

OS JOGOS COMO UMA DISCIPLINA HUMANÍSTICA¹

GAMES AS HUMANISTIC DISCIPLINE

Tamer Thabet
(BrockUniversity-Canadá)²

Tradução: Helvio Moraes

Talvez sejamos, de fato, as testemunhas – ou os artesãos – de certa morte, a morte da arte de narrar, da qual decorre a morte da narrativa em todas as suas formas... Talvez seja necessário, apesar de tudo... continuarmos a acreditar que novas formas de narrativa, que ainda não estamos aptos a identificar, já estejam em processo de nascimento... Pois não temos ideia do que poderia ser uma tal cultura, na qual não se soubesse mais o significado de narrar.

(Paul Ricoeur apud Fleishmanvii)

¹ Palestra proferida no Mestrado em Estudos Literários (PPGEL), da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), câmpus de Tangará da Serra, em 2013.

² Doutor em Literatura pela Universidade de Antuérpia, Bélgica.

Enquanto as histórias nos fazem experimentar mundos possíveis e impossíveis, fazemos delas o objeto – e, talvez, a vítima – de nossas interpretações pessoais. Reais ou ficcionais, as histórias são, talvez, o mais humano de todos os produtos; somos a única espécie que conta histórias. Temos lido, assistido e ouvido histórias e, agora, podemos jogá-las. Os *video games* podem nos fazer viver histórias de forma virtual.

Esta palestra é sobre o que significa *jogar a história*, e sobre o que acontece quando você – pessoalmente – é arrastado para este mundo. A outra questão concernente a este trabalho diz respeito à crítica: o que significa, neste momento, a crítica, uma vez que nos acostumamos a contar e a perceber nossas histórias de forma interativa, dentro de um mundo virtual e computadorizado. Não somente aqueles que jogam deveriam se preocupar em dar respostas a estas questões, mas também os que pensam, contam, escrevem, desenham, projetam e educam no campo dos *video games*. No que segue, a ficção de *video game* é apresentada como uma experiência psicológica personificada, um processo de produção de sentidos que permite ao jogador redescobrir seu próprio tema de identidade.

A estrutura narrativa do jogo

1.1 –Relacionar taxonomicamente os *video games* a outras formas ficcionais. Neste ponto, podemos determinar que os *video games* podem ser dispostos em meio às narrativas representacionais.

1.2 – Explicar a divisão habitual dos textos narrativos em três níveis.

2 – Falemos agora sobre a Narração nos jogos:

2.1 – Narrador e voz: o narrador é um agente narrativo metafórico e antropomorfizado detectado por marcadores de voz no texto. A função do narrador é contar a história.

2.2 – A narração ao longo do jogo: nos *video games*, a performance do jogador cumpre as funções do narrador.

2.3 – Expressão não verbal: nos jogos, a comunicação narrativa é amplamente não verbal.

2.4. – O narrador cinematográfico: seção que nos permite estabelecer diferentes conceitos do narrador em filmes e, assim, identificar sua relevância para as narrativas de *video game*.

2.5 – O narrador impessoal: a teoria de Burgoyne sobre o narrador fílmico nos ajuda a desenvolver o conceito de narração de jogos, além de perceber a inter-relação entre as duas agências narrativas em jogos: o jogador e o Dispositivo de Composição do Jogo.

2.6 – O Jogador-Narrador: O jogador de uma história de *video game* (co)narra através de sua performance no jogo, que consiste em um número de ações que cumprem a função da narração de forma não verbal, o que significa que as ações do jogador têm um grande impacto sobre como a história é contada, além de serem essenciais tanto à apresentação quanto à criação do discurso. Por um lado, as ações e reações do jogador indicam sua personalidade e projetam uma forma de “expressão subjetiva”, que substitui o conceito de “voz” nas narrativas impressas. Por outro, o controle da câmera, por parte do jogador, é uma função narrativa no sentido cinematográfico: ele determina o que é apresentado e o que é deixado de fora, além do que é focado e do que é ignorado.

2.7 – O Dispositivo de Composição do Jogo: este é o termo que proponho para a outra agência narrativa nos jogos e que se contrapõe à narração do jogador. O jogador não é o único narrador numa história de *video game*; o sistema do jogo também narra por meio de uma agência narrativa mais complexa, que é dominante e, em muitos casos, mais poderosa do que a narração do jogador, uma vez que lhe estabelece limites.

2.8 – A situação narrativa nos jogos: a narração em tempo presente nos jogos cria narrativas simultâneas. Tal situação narrativa

é caracterizada por um colapso da distância entre o narrador e o focalizador.

3. Quem observa na história de *video game*?

Focalização:

3.1 – O Jogador-focalizador: O jogador de jogos em primeira pessoa personifica o protagonista, adota seu nome, vê através de seus olhos e adquire suas habilidades. No entanto, não sabemos muito sobre a personalidade do protagonista, uma vez que ela se desvanece em relação a (e se confunde com) a própria personalidade do jogador. É o jogador que se torna, de fato, a personagem observável.

3.2 – A presença da personagem: o jogador em jogos de primeira pessoa ocupa o espaço do protagonista, vive a história ao invés do protagonista e, geralmente, torna-se o protagonista.

Os Jogos como uma Disciplina Humanística

Pessoalmente, considero o termo “game designer” um pouco artificial, além de não abranger por inteiro o fato de que um *designer* de jogos possa ser um artista, um contador de histórias, um animador e um empreendedor. Proponho que se use o termo “gamewright”²³ para se referir aos futuros *designers* de jogos.

