

Deste lado do espelho

Algumas pistas para a compreensão da cultura dos videogames*

Jorge Martins Rosa
Universidade Lusófona

Entre aqueles que afirmam que se perdeu o verdadeiro significado do jogo e os que, pelo contrário, alegam que, quanto mais contemporânea a cultura, mais esta é por ele dominada, temos pelo menos de admitir, tal como no conhecido anúncio publicitário, que “o jogo já não é o que era”. Tanto que estamos perante duas afirmações que não são necessariamente incompatíveis. Huizinga e Caillois, responsáveis pelas únicas análises feitas neste século ao jogo enquanto fenómeno social e cultural – pelo menos as únicas com a devida profundidade – assimilaram-no ao sagrado enquanto forma privilegiada de “vínculo social”. Se esta função se mostra como próxima do óbvio quando pensamos nas sociedades arcaicas, foram precisas muitas páginas (e, quem sabe, alguma polémica) para provar que tal função, ainda que atenuada, continuou a verificar-se ao longo dos séculos. Os jogos são, afinal, um modelo à escala da sociedade, como mostrou Caillois com a transição do regime “primitivo” da *mimicry* e do *ilinx* para um outro (moderno, se assim se preferir, mas com toda a certeza mais permeado pela racionalidade e pela lógica) do *agon* e da *alea*.

Mudança, portanto, mas não declínio, pelo menos até entrarmos no nosso século. É claro que as crianças continuam a brincar e a jogar; contudo esse é um dos seus direitos de que aparentemente detêm a exclusividade. Quando pensamos nos adultos, ou mesmo nos adolescentes, o jogo parece ser algo a pôr de parte, pelo menos enquanto actividade a que possam dedicar-se de corpo e alma. Para isso existem os profissionais – e por isso foi este o século em que triunfou o desporto enquanto actividade para ser observada muito mais do que para ser praticada, independentemente de quaisquer incentivos que vão caindo em saco cada vez mais roto.

A par desta atitude perante a actividade do jogo, afinal apenas mais uma prova de uma tendência característica da nossa ocidentalidade, como bem mostrou Debord, resiste o pequeno cantinho dos tempos livres. Antes da revolução industrial, o tempo livre era tanto que o conceito nem sequer existia; depois desta, e com a proletarização, escasseava sem contudo ser um bem precioso – antes de poder pensar-se nele, impunham-se outros direitos mais essenciais. E quando

*Comunicação apresentada no colóquio “Cyberia98.com” (10 de Fevereiro de 1998, Centro Nacional de Cultura).

surge, depressa é acompanhado pelas acusações de inautenticidade e de consumismo.¹

Deixaremos de lado as acusações de consumismo; já nada há que exista sem uma divulgação ou promoção mediática, pelo que a questão da origem – natural ou imposta – das necessidades nem sequer se coloca. Quase o mesmo se poderia dizer da pergunta pela autenticidade da experiência, não fosse o facto de ela evocar um outro conceito – justamente o de “experiência” – que talvez permita trazer alguma luz a esse novo avatar do jogo que motiva esta comunicação.

Houve já quem tivesse procurado definir a experiência da interacção com o computador – jogo incluído –, para mais com a vantagem de não se preocupar com um qualquer “teste de autenticidade”. A pessoa em causa é Sherry Turkle, investigadora do MIT que, após uma exaustiva pesquisa empírica, demonstrou que encaramos o computador como um objecto muito mais psicológico do que tecnológico. A criança, afirma em *The second self*, torna-se num verdadeiro filósofo que, sem o saber, se confronta com as mesmas interrogações relativas à vida e à inteligência da máquina que ainda hoje motivam debates a um nível muito mais sofisticado; o adulto projecta no computador as suas angústias e incertezas, ora utilizando-o para libertar-se delas, ora potenciando-as, dependendo da forma como encara esse objecto técnico. Entre os dois, o adolescente que vê nos videojogos (e também, por que não dizê-lo, na programação) uma forma de mestria ou domínio de um sistema fechado,

¹Cf. as discussões de Adorno e Horkheimer sobre a indústria cultural, em especial o artigo de Adorno intitulado “Free time”, in *The culture industry: Selected essays on mass culture* (org. J. M. Bernstein), Londres, Routledge, 1991.

imagem do mundo ainda que simplificada – o que constitui parte da sua atracção.

