

jesper juul

# half-real

videogames entre regras reais e mundos ficcionais



**Blucher**

**HALF-REAL**

**Blucher**

**JESPER JUUL**

**HALF-REAL**

**Videogames entre regras reais  
e mundos ficcionais**

Tradução  
**Alan Richard da Luz**

*Título original: Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*

*Half-real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais*

© 2005 Jesper Juul

© 2019 Editora Edgard Blucher Ltda.

---

# Blucher

Rua Pedroso Alvarenga, 1245, 4º andar  
04531-934 – São Paulo – SP – Brasil  
Tel.: 55 11 3078-5366  
contato@blucher.com.br  
www.blucher.com.br

Segundo o Novo Acordo Ortográfico, conforme 5. ed.  
do *Vocabulário Ortográfico da Língua Portuguesa*,  
Academia Brasileira de Letras, março de 2009.

É proibida a reprodução total ou parcial por quaisquer  
meios sem autorização escrita da editora.

---

Todos os direitos reservados pela Editora  
Edgard Blücher Ltda.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
Angélica Ilacqua CRB-8/7057

---

Juul, Jesper

Half-real : videogames entre regras reais e  
mundos ficcionais / Jesper Juul ; tradução de Alan  
Richard da Luz. -- São Paulo : Blucher, 2019.  
212 p.

Bibliografia

ISBN 978-85-212-1531-8 (impresso)

ISBN 978-85-212-1533-2 (e-book)

Título original: Half-real: Video Games between  
Real Rules and Fictional Worlds

1. Videogames - Aspectos Psicológicos 2.  
Videogames - Regras I. Título. II. Luz, Alan Richard  
da.

19-0880

CDD 794.8

---

Índice para catálogo sistemático:  
1. Videogames - Aspectos Psicológicos

## Conteúdo

Prefácio à edição brasileira, 7

Prefácio, 11

**1. Introdução, 15**

**2. Videogames e o modelo clássico de jogo, 33**

**3. Regras, 61**

**4. Ficção, 119**

**5. Regras e ficção, 155**

**6. Conclusões, 185**

**Referências, 191**

**Índice remissivo, 205**

## 1. Introdução

No título, *Half-Real* se refere ao fato de que os videogames são duas coisas diferentes ao mesmo tempo: videogames são reais por consistirem em regras reais com as quais os jogadores realmente interagem, e, por isso, ganhar ou perder um jogo é um evento real. Entretanto, quando se ganha um jogo matando um dragão, o dragão não é real, e sim ficcional. Jogar um videogame é, portanto, interagir com regras reais enquanto se imagina um mundo ficcional, e um videogame é tanto um conjunto de regras como um mundo ficcional.

O jogo *Legend of Zelda: The Wind Waker* (NINTENDO, 2003a), na Figura 1.1, tem sido elogiado por seus gráficos expressivos, mundo grandioso e história detalhada. Na figura, o personagem do jogador viajou para longe de sua ilha natal à procura de sua recém-abduzida irmãzinha. Além do mundo ficcional do jogo, não apenas temos uma variedade de mensagens na tela fornecendo ao jogador muitas informações como há também uma curiosa seta pulando sobre a garotinha no campo de flores. A seta indica que estamos jogando um jogo com regras e objetivos a serem alcançados. Ela diz que podemos interagir com a garota e que talvez nos ajude a progredir no jogo. Ela também ilustra que, apesar de os gráficos mostrarem um mundo ficcional elaborado, somente uma parte desse mundo é realmente implementado nas regras do jogo; e a seta indica que parte da ficção do jogo também pode ser encontrada nessas regras. Assim, *Legend of Zelda: The Wind Waker* aponta para um mundo ficcional e também para as regras do jogo. Estas são as duas coisas das quais os jogos são feitos: regras reais e mundos ficcionais.

Por terem mundos ficcionais, os videogames se desviam dos jogos tradicionais não eletrônicos, que são em sua maioria abstratos,<sup>1</sup> e isso é parte da novidade dos videogames. A interação entre regras de jogo e ficção de jogo é uma das características mais importantes dos videogames, e é um tema central deste livro. Essa interação está presente em muitos aspectos dos jogos: no próprio design dos jogos; na maneira como percebemos e usamos os jogos; e na maneira como discutimos os jogos. Essa interação dá ao jogador a escolha entre imaginar o mundo do jogo e ver a representação como um mero marcador de posição para as informações sobre as regras do jogo.

Além disso, nos deparamos com uma escolha entre o foco no próprio jogo ou no jogador do jogo: nós podemos examinar as regras da forma como elas são encontradas mecanicamente no código do jogo ou no manual de um jogo de tabuleiro, ou podemos examinar as regras como algo que os jogadores negociam e aprendem e com o qual ele gradualmente melhora suas habilidades. Podemos também tratá-lo como um conjunto fixo de sinais que o jogo apresenta, e podemos tratá-lo como algo que o jogo leva o jogador a imaginar e que os jogadores então imaginam à sua própria maneira. Este livro tem a intenção de integrar essas duas perspectivas distintas em uma teoria coerente sobre videogames.

---

1 A mudança do abstrato para o representacional nos games não é apenas uma mudança do não eletrônico para o baseado em computador, mas também do não comercial para o comercial.



Figura 1.1: *Legend of Zelda: The Wind Waker* (NINTENDO, 2003a): a seta aponta para o que é importante segundo as regras do jogo.

### *O velho e o novo*

A história dos videogames é tanto curta quanto longa. O primeiro videogame foi provavelmente o jogo *Spacewar!*, de 1961 (Figura 1.2) (RUSSELL, 1961). O videogame tem, portanto, um pouco mais de quarenta anos de idade e é parte da cultura popular há cerca de trinta anos. Compare isso aos quase 75 anos da televisão, cem anos do cinema e quinhentos anos da imprensa. Portanto, os videogames são comparativamente uma nova forma de cultura, intimamente ligada ao surgimento dos computadores, com datação posterior à literatura, ao cinema e à televisão. Entretanto, se pensarmos no videogame como jogos, eles não são sucessores do cinema, da imprensa ou da literatura, ou uma nova mídia, e sim a continuação de uma história dos jogos que os precede por um milênio. O jogo de tabuleiro egípcio “Senet” (Figura 1.3), encontrado em uma tumba de 2686 a.C. de Hesy-Ra, é um precursor do gamão contemporâneo e do Parcheesi, jogos que são comumente jogados *usando-se computadores* hoje em dia. Portanto, a questão não é se os videogames são novos ou velhos, e sim de que maneira os videogames são jogos, de que maneira tomam emprestados elementos dos jogos não eletrônicos e de que maneira eles se diferenciam das formas tradicionais de jogos.

