SOCIOLOGIA

GT 12: SOCIOLOGIA DA CULTURA

Sessão 2: Cultura e entretenimento

ESTUDANDO JOGOS DIGITAIS: NOVAS PERSPECTIVAS

Arthur Yoshihiro Yamada Junqueira Garcia – UFSCar
arthuryoshihiro@gmail.com

Este artigo pretende apresentar um breve histórico do estudos sobre os jogos, como objeto de pesquisa em si, realizados por Johan Huizinga e Roger Caillois. E como, com a introdução do jogos virtuais em computadores pessoais e plataformas dedicadas, esses estudos influenciaram as pesquisas interdisciplinares dos jogos digitais, conhecidos hoje como Game Studies. Games Studies é um novo empreendimento teórico, do ínicio do século XXI, que busca compreender os jogos, os jogadores, o jogar e seus contextos, principalmente, mas não exclusivamente, na dimensão digital. Essas novas pesquisas sobre jogos digitais abrangem várias áreas do conhecimento, mas em seu eixo central estão a narratologia, o estudo das estruturas narrativas, e a ludologia, o estudo das regras e mecânicas do jogo.

Introdução

James Newman (2004, pp.1-7) levanta a questão: por que os acadêmicos ignoraram os jogos de computador? Muitos dos estudos existentes emanaram dos laboratórios de pesquisas em psicologia, concernidos sobre os possíveis efeitos dos jogos sobre os jogadores juvenis, e tiveram seu auge da metade até o final da década de 80. Existe, portanto, um vácuo notável no campo acadêmico, particularmente (e curiosamente) dos estudos de mídia e de cultura até o final do século XX.

Newman se concentra em dois principais motivos para tal negligência, que são dois equívocos frequentemente cometidos. Um desses equívocos é que os videogames foram e são considerados “apenas brinquedos”, principalmente durante sua popularização e, assim, não passa de diversão infantil. Isso ocorreu devido ao seu estilo representacional e/ou natureza aparentemente infantil, como o uso de criaturas antropomórficas próximas dos desenhos animados e cores primárias como em *Sonic The Hedgehog* ou *Super Mario Bros*. De fato o público alvo na geração de 70 e 80 foi infanto-juvenil, mas essa desqualificação se alastra até aos estudos mais recentes. As pesquisas dos jogos eletrônicos baseadas nessa superfície representacional revela que o que foi superficial são as investigações sobre os jogos digitais, deixando de lado o que realmente interessa: os jogadores, a experiência, suas preferências e suas motivações para jogar.

O outro motivo é que jogos digitais foram e ainda são considerados *low art*, triviais, carregando consigo nenhum valor, força ou credibilidade perto das artes

tradicionais. É uma difamação comum, na qual os jogos digitais são tomados como "mero entretenimento" e, por conseguinte, não são uma forma de arte, logo, não são dignos de pesquisa. E mesmo quando foram pesquisados, "a cultura jovem e seus estilos associados e suas formas comunicativas foram frequentemente apresentadas como potencialmente perigosas, com estudos tipicamente focados no desvio e na resistência"(NEWMAN 2004, p.6. Tradução livre[230]), renegando o estudo dos jogadores e suas percepções sobre o jogo como uma subcultura.

A partir dos anos 2000 temos uma mudança no paradigma nos estudos sobre videogames. Começamos a pensar em um novo campo de estudos acadêmicos que passa a ser formalizado a partir no começo do século XXI, que pretende estudar jogos digitais, os jogadores e o ato de jogar, chamado de Game Studies. Com a popularização imensa dos jogos digitais no mundo e no Brasil, e a sua proporcional negligência no mundo acadêmico, principalmente na sociologia, espero que esse artigo seja uma porta de entrada para interessados nos estudos dos jogos digitais, mesmo que de maneira breve.

Primeiros estudos

O historiador holandês Johan Huizinga não foi o primeiro a tomar o jogo como objeto de estudo, mas sua análise em *Homo Ludens* (1980[231]) foi inovadora por não ser meramente descritiva. O autor esclarece no prefácio de seu livro que seu objeto de interesse é o jogo, porém não apenas como uma manifestação cultural (ou **na** cultura) das sociedades humanas, mas uma característica essencial, com um papel central na criação **da** cultura, para "[...] verificar quanto a própria cultura carrega o caráter de jogo." (Huizinga, J. 1980. Prefácio. Tradução livre[232])

Huizinga (1980) parte de um pressuposto conhecido de que os homens são seres racionais, e os animais, irracionais. A cultura pela suposição do autor pressupõe a existência do homem, e os animais, antes mesmo dos homens existirem, jogam e