Talvez um pouco baço pelo tempo – o estudo foi publicado em 1984 e mereceu já uma “actualização” num outro livro, *A vida no ecrã*,² – permanece contudo incontornável dentro da metodologia utilizada. Não pretendo por isso repeti-lo, apresentando-vos o resultado de uma pesquisa experimental ou de uma centena de entrevistas a “cobaias” de diferentes faixas etárias, por muito que preze esses métodos. Servi-me de estudos semelhantes e das suas conclusões, aliás, como fontes secundárias na dissertação de mestrado que estou a redigir. O que aqui pretendo – recorde-se o curto intervalo de tempo que tenho à minha disposição e que já foi parcialmente gasto com todas estas considerações preliminares – é algo simultaneamente mais simples e mais complexo: mais complexo porque pretendo enquadrar o jogo (este tipo particular de jogo) num contexto cultural mais amplo – tal constitui parte das conclusões a que cheguei, mesmo que seja por agora obrigado a omitir a quase totalidade dos passos que me levaram a chegar a elas; mais simples porque os meus objectivos (para a totalidade da dissertação, mas em particular para esta comunicação) são, por muito que as minhas palavras aparentem apontar para o contrário, bastante modestos. No caso que aqui me traz, pretendo tão-só fazer um percurso em dois tempos, um primeiro correspondendo a um movimento para dentro – depressa compreenderão o qualificador –, a que chamei “turn on”, e um outro (para fora, obviamente) intitulado, para não fugir ao anglicismo, “switch off”.

²Recentemente publicado pelas edições Relógio d’Água.

Turn on

Não é nada inocente a escolha destas duas expressões, em particular a primeira. Como deve ser do conhecimento de todos, e nem sequer é necessário recuar à famosa entrevista de McLuhan à *Playboy* para recordá-lo,³ elas remetem-nos literalmente para o uso de electrodomésticos, sendo também usadas, desta vez em sentido figurado, para as sensações provocadas (procuradas?) pelo uso de drogas. A nossa língua resistiu durante muito tempo a estas modalizações tão típicas do inglês, mas começamos pouco a pouco a exigir que se esteja sintonizado – com a moda, por exemplo – ou mesmo ligado (penso na Internet, fenómeno parente do dos jogos). Recuemos ao uso de substâncias narcotizantes. Será, como Sherry Turkle parece também dar a entender, o jogo de computador uma forma (talvez mais benigna) de intoxicação? Tratar-se-á, para os adolescentes que constituem ainda a maioria quase esmagadora dos utilizadores, de uma opção entre meios quase equivalentes para atingir o mesmo fim? Quanto a nós, não se justifica tanta preocupação. Tal não implica, contudo, que se justifique uma insistente ignorância e não se procure descobrir o que leva alguém (criança, adolescente ou adulto) a literalmente ligar(-se a) um aparelho técnico e com isso a abandonar o mundo da sua vivência quotidiana.

Ainda que uma possível resposta talvez esteja já implicada na pergunta, devo primeiro fazer um desvio, ou melhor, mostrar como se pode chegar à unidade através da

³Até há pouco uma raridade, esta entrevista foi reeditada na colectânea de Eric McLuhan e Frank Zingrone intitulada *Essential McLuhan* (Londres, Routledge, 1997).

multiplicidade. Uma das críticas que podem ser apontadas a Sherry Turkle (e, bem vistas as coisas, a toda uma série de alarmismos provenientes dos *media*) é o facto de reduzir o universo dos videojogos a títulos que apenas o representam parcialmente. Afinal, de que falamos quando falamos de videojogos? Da irresistível combinação entre rapidez de reflexos e raciocínio espacial de *Tetris*? Dos mesmos reflexos, desta vez ao serviço de uma progressão linear, como na maioria dos *shoot them up*? Da calma ponderação proporcionada pelos jogos de aventura? Ou da necessidade de controlar, por vezes com a pressão adicional do tempo, uma série de variáveis inter-relacionadas (sem que saibamos como se relacionam), como é o caso dos jogos de estratégia e simulação?

