individual quanto cultural¹⁷). Será porventura neste ponto, e pela sua incompreensão, que muitos criticam os (vídeo)jogos sem nunca terem pegado (nem experienciado) num... *gamepad* (qualquer que ele seja), isto é, apenas com a experiência de os ‘ver de fora’! Ora, tal é decisivamente, no mínimo, limitativo da elaboração de um conhecimento aprofundado (e exacto) desse objecto e campo de experiência, o qual, evidentemente, terá de levar em consideração os dois planos de análise e de observação, ‘interior’ e ‘exterior’ e até mesmo, na maioria dos casos, quer de consolas diferentes quer de Médias diferentes, pois, apesar de, por vezes, poder não parecer ao senso comum, é diferente jogar-se um mesmo jogo numa determinada consola ou num computador, para já não dizer, nalguns casos, em consolas diferentes ou, mesmo, evidentemente, num telemóvel (celular). Ou seja, a experiência de/do jogo altera-se consoante o Média em que se realiza. Caberá à Ludologia/Game Studies (nas suas várias vertentes fenomenológicas e disciplinares) a tarefa, não só de alertar para estes factos, desmistificando muitos dos erros que por aí existem, como, igualmente, construir e desenvolver as ferramentas adequadas a um conhecimento aprofundado e científica e academicamente sustentado desta nova realidade da cultura de massas e de simulação, passando, nomeadamente, quer por esta nossa breve introdução, quer por uma interrogação, por exemplo, sobre as relações entre o humano e o maquínico, o papel dos videojogos para a educação (e sem qualquer preconceito em relação a eles!), etc. Aqui, quisemos apenas deixar uma breve reflexão introdutória a quem pretender acercar-se deste novo campo (científico) de saber, elaborando uma breve resenha e revisão bibliográfica das principais correntes teóricas (e dos seus maiores representantes), desde as suas origens

¹⁷ Como muito bem refere McLuhan, «um jogo é uma máquina que apenas pode funcionar quando os jogadores consentem ser marionetas por um instante. Para o homem individualista Ocidental, boa parte deste ‘ajustamento’ à sociedade toma o aspecto de uma submissão pessoal às exigências colectivas. Os nossos jogos auxiliam-nos tanto ensinando-nos este tipo de ajustamento, quanto proporcionando-nos uma sua forma de alívio», McLuhan 1995: 238 [«Games: The extension of Man»]. Cf Eskelinen 2001.

(não digitais). Esperamos, deste modo, contribuir para uma breve introdução à disciplina e às suas (possíveis) metodologias (críticas).

Referências

- AARSETH, Espen, 2005, *Cibertexto: Perspectivas sobre literatura ergódica*, (orig.:1997), trad. Maria Leonor Telles e José A. Mourão e revisão científica de Luís Filipe B. Teixeira, Lisboa, Pedra de Roseta
- AARSETH, Espen, 2004, Genre trouble: Narrativism and the art of simulation, in Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan; *First Person: New media as story, performance, and game*, Cambridge, Massachusetts, London, England, MIT Press, 45-54
- AARSETH, Espen 2001, Computer Games Studies: Year One, in *Gamestudies: the international journal of computer game research*, nº 1, Julho, Editorial (www.gamestudies.org/0101/editorial.html)
- AARSETH, Espen 1994, Nonlinearity and literary theory, in George Landow (ed.), *Hyper/Text/Theory*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 51-86.
- BERGER, Arthur Asa, 2002, *Videogames: A popular culture phenomenon*, New Brunswick (USA) and London (UK), Translation Publishers,.
- BOGOST, Ian, 2006, *Unit Operations: An approach to videogame criticism*, Cambridge, Mit Press
- BOLTER Jay David E GRUSIN, Richard, 1999, *Remediation: Understanding new media*, Cambridge, MIT Press
- CASELL, Justine e JENKINS, Henry (eds.), 1998, *From Barbie to Mortal Combat: Gender and computer games*, Cambridge, MIT Press
- ESKELINEN, Markku, 2004, Towards computer game studies. Introduction: Ludology and narratology (www.electronicbookreview.com/v3/servlet/ebrev?essay_id=eskelinen&command=view_essay)
- ESKELINEN, Markku, 2001, The gaming situation, in *Gamestudies: the international journal of computer game research*, nº1, Julho www.gamestudies.org/0101/eskelinen
- FINK, Eugen, 1966, *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Minuit (orig. 1960)
- FRASCA, Gonzalo, 2003a, Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place» (http://ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf)
- FRASCA, Gonzalo, 2003b, Simulation versus narrative: Introduction to ludology, in Mark J.P. Wolf and Bernard Perron, *Video/Game/Theory*, Routledge, 221-235 (http://ludology.org/articles/VGT_final.pdf)
- FRASCA, Gonzalo, 2001, Videogames of the oppressed – videogames as a mean for critical thinking and debate (www.ludology.org/articles/thesis/)

