

Em Busca dos Ludemas Perdidos

Cristiano Max Pereira Pinheiro

Marsal Ávila Alves Branco

Centro Universitário Feevale, Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, Brasil

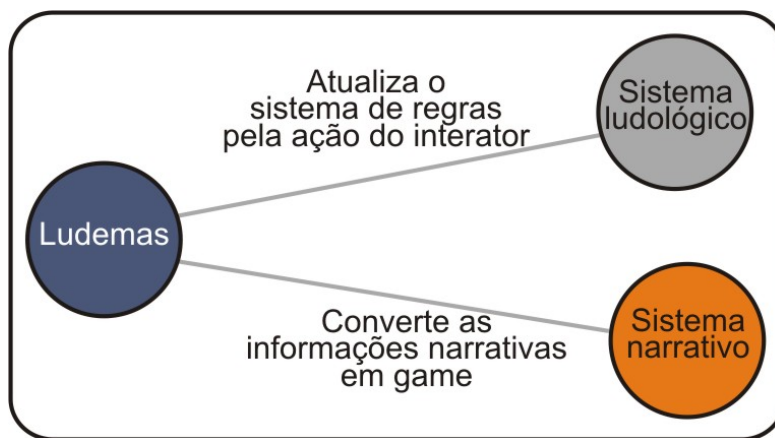


Figura 1: Esquema de representação dos Ludemas.

Resumo

Busca-se propôr que os jogos eletrônicos são discursos que não podem ser totalmente identificados apenas a partir de sua configuração enquanto desafio ludológico e tampouco apenas através de suas características narrativas, mas que varia constantemente entre esses aspectos. Para isso, apresenta-se o conceito de Ludema, que é uma ponte que transforma as informações fornecidas tanto pelos sistemas ludológico e narrativo em ação do interator dentro do ambiente de jogo.

Palavras-chave: ludema, *game-studies*, ludologia, narratologia.

Contato dos autores:

{maxrs,marsal}@feevale.br

1. Introdução

“Are games texts? The best reason I can think of why one would ask such a crude question is because one is a literary or semiotic theorist and wants to believe in the relevance of one’s training.” [AARSETH, 2004]

Nos últimos meses a mídia têm dado bastante espaço e atenção para o fenômeno de *Second Life*. As características do produto, as apreensões e usos que seus usuários fazem do ambiente, as possibilidades comerciais, de relacionamento interpessoal, a presença de tribos e grupos de todas as motivações políticas, o modelo econômico por trás deste mundo o transformaram em um fenômeno extremamente sedutor para o público, para a imprensa e também para a academia. Entre as questões interessantes que suscita, notamos como muitos usuários, jornalistas e teóricos evitam referir-se a *Second Life* como um *game*.

Justificativas existem para que se desconfie de *SL* como jogo, e algumas delas são boas: a falta de objetivos definidos; as possibilidades de trabalho remunerado dentro do ambiente; as estratégias de marketing e publicidade que respondem a interesses de grandes empresas, governos, grupos e indivíduos; o uso do ambiente virtual para encontros e negócios que extrapolam os limites do digital, etc. Em função deste último, especialmente, é razoável dizer - porque há uma tradição que diz que negócios e jogos são, metáforas a parte, coisas diferentes - que *Second Life* não é um jogo.

E no entanto, em um passear a esmo nas cidades do ambiente, o interator vê-se a frente de inúmeras possibilidades que podem ser desempenhadas pelo seu avatar e que dependem, para obter sucesso, de sua vontade e dedicação em moldes muito similares aos de um jogo *normal*. Descobre, por exemplo, que em determinada praia, uma prostituta famosa exige um apartamento como pagamento por seus serviços. Desejando conhecer o serviço, e não tendo o apartamento, o interator dedica seu tempo e o de seu avatar para obter o dinheiro necessário para comprá-lo e, para consegui-lo, vai realizar uma série de ações que reverterão em dinheiro: criar modelos de roupas, casas e avatares para outros jogadores, servir de guia para novos jogadores, conduzindo-os em lugares que não conhecem, trabalhar em um bar, etc. De qualquer forma, empreende o que no linguajar *gamer* entende-se como *quest*: realiza uma série de ações que culmina na obtenção de um prêmio. Neste caso, transar.