Mas por que nós jogamos jogos usando o computador em vez de outras invenções recentes como o telefone, o micro-ondas, carros ou aviões? Parece haver uma afinidade básica entre jogos e computadores: do mesmo modo que a imprensa e o cinema têm his-



Figura 1.2: Alan Kotok, Steve Russel e J. M. Graetz jogando Spacewar!. Fonte: cortesia do Computer History Museum.

toricamente promovido e possibilitado novas formas de narrativa, computadores funcionam como possibilitadores de jogos que nos deixam jogar velhos jogos de novas maneiras, permitindo novos tipos de jogos que antes não teriam sido possíveis.

### *Jogos enquanto regras*

As regras de um jogo oferecem ao jogador desafios que ele não pode superar facilmente. É um paradoxo básico dos jogos que, ao mesmo tempo que as próprias regras são definidas, inequívocas e fáceis de entender, o prazer de um jogo depende de essas regras fáceis de aplicar apresentarem desafios que *não podem* ser facilmente superados. Jogar um jogo é uma atividade em que se melhoram habilidades para se superar esses desafios, e jogar um jogo é, portanto, fundamentalmente uma experiência de aprendizado. Isso assume diferentes formas em diferentes jogos, mas conseguimos delinear dois modos básicos de se estruturar os jogos e desafiar o jogador: jogos de *emergência* (um número de regras simples combinadas, formando variações interessantes) e jogos de *progressão* (desafios separados apresentados serialmente).

*Emergência* é a estrutura primordial para jogos, na qual um jogo é especificado como um pequeno número de regras que se combinam e produzem um grande número de variações de jogo. Para lidar com elas, os jogadores devem projetar estratégias.

Isso é encontrado em jogos de cartas, em esportes e na maior parte dos jogos de ação e estratégia.

*Progressão* é uma estrutura historicamente mais recente e que se tornou parte dos videogames por meio do gênero de aventura. Em jogos de progressão, o jogador tem de realizar um conjunto predefinido de ações a fim de completar o jogo. Uma característica do jogo de progressão é que ele oferece um forte controle para o designer de jogos: como ele controla a sequência de eventos, é entre os jogos de progressão que encontramos muitos dos jogos com ambições narrativas.

Apesar de os jogos serem diferentes em estrutura, um jogador aborda cada jogo com o repertório de habilidades que ele ou ela tenha, e então melhora essas habilidades no decorrer da partida. Jogar um jogo é melhorar seu repertório de habilidades, e o desafio do design de jogos é trabalhar com o conjunto de habilidades do jogador no decorrer do jogo.

### *Jogos enquanto ficção*

A maioria dos videogames cria mundos ficcionais, mas o faz em seu próprio modo oscilante e hesitante: o herói morre e renasce momentos depois; o jogo de estratégia deixa o jogador “construir” novas pessoas em poucos segundos; o jogador morre e carrega um *jogo salvo* a fim de continuar a partir de momentos antes de ele ou ela ter morrido; personagens de jogo falam sobre os controles que o jogador está usando. Essas coisas significam que os mundos ficcionais de muitos jogos são contraditórios e incoerentes, mas o jogador pode não experimentar isso dessa maneira, já que as regras do jogo são capazes de oferecer um senso de direção mesmo quando o mundo ficcional tem pouca credibilidade. De fato, a experiência da ficção do jogo parece não exigir muita consistência – o mundo de um jogo é algo que o jogador pode muitas vezes *escolher* imaginar à vontade.

A ficção tem um papel diferente em jogos e gêneros diversos, e enquanto alguns jogadores podem ficar entusiasmados com a ficção de um jogo, outros podem dispensá-la como uma decoração sem importância das regras do jogo. Mesmo assim, há uma escala geral que vai do jogo multiplayer, no qual é alto o fator de *replay* (o jogo de emergência) e o jogador pode gradualmente começar a ignorar a ficção, até, no outro extremo, o jogo de aventura do tipo “complete apenas uma vez” (o jogo de progressão), no qual o jogador enfrenta cada cenário uma única vez e está, portanto, mais propenso a acreditar no mundo ficcional de olhos fechados.

### **O que um jogo é**

Neste livro, eu tento examinar quais (se é que existem) similaridades podem ser encontradas entre a maioria das coisas que chamamos de “jogos”, mantendo-me, ao mesmo tempo, aberto a considerações sobre mudanças históricas e potenciais discussões sobre casos que estejam no limite. *O modelo clássico de jogo* apresentado no Capítulo 2 é uma fotografia de um modo específico de criar “jogos”, um modelo que pode ser traçado historicamente há milhares de anos. O modelo clássico de jogo consiste em seis características que funcionam em três diferentes níveis: o nível do próprio jogo, enquanto um conjunto de regras;

o nível da relação do jogador com o jogo; e o nível da relação entre a atividade de jogar o jogo e o resto do mundo. De acordo com esse modelo, um jogo é:

1. um sistema formal baseado em regras;
2. com resultados variáveis e quantificáveis;
3. em que diferentes resultados recebem diferentes valores;
4. em que o jogador exerce esforço para influenciar o resultado;
5. o jogador se sente emocionalmente conectado ao resultado;
6. e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis.

As seis características do modelo são necessárias e suficientes para que algo seja um jogo, o que significa que todos os jogos as têm e que tê-las é o bastante para se constituir um jogo. Apesar de podermos imaginar um grande número de outros fenômenos que têm algumas dessas características, essa interseção específica é unicamente produtiva, permitindo a enorme variação e criatividade que testemunhamos nos jogos.

Esse modelo de jogo é a base na qual os jogos são construídos. Ele corresponde ao celuloide do cinema; é como a tela da pintura ou as palavras de um romance. O modelo de jogo não significa que todos os jogos são iguais, mas que com essas seis características podemos falar sobre como eles são diferentes uns dos outros. Além disso, o modelo não vincula os jogos a qualquer mídia específica, de modo que eles são *transmidiáticos* da mesma maneira que a narrativa é *transmidiática*. A narrativa é um fenômeno *transmidiático*, pois muitas mídias diferentes podem contar histórias; jogos são *transmidiáticos* porque muitas mídias (ou ferramentas) podem ser usadas para se jogar.

Apesar de os videogames se encaixarem em grande parte no modelo clássico de jogo, eles também modificam as convenções desse modelo. Os jogos *têm* mudado. Então, embora faça sentido vê-los como uma forma razoavelmente bem definida, este livro também é sobre como os videogames modificam e suplementam o modelo clássico de jogo; a história dos videogames é parcialmente sobre quebrar o modelo clássico de jogo.

## O estudo dos videogames

Este livro nasceu de uma história rápida e turbulenta dos estudos sobre videogames. Ele é uma resposta a um número de questões que têm sido levantadas em inúmeras conferências, seminários, artigos e discussões nos últimos anos. Ele também é um livro que não adota facilmente uma única tradição nem surge do nada. Em vez disso, meu trabalho consiste em coletar peças de tantos campos e pessoas diferentes quanto possível e ao mesmo tempo testar minhas ideias em tantos públicos diferentes quanto possível. Como a história dos videogames evoca uma história dos jogos não eletrônicos, os estudos sobre videogames devem confessar sua dívida com o estudo dos jogos não eletrônicos.

