

Ludologia no Design: para um novo discurso

Ludology in Design: for a new discourse

Xavier, Guilherme; Mestrando; PUC-Rio
guilhermexavier@br.inter.net

Resumo

Devido a uma visualidade a partir de tecnologia computacional, a produção de jogos eletrônicos absorve profissionais de atuações distintas. O designer, para cumprir os objetivos de um mercado complexo, apropriou-se de códigos oriundos do discurso tecnológico, que preza mais por resultados do que pela importância da linguagem, fator fundamental em qualquer processo criativo. Decorrências maiores desse fenômeno para o designer, são freqüentes embates por autoridade na sua área de atuação. Não raro, posições de decisão gerencial no processo são negligenciadas pelos outros profissionais, por desconhecimento ou manutenção do discurso de poder. O presente trabalho busca um novo discurso para a produção de jogos eletrônicos, calcado na exploração da linguagem e a partir dos conhecimentos e habilidades do designer. Sobretudo, busca inserir os designers no âmbito da ludologia, campo de estudos dos jogos na sociedade sob viés da cultura.

Palavras Chave: ludologia; design de jogos eletrônicos; comunicação visual

Abstract

By a visuality from computational technology, the production of electronic games absorbs professionals of distinct areas. Designers, to fulfill the objectives of a complex market, appropriates deriving codes of the technological speech, that relies more on results than in the importance of the language, basic factor in any creative process. Bigger results of this phenomenon to designers, are frequent strikes for authority in its area of performance. Not rare, positions of managerial decision in the process are neglected by the other professionals, for unfamiliarity or maintenance of the power's discourse. The present work searches a new discourse for the production of electronic games, based in the exploration of the language and from the knowledge and abilities of designer. Over all, it searches to insert designers in the scope of the ludology, field of studies of the games in the society under bias of the culture.

Keywords: ludology; electronic game design; visual communications

Ludologia no Design: para um novo discurso

Sobre o discurso atual

Há um grande murmurinho nos congressos, simpósios e feiras durante a apresentação das últimas novidades em relação a criação, desenvolvimento e participação interativa nos jogos eletrônicos. Ainda que sejam considerados por muitos como representação menor da vasta produção cultural da sociedade moderna, os jogos eletrônicos deixaram de ser simples brinquedos e já carregam em si a responsabilidade patente em outros meios de transmissão de informação e conhecimento. Uma espécie de estigma, que precisa ser avançada no tempo e no espaço para que a evolução de suas interfaces digitais interativas alcance um objetivo mais nobre, que é levar o telespectador passivo ao status de espectador ativo.

O murmurinho, no entanto, não pode ser confundido com os suspiros de júbilo de uma maioria formada por profissionais e entusiastas das ciências exatas, da informática e da computação. De pronto observaríamos que o assunto lhes diz respeito por dados estatísticos, números crus e derivados, algoritmos e complexos equipamentos responsáveis por transformar pulsos elétricos em dígitos binários e dígitos binários em representações visuais tridimensionais. O murmurinho, misto de insatisfação e crítica, é providenciado por um público ouvinte e também atuante em crescente constituição, formado por profissionais e entusiastas das artes visuais aplicadas ao universo dos jogos eletrônicos, ou seja, designers em sua maioria, que entendem a existência de um descompasso entre o que está sendo dito e a realidade que se espera alcançar na obra, virtual por natureza. A verdade é que nas apresentações tecnológicas dos jogos eletrônicos em diversos eventos, enquanto ferramentas de criação, há uma celebração do fundamento de que o importante não é o conteúdo e sim o seu suporte, como se em comparação o importante não fosse a história o Mágico de Oz, mas a condicional do livro que a contém possuir menos páginas e mais figuras. A isso está sendo resumido a determinação de se produzir para o universo dos jogos eletrônicos: cada vez maior liberdade de se revigorar a mesmice, uma maldição não atual e não enfraquecida pelo passar dos anos e ingresso de outros profissionais ao elenco da autoria.