Corporações comerciais, governos e instituições educacionais a parte, o que se passa com este interator dificilmente pode ser encarado como outra coisa que não um *game*. A maior parte dos interatores de *Second*

Life não se conecta ao sistema para trabalhar na filial virtual de sua empresa, ou está buscando oportunidades de negócios para reforçar sua receita, mas busca por entretenimento. Comprar apartamentos virtuais, por exemplo. E parece razoável supor que o tipo de entretenimento que *SL* proporciona, nestes casos, têm a natureza de um jogo. Até que alguém lembre que é difícil considerar *Second Life* um jogo quando dentro dele acontece o pré-lançamento mundial de um produto e que o mercado de ações responde a isso, como acontece crescentemente. Entre os dois exemplos, coisas muito diferentes estão acontecendo.

Ora, nosso objetivo aqui não é discutir se *Second Life* é ou não é um jogo (sequer é discutir *Second Life*), mas usá-lo como um exemplo radical de que coisas diversas podem acontecer dentro de um sistema desse tipo; que o discurso ali gerado responde a diversas funções diferentes e que este tipo de sistema faz parte do universo dos *games*. Reconhecer que o discurso de *GTA*, de *World of Warcraft*, de *Need For Speed* e de tantos outros jogos (esses sim, mais tradicionais), abriga, em determinados momentos, funções totalmente diversas entre si. Algumas que respondem a objetivos ludológicos, narrativos, frutivos, etc.

Propomos que não se pode tratar de forma tão homogênea (sem perdas consideráveis) discursos que respondem a objetivos tão diversos quanto os objetivos de seus usuários: entretenimento, sociabilidade, aprendizado, negócios, etc. É como considerar o computador uma mídia sem analisar o contexto de seu uso: acessar a internet, participar de grupos, escrever textos, jogar paciência ou renderizar imagens.

Nossa idéia é contornar a questão *é ou não é game*. E colocar a análise em função de um discurso que apresenta, em determinados momentos, características que atribuímos com relativa facilidade aos *games* e em outros não. Os jogos eletrônicos como um discurso que só em momentos específicos se configura como desafio ou como quebra-cabeça, mas que em outros têm características diversas: narrativas, por exemplo. Defender que um *game* não se manifesta no discurso apenas como sistema de regras e nem somente a partir de seus aspectos narrativos, mas que pode variar constantemente entre esses aspectos. E que para analisar os jogos digitais, precisamos reconhecer esses fragmentos heterogêneos não só quanto ao uso de diferentes linguagens, mas quanto à natureza e objetivos que perseguem. O discurso dos *games* não responde apenas a um sistema de regras (*ludus*), mas também um sistema narrativo e o que ocorre ali é uma constante troca entre estes. Têm uma natureza dinâmica, que será narrativa em determinado momento, será ludológica em outro e em outras vezes, vai operar nos dois níveis.

Para reconhecer essa heterogeneidade é preciso que possamos identificar em que momentos específicos do discurso acontece a mudança qualitativa que

transforma o que é da narrativa em desafio ludológico (e vice-versa) e como ambos os sistemas funcionam e se relacionam. O momento em que ocorre a transição entre *história sendo contada* para *jogo sendo jogado*.

E, no entanto, sem querer abordar uma posição *a priori* se é ou não um jogo, características dos *games* atravessam muitos aspectos de seu discurso. A interface, a linguagem utilizada, a estética, a espacialidade, a tecnologia, as características de acesso, as dinâmicas de uso, etc. Boa parte dos *gamers* de *mmos*¹, soltos no espaço de *Second Life*, se sentirão a vontade com a interface e para explorar as possibilidades que aquele mundo oferece. Sendo ou não um game, *SL* parece um jogo em quase tudo o que mostra ao usuário em seu discurso.

2. Ludemas

O discurso dos *games* apresenta uma estrutura peculiar que ultrapassa as habilidades mínimas necessárias da literatura tradicional. Aos jogadores não bastam apenas ler e interpretar o que foi escrito, mas decidir o que fazer e agir em conformidade com essa decisão. Este agir, que justifica para Aarseth o nome literatura ergódica (1997) e que para Murray é a base do conceito de Cyberdrama (2004) é o que difere literatura e games.