Afirmo portanto que diferentes géneros – como quer que se defina tal conceito tão fugidio – proporcionam diferentes tipos de experiência, ou, como acabarei por defender, variantes de um mesmo tipo de experiência. O que quer dizer que de pouco valerá uma análise que não tenha em conta essas cambiantes. Precisamos por isso de uma teoria restrita dos géneros aplicada aos videojogos. Por razões de tempo – e também porque não quero mostrar o bolo antes de este estar cozido – farei uma breve referência a apenas uma proposta, de David Myers, da Loyola University nos Estados Unidos.⁴ Tem a vantagem de ser simples (não contraria as classificações das revistas especializadas, antes as completando) e no entanto suficientemente rigorosa, por conseguir relacionar os géneros apresentados numa estrutura hierárquica baseada no tipo de interac-

⁴David Myers, “Computer game genres”, *Play and culture*, 3 (4), 1990, pp. 286-301.

ção. Nas categorias “mais simples”, as dos jogos de acção e *arcade*, a interacção com o computador (ou melhor, com o “mundo” por este representado) combina a descoberta e a aprendizagem. Num grau superior de complexidade, surgem outras duas categorias: a simulação e o *role-play*, que além da descoberta e da aprendizagem permitem a manipulação do mundo, isto é, este não é fixo, mas antes semiaberto. A coroar esta hierarquia, os jogos de tipo *wargame* e os de estratégia, que acrescentam a possibilidade de testar os mundos artificiais, pois a “abertura” é tal que se pode experimentar repetidamente uma situação dando diferentes valores às variáveis, como numa simulação matemática de processos físicos. Muitas coisas poderiam ser ditas relativamente a esta hierarquia, nomeadamente que cada uma das categorias dá lugar a estruturas narrativas diferentes, ou ainda a constatação do óbvio: que tal permite ir ao encontro de diferentes personalidades ou diferentes *moods* de uma mesma pessoa.

Menos óbvio – e, no caso, mais importante – será defender que sob estas diferenças se encontra uma unidade fundamental. Quase a mencionámos, quando referimos que cada categoria pressupõe uma forma diferente de relação com um mundo que é co-construído pelo programa e pela interacção. Tal mundo é, para o jogador, o palco que lhe permite incarnar uma personagem, ou, no caso mais simples de uma subcategoria dos jogos de *arcade*, os de habilidade, desvincular-se da sua pertença ao mundo quotidiano – da personagem que é “ele próprio” – para entrar num outro onde apenas tem de pôr à prova as suas aptidões num tipo bastante restrito de actividade. Praticamente não existindo narrativa neste caso, o apelo à acção depende então de um desafio à capacidade de resposta

a estímulos, que é quase invariavelmente mediada por representações geométricas. É que é preciso muito pouco para abandonarmos a nossa “pele”; entrar em sintonia com as regras e condições propostas (repare-se que não digo “impostas”) pelo programa é algo que depende muito da qualidade da interacção, e muito pouco do grau de realismo. Este pode, aliás, ser contraprodutivo (a simulação demasiado real deixa de ser um jogo, enquanto todos nos pudemos identificar com o *PacMan* porque ele era apenas um círculo com boca e olhos).⁵

A simulação – desde que o realismo esteja contido dentro de determinados limites – parece ser de resto uma das características dominantes nos jogos. Tanto que pode assumir inúmeras formas, o que só por si obrigaria a alargar a noção que muitos têm do mesmo conceito quando evocam Baudrillard. É que nem só os simuladores de voo ou de Fórmula 1 merecem esse nome: os jogos de estratégia, procurem ou não reproduzir acontecimentos ou locais históricos, dependem de uma maior ou menor aproximação ao real que lhes serve de padrão; o mesmo quando se violam abertamente os factos históricos ou as leis da física.

Contudo, nem todos os jogadores se preocuparão a esse ponto com a aproximação ao real ou com a sua ausência. A sua preocupação quase exclusiva é antes a de “passar quadros”. A expressão é elucidativa: a passagem

⁵Só depois da conferência me dei conta de ter cometido uma incorrecção. No jogo original das máquinas de *arcade*, o Pacman é representado sem olhos. Só em versões posteriores eles são acrescentados, nomeadamente no clone intitulado *Ms. Pacman* – neste último caso o *sprite* tem também um laço no topo da cabeça e os seus “lábios” estão carregados a vermelho.

de um nível não é apenas importante pelo acto em si, mas também pelo que foi ultrapassado (e que por isso entrou na classe das coisas conhecidas) e pelo que aí vem, isto é, pelos mundos ainda por explorar. Uma experiência espacial, portanto, mas desengane-se os que pensam que apropriar-se do espaço é apanágio exclusivo dos jogos onde essa característica nos salta aos olhos. Basta que haja uma progressão controlável para que tal qualidade se manifeste. Os *flippers* são um exemplo, com todo um conjunto de objectivos que têm de ser conhecidos e dominados para que possam ser cumpridos,⁶ e outra ilustração pode ser encontrada naquele que é o único jogo que até mesmo os mais alheios ao fenómeno identificam: *Tetris*.

Switch off

Para simplificar, fiquemos apenas com a ideia de que a exploração espacial e a possibilidade de experienciar a simulação de processos reais são as duas grandes constantes que atravessam a multiplicidade dos géneros, qualquer delas por sua vez dependente dessa experiência fundamental que é a de sair da sua própria pele. Quem conheça as teses de Virilio encontra aqui uma inquietante confirmação. Afinal, não tem sido desde sempre o controlo do espaço o objectivo dessa velha aliança entre os domínios político e

⁶Já o vetusto *Pinball action*, jogo das máquinas de arcade do início dos anos 80, punha em prática esta afinidade. Há um tabuleiro principal de jogo, mas quando se cumprem determinados objectivos somos transportados para outros tabuleiros, ou, se assim preferir, para outras dimensões. Perder uma bola nestes tabuleiros faz com que apenas regressemos ao tabuleiro de origem. Num momento mais recente, o jogo *Psycho pinball* retomou a mesma ideia.

militar? Recorde-se que foi a necessidade de efectuar rapidamente os cálculos exigidos em objectivos de defesa a causa mais próxima da origem dos computadores, e que a actividade política – nisso em tudo equivalente à da guerra – procura a todo o momento apropriar-se dum território e das pessoas que o habitam. Mas quererá isso dizer que é impossível abandonar esse estigma? Deslocámo-nos, quase sem disso nos darmos conta, para a segunda ordem de problemas que pretendo discutir. Na *Wired* de Abril de 97, podia ler-se que uma adaptação do conhecido jogo *Doom* estava a ser usada como forma de treino militar numa base de *marines* no estado da Virginia. Algo que faz todo o sentido: pense-se na SimNet, simulador de guerra global (em rede) e em tempo real que cada vez mais se assemelha a um gigantesco videojogo, e ainda numa das “reliquias” dos *arcades*, *Battlezone*, aparecido em 1980 e logo depois usado com uma função semelhante pelo exército americano. Numa primeira interpretação, que não tem necessariamente de estar incorrecta, o jogo de computador seria assim uma espécie de “treino” para o combate, uma forma diferente mas igualmente eficaz de controlo do indivíduo. Para além das sanções mais ou menos explícitas que interiorizamos no processo de socialização, para além de dispositivos como o panóptico, estaríamos agora perante o incitamento (pouco subtil mas também pouco manifesto) de um espírito militarista.

Como em muitas outras situações, talvez seja muito mais conveniente e revelador começar por virar do avesso aquilo que se toma como certo. O jogo pode apelar ao individualismo, pode apelar à cooperação entre dois

ou mais indivíduos,⁷ mas de forma alguma apela à fusão com qualquer entidade supra-individual. Se Rambos e Schwarzeneggers ainda podem ser a representação mais típica do herói nestes jogos – e mesmo aí é preciso relembrar que apenas alguns géneros necessitam de recorrer a padrões tão marcados –, atente-se no individualismo que demonstram, quase sempre marcado por uma rejeição das figuras de autoridade. Ainda que por vezes ao serviço da ideologia de que já falámos, esta é filtrada por um individualismo heróico⁸ – quem quiser chamar-lhe liberdade ou autodeterminação apenas pecará por excesso.