Se a jornada do “gamewright” deve começar na sala de aula, os educadores em jogos precisam adotar uma pedagogia focada na ideia de inspirar a criatividade por meio das forças interdisciplinares das disciplinas humanísticas. A imaginação artística não se origina nem floresce no vácuo. Portanto, deveria ser estimulada no estudo da cultura, da arte, da literatura e da condição humana. A primeira coisa que um designer de jogos veterano aconselha é: “Você quer povoar sua mente com uma diversidade de ideias extraordinária e colorida, um grande carnaval de heterogeneidade conceitual. E como

você poderia cumprir essa tarefa? Simples: Leia. Aqui está o maior fracasso de nossos jovens *designers*” (Crawford, Game Design 99). Ele também ressalta que os melhores *designers* de jogos como Sid Meiere, Dan Bunten, Brian Moriarty, Gordon Walton, Greg Costikyan e Eric Goldberg são, todos, grandes leitores.

O romance de Ayn Rand, *Atlas Shrugged* (em português, *A Revolta de Atlas*), publicado em 1957, serviu de inspiração para BioShock⁴. O contexto histórico e ideológico do romance realiza-se numa representação surreal de muitas convenções artísticas reminiscentes de seu cenário, tais como o estilo ArtDeco e a evocativa performance melodramática desempenhada por personagens que não jogam. Da mesma forma, Assassin’s Creed⁵ é inspirado em relatos históricos da irmandade médio-oriental *Hashashin*, entre os séculos VIII e XIV. É óbvio que o êxito na realização destes dois jogos não está meramente na programação magistral e na modelagem em 3D; os “gamewrights” de BioShock e de Assassin’s Creed foram inspirados pela história, pelas artes, pelos clássicos.

Um dos cursos que ministro é sobre a ficção em jogos. Ao lado do típico trabalho em sala de aula e de discussões em seminários, esse curso conta com as “DesignFridays”, em que os alunos se dividem em times de *design* de jogos (“game design teams”), usando o quadro branco, marcadores, lápis, papel e *laptops* para resolver problemas de *design* de jogos ou resolver problemas usando o *design* de jogos. O que, de fato, interessa nas “DesignFridays” é a imaginação artística como um processo usado para a concepção de jogos e que precisa ser provocado e continuamente aprimorado, até que a originalidade se torne evidente. Os exercícios de *design* atribuídos aos alunos baseiam-se na bibliografia discutida em sala anteriormente ao longo da semana, não apenas para colocar à prova a publicação acadêmica, mas também para encontrar inspiração no sentido de aprimorar ideias de jogos, de modo a não cair em *clichés* ou no gênero *exploitation*⁶. Exemplo de um exercício de *design* atribuído aos alunos é o

quadro *Pollice Verso* (1872), de Jean-Léon Gérôme. Cada grupo é instado a usar a pintura para encontrar inspiração, analisar, desconstruir, problematizar e, finalmente, aplicar um certo valor inspirado pela obra no desenho de uma personagem, um cenário, um enredo ou uma técnica de jogo.

Entender a ficção unicamente no sentido literal da palavra (por exemplo, irreal ou algo imaginado) consiste na desvalorização de uma das criações mais humanas. A ficção é um relato imaginário de eventos e personagens usados para capturar o estado de espírito humano, as relações, e expressa sérias ideias como a esperança, a perda, o amor, os complexos, etc. A ficção cinematográfica está ainda mais adiantada quanto a histórias, enredos imprevisíveis e caracterização vibrante e diversa, que representa o que é humano na mais ampla extensão de situações e cenários vividamente imaginados. Os “gamewrights” deveriam invejar o sucesso fílmico por trazer os méritos do intelectualismo. O modo de alcançar [tal sucesso] é através da imaginação inspirada, que deveria ser uma prioridade nos cursos sobre jogos. Um *design* de jogos inovador requer criatividade e imaginação, e nada disso pode vicejar sem a inspiração, daí a imersão nas artes, nos clássicos, nas literaturas. Em termos gerais, isso serve para enfatizar a necessidade de apoiar as forças humanísticas, acadêmicas e interdisciplinares, o que a indústria do jogo nos recomenda fazer nas universidades (Gouglas 48).

Referências

Crawford, Chris. **Chris Crawford on Game Design**. Indianapolis: New Riders. 2003, Print.

Gouglas, Sean, Jason Della Rocca, Jennifer Jenson, Kevin Kee, Geoffrey Rockwell, Jonathan Schaeffer, Bart Simon and, Ron Wakkary. “Computer games and Canada’s digital economy: The role of universities in promoting innovation”. **Report to the Social Science Humanities Research**

Council. Knowledge Synthesis Grantson Canada's Digital Economy. 2010. Accessed on December 11, 2011. Web. <<http://grand-nce.ca/newsandmedia/news-container/2011/how-important-is-the-video-game-industry-to-canada-extremely-important.-thats-why-you-should-read-this-report>>

Notas

³ Termo de difícil tradução para o português, daí minha preferência por mantê-lo no original. Acredito que faça alusão a “playwright” (em português, dramaturgo). Nesse sentido, seria mesmo algo mais abrangente do que “aquele que projeta um jogo”, pois envolveria também qualidades literárias e artísticas, mais que as meramente técnicas (Nota do Tradutor).

⁴ *Video game* em primeira pessoa lançado em 2007 (N.T.).

⁵ *Video game* lançado em 2007 (N.T.).

⁶ O termo “gênero exploitation” é usado geralmente para classificar filmes de baixo orçamento e baixa qualidade estética, que justamente “exploram” determinados gêneros cinematográficos de maior apelo popular, cujos temas se relacionam à violência, ao sexo e ao romance; algo como “filme B” (N.T.).