### *Jogos para outros propósitos*

Por razões que nos escapam, os jogos demoraram a aparecer no radar cultural por milhares de anos, e muitos dos comentários relacionados a eles têm usado *a ideia* de jogo para outros propósitos.

É célebre o uso pelo filósofo alemão Ludwig Wittgenstein<sup>2</sup> do conceito de jogos para construir sua filosofia da linguagem, e os jogos foram selecionados como um caso exemplar de algo que não podia ser definido ou reduzido. Eles também inspiraram uma teoria que discute uma relação entre regras e representação: estruturalistas como Vladimir Propp e Claude Lévi-Strauss afirmaram que significados ou narrativas eram baseados em estruturas formais (PAVEL, 1986; PROPP, 1968). Ferdinand de Saussure achava que o xadrez era uma inspiração para a linguística: como ele escreveu, “um estado do tabuleiro de xadrez corresponde exatamente a um estado da linguagem. O valor da peça de xadrez depende de sua posição no tabuleiro, assim como na linguagem cada termo tem seu valor por meio de seu contraste com todos os outros termos” ([1916] 2000, p. 88). Portanto, o significado de uma peça de xadrez deriva de sua relação com as outras peças do jogo e é independente de sua forma ou conformação.

Jogos são geralmente problemas bem estruturados, e isto os levou a serem usados em muitos outros campos. O livro de John von Neumann e Oskar Morgenstern de 1944 sobre teoria dos jogos, *Theory of Games and Economic Behavior (Teoria dos jogos e comportamento econômico, 1953)*, lida principalmente com economia, mas de uma maneira que tem relevância para o estudo geral dos jogos. Sua *teoria dos jogos* econômica usa “jogos” como um termo geral para um tipo específico de problema. A teoria dos jogos oferece uma descrição generalizada dos diferentes tipos de *estratégias*, e embora seu foco não esteja nos “jogos” desenvolvidos para serem prazerosos, as propriedades teóricas do jogo formal podem oferecer *insights* importantes sobre os jogos e sobre o jogar. Por exemplo, um jogo com uma estratégia dominante (uma estratégia que é melhor que todas as outras) é muitas vezes chato porque o jogador não é desafiado de nenhuma maneira.

É também o caráter bem estruturado dos jogos que os tem tornado uma plataforma para a pesquisa de inteligência artificial. Em 1950, Claude Shannon propôs usar o xadrez como ponto de partida para desenvolver o moderno “computador de uso geral”:

A máquina de xadrez é ideal como ponto de início, pois: (1) o problema é nitidamente definido tanto em operações permitidas (os movimentos) quanto no objetivo final (xeque-mate); (2) ele não é nem tão simples a ponto de ser trivial nem tão difícil a ponto de impedir uma solução satisfatória; (3) geralmente considera-se que jogar xadrez com habilidade exige “raciocínio”; uma solução para esse problema nos forçará ou a admitir a possibilidade de um pensamento mecanizado, ou a restringir ainda mais nosso conceito de “raciocínio”; (4) a estrutura discreta do xadrez encaixa-se bem na natureza digital dos computadores modernos (SHANNON, 1950).

O que o desenvolvimento dos programas para jogar xadrez realmente demonstrou foi que os humanos jogam xadrez (e resolvem problemas) de maneiras muito diferentes, e geralmente não como os primeiros programas de xadrez o faziam, que era considerando tantas posições de xadrez quanto possível. Dessa maneira, o desenvolvimento dos programas de xadrez tem sido associado à ciência cognitiva, e muitos estudos têm sido conduzidos sobre como os humanos realmente jogam xadrez. Especificamente, o estudo de Adriaan D. De Groot (1965) sobre jogadores de xadrez examina a psicologia do jogar em

---

2 Wittgenstein fala sobre “Spiele”, que é uma categoria mais abrangente do que “jogos”.

vez dos aspectos puramente estratégicos. Jogos e problemas como os encontrados nos jogos têm sido comumente usados para se estudar de que modo os humanos resolvem problemas – por exemplo, na obra de Allen Newell e Herbert A. Simon (1972).

Finalmente, como explora Marcel Danesi, a solução de jogos e quebra-cabeças tem oferecido muitos *insights* e métodos matemáticos. Por exemplo, o campo da teoria dos grafos se origina do estudo do matemático Leonhard Euler sobre o *problema das pontes de Königsberg*: se as sete pontes da cidade de Königsberg poderiam ser atravessadas sem que se cruzasse nenhuma das pontes mais de uma vez (DANESI, 2002, p. 19-22; WEISSTEIN, 2004). Tudo isso demonstra que a pesquisa relacionada aos jogos tem se preocupado historicamente mais com o uso dos jogos para estudar outros assuntos e que os *insights* alcançados sobre os jogos têm na maioria das vezes sido incidentais a essas pesquisas.

### *Jogos por sua própria causa*

No estudo dos jogos por sua própria causa, o campo tem sido amplamente espalhado historicamente. Ele provavelmente floresceu primeiro no final do século XIX em torno dos estudos folclóricos, por exemplo, no trabalho de 1907 de Stewart Culin (1992), *Games of the North American Indians (Jogos dos índios norte-americanos)*, uma coleção e categorização de oitocentas páginas sobre os jogos dos nativos americanos. O estudo dos jogos também floresceu nos anos 1970. Por exemplo, a antologia de E. M. Avedon e Brian Sutton-Smith (1971), *The Study of Games*<sup>3</sup> (*O estudo dos jogos*), é uma excelente visão geral da teoria sobre os jogos não eletrônicos, coletando artigos em seções sobre a história, o uso e a estrutura e função dos jogos. *The Study of Games* demonstra que a limitada história da pesquisa dos jogos tem sido principalmente sociológica, antropológica ou filosófica, mas não muito desenvolvida como um campo da estética. Isto é, apesar de muito espaço ter sido devotado ao estudo das pessoas (outras que não o pesquisador) jogando jogos, muito pouco foi dito sobre a experiência em primeira pessoa de se jogar um jogo.