Durante muitos anos, os jogos se valeram da incapacidade técnica da representação fidedigna para enaltecer a maneira como eram participados, ou seja, o seu sistema de regras e funcionalidades. Dividindo os jogos eletrônicos em narrativos (ou aqueles baseados em conteúdo dramático) e abstratos (ou aqueles baseados em padrões de resposta a situações ideais), poderíamos dizer que o império do segundo ruiu, quando os avanços tecnológicos na arte de representar partiu os grilhões das imposições de suficiência para o primeiro tipo. O que ocorreu nesse derrame foi uma invasão de conteúdo narrativo formalizado a um instrumento que não apenas acolheu as possibilidades de narração, com incrementou em situações clássicas de outros meios de comunicação e leitura a capacidade da interação, ou melhor dizendo, a

capacidade de participação do que é narrado. Doravante, o personagem principal de qualquer enredo seria o próprio leitor, que passaria a ser chamado (para fins do objeto jogo eletrônico) de jogador.

Com essa nova realidade conteudística, os jogos abstratos foram relegados a instrumentos onde a situação técnica ainda não permitia o investimento em narrativas mais complexas. De certa forma, é possível extrairmos narrativa de qualquer evento encadeado onde a situação de causa e efeito possa ser verificada. No entanto, salvo algumas experiências isoladas, a narratividade de um jogo baseado em padrões de repetição e habilidade não acrescenta o suficiente para merecer uma recontagem de sua existência enquanto evento.

Eis aqui aberto um grande lapso entre os jogos orientados ao seu enredo e os jogos orientados a sua mecânica: os primeiros foram diretamente apropriados de outros meios de comunicação enquanto os segundos necessitaram galgar solitariamente os degraus da evolução, lutando bravamente por uma visibilidade ofuscada pela direta referenciação cultural a narrativa.

No entanto, mesmo que a atualidade tecnológica nos brinde com espetáculos coloridos e sons emocionantes, deixamos de lado que um jogo eletrônico, para ser reconhecido como tal, precisa se apresentar como uma série de situações obstaculosas (ou mesmo problemáticas) que precisam ser resolvidas para benefício de quem participa (ou por premiação de pontos ou por prosseguimento na narrativa já iniciada). A isso daremos o nome de Fator “Défi”¹. Infelizmente, a curva evolutiva dos jogos no que diz respeito ao Fator “Défi” não acompanhou a curva evolutiva das técnicas de representação pictórica, ou seja, além de poucas amostras realmente originais, que usam o instrumento jogo eletrônico em toda sua capacidade participativa, pouco tem sido feito. Há uma cristalização de soluções já gastas. Um retorno constante a utilizar o jogo eletrônico como uma evolução notória da literatura e do cinema e não algo completamente novo. Pensando inclusive nos jogos eletrônicos como irremediavelmente inseridos em gêneros temáticos e conceituais, estes mesmos gêneros temáticos acabaram por serem soterrados pela avalanche de cópias, inspirações, referências e homenagens aos seus jogos pioneiros e experiências geratrizes (ROSA, 2000)

Parte da responsabilidade por esse fenômeno reside na lendária situação de que criadores e desenvolvedores de jogos eletrônicos devem submissão a uma entidade maior, sem a qual inexistem. Essa entidade, que outrora era conhecida como sendo a indústria dos jogos eletrônicos, hoje é pensada apenas como o mercado de jogos eletrônicos. Encarando o jogo como produto industrial, há de se supor o autor como um intermédio entre a idéia e o público. Supondo que esse circuito não se inicia mais no autor, portanto, e objetivando a observação da idéia, notamos que ela é decorrência dos ditames de uma proposta tecnológica padronizada e de consultas ao público. Supondo que há um público sendo consultado, indagamos se ele não está insatisfeito com o que está sendo produzido e colocado a sua disposição para consumo. O que não

¹ De “desafio”, em francês.

se responde é que o que o público realmente quer não é o que está sendo criado, produzido e vendido, mas sim outra coisa, muito provavelmente porque as inovações requeridas vão contra a proposta tecnológica estabelecida e vigente e como o mercado é fundamentado em premissas como o “livro é mais importante que a história”, a manutenção da síndrome da mesmice prossegue.