- FRASCA, Gonzalo, 1998, Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative, *Parnasso* 3, Helsinquia, 365-371 (www.ludology.org/articles/ludology.htm)
- HERZ, J.C., 1997, *Joystick nation: How videogames ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds*, London, Little Brown and Company,
- KING, Geoff & KRZYWINSKA, Tanya, 2006, *Tom Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Context*, NY, I.B. Tauris
- KONZAC, Lars, 2002, *Computer Game Criticism: A Method for computer game analysis*, 89 <http://imv.au.dk/~konzack/tampere2002.pdf>
- LAUREL, Brenda, 1991, *Computer as theatre*, London, Addison Wesley (6th ed. 1998)
- JUUL, Jesper, 2000, What computer games can and can't do, paper presented at the Digital Arts and Culture, Bergen, August, 2-4 www.jesperjuul.dk/text/wcgacad.html
- JUUL, Jesper, 1999, *A clash between game and narrative*, M.A. thesis, University of Copenhagen, Denmark (www.jesperjuul.dk/thesis)
- MANOVICH, Lev, 2001, *The language of new media*, Cambridge, MIT Press
- MAYRA, Frans 2006, A moment in the life of a generation, in *Games and Culture*, Volume 1, Number 1, January
- MCLUHAN, Marshall, *Understanding de Media*, London, 1995 [Games: The extension of Man: 234-245]
- MURRAY, Janet, 1997, *Hamlet on holodeck: The future of narrative in cyberspace*, Cambridge, MIT Press
- MYERS, David, 2006, Signs, Symbols, Games, and Play, *Games and Cultures*, vol. 1, number 1, Jan.: 47-51
- MYERS, David, 2005, The aesthetics of anti-aesthetics, in R.Klevjer (ed.), *Aesthetics of Play*, Conference Proceedings (online), Bergen, Norway, University of Bergen
- MYERS, David, 2004, The anti-poetic: Interactivity, immersion, and other semiotic functions of digital play, in A. Clarke (ed.), *COSIGN2004*
- MYERS, David, 2003, *The nature of computer games: Play as semiosis*, www.loyno.edu/%7Edmyers/pdf_temp/
- MYERS, David, 1999a, Simulation, gaming, and the simulative, *Simulation & Gaming*, 30: 482-489
- MYERS, David, 1999b, Simulation as Play: A semiotic analysis, *Simulation & Gaming*, 30: 147-162
- MYERS, David, 1992a, Simulating the Self, *Play & Culture*, 5: 420-440
- MYERS, David, 1992b, Time, symbol manipulation, and computer games, *Play & Culture*, 5: 441-457;
- MYERS, David, 1991, Computer Game Semiotics, *Play & Culture*, 4: 334-345
- MYERS, David, 1990, Computer Game genres, *Play & Culture*, 3: 286-301
- PEARCE, Celia, 2004, Towards a game theory of game, in Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan; *First Person: New media as story, performance, and game*, Cambridge, Massachusetts, London, England, MIT Press, 143-153.
- PEARCE, Celia, 2003, Into the labyrinth: Defining games research, in *The Ivory Tower* www.igda.org/columns/ivorytower/ivory_may03.php
- PIAGET, Jean, 1945, *La formation du symbole chez l'enfant*, Paris, Neuchâtel, Delachaux et Nistlé
- POOLE, Steven, 2000, *Trigger happy: the inner life of videogames*, London, Fourth Estate
- RAESSENS, J. and Goldstein, 2005, J., *Handbook of computer game studies*, Cambridge, Massachusetts, London, England, MIT Press
- RYAN, Marie-Laure, 2003, On defining narrative media, in *Image & Narrative*, Online magazine of the visual narrative, February www.imageandnarrative.be/mediumtheory/marielauryan.htm
- RYAN, Marie-Laure, 2001, *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity and electronic media*, Baltimore, Johns Hopkins University Press
- SUTTON-SMITH, Brian, 2001 (orig. de 1997), *The ambiguity of play*, Cambridge, Mass., Harvard University Press
- TEIXEIRA, Luís Filipe B., 2007a, (VÍDEO)Game Phenomenology: Game instinct vs games of the imaginary or *prolegomena* to a (quest) simulating theory (no prelo)
- TEIXEIRA, Luís Filipe B., 2007b, Simulação ergódica vs Ficção narrativa, in Revista *Caleidoscópio* Lisboa, Edições Universitárias Lusófonas (no prelo)
- TEIXEIRA, Luís Filipe B., 2005, Comunicação e Ludicidade, texto de apresentação da mesa temática sobre «Comunicação e Ludicidade» (em co-autoria com Conceição Lopes) do 4^o Congresso da SOPCOM- Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação: Repensar os Média: Novos contextos da Comunicação e da Informação (Univ. de Aveiro, Out. 2005) www.luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=3&ensaio=12
- TEIXEIRA, Luís Filipe B., 2004a, *Hermes ou a experiência da mediação (Comunicação, Cultura e Tecnologias)*, Lisboa, Pedra de Roseta, (sobretudo, capítulo IV: «Prolegómenos a uma teoria ludológica», 155-192)
- TEIXEIRA, Luís Filipe B., 2004b, Ludologia (jogo #1/nível #2) Em torno da fenomenologia do jogo cerimonial: Do lúdico categoria operatória do sagrado, in *Caleidoscópio* n° 4, sobre *Cultura de jogos*, 2004 (reedição em *Hermes ou a Experiência da Mediação (Comunicação, Cultura e Tecnologias)*, Lisboa, Pedra de Roseta, 2004, 187-192) www.luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=3&ensaio=24