Os dois textos clássicos sobre o estudo dos jogos são *Homo Ludens* (1950), de Johan Huizinga, e *Man, Play, and Games (Os jogos e o homem)*, de Roger Caillois (1961). Para meus propósitos aqui, eles sofrem do mesmo problema, que é cobrir uma área maior do que os jogos, discutindo tanto os jogos baseados em regras quanto os informais. Johan Huizinga foca na ludicidade como componente central de toda a cultura, mas oferece somente rascunhos da discussão sobre os jogos como tal. Caillois é mais bem conhecido por sua categorização dos jogos (e do jogar) em *âgon* (competição), *alea* (azar), *mimicry* (simulação ou faz de conta) e *ilinx* (vertigem). O que Caillois demonstra é que as categorizações precisam claramente refletir seus objetivos e pressuposições, já que na verdade os jogos não são escolhas *entre* sorte e competição, e nem mesmo estão colocados em uma escala entre elas, mas, em vez disso, quase todos eles são competitivos e contêm quantidades variadas de sorte. Parece mais razoável descrever a sorte como um exemplo entre uma miríade de princípios de design de jogos (como discutiremos no Capítulo 3), no mesmo nível que a oferta ou a ocultação de informações, os objetivos mútuos ou contraditórios etc. Da mesma maneira, enquanto *ilinx* (vertigem) é certamente uma parte de muitos jogos de atividade física e muitos videogames, ela é apenas um exemplo da infinidade de tipos diferen-

---

3 Eu já analisei anteriormente a obra *The Study of Games* (2001c).

tes de experiências que um jogo pode oferecer.

Uma análise complementar dos jogos é oferecida pelo diálogo filosoficamente orientado de Bernard Suits, *The Grasshopper* (1978), no qual uma série de definições de jogos é proposta e discutida. Suits é mais conhecido por descrever como os jogos deixam o jogador alcançar seus objetivos somente pelos meios *menos eficientes* disponíveis. Suits vem de uma tradição de filosofia do esporte que cresceu muito em torno do *Journal of The Philosophy of Sport*. Este livro tem a intenção de ser menos puramente filosófico do que a filosofia do esporte, mas, por outro lado, mais esteticamente orientado que os estudos sobre a ludicidade (*play studies*), um campo que é muitas vezes orientado às brincadeiras infantis. A obra *Child's Play (Brincadeira de criança)*, de R. E. Herron e Brian Sutton-Smith (1971), nos dá uma boa visão geral do campo, assim como a obra *The Ambiguity of Play (A ambiguidade do jogar)*, de Sutton-Smith (1997).

### *Estudos sobre videogame*

A história relativamente curta dos videogames é complementada por uma história ainda mais curta da pesquisa no campo. Foi somente na virada para os anos 2000 que os estudos sobre videogame começaram a se reunir como um campo com suas próprias conferências, periódicos e organizações. Essa curta história tem sido como uma corrida do ouro no que diz respeito a ser o primeiro a apontar alguns aspectos dos jogos, dar forma ao campo, definir palavras e apontar similaridades e diferenças entre jogos e outras formas de cultura. Este não é o lugar para uma análise exaustiva do campo; eu simplesmente relacionarei as discussões às quais este livro responde.

Os estudos sobre videogame têm sido até agora uma confusão de desentendimentos e discussões sem resultados claros, mas isso não precisa ser um problema. As discussões têm muitas vezes tomado a forma de simples dicotomias, e, apesar de não se resolverem, elas se mantêm como ponto focal nos estudos dos jogos. Os conflitos mais importantes aqui são jogos versus jogadores, regras versus ficção, jogos versus histórias, jogos versus a cultura mais ampla e a ontologia do jogo versus a estética do jogo.

### *Jogos ou jogadores*

Uma dicotomia básica diz respeito a se nós estudamos os jogos em si ou os jogadores que os jogam. Pode-se argumentar que a teoria econômica dos jogos é em sua origem o estudo dos jogos como objetos não relacionados a jogadores, mas a teoria dos jogos não exclui a discussão das experiências dos jogadores – isso apenas está fora de seu escopo. Ainda seria perfeitamente possível propor que olhemos exclusivamente os jogos “em si” e ignoremos o fato de que eles são jogados pelas pessoas. Nós podemos no mínimo imaginar o argumento contrário, o qual declara que as regras de um jogo não são importantes em comparação com o modo como elas são realmente usadas. Linda Hughes examinou como um

grupo de garotas jogava Foursquare.<sup>4</sup> O que acontecia era uma combinação de regras oficiais e não oficiais, com critérios conflitantes e negociação dessas regras. De acordo com Hughes:

As regras de um jogo podem ser interpretadas e reinterpretadas de acordo com os significados e propósitos preferidos, ignoradas e invocadas seletivamente, desafiadas ou defendidas, mudadas ou reforçadas para se adequarem aos objetivos coletivos de diferentes grupos de jogadores. Em resumo, os jogadores podem pegar o mesmo jogo e, coletivamente, ter com ele experiências surpreendentemente diferentes (HUGHES, 1999, p. 94).

Este é um argumento convincente e faz parte de um argumento mais amplo: o de que jogos infantis não podem ser descritos significativamente somente a partir das regras que os constroem. Se levarmos esse argumento a um extremo lógico, poderíamos dizer que as regras de um jogo simplesmente não importam. Infelizmente, este argumento implicaria que as crianças poderiam muito bem estar jogando esgrima, pôquer ou rúgbi! Uma análise mais detalhada do Foursquare revela que a estrutura prolongada do jogo, sem um término, sem vencedor e sem um placar claro, permite aos jogadores jogar enquanto fazem muitas outras considerações além de simplesmente melhorar seus próprios desempenhos. Além disso, a falta de clareza de algumas regras, como a regra que proíbe agressões,<sup>5</sup> abre espaço para todos os tipos de jogos de poder social. Ao mesmo tempo, os jogadores *escolheram* jogar esse jogo em vez de outros jogos, e eles mudam as regras porque querem jogar esse jogo, com regras específicas. Nós não podemos ignorar o papel das regras sem ignorar um aspecto da experiência do jogador: diferentes jogos produzem diferentes tipos de experiência.

### *Regras ou ficção*

O principal argumento deste livro, o de que os videogames são regras *e* ficção, é uma resposta a um longo histórico de discussões sobre se os jogos eram um *ou* outro. Assim como na observação de Saussure sobre o xadrez, muitas vezes foi observado que em um jogo de tabuleiro a forma real das peças parece não ter importância em relação às regras. Erving Goffman propôs um princípio chamado *regras de irrelevância*, significando que a forma específica de uma peça em um jogo não é importante:

[Os jogos] ilustram como os participantes estão dispostos a negar durante a duração da partida qualquer interesse nos valores estético, sentimental ou monetário do equipamento empregado, aderindo ao que poderia ser chamado de *regras de irrelevância*. Por exemplo, parece que se o xadrez é jogado com tampinhas de garrafa em um pedaço de linóleo, com figuras de ouro ou mármore, ou com homens uniformizados em lajes coloridas em uma praça de tribunal especialmente confi-

---

4 Foursquare é jogado em quatro quadrados desenhados no chão. Hughes lista três regras básicas deste jogo:

- Jogue uma bola que cai no seu quadrado para outro quadrado.
- Deixe a bola quicar uma vez, mas somente uma, em seu quadrado.
- Não acerte a bola que cai em outro quadrado. (HUGHES, 1999, p. 99).