[230] "[…] youth culture and its associated genres and communicative forms have frequently been presented as potentially dangerous, with studies typically focusing on deviance and resistance."(NEWMAN, 2004)
[2] A obra *Homo Ludens* de Johan Huizinga foi traduzida para diversas línguas com subtítulos diferentes, gerando alguns problemas de tradução. Neste artigo estou trabalhando com a versão inglesa de 1980, publicada primeiramente em 1949, que é uma síntese de uma tradução para o alemão de 1944 e uma tradução para o inglês feita pelo próprio Huizinga um pouco antes de sua morte, de acordo com as notas do tradutor.
[232] "[...] to ascertain how far culture itself bears the character of play."

brincam apesar de não apresentarem cultura. O jogo, logo, precede a cultura, aos homens, e, portanto, à própria racionalidade; e é uma atividade que compartilhamos com os animais. Concomitantemente os animais jogam sem que isso atenda às necessidades biológicas: brincam e jogam não para se alimentar, dormir ou reproduzir, mas, talvez, por diversão.

O jogo, desse modo, demonstra uma condição supralógica do ser humano, pois precede a racionalidade, e suprabiológica dos animais, pois não realizam necessidades biológicas, tornando-se assim algo não apenas passível, mas digno de ser estudado por si mesmo, não apenas como um produto, mas uma questão central das culturas humanas.

Há muito que ser aproveitado em *Homo Ludens*, como os questionamentos à natureza humana, o caráter lúdico da nossa cultura – como nas leis, na guerra, na poesia etc. – e o conceito de 'círculo mágico': o espaço fora da vida cotidiana que funciona com suas próprias leis, onde ocorrem os jogos, muito similar ao espaço de ritual da antropologia.

Para compreender o desenvolvimento do estudo dos jogos, todavia, ater-me-ei ao conceito de 'jogo' para Huizinga:

> […] o jogo é uma atividade ou ofício voluntário, exercida dentro de certos limites fixos de tempo e lugar, de acordo com regras aceitas de maneira livre, porém absolutamente obrigatórias, com um fim em si mesmo e acompanhado de um sentimento de tensão, alegria e a consciência de que é "diferente" da "vida cotidiana". (HUIZINGA. 1980. p.28. Tradução livre[233])

O sociólogo francês Roger Caillois foi fortemente influenciado pelas obras de Huizinga, tornando-se um de seus maiores críticos. Questionou o conceito 'jogo' huizinguiano por ser amplo demais e em *Man, Play and Games* (apud FRASCA. 1999, 2003a; DOVEY et KENNEDY. 2006) o categorizou em diferentes formas:

> **Agon**: descritos como jogos competitivos, que requerem habilidade e treinamento. [...] **Alea**: jogos de azar ou sorte (jogos de aposta como roleta ou loterias.) [...] **Mimicry**: jogos que chamamos de 'faz de conta', para simular ou participar de um papel. [...] **Ilinx** (vertigem): jogos que induzem tontura ou desorientação, como girar uma criança, ou um adulto que se submete a desorientação (parques de diversão

[233] "[...]play is a voluntary activity or occupation executed within certain fixed limits of time and place, according to rules freely accepted but absolutely binding, having its aim in itself and accompanied by a feeling of tension, joy and the consciousness that it is 'different' from "ordinary life".

> estão nessa categoria, assim como uso de drogas recreacionais, embriaguez, etc.). (DOVEY et KENNEDY. 2006. p.24. Tradução livre e grifo.)[234]

Esses, no entanto, são tipos ideais. Por exemplo, uma partida de futebol é predominantemente 'Agon', mas quando um jogador simula uma falta, há elementos de 'Mimicry'. A grande maioria dos jogos de cartas, tanto de baralhos convencionais, como de Trading Card Games (Magic The Gathering, Yu-Gi-Oh TCG, etc) dependem muito da sorte (Alea) para obter boas cartas, ao mesmo tempo em que a experiência do jogador é vital.

A outra e mais importante categorização de Caillois foi o jogo em dois tipos distintos:

> **Ludus**: jogos baseados em regras. O xadrez é quase sempre citado como exemplo mais claro. Normalmente aplicado a jogos em que há uma conclusão clara com perda ou ganho, ou jogos de soma zero. **Paidia**: jogos de final aberto, jogos espontâneos e improvisados, comumente pensados como jogos "verdadeiramente criativos" – ativos, tumultuosos, exuberantes. (DOVEY et KENNEDY. 2006. p.25. Tradução livre e grifo.)[235]

Paidia(do grego *paidi*, que significa criança) se refere, de acordo com Frasca, à "forma de jogar presente em crianças mais novas (blocos de construção, jogos de faz-de-conta) enquanto *Ludus*(do latim, significa esporte) representa os jogos com regras sociais (xadrez, futebol, poker)." (2003a, s/p. Tradução livre[236]). O autor também sugere que a principal diferença entre os dois tipos de jogo é que *Ludus* incorporam regras que definem um vencedor e um perdedor, enquanto *Paidia* não.