O que observamos como criadores e criativos, com o passar dos anos, é a prorrogação do discurso do poder. Até o presente momento as cartas foram dadas pelas agendas tecnológicas. Não é de se espantar que quaisquer tentativas de revigoração do universo dos jogos para situações onde celebraríamos jogos mais abstratos (orientados ao jogo e a interface) e menos narrativos (orientados a história e aos efeitos), sejam anuladas. O mercado, composto em sua totalidade por partidários da manutenção dos sucessos, pouco admite inovações que arrisquem um desequilíbrio na balança dos investimentos e retornos. O discurso atual está calcado não no processo de criação e desenvolvimento reflexivo e intencionado, mas no objeto e nos resultados que precisam ser sempre favoráveis, para cumprimento de parcerias tecnológicas e a satisfação da ditadura pela velocidade na teoria da obsolescência industrial. Há muito o mercado se mostra autofágico. Se um jogo eletrônico ficar por um ano na prateleira, ele é considerado um jogo velho, sendo comercialmente descartado por não se adequar ao *stablishment* dos novos paradigmas de hardware. O mesmo intervalo de 365 dias para o cinema e para a literatura não é tão mordaz.

O novo poder no design das interfaces intocáveis

Por cerca de trinta anos a indústria dos jogos eletrônicos era fundamentada na necessidade de que pelo consumo do conteúdo, devesse-se pagar pela receptáculo que o contém. A indústria dos jogos eletrônicos era uma forma indireta de apresentar-se como uma indústria de caixas de papelão, manuais impressos, diskettes, cartuchos, CDs e consoles. Como algo menor e variável, o conteúdo acompanhava a produção material.

Eram necessários dois espaços para acomodar uma obra. O primeiro, físico, correspondendo a manifestação da obra na realidade, fosse ela um punhado de fitas k-7, fosse uma coletânea de mídias ópticas. O segundo espaço, embora intangível, era pertinente e inexorável, correspondendo a capacidade de armazenar o conteúdo da mídia no aparelho que a pudesse disparar. Da relação entre os espaços a feliz constatação de que as curvas seguiram em paralelismo inverso: enquanto se reduzia o espaço físico (um CD é em dimensões de armazenamento, bem mais flexível que um cartucho plástico), aumentava-se o espaço virtual dos aparelhos, diretamente relacionado a sua capacidade técnica.

Entretanto, a capacidade técnica como curva, perdeu em ascensão para a capacidade funcional do aparelho. Um exemplo ilustrativo: a vida útil média dos consoles de videogame está caindo a cada geração, cuja consequência mais notória é o estreitamento do volume de vendas.

Tomando por caso a empresa japonesa de videogames Nintendo, observamos que o seu primeiro grande produto, o Nintendo Entertainment System, de 1985, vendeu até sua descontinuidade, a marca de 61.700.000 aparelhos. O doméstico foi seguido pelo SNES, de 1989, com 49.020.000 aparelhos; pelo o N64, de 1996, com 32.930.000 e por último pelo GameCube, de 2000, com 18.030.000 aparelhos vendidos². Mesmo observando que a Nintendo não possui o monopólio das vendas totais, divididas inclusive entre concorrentes como Sony e Microsoft, os números apontam um decréscimo substancial em vendas de aparelhos no inverso do público consumidor, que aumentou enormemente de 1985 para a atualidade. Assim como aumentou o cifrao de investimentos e capital envolvido com o universo de jogos eletrônicos, que para o ano de 2005 foi fechado em cerca de US\$9.183.000.000 nos Estados Unidos, US\$11.108.000.000 na Ásia e US\$539.000.000 na América Latina³. Estimativas do mercado apontam para cortes constantes nas receitas para o desenvolvimento de jogos para computadores e aumento para jogos portáteis proprietários, celulares e PDAs para os próximos três anos. O problema das vendas, portanto, não reside no conteúdo, que é flexível suficiente para se adequar a cada um dos novos aparelhos, mas sim, os mesmos, objetos eletrônicos tridimensionais movidos a energia elétrica frutos da engenhosidade humana e que já surgem natimortos pela antecipação de uma outra novidade.