5 Acertar a bola com muita força em um oponente.

gurada, os pares de jogadores podem começar com as “mesmas” posições, empregam as mesmas sequências de movimentos estratégicos e contra-ataques e geram o mesmo perfil de entusiasmo (GOFFMAN, 1972, p. 19).

Roger Caillois não nega que os jogos podem ter ficção, mas, surpreendentemente, postula que os jogos são regras ou ficção, que os jogos baseados em regras *não* têm um elemento de faz de conta:

Apesar do caráter paradoxal da asserção, eu postularei que nesse exemplo a ficção, o sentimento de *e se* substitui e faz a mesma função das regras. As regras em si criam ficção. Aquele que joga xadrez, prisioneiro, polo ou bacará, pelo simples fato de cumprir com suas respectivas regras, está separado da vida real, na qual não há atividade que literalmente corresponda a qualquer desses jogos. É por isso que xadrez, prisioneiro, polo e bacará são jogados *de verdade*. O *e se* não é necessário [...] Portanto, jogos não são baseados em regras e faz de conta. Em vez disso, são baseados em regras *ou* faz de conta (CAILLOIS, 1961, p. 8-9).

A divisão é, entretanto, contrariada pela maioria dos modernos jogos de tabuleiro e videogames. Muitos videogames são baseados em regras *e* faz de conta.

Nos estudos sobre videogames, a negação da ficção é uma posição sedutora na qual eu também já estive (JUUL, 1998). Ela é baseada em um argumento simples e recorrente que tende a seguir este padrão:

1. Regras são o que faz um jogo.
2. A ficção depende de se algo é um jogo.
3. Um jogo pode ser interessante sem ficção.
4. Um jogo com um mundo ficcional interessante pode ser um jogo terrível.
5. Portanto, a ficção nos jogos não é importante.

Embora a conclusão seja tentadora, ela também é falsa. Compare estes dois jogos baseados em regras (e programação) idênticas, mas com gráficos diferentes. No primeiro jogo (Figura 1.3), o jogador controla uma nave espacial em uma batalha contra as cabeças de âncoras de um programa de televisão. No segundo jogo (Figura 1.4), o jogador controla uma nave espacial em uma batalha contra várias teorias, neste caso um modelo narratológico.

Em um artigo de 1998, comparei os dois jogos baseados nesse programa, e minha conclusão foi a seguinte: “Como você pode ver, o significado metafórico ou simbólico do jogo não está conectado ao programa ou ao gameplay. A relação é, em uma palavra, arbitrária” (JUUL, 1998).

Essa ideia de que a representação de um jogo é irrelevante parece atraente, mas também é derrubada após melhor exame. O designer de jogos Frank Lantz nos deu um argumento similar baseado em experiências de design:

Eu comecei a pensar sobre como a estrutura e a representação funcionam nos jogos. Havia uma

noção sepultada em minha ideia original, a de uma separação fundamental entre a estrutura de um jogo e o assunto, atividade ou a configuração que o jogo representa. A implicação era a de que você poderia pegar quaisquer números de estruturas diferentes e combiná-los com vários temas para obter efeitos diferentes, mas não havia qualquer relação *profunda*, essencial entre qualquer tema particular e qualquer mecânica de jogo...

Após alguns meses batendo minha cabeça contra ela, essa noção parecia menos certa, ou, pelo menos, menos interessante...

Há, é claro, muitas relações entre tema e estrutura em um jogo. Independentemente da resposta sobre se qualquer dessas relações é essencial, elas são complexas e vitais o bastante para resistir à minha tentativa de levianamente embaralhá-las por aí (LANTZ, 2004, p. 310).

Isso sugere fortemente que a relação entre as regras e a ficção nos jogos das Figuras 1.3 e 1.4 *não* é arbitrária. Em vez disso, esses dois jogos são *satíricos*. No primeiro caso, eles encenam a relação de amor/ódio que os espectadores podem ter com personalidades da televisão como uma intensa batalha espacial. No segundo caso, encenam uma discussão acadêmica – a defesa dos jogos contra o imperialismo teórico – como uma intensa batalha espacial. Ambos são baseados em um repertório de um antagonismo existente – e é por isso que funcionam, porque as regras se encaixam na representação – de maneira alegórica.

### *Jogos que contam histórias*

Os primeiros anos dos estudos sobre videogames foram muitas vezes concebidos como uma discussão entre *narratologia* (jogos enquanto histórias) *versus ludologia* (jogos como algo único). Essa discussão tendia a alternar entre ser uma batalha superficial de palavras e uma sincera exploração de temas cheios de significado (MURRAY, 1997; FRASCA, 1999; JUUL, 1999; ESKELINEN, 2001b; KING; KRZYWINSKA, 2002b, ATKINS, 2003; AARSETH, 2004a; JENKINS, 2004). Os estudos sobre videogame não surgiram no vácuo, então precisamos lembrar da história que levou a essa discussão. Apesar de a *narratologia* ter se originado de *A poética*, de Aristóteles, e do estudo das mídias que contam histórias, como o teatro, os romances e os filmes, o conceito de *narrativa* é hoje comumente usado de maneira muito mais abrangente. Nós podemos falar de uma *virada da narrativa* após a qual se tornou comum ver a narrativa como o modo primário por meio do qual nós produzimos sentido e estruturamos o mundo. De acordo com essa perspectiva, coisas diferentes como um discurso científico, a ideologia de uma nação e nossa compreensão de vida pessoal são estruturadas da mesma maneira, usando narrativas. Espen Aarseth (2004a) criticou isso por ser uma ideologia improdutiva do *narrativismo*. Fora dos estudos em jogos, Thomas Pavel (1986) chamou isso de *mitocentrismo*. A descrição dos jogos como sistemas que contam histórias muitas vezes se sobrepõe à ideia prescritiva de que os videogames (ou “narrativas interativas”) seriam melhores se fossem mais como histórias. Apoiando-se em Aristóteles, Brenda Laurel (1986) propôs um sistema para gerar enredos bem formados. Nesse sistema, o programa de computador deve assumir o papel de um autor enquanto o jogo

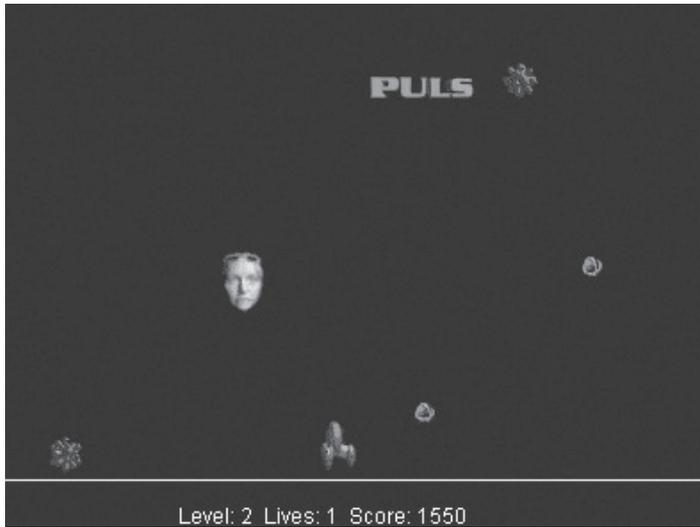


Figura 1.3: Puls in Space (JUUL, 1998a).