Similaridades a parte, entre ludólogos (dos quais Aarseth é um dos representantes) e os narratólogos (representados aqui por Murray), ambas as correntes tiram dessa estrutura conclusões metodológicas diversas: para os primeiros, a introdução desse *agir* destrói as regras impostas pela literatura e invalida as teorias narrativas como caminho teórico interessante para analisar os *games*. Nesse caso, arrisca-se a perda do *core* do jogo, aquilo que faz do jogo um jogo; para os outros, é um desperdício não usar teorias e categorias já trabalhadas pela literatura e pelo cinema - como por exemplo as da narrativa (tempo, personagem, *plot*, etc) -, e fazer uma tábula rasa disso, quando muitas de suas características permanecem, de fato, ali.

Dentro desse cenário, o maior problema é o que parece ser a corrida por um conceito-chave que abriria as portas dos segredos dos *games*. Um conceito a partir do qual essa mídia revelaria seus segredos e - esse o problema - exclui os outros de seus papéis dentro de um jogo. Esse conceito ontológico, no entanto, constitui um reducionismo que pode comprometer seu entendimento. Interatividade, espacialidade, simulação, narrativa - respectivamente palavras-chave nos *game studies* - não podem ser considerados isoladamente, sob pena de obter-se uma visão demasiado estreita do universo dos jogos e pelo equívoco que incorre-se ao aplicar a mesma metodologia sobre jogos cujas estratégias comunicativo-discursivas diferem entre si (*GTA* x *Super Mário*, por exemplo). E, principalmente,

¹ *Massive Multiplayer On-line Games*.

porque os discursos dos *games* tem funções diversas que ocorrem simultaneamente: concentrar-se na interatividade em Final Fantasy XII revela muito do jogo, mas não o mesmo, certamente, que revelaria uma análise de sua narrativa, ou de sua espacialidade. E, no entanto, tudo está acontecendo ao mesmo tempo ali. Algumas vezes, teremos funções claramente ludológicas, enquanto outras serão narrativas. E que não se excluem, mas pelo contrário são partes importantes do que qualquer *gamer* considera jogo.

O esforço deste artigo é reconhecer a existência do que estamos chamando *ludemas*, que ocorrem quando o interator, entre muitas possibilidades, atualiza uma ação. É a forma como o interator acessa informações do sistema ludológico e transforma em game as informações fornecidas pelo sistema narrativo. O ludema é a unidade mínima do jogo, ponte entre a ação do interator e o resgate das regras do sistema ludológico (atualiza os desafios que até então existem apenas em potência) e do sistema narrativo, do qual converte as informações e transforma em experiência de jogo. É a presença dos ludemas que garante a existência de um jogo.

Os ludemas, como os entendemos (atualização de uma possibilidade pela ação do interator), revelam que função, em determinado momento, está sendo executada pelo discurso. E conforme a natureza dessa função, permitem resgatar conceitos caros como os apresentados tanto por ludólogos quanto por narratólogos sem a necessária exclusão de uns e outros, porque os entende enquanto funções. Convertendo interatividade, simulação, espacialidade, narrativa e outros não mais em sistemas rígidos que subordinam todos os demais aspectos dos *games*, mas como integrantes de um discurso híbrido em sua natureza. A idéia por trás dos ludemas, como unidades básicas de jogo, é solapar a dicotomização entre narrativa e sistema ludológico, constituindo-se, pelo contrário, um conceito *ponte* que relaciona a ação do *gamer* com essas funções.

Sob um primeiro olhar podemos identificar algumas categorias gerais de ludemas. São eles: ludemas básicos (interface); específicos (interface); de performance física (interface x tecnologia); de performance cognitiva e descritiva. A primeira delas é composta quando o interator ativa as ações básicas pré-determinadas para a personagem do jogo. Pular, atacar, correr, por exemplo, serão algumas destas ações para a maior parte dos jogos. São ações que permitem o mínimo de controle necessário do avatar. Se este avatar é um veículo, estas ações podem ser acelerar, freiar, ir para os lados, dar ré, etc. Em jogos como *Indigo Prophecy* e *Forbidden Siren* (Playstation 2) que trabalham com múltiplos personagens com habilidades - e, portanto ações - diferentes, os ludemas básicos serão aqueles que são comuns a todos eles.



Figura 2: Perfil de um dos 10 personagens que deve ser controlado no jogo *Forbidden Siren*.