Boa parte do finado século XX, foi dedicada ao consumismo material que suportava o consumismo de conteúdo. Sem jornais e livros não era possível Ler, sem telas, ópticas e tubos de imagem não era possível Assistir e sem auto-falantes, antenas e agulhas não era possível Escutar. As obras estavam escravas do meio e todo direcionamento para sua fruição padecia de flexibilidade, alcançada no meio eletrônico a partir de dispositivos de armazenamento que não fizessem parte conexas com o dispositivo de exibição. A grande vitória da distribuição do conteúdo foi conquistar a intercambialidade a partir da enumeração de normas técnicas de produção e reprodução. Uma evolução constante que tem como objetivo ideal a digitalização da sociedade de consumo, que passa a ser uma sociedade de informação. Uma sociedade que desconsidera o modelo moderno fordista de durabilidade e cristalização pelo modelo toyotista e pós-moderno da efemeridade e da fluidez.

Nosso novo século experimenta tal mudança radical em preceitos como criação, fabricação, distribuição, consumo e descarte nos moldes dos objetos, ou coisas, pois desde os seus primeiros anos, com a maturidade progressiva da internete como integradora cosmopolitista, condiciona um substituto ao consumismo baseado na comunicação. Com a imposição e dependência digital e a repercussão dos meios tecnológicos de expansão do indivíduo *in absentia*, uma série de questões se fizeram percebidas como a identidade dos responsáveis por esse novo desenho de mundo (BOLZ,1998).

Assim como uma espécie de regra condicional, inventores são descendentes dos exploradores. A nova linguagem no trato literário

² Segundo dados da Nintendo Co., Ltd.

³ Segundo dados apresentados na SBGames2005 pela ABRAGames

obtida com o livro impresso não foi criação de Gutenberg e o cinema não é uma forma eficiente de projeção cultural e emotiva como linguagem devido aos irmãos Lumière a partir dos avanços sobre a cinematografia como ciência. Há necessidade constante de momentos exploratórios por indivíduos que migram de outras terras em busca da realização de anseios e possibilidades que não são possíveis pela autonomia vigente. Todo meio de comunicação partilha essa realidade que distancia sua instalação social de seu aproveitamento. Com os jogos eletrônicos, o mesmo poderá acontecer. Tão logo os progressos atinjam as classes de criação de conteúdo facilitando o seu estabelecimento no elenco de autoria, novos profissionais e relacionamentos terão início.

O designer é um dos profissionais mais engajados em se tratando de cartografar a *terra incognita* da tecnologia. Voltando no tempo, é importante perceber que o termo que se aplicava aos profissionais que se responsabilizam pelo intermédio entre o labor artesanal e a produção industrial (DENIS, 2000), mudou radicalmente com a transposição de uma sociedade industrial para uma sociedade pós-industrial. Se a presença do designer outrora era estabelecida pelas fábricas, oficinas e estúdios, atualmente ela se espalha por diversos pátios e átrios virtuais, onde a ferramenta de trabalho não é mais a pontuação do traçado sobre o produto com régua e lápis. Mas sua projeção virtual antecessora a realização, rotacionada tridimensionalmente na tela dos monitores. Assim como a arquitetura e a engenharia, o design da atualidade está tão imiscuído na linguagem computacional que não raro se mescla com ela, traduzindo um modelo pragmático de tecnicidade em um modelo reflexivo de funcionalidade. O domínio da técnica depende do domínio da função pois no diálogo homem-máquina, as saídas de dados visam atualmente o homem e não a máquina. Há muito se admite que o computador, como ele se apresenta a nós, em nada lembra a “calculadora poderosa” das décadas de 1940 a 1960. Não é sequer uma máquina analítica ou datilográfica que muitos esperam encontrar e acabam descobrindo novas funcionalidades. A nós, usuários, se parece muito mais com a definição de Sherry Turkle: um misto de vidro e espelho, no qual podemos ver e nos ver e sermos vistos. Visam não só informar e parametrizar determinados dados particulares a sua metaforização, como também envolver e cativar aqueles que se alimentam dessa relação simbiótica.