TEIXEIRA, Luís Filipe B., 2003a, Ludologia.(Jogo #1/Nível #1):Do instinto de jogo aos jogos do imaginário» in *Comunicação e Sociedade*, Universidade do Minho,2003, pp.163-179. (reedição em *Hermes ou a Experiência da Mediação (Comunicação, Cultura e Tecnologias)*, Lisboa, Pedra de Roseta, 2004, 157-174)
www.luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=3&ensaio=13

TEIXEIRA, Luís Filipe B., 2003b, Ludologia (Jogo #2/Nível #1).Retrato do Mesmo (Homem) enquanto Outro:Breves notas sobre (ciber)simulações lúdicas, in www.ciberscopio.net (secção cibersimulação), Coimbra capital da cultura, Out. de 2003 (reed. em *Hermes ou a Experiência da Mediação (Comunicação, Cultura e Tecnologias)*, Lisboa, Pedra de Roseta,2004,175-185)
www.luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=3&ensaio=14

TEIXEIRA, Luís Filipe B., (org.), 2003c, *Cultura de jogos*, revista *Caleidoscópio*, nº 4, Lisboa, Edições Universitárias Lusófonas

TEIXEIRA, Luís Filipe B., 1992, *O nascimento do Homem em Pessoa:A heteronímia como jogo da demiurgia divina*, Lisboa, Cosmos, sobretudo 59-64

TURKLE, Sherry,1989,*O Segundo Eu:Os computadores eo espírito humano*, Lisboa, Presença, (orig. 1984)

TURKLE, Sherry, 1997, *A vida no ecrã:A identidade na Era da internet*, Lisboa, Relógio d'Água, (orig. 1995)

WARDRIP-FRUIN, Noah and HARRIGAN, Pat (ed.) 2004, *First Person:New media as Story, Performance and game*, Cambridge, MIT Press

ZIMMERMAN, Eric, 2004a, Narrative, Interactivity, Play and games:Four naughty concepts in need discipline, in Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan; *First Person:New media as story, performance, and game*, Cambridge, Massachusetts, London, England, MIT Press, 154-164

ZIMMERMANN, Eric and SALEN, Katie, 2004b, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press