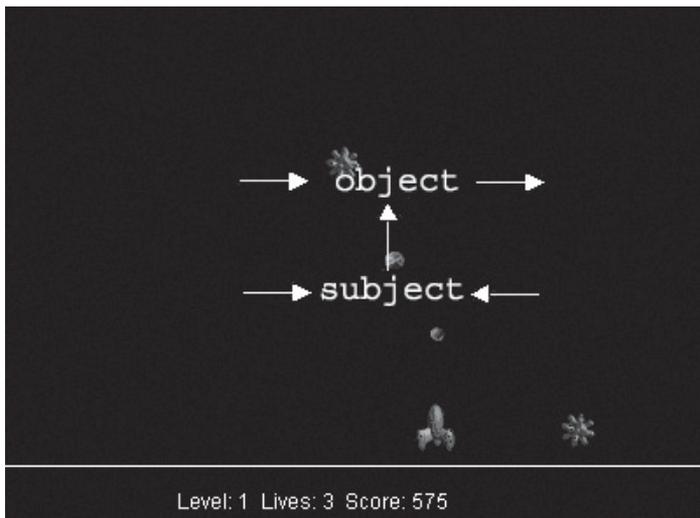


Figura 1.4: Game Liberation (JUUL, 2000).

progride, certificando-se de que, independentemente das ações do jogador, cada partida se torne bem formada. O livro *Hamlet no Holodeck* (1997), de Janet Murray, descreve a utopia similar de um *holodeck* – um ambiente completamente transparente e imersivo no qual um usuário/jogador pode se envolver em uma história bem formada. Apesar de isso ser em si mesmo um desafio técnico imenso, o problema lógico é que não há um argumento

convincente que demonstre que uma “narrativa” bem formada seria uma experiência mais interessante para o *jogador*.<sup>6</sup>

Considera-se de maneira ampla que *ludologia* significa “o estudo dos jogos”. A história da própria palavra é um mistério – seu uso mais antigo é de 1982 (CSIKSZENTMIHALYI, 1982). A *ludologia* provavelmente foi popularizada pelo artigo de 1999 de Gonzalo Frasca “Ludology Meets Narratology” (“A ludologia encontra a narratologia”). A primeira vez que a usei foi no meu artigo “What Computer Games Can and Can’t Do” (“O que jogos de computador podem e não podem fazer”) (JUUL, 2000). Desde o início, a ludologia tem sido percebida como focada em se distanciar da narratologia, tentando esculpir os estudos sobre videogames como um campo acadêmico separado.

Algumas teorias mais recentes têm tentado delimitar algo como um campo intermediário, no qual as qualidades únicas dos jogos não são negadas, mas a função da história ou da ficção em um jogo pode ainda ser discutida. No artigo “In Defense of Cutscenes” (“Em defesa das cut-scenes”), de Rune Klevjer (2002), ele critica a “ludologia radical” por repudiar completamente as *cut-scenes* (intermissões cinemáticas nos jogos) e argumenta que elas têm várias funções positivas: elas oferecem uma lógica unificadora para o jogo e recompensam as ações do jogador. Somando-se a isso, o artigo “Games and Stories” (“Jogos e histórias”), de Wibroe, Nygaard e Andersen (2001), oferece uma discussão matizada das relações jogo-história.

Na outra ponta do espectro, Geoff King e Tanya Krzywinska (2002a) discutiram a relação entre os jogos e o cinema como uma relação complexa que tem tanto sinergia e inspiração mútua como diferenças notáveis. Na tentativa de construir uma ponte entre a estrutura aberta dos jogos e a estrutura fechada das histórias, o conceito de *quests* foi proposto por Ragnhild Tronstad (2001), Espen Aarseth (2004b), Susana Tosca (2003). As *quests* nos jogos podem na verdade oferecer um tipo interessante de ponte entre as regras e a ficção do jogo, no sentido de que o jogo pode conter uma sequência predefinida de eventos que o jogador tem então de pôr em prática ou encenar. Isso é discutido como uma estrutura de *progressão* no Capítulo 3, e a relação entre os jogos e as histórias é discutida no final do Capítulo 4.

### *Jogos ou a cultura mais ampla*

Em uma perspectiva mais ampla, Henry Jenkins (2003) vê os videogames como parte de um complexo maior de *narrativa transmidiática*, no qual o conteúdo pode se mover entre mídias diferentes. Nesse sentido mais amplo da narrativa, os videogames *são* parte da ecologia geral da narrativa transmídia, mas em um nível que é muitas vezes mais próximo dos brinquedos e do *merchandising* que dos filmes e livros. De maneira mais realista, os videogames são em algum grau parte de uma *ecologia geral da narrativa*, incorporando no mínimo alguns elementos de histórias populares.

Assim como escolhemos discutir jogos ou jogadores, podemos escolher entre estudar um jogo específico por seu papel na ecologia da mídia geral ou focar no jogo em si e no ato de jogá-lo. Não há razão para nos comprometermos com um dos lados da discussão.

---

<sup>6</sup> O projeto Façade, de Mateas e Stern, é até hoje, indiscutivelmente, a tentativa mais avançada de construir tal sistema.

A perspectiva que este livro acrescenta é a de que os videogames também são parte de uma *ecologia geral dos jogos*, em que o videogame incorpora e inspira outros tipos de jogos.

### *Ontologia dos jogos ou estética dos jogos*

Nós também podemos discutir o que os videogames *são* (ontologia) ou o que eles *deveriam ser* e o que os faz prazerosos (estética). Na prática, isso pode ser um pouco confuso: o pesquisador sobre videogames geralmente é (e pode-se argumentar que deveria ser) um grande fã, de modo que tal pesquisador entra no campo com preferências por tipos específicos de jogos, e a seleção de jogos influencia os argumentos do pesquisador.

A versão extrema disso é a crítica de jogos, escrita com o propósito explícito de avaliar a qualidade de um jogo. Eu citarei análises de diversas fontes para discutir os méritos relativos de diferentes jogos e diferentes modos de estruturar jogos. Críticas de jogos nos oferecem documentação sobre o vocabulário informal que é usado na comunidade do videogame. Vale lembrar que a terminologia é algo continuamente desenvolvido e discutido fora da academia, e isso também merece atenção.