O poder do designer reside na consideração de que a linguagem, seja ela qual for, deve existir para benefício de quem dela frui. Quando as interfaces eram sólidas, como alavancas, botões e seletores, o pensamento de funcionalidade era característico de uma lógica de resolução binária de problemas. Um pensamento analógico de realização que consistia em fundamentar a existência ou não de determinada característica de uso. Com o ingresso do designer no trato de tais características (em parte impulsionado pela indústria e em parte impulsionado pelo dever social atribuído ao artista) inicia-se uma nova discussão, não sobre o binarismo da resolução, mas sobre o melhor usufruto do componente que a permite. O designer como antevisor de uso, aquele que segundo Vilém Flusser é capaz de perscrutar o infinito, não é necessário apenas dentro do condicionamento de que sua

atribuição exclusiva é a forma e a função. O designer é o indivíduo que explora uma nova linguagem como meio de atingir um público visando o sua condição de conforto.

O novo poder é o poder do design das interfaces intocáveis. Reside na consideração de que a linguagem visual, seja ela qual for, evolui em complexidade e se desdobra em multiplicidades de uso que em um determinado ponto funde-se como uma sistemática que permite a fruição mesmo de quem a ignora. Nas novas interfaces do futuro, não baseadas em alavancas, botões e seletores, mas em janelas, ícones, menus e cursores, o designer não só avançara ainda mais sobre o código de construção, como também dominará um outro código: o de relacionamento entre a interface e as faces que se separam em humanos e máquinas.

Entrelinhas da situação

Há uma dicotomia curiosa na relação de responsabilidades entre os detentores do código vigente, aqui apontados como programadores e os conquistadores do código do futuro, aqui chamados designers. Tanto um quanto outro profissional, demanda que sua posição diante de um projeto de jogo eletrônico é prioritária e indispensável. Faces de uma mesma moeda, embatem-se por uma autonomia que jamais irá existir e não pacíficos dependem de uma espécie de “democracia orientada” para que possam trabalhar em paz. Infelizmente, a “democracia orientada” é proveniente da autoridade de profissionais ligados ao ramo tecnológico, o que em último caso não satisfaz a isenção de juízo e valores que precisam inexistir em se tratando de um projeto de condições tão particulares como um projeto de jogo eletrônico. Os cargos de chefia são quase sempre delegados a partir de uma premissa de que um jogo eletrônico é uma “especificação de software” o que embute em seu bagageiro, pensamentos discutíveis de que o código é mais importante que a linguagem apresentada e de que o jogo é apenas uma casca ou concha, casulo de linhas e mais linhas a serem compiladas. Supondo que houvesse a mesma forma de discriminação em outros meios comunicacionais teríamos a idéia de que o livro é uma “especificação gráfica” sendo de responsabilidade do gráfico definir dimensões e paginação e o autor dever se enquadrar a essa condição sob risco de ter o seu conteúdo vilipendiado. Ou mesmo de que o cinema (aqui analógico ainda, não digital) é uma “especificação óptico/fotográfica” sendo de estrita responsabilidade dos engenheiros que montaram as câmeras e dos fotógrafos responsáveis pela revelação do filme. Nesse raciocínio sobre a “celebração da ferramenta pelo ferreiro”, diretores, atores e músicos deveriam se adequar as condições tecnológicas vigentes e inexplorar ou mesmo exigir resultados outros que não o da captura prevista, não inovando sobre a funcionalidade da cinematografia, apenas sobre sua técnica. Caso contrário, haveria risco do filme não ser realizado pois todo o processo de direção da obra não estaria centralizado na figura do diretor (aquele que por meio da funcionalidade do processo, domina a linguagem) mas com os engenheiros e fotógrafos (aqueles que por meio da técnica do processo, dominam a ferramenta).

A questão é um pouco maior e complexa, pois mesmo designers tem suas próprias