Mas devemos considerar que ao longo de um *game*, o jogador pode trocar seu personagem primário, adicionar apetrechos, inserí-los em veículos, armas, roupas, etc, condicionando novas habilidades ou movimentos. Neste caso, temos ludemas, mais complexos, que são incorporados aos primeiros, e se tornam parte de uma estrutura mais refinada que exige - devido a uma contingência de espaço e tempo - ações que demandam diferentes articulações sobre os ludemas básicos. Em determinado momento, não basta que o jogador apenas pule, mas coordene isso com outra ação para que possa superar o obstáculo.

A atualização de ações de um personagem, dispositivo ou veículo que extrapolam os ludemas básicos, chamamos ludemas específicos. Ou seja, aqueles que compõem habilidades únicas de um personagem, que não são compartilhadas por outros personagens. No jogo *The Lost Vikings* (1993, Silicon & Synapse) o jogador deve controlar três personagens com habilidades específicas: Baleog, que usa uma espada para matar inimigos e arco e flecha para atingir objetos fora do alcance; Erik, que pode correr e pular e Olaf que pode empurrar objetos pesados e usar seu escudo como plataforma para ajudar Erik a pular mais alto. Cada ação que utiliza características próprias de um dos personagens são ludemas específicos. Os ludemas básicos, no caso deste jogo, são aqueles comuns a todos os personagens: andar, acionar os interruptores do cenário, carregar objetos e interagir com itens adicionados nas suas mochilas.

Dentro do jogo, é possível que o jogador encontre maneiras diferentes para resolver os mesmos conflitos, gerando a possibilidade de uma sensação narrativa única dentro de sua jornada.



Figura 3: Olaf parando um inimigo com escudo e esperando por Baleog para matá-lo.

Mas nem todos os ludemas são compostos pela atualização das ações básicas ou por diferentes articulações sobre essas. Em *God of War* temos um exemplo típico de outro ludema muito comum nos jogos digitais.

Durante uma batalha, o herói Kratos vê-se a frente de um desafio de passagem de nível. É preciso que mate um inimigo e, para isso, dispõe de todo arsenal de ações que os ludemas básicos e específicos possibilitam que o interator acesse: ataque de espadas, de correntes, pular, girar, uso de itens do cenário, correr, etc. Para além disso, no entanto, em alguns momentos surgem ícones na parte superior da tela e permanecem lá por frações de segundo. Se o interator, durante o tempo em que estão visíveis, conseguir pressionar os botões correspondentes do joystick, verá Kratos começar uma série de movimentos pré-estabelecidos que não são acessados por outros ludemas. Se o interator consegue pressionar os botões certos (ele não tem como antecipá-los) repetidas vezes, ficará assistindo Kratos fazer movimentos incríveis, com tomadas de câmera específicas, quase como se fosse uma *cutscene*, mas que exige dele muita atenção para continuar identificando os ícones e pressionando a tempo os controles corretos. Esta seqüência não está relacionada com a natureza dos ludemas básicos, mas responde à performance do jogador. Estes são os ludemas de performance física, ações que exigem do jogador, agilidade e velocidade para repetir, observar, e interagir dentro de um tempo e espaço determinado pelo jogo. Os *combos*² parecem estar relacionados principalmente com a performance física. Os ludemas de performance parecem ser o grande apelo dos *fps*³.

Em *Kingdom Hearts 2*, jogo de RPG que une os universos da Produtora *Square/Enix* e da *Walt Disney*, existem diversos ludemas de performance física durante as batalhas e os mini-games relacionados com

² Combinação de comandos para gerar uma ação especial.

³ First Person Shooters. Jogos em primeira pessoa. Normalmente (mas não sempre) jogos de tiro. *Call of Duty*, *Medal of Honor*, *Halo*, *Counter-Strike*, *Unreal*, etc.

as temáticas dos universos em que se joga. É exigido do jogador a agilidade para responder fisicamente a determinados comandos. Em alguns casos não existe a necessidade que se acertem estes ludemas porque eles não vão influenciar a narrativa do jogo: pode-se ignorar estes desafios sem que isso invalide a seqüência ao jogo. Em alguns casos, eles irão influenciar apenas na atuação do personagem, dando-lhe novas habilidades ou itens. Em outros casos, porém, são os ludemas de performance física que possibilitam o desenrolar da narrativa. Em *Larry Suit* Larry Magna Cum as estruturas principais de avanço do game estão nos ludemas de performance física, que se dão na forma de mini-games que o jogador precisa completar para que possa ir para o próximo objetivo.