Uma questão é em que medida a pesquisa em games deve lidar com o design de jogos. A comunidade de desenvolvimento de games tem produzido nos últimos anos um grande corpo de livros e artigos interessantes. O seminal *The Art of Computer Game Design (A arte do design de jogos para computador)*, de Chris Crawford (1982), é uma discussão inicial sobre design de jogos, mas, para os propósitos deste livro, discussões mais relevantes podem ser encontradas no livro *Game Design – Theory and Practice (Design de jogos – Teoria e prática)*, de Richard Rouse (2001), e em *Game Architecture and Design (Arquitetura e design de games)*, de Andrew Rollings e Dave Morris (2000). Textos sobre o desenvolvimento de games cobrem uma variedade de diferentes assuntos, incluindo programação, inteligência artificial, modelagem de gráficos 3D, texturização em 3D, som, música, montagem de equipes, gerenciamento de equipes, assim como aquilo que é mais próximo de meu foco, o design de jogos. Eu farei referência a alguns artigos e apresentações da *Game Developer Magazine*, *Gamasutra*, e à anual Game Developers Conference.

Se o design e pesquisa sobre jogos muitas vezes caem em campos separados, o livro de Katie Salen e Eric Zimmerman (2012), *Regras do jogo*, é um bom exemplo de como eles podem se sobrepor. Trabalhando nos três níveis de regras, interação lúdica e cultura, Salen e Zimmerman descrevem os jogos a partir de muitas perspectivas, usando exemplos de muitos jogos comissionados para o livro. Por várias razões históricas, é tentador escolher entre ser teórico ou prático, e, apesar de o presente livro ser essencialmente teórico, ele deve ser pelo menos compatível com o trabalho prático em games.

### **A diversão na teoria**

Quando teorizamos sobre os jogos, notamos que eles contêm uma contradição interna: como a interação lúdica é considerada uma atividade de forma livre desprovida de restrições, parece ilógico que escolhamos limitar nossas opções jogando jogos com regras fixas. Por que ser limitado quando se pode ser livre? A resposta a isso é que basicamente os jogos fornecem contexto para ações: mover um avatar é muito mais significativo em um am-

biente de jogo do que no espaço vazio; jogar uma bola tem implicações mais interessantes no campo do jogo do que fora dele; um ataque só é possível se houver regras especificando como os ataques funcionam; vencer o jogo requer que a condição de vitória tenha sido especificada; sem regras no xadrez não há xeque-mates, finalizações ou aberturas sicilianas. As regras de um jogo dão *significado* e *habilitam ações* ao configurarem *diferenças* entre movimentos potenciais e eventos.

Da mesma maneira, um jogo para múltiplos jogadores é nominalmente uma *limitação* daquilo que os jogadores podem fazer, mas uma limitação que oferece uma ocasião para interessante interação social. Algumas vezes, quando se sugere que o caráter competitivo dos jogos é um problema, trata-se de um equívoco básico de como um jogo funciona: o conflito em um jogo não é antissocial; ao contrário, ele oferece um contexto para a interação humana. Controlar um personagem que bate em um personagem controlado por outro jogador não significa que uma pessoa quer atacar a outra na vida real: significa que o indivíduo entra em um complexo mundo de interações simbólicas onde atacar alguém em um jogo pode ser um convite para a amizade e ajudar alguém no mesmo jogo pode ser uma rejeição condescendente. Em um jogo, as coisas não são o que parecem. Os seres humanos nem sempre são literais em suas interações, e não podemos pensar os jogos humanos de modo categórico. Jogos competitivos são assuntos sociais, muito mais do que os jogos não competitivos que têm sido propostos e raramente jogados.<sup>7</sup>

Por que videogames são divertidos? Uma das ideias postula que a qualidade mais importante de um jogo é seu *gameplay*, a pura interatividade do jogo. Em outras palavras, que a qualidade de um jogo articula-se em suas regras, no jogo enquanto regras, e não no jogo enquanto ficção. Nas palavras de Sid Meier, designer de *Civilization* e outros clássicos, um *jogo é uma série de escolhas interessantes* (ROLLINGS; MORRIS, 2000, p. 38). O que Meier quer dizer é que jogos de qualidade são aqueles cujas escolhas oferecem desafios mentais de qualidade para os jogadores. Apesar de essa ser uma ideia atraente, uma análise mais detida revela que muitos jogos são considerados prazerosos mesmo não oferecendo nenhum desafio mental. Eu acredito que, na verdade, não há uma descrição de apenas uma frase sobre o que faz todos os jogos serem divertidos; jogos diferentes enfatizam tipos diferentes de prazer, e diferentes jogadores podem apreciar o mesmo jogo por razões totalmente diferentes.

Por analogia, o filme *Titanic*, de James Cameron (1997), contém um elemento histórico, o espetáculo de um grande navio batendo contra um *iceberg*, um comentário político sobre as sociedades de classe e os papéis de gênero, a ação dramática em que acompanhamos as pessoas fugindo do navio enquanto ele afunda, uma música título de sucesso, e, claro, uma história de amor. Espectadores diferentes podem apreciar o filme por diferentes razões, e um espectador pode apreciar a sequência de ação enquanto rejeita a música título, enquanto outro pode gostar da história de amor e da música título e desgostar da sequência de ação. Parte da audiência pode simplesmente estar no cinema porque estava com alguém que queria assistir a esse filme. Qualquer objeto cultural ou passatempo pode ser popular por diferentes razões ao mesmo tempo.

Felizmente, isso não nos impede de discutir o prazer dos games em mais detalhes. A ideia do que faz um jogo prazeroso pode mudar ao longo do tempo, e coisas que foram

---

7 Veja Fluegelman (1976) para uma coleção de jogos, na maioria não competitivos, ainda que charmosos.

consideradas obstáculos maçantes para o prazer do jogador podem ser colocadas em primeiro plano e se tornar o foco central de um novo jogo. Argumentar sobre as regras de um jogo é muitas vezes considerado um problema, mas também pode ser prazeroso à sua maneira. Apesar de um jogo geralmente manter alguma consistência nos tipos de desafios que ele apresenta a um jogador, também é possível apreciar um jogo porque os desafios apresentados são inconsistentes. E mesmo que jogos geralmente deixem os jogadores realizarem ações que eles não podem fazer na vida real, é, por exemplo, possível fazer um jogo popular como *The Sims* (MAXIS, 2000), que envolve tarefas mundanas como limpar uma casa.