Heroísmo, perguntarão os mais atentos? Não estará esse conceito definitivamente fora de moda? Assim é, mas é precisamente essa ausência que nos obriga a repensá-lo. No seu famoso ensaio sobre esta questão, Simmel estava sorratamente a decretar a sentença de morte do ideal clássico do herói. Ao estetizar o conceito – recorde-se que o seu cúmulo era a aventura amorosa – deixa cair (talvez sem ruído por já não se encontrar num ponto elevado) a figura do herói enquanto combatente solitário. A vida real é um ambiente cada vez mais daninho para

⁷Algo que é quase sempre esquecido nos estudos empíricos existentes é o facto de muitos jogos permitirem ou mesmo exigirem alguma forma de cooperação, ora entre personagens desempenhadas pelo mesmo jogador (por exemplo no jogo *Lost vikings*), ora entre diferentes jogadores. E não esqueçamos a competição, que quase sempre se restringe ao ecrã: adversários virtuais promovem uma sociabilidade real.

⁸É claro que, já que começámos pela discussão da diversidade de géneros, diferentes jogos promovem diferentes graus deste heroísmo. Recorde-se o incontornável *PacMan*: durante 90% do tempo, fugir é a única hipótese.

este: quem faz os heróis são quando muito as circunstâncias e não os atributos ou qualidades do indivíduo, como intuiu pouco mais tarde Musil e como, mais recentemente, teorizou Agamben com o seu conceito de “qualquer”. Mas nem por isso desapareceu o impulso de nos elevarmos acima dos outros, mesmo que por interposta personagem.

Por alguma razão um outro livro, *Playing with power*, de Marsha Kinder, começa com algo que o seu filho terá dito: “Há muito tempo, não havia brinquedos e todos viviam aborrecidos. Depois veio a televisão e voltaram a aborrecer-se. Queriam ter controlo. Por isso inventaram os videojogos”.⁹ No fundo, um desejo de controlo que nos é comum a todos, mesmo que nem todos canalizem para o jogo a mitigação desse desejo. Posto de parte o real enquanto lugar aceitável para a expressão do herói a que nunca deixámos de aspirar, o assim chamado virtual encontra aí um campo privilegiado de desenvolvimento.

Ocorrem-me duas imagens para explicar o modo como interpreto o processo. Uma é a da simbiose (deixo para os mais mal intencionados o termo “parasitismo”): o virtual ou a máquina não sobrevivem sem o homem, mas se esta continua a evoluir é porque este não se tem dado mal com a parceria. A outra é a de uma moeda prestes a ser cunhada. O virtual é a figura no molde (pois só se actualiza quando enforma algo material), mas apenas de uma das faces. O molde que determinará a efígie no reverso é o território de algo ainda menos controlável: as pulsões e a nossa permanente busca de identidade.

⁹Marsha Kinder, *Playing with power in movies, television and video games*, Berkeley, University of California Press, p. 1.

Termino por isso com uma desajeitada explicação para o título desta comunicação. Lacan, para explicar o aparecimento da linguagem e da consciência do *ego*, introduziu um momento anterior ao do complexo de Édipo: a fase do espelho. Mas enquanto este autor a descrevia como um período transitório, talvez seja necessário perguntar se não estaremos condenados a uma eterna fase do espelho, ainda que noutros moldes.¹⁰ A cada novo desafio, uma nova hipótese de pormos à prova a imagem que temos de nós próprios e de nos redescobrirmos, mas também o risco de uma desilusão. Com o computador ao menos podemos recomeçar.

¹⁰Parecem estar em crescendo as análises psicanalíticas da relação entre nós e os computadores. Além dos livros já referidos de Sherry Turkle, devo ainda recomendar *The crisis of self in the age of information*, de Raymond Barglow (Londres, Routledge, 1994).