Figura 4: Ludema de performance física precisa ser completado.



Figura 5: Larry precisa completar todos que não Ludemas para avançar na narrativa.

Temos também os ludemas de performance cognitiva. São aqueles que desafiam as faculdades de interpretação do jogador em relação aos conteúdos apresentados pelo jogo a partir da observação do universo em que o mesmo está inserido. Isto resulta em enigmas e quebra-cabeças que vão exigir desde a básica noção de espacialidade ou geometria, até a leitura de literatura complementar ao jogo para resolução dos problemas. Em *The Secret of Monkey Island* (1990, Lucas Art) um aspirante a pirata, *Guybrush Threepwood*, precisa desvendar diversos mistérios para alcançar seu objetivo. Este jogo possui uma estrutura ludo-narrativa baseada principalmente no modelo textual, é necessário que o jogador converse e aprenda para avançar em enigmas e objetivos. Em

um desses mistérios, *Guybrush* precisa conseguir dinheiro para comprar um item, mas a única forma é arranjando um trabalho, o único trabalho que existe é como homem-bala em um circo, e para ele ser aceito precisa obter um capacete, durante esta etapa do jogo não existe um capacete, então se o jogador percebe o tom de comédia do jogo pode tentar usar uma panela para isso, mas nada é tão simples em jogos baseados em ludemas cognitivos, para conseguir a panela precisa entrar na cozinha de um bar, onde o *chef* não permite que ninguém entre e para isso ele vai ter que dar um outro jeito, só após resolver alguns enigmas é que o jogador conseguira o dinheiro para continuar com os objetivos.



Figura 6: O Circo e a Panela de Guybrush Threepwood.

The Secret of Monkey Island é um exemplo de aplicação direta de um sistema de ludemas cognitivos, mas esses ludemas são apresentados em outros jogos híbridos com ludemas anteriores. Aumentando a riqueza do contar a história. Essa categoria de ludemas possui uma diferenciação, sua atualização pode se dar em parte pela narrativa como é o caso do exemplo anterior, assim como, pode ser entendida como a compreensão de um sistema funções do *game*. Alguns jogos, principalmente os *RPG's*, possuem modelos de batalha complexos, com escolha de armas, ataques por turno, posicionamento e outras características. A formulação de estratégia parece estar relacionada com a cognição que se aproxima da dimensão das regras do jogo.

As categorias apresentadas até agora, claramente, demonstram uma unificação no que diz respeito à ação efetiva do jogador nos objetos da trama do *game*. Esta última categoria, no entanto, se relaciona com a fruição, a sensorialidade da experiência do jogador. Os ludemas descritivos se referem à observação e a interação sensorial que o jogador retira da imersão no universo do *game*. Em *Shadow of the Colossus*, jogo com características épicas, é apresentado um universo extremamente contemplativo e que tem como função criar o clima de grandiosidade. Utiliza, para isso, planos e enquadramentos específicos e controles de câmera pelo próprio jogador.



Figura 7: Um dos colossos atacando o personagem principal.

Esse ludema descritivo pode proporcionar um entendimento de ações não-objetivas. Nem sempre, portanto, tem um objetivo funcional na trama do jogo. Jogadores se utilizam de um ambiente interativo próprio do universo de jogo para transitar, apenas observar, ou realizar ludemas de outra ordem que não essenciais para o avanço da trama principal do *game*. O universo do jogo (*Shadow of the Colossus*) permite ao jogador um devaneio, a cavalo ou a pé que pode levar horas de exploração em um pequeno quadrante. Rios, florestas, bosques, ravinas, passagens de difícil acesso são alguns dos elementos colocados à disposição do jogador que o convidam a perder-se na exploração do jogo com o objetivo de fruição estética, ampliando a imersão deste no universo do *game*.



Figura 8: Mapa de *Shadow of the Colossus* pode levar horas para atravessá-lo de uma ponta a outra, mesmo a cavalo.

3. Considerações Finais

A divisão utilizada para explicitar características dos ludemas ao longo dos diversos exemplos monta de fato uma perspectiva de entender a narrativa do *game* como uma nova forma narrativa. Não devemos novamente nos referir a literatura como modelo de análise para o conteúdo dos games sem perceber essas necessidades específicas que ele demanda. Pensar essa nova linguagem necessita abstrair o formato tradicional que pressupõe uma passagem pela adaptação nas teorias

narrativas clássicas e pressupõe pensar em uma sentença composta por elementos que tem como natureza a atualização e a potência. Esses elementos, que na literatura se atualizam no imaginário do leitor, se configuram de diferentes formas na atuação do jogador, não só no imaginário, mas como também na composição visual que o guia através de uma trama.