### O status cultural dos games

Os videogames são notoriamente considerados catálogos da cultura masculina adolescente inculta e geek. Embora essa não seja a imagem completa, há uma certa medida na qual muitos dos jogos podem ser pouco imaginativos e em que as ações que os jogadores praticam tendem a ser simples. Videogames geralmente focam na manipulação e na movimentação de objetos e, em menor escala, abordam as interações mais complexas entre humanos, como amizade, amor e engano. Podemos sugerir muitas razões pelas quais isso é assim – podemos culpar os designers de jogos sem imaginação; podemos culpar a audiência conservadora dos games; podemos culpar uma indústria dos games que tem aversão ao risco; e, finalmente, podemos olhar o design de jogos e ver que a forma de um jogo presta-se mais facilmente a algumas coisas do que a outras – é *difícil* criar um jogo sobre emoções porque é difícil implementar as emoções nas regras.

Embora os jogos sejam regularmente considerados incultos, isto muitas vezes se deve a noções ingênuas sobre o que é ser culto e o que é *arte*. Em uma visão simples da arte, arte é o que é ambíguo, ao passo que muitos games tendem a ter regras e objetivos claros. Como Immanuel Kant teria dito, arte é sem *interesse*, enquanto jogadores de game jogam claramente com muito interesse e provavelmente mandam os sinais errados porque *não se parecem* em nada com visitantes de uma galeria de arte. Não podemos racionalmente usar tais afirmações como parte de uma lista, e devemos evitar pensar em arte, e em games, de uma maneira limitada e pouco imaginativa.

Também deve ficar claro que jogar um jogo não implica literalmente endossar as ações do jogo ou querer executá-las na vida real. Este livro não é sobre violência nos games, mas seguidores da discussão podem achar interessante considerar o que é um jogo ou qual o papel do mundo ficcional que um game tem. Existem certamente argumentos sólidos em favor de se enxergar os mundos ficcionais dos games apenas como isso, *ficção*. Em uma perspectiva histórica, a preocupação atual com os perigos assumidos dos videogames é uma clara continuação de uma longa história de regulamentação dos jogos como tais: por exemplo, em 1457, o golfe foi banido da Escócia porque se achava que ele afastava os homens da prática do arco e flecha (AVEDON; SUTTON-SMITH, 1971, p. 24). Máquinas de fliperama (*pinball*) foram banidas da cidade de Nova York dos anos 1930 até 1976 (KENT, 2000, p. 72). O Escritório Australiano de Classificação de Filmes e Literatura recusou-se a classificar *Grand Theft Auto III* (ROCKSTAR GAMES, 2001), tornando-o ilegal para venda na Austrália (IGN.com, 2001). Videogames foram acusados de serem a razão para o tiroteio na Columbine High School (JENKINS, 1999). Talvez os jogos tenham sempre tido a

aparência de uma atividade incontrolável, com significados não claros e duplo sentido, e é por isso que continuam a ser alvos de regulação.

Eu não vejo qualquer contradição particular entre apreciar um jogo de ação e apreciar a poesia de Rainer Maria Rilke. Existe um número de razões históricas de por que nós podemos ser tentados a ver essas coisas como incompatíveis, mas elas são basicamente equivocadas. Não há nada inerente nos videogames que os impeça de, no final das contas, serem aceitos como arte, mesmo se isso levar algum tempo.

### Sobre este livro

Os métodos escolhidos neste livro têm a intenção de serem não exclusivos. Um método pode facilmente impedir outros métodos de investigação, mas a presente investigação se destina a ser, no mínimo, *compatível* com os estudos empíricos, design de jogos, sociologia, teoria do cinema, e mais. Tenho tentado ser aberto sobre o status de diferentes discussões e definições, evitando a preferência por qualquer tipo de conclusão.

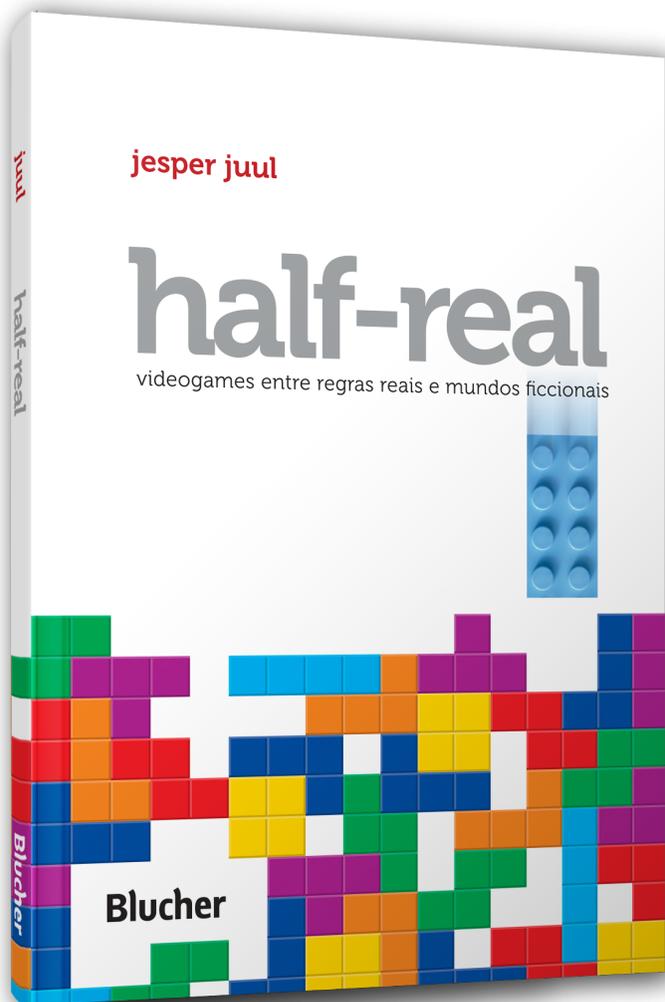
Além desta introdução, o livro tem cinco partes.

O Capítulo 2 apresenta um *modelo clássico de jogo*; esse modelo foi inspirado por um grande número de escritores anteriores sobre jogos. O modelo descreve como os jogos têm sido construídos em um período histórico específico, apesar de admitir a possibilidade de que os videogames tenham se desenvolvido para além desse modelo mais antigo.

O Capítulo 3, sobre regras, tenta combinar uma compreensão formativa das regras de um jogo com um foco na experiência de se jogar jogos. A fim de descrever os jogos como sistemas baseados em regras, me baseio na ciência da computação e nas ciências da complexidade. Para descrever o uso e a experiência do jogador com as regras de um jogo, me baseio nos escritos de Marcel Danesi sobre quebra-cabeças (2002), um pouco de teoria dos jogos e um pouco de ciência cognitiva.

O objetivo do Capítulo 4, sobre ficção, é a síntese das duas perspectivas sobre as regras e ficção e discute sua interação usando múltiplos exemplos.

O Capítulo 6 resume os pontos do livro e fornece algumas perspectivas adicionais.



Clique aqui e:

**VEJA NA LOJA**

## **Half-Real**

Videogames entre regras reais e mundos ficcionais

---

**Jesper Juul**

ISBN: 9788521215318

Páginas: 212

Formato: 17 x 24 cm

Ano de Publicação: 2019

---