A virada ludológica

Utilizando-se do conceito de *Ludus* de Caillois, Frasca vai cunhar o termo ludologia[237], definindo-a como uma "ainda não existente 'disciplina que estuda as atividades dos jogos e do jogar'" (1999, s/p), com um objetivo de unificar os trabalhos

[234] "Agon – described as competitive play, which requires skill and training. […] Alea –games of chance or fortune (e.g. gambling games such as roulette or lotteries. […] Mimicry –games in which we are called upon to 'pretend', to simulate or to play a role.[…] Ilinx (vertigo) –games that are an inducement to dizziness and disorder, such as a child spinning or an adult submitting to disorder (fairground rides might fall into this category, as might recreational drug use, drunkenness, etc.)"

[235] "Ludus –rule-based games. Chess is often cited as the clearest example. Often applied to games which have a clear win or lose conclusion, or zero sum games. Paidia –open-ended play, spontaneous improvised play, often thought of as 'true creative' play –active, tumultuous, exuberant."

[236] "[…] the form of play present in early children (construction kits, games of make-believe, kinetic play) while ludus represents games with social rules (chess, soccer, poker)."

[237] A ludologia, no entanto, uma ciência estuda os jogos, sobretudo os de tabuleiro, já existia. Mas com o surgimento de pesquisas sobre jogos digitais, a retomada do termo por Frasca foi bem recebida e se tornou canônica.

que estudam jogos em diferentes disciplinas. A razão para a criação de tal disciplina seria a predominância da narratologia, o estudo da narração e das estruturas narrativas e a maneira que elas constituem nossa maneira de compreender o mundo, sobre as pesquisas de jogos digitais. O autor argumenta que a perspectiva narratológica nos estudos dos jogos é válida, pois jogos podem conter elementos narrativos (personagens, ações em cadeia, finais etc), portanto são novas maneiras de se contar estórias, uma nova mídia que guarda inúmeras possibilidades para novas maneiras de se narrar[238].

Essa perspectiva, entretanto, não é o suficiente, uma vez que videogames devem também ser analisados *como Ludus,* uma atividade organizada com um sistema de regras que define um jogador vencedor ou perdedor. A análise das regras do jogo não substitui, mas complementa a perspectiva narratológica. Frasca aponta Espen Aarseth como um dos autores da teoria literária virtual que percebeu a importância de se analisar jogos digitais e cybertextos[239]. Aarseth explica que a diferença dos cybertextos e dos jogos digitais para as demais mídias analisadas pela narratologia, principalmente os livros, é o seu caráter ergódico:

> A obra de arte ergódica é aquela que inclui suas regras para seu uso no sentido material, uma obra que tem certos requerimentos embutidos em si que automaticamente distingue entre usuários bem e mal sucedidos. (AARSETH, 1997, p.197. Tradução livre[240]).

Percebe-se que é uma definição muito parecida com o Ludus de Caillois, visto que ambas definem sistemas com regras que determinam perdedores e vencedores em seu uso, que precisam mais do que um esforço trivial (a simples leitura, por exemplo) para se realizar, há uma necessidade de trabalho a ser aplicado. A interatividade nos videogames, portanto, não é uma opção, mas uma obrigatoriedade. O jogar se torna performativo. A aparição da ludologia é chamada hoje canonicamente de "virada ludológica" (ludological turn) dos estudos sobre os jogos.

Game Studies

Da ludological turn nasce o Game Studies, como um novo campo acadêmico interdisciplinar com o objetivo de realizar pesquisas científicas acerca do jogo, do

[238] Para um exemplo canônico da perspectiva narratológica ver Murray (2003[1997])
[239] Um texto cibernético (cybernetic text), dinâmico, que se altera com a utilização do leitor/jogador.
[240] "The ergodic work of art is one that in a material sense includes the rules for its own use, a work that has certain requirements built in that automatically distinguishes between successful and unsuccessful users."

jogador e do contexto de ambos, principalmente, mas não exclusivamente, na dimensão digital (MÄYRÄ, Frans. 2008. p. 11). Além da ludological turn, o crescimento do Game Studies se deve à intensa e exponencial popularização dos jogos digitais, tornando-se um importante fenômeno cultural e algo comum no cotidiano de milhões de pessoas. Outro ponto importante são as condições materiais necessárias para se estudar os videogames:

> Quando os video games se tornaram populares, ele ainda eram um punhado muito irrealista de pixels coloridos em uma tela, com beeps gerados por computador para os efeitos sonoros, uma interatividade relativamente simples, e uma narrativa esparsa ou não existente. Consequentemente, os primeiros estudos sobre videogames discutiam o mundo fora dos jogos, que usualmente significava discutir questões psicológicas e sociológicas resultantes da interação com os videogames. (GARRELTS, N C. 2003, p.3. Tradução livre[241]).

A pesquisa dos jogos digitais como sistemas complexos - de representação, narrativa, interface, regras, simulação etc - só pode ocorrer, portanto, após o desenvolvimento dos sistemas tecnológicos condizentes, principalmente o de circuitos integrados e microchips de silício, permitindo um maior e mais ágil processamento de dados e gráficos, e o empreendimento dessa tecnologia em entretenimento, primeiramente em máquinas de lojas especializadas (arcades) e posteriormente aparelhos domésticos (home consoles), dando a possibilidade de se criar jogos cada vez mais complexos.

Dado o contexto favorável para o surgimento de uma nova área do conhecimento Espen Aarseth, editor-chefe da Game Studies, a primeira revista acadêmica internacional centrada exclusivamente em jogos digitais, sugere que o ano de 2001 pode ser considerado "[...] o Ano Um do Computer Game Studies como um emergente, viável, internacional, campo acadêmico." (AARSETH, Espen. 2001), em decorrência da realização da primeira conferência internacional sobre jogos de computador e textualidades digitais, a Computer Games & Digital Textualities Conference, realizada em Copenhague em Março de 2001, que reuniu acadêmicos das mais diversas áreas do conhecimento, problematizando os jogos digitais nas chaves de "mercado e academia", "text and game theory", "inteligência artificial" e "literatura".

[241] "When video games first became popular, they were still a very unrealistic handful of colored pixels on a screen, with computer-generated beeps for sound effects, relatively simple interactivity, and a sparse or non-existent narrative. Consequently, the first studies of videogames discussed the world outside of the game, which usually meant a discussion of psychological and sociological issues that resulted from interacting with videogames."

Durante os estágios iniciais do Game Studies se inflamou um conflito entre as duas correntes teóricas da ludologia e da narratologia, principalmente nos artigos de lançamento da Game Studies[242] e no artigo de Frasca (2003a) intitulado "Simulation **versus** narrative: introduction to ludology"(grifo meu) que ressaltam a falta de vontade dos narratólogos de pensar fora do seu espectro teórico. Provavelmente acusado de instigar esta briga, Frasca tentou explicar que tal conflito nunca ocorreu (2003b). Celia Pearce (2005) argumenta que esta tentativa de explicar que a briga das correntes não existia, Frasca conseguiu aumentar ainda mais os mal-entendidos entre elas.

O grau de institucionalização das áreas de estudos sobre jogos digitais se elevou nos últimos anos. Seu epicentro é o "Center for Computer Games Research", estabelecida formalmente a partir de 2003, localizada na "IT University of Copenhagen", que oferece programas de pós-graduação em Game Design, Game Technology e Game Analysis. Num geral, há um impulso muito grande na geração de cursos de Game Design, que focam na criação e no desenvolvimento de jogos, inclusive no Brasil, devido ao mercado amplo e aquecido. No MIT (Massachusetts Institute of Technology) é oferecido o curso de graduação e pós-graduação em Comparative Media Studies, curso que tem levado a interdisciplinaridade à risca, mantendo um programa de estudos comparativos entre várias mídias. O desenvolvimento do campo e sua institucionalização acelerada nos últimos 10 anos se reflete no surgimento de revistas acadêmicas internacionais como a supracitada Game Studies em 2001, da DiGRA (Digital Games Research Association) em 2002, Games and Culture de 2006 e a mais recente GAME: The Italian Journal of Game Studies, criada em 2012.

Game Studies e Cultural Studies

Uma recente aproximação teórica no campo da pesquisa dos jogos digitais foi o dos estudos culturais, que dentre as diversas maneiras de se estudar os jogos e seu contextos (Tabela 1), oferece uma oportunidade interessante para uma análise dos jogadores e a formação de sua subjetividade. Dentro da chave de raça, por exemplo, temos o problema da representação desta nos videogames como algo que não pode ser ignorado:

> A questão aqui diz respeito as políticas de representação de raça, e a questão sobre a habilidade da cultura dos jogos de replicar ou desafiar retratos existentes de grupos

[242] Ver JUUL(2001) e ESKELINEN(2001).

> específicos em filmes, shows de televisão e mídia impressa. Estamos falando da ascendência de uma mídia poderosa, e evoluindo de maneira técnica, e queremos ter certeza que raça não permaneça como um vácuo estrutural em nossas preocupações sobre o futuro dos jogos. (EVERETT, 2005, p. 323. Tradução livre[243]).

E Shaw (2010), traz uma perspectiva no estudo dos jogos como cultura propondo que analisemos esta não como uma subcultura ou como uma cultura fora do mainstream. Colocando os videogames no mainstream, e não faltam provas de que é, podemos passar a estudar a cultura dos videogames de maneira crítica: não mais como exceção ou parte de uma realidade que não nos convém, mas de maneira reflexiva, com os jogadores e seus criadores como parte das estruturas de relações de poder.

Tabela 1. Quadro geral dos objetos de estudo e de suas respectivas metodologias, inspirações teóricas e interesses comuns.

Tipo de Análise	***Metodologias comuns***	***Inspiração teórica***	***Interesses em comum***
Jogo	Análise textual	Literatura comparativa, film studies	Escolhas de design, significado
Jogador	Observação, entrevista, surveys	Sociologia, etnografia, estudos culturais	Uso dos jogos, comunidades de jogadores
Cultura	Entrevistas, análise textual	Estudos culturais, sociologia	Games como objetos culturais, games como parte da ecologia midiática
Ontologia	Investigação filosófica	Várias (como filosofia, história da cultura, crítica literária)	Fundações lógicas/filosóficas dos jogos e do jogar

Extraído de EGENFELDT-NIELSEN, SMITH et TOSCA, 2008, p.10.

[243] "At issue here has been concerned over the politics of representation regarding race, and the question about gaming culture's ability to replicate or challenge existing portrayals of specific groups in films, TV shows, and print media. We are talking about the ascendancy of a very powerful media, and technically evolving medium, and we want to be sure that race does not remain the structural absence in our concern about where the future of gaming is headed."

Bibliografia

AARSETH, A. Computer Game Studies, Year One. In: **Game Studies** v.1 n.1, 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>. Acesso em: 28 jan. 2013.

DOVEY, J. et KENNEDY H**. Game Cultures Computer Games as New Media.** Berkshire: Open University Press, 2006.

EGENFELDT-NIELSEN, S, SMITH, J et TOSCA, S. **Understading video games: the essential introduction.** Nova Iorque: Routledge, 2008.

ESKELINEN, M. The Gaming Situation. In: **Game Studies** v.1 n.1, 2001. Disponível em: < http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>. Acesso em: 30 mai. 2014.

EVERETT, A. Serious Play: Playing with race in contemporary gaming culture. In: **Handbook of computer game studies**. Londres: MIT Press Cambridge, 2005.

FRASCA, G. **Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative.** Parnasso#3. Helsinki: s/e, 1999. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. Acesso em 12 de out. 2013.

_____. **Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology.** Video/Game/Theory. s/l: Routledge, 2003a. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf>. Acesso em 12 de out. 2013.

_____. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. **Level Up Conference Proceedings.** Utrecht, 2003b. Disponível em: < http://www.digra.org/digital-library/publications/ludologists-love-stories-too-notes-from-a-debate-that-never-took-place/>. Acesso em 30 de mai. 2014.

GARRELTS, N C. **THE OFFICIAL STRATEGY GUIDE FOR VIDEO GAME STUDIES: A grammar and rhetoric of videogames**. 2003. 200 f. Tese (Doutorado em American Studies) – Faculdade de Artes e Letras, Universidade do estado de Michigan.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: A study of the play-element in culture.** Londres: Routledge & Kegan Pau, 1980.

JUUL, J. Games Telling stories: A brief note on games and narratives. **Game Studies** v.1 n.1, 2001. Disponível em: <http http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>. Acesso em: 30 mai. 2014.

NEWMAN, J. **Videogames.** Nova Iorque: Routledge, 2004.

MÄYRÄ, F. An introduction to Game Studies. Londres: SAGE Publications, 2008.

MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço.** São Paulo: Editora UNESP, 2003.

PEARCE, C. Theory Wars: An Argument Against Arguments in the so-called Ludology/Narratology Debate. **Changing Views: Worlds in Play Proceedings.** Vancouver, 2005.

RODRIGUEZ, H. The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens. **Game Studies**. v 6.1. 2006. Disponível em: <http://gamestudies.org/0601/articles/rodriges>. Acesso em 12 de out. 2013.

SHAW, A. **What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies**. Sage Publications, 2010.