A discussão de uma forma de repensar a estrutura com que o *game* se constrói, ultrapassa dessa forma o próprio objeto, e se coloca a favor de um novo tipo de comunicação, que está sendo discutida tanto pelos pares quanto pelas outras áreas do conhecimento. A educação se pergunta que estratégias utilizar para os novos adolescentes, já tão familiarizados com games; A administração se pergunta como identificar nos novos executivos características de pró-atividade tão peculiares aos desafios deste objeto; A medicina tenta inserir e compreender por que os *games* auxiliam recuperação de pacientes; Afinal, estamos tentando compreender em todas essas áreas uma nova forma de composição de comunicação, que vai além do *game*. São estruturas de comunicação que se articulam entre narrativa e ludologia (ludo-narrativas) e que a partir do que propomos (ludemas) criam situações interativas e atrativas que compartilham conhecimento e prazer.

Referências

- AARSETH, Espen J. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Londres: Johns Hopkins University Press.
- BOLTER, J.D., GRUSIN, R., 1998. *Remediation*. Massachusetts. London: Mit Press.
- BRANCO, Marsal Ávila Alves; PINHEIRO, Cristiano Max Pereira; PUHL, Paula Regina. 2006. *O Colosso é Enorme: a imagem da narrativa dos games*. Trabalho apresentado no GT de Jogos Eletrônicos e Narrativas, no II Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação: Construindo Novas Trilhas. [online] Disponível na Internet em <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br>, consultado em 17 de agosto de 2008.
- CERTEAU, Michel de. 2004. *A invenção do cotidiano*. Petrópolis: Vozes.
- GEE, James Paul. 2004. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- JOHNSON, Steven. 2001. *Cultura da Interface*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- JOHNSON, Steven. 2005. *Everything Bad is Good for You. How Today's Popular Culture is Actually Making Us Smarter*. New York: Riverhead Books.
- JULL, Jesper. 2001. *Games telling stories? A brief note on games and narratives*. Publicado in: Game Studies, volume 1, issue 1. [online] Disponível na Internet em <http://www.gamestudies.org>, consultado em 17 de agosto de 2008.
- JULL, Jesper. 2005. *Half-real. Vídeo Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Massachussets: MIT Press.
- MARINO, Paul. *Machinima..* Publicado in: Thinking Machinima – Paul Marino's random insights into Machinima and its related subjects. [online] Disponível na Internet em <http://blog.machinima.org>, consultado em 17 de agosto de 2008.
- MURRAY, J., H. 2003. *Hamlet no Holodeck: o Futuro da Narrativa no Ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp.
- PINHEIRO, C., M., BRANCO, M., Á., A. 2005. *Entre Combos e Enigmas*. Trabalho apresentado no GT de Tecnologia, no Seminário Internacional de Comunicação PUCRS-2005. Publicado in: Sessões do Imaginário, Porto Alegre: PUCRS. [online] Disponível na Internet em <http://revistaseletronicas.pucrs.br>, consultado em 17 de agosto de 2008.
- PINHEIRO, C., M., BRANCO, M., Á., A. 2006. *Uma Tipologia dos Games*. Trabalho apresentado no GT de Tecnologia, no ALAIC 2006 (Unisinos). 201 Publicado in: Sessões do Imaginário, Porto Alegre: PUCRS. [online] Disponível em <http://revistaseletronicas.pucrs.br>, consultado em 17 de junho de 2008.
- POOLE, Steven. 2000. *Trigger Happy. Videogames and the Entertainment Revolution*. New York, Arcade Publishing.
- SUTTON-SMITH, Brian. 2001. *The Ambiguity of play*. Massachussets-London: Harvard Press.
- TAYLOR, T. L. 2006. *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*. Massachussets: MIT Press.
- WARDROP-FRUIIN, Noah & HARRIGAN, Pat. 2004. *First person shooter. New Media as story, performance and game*. Londres, MIT Press.
- WOLF, Mark J.P & PERRON, Bernard. 2003. *The Video Game Theory Reader*. New York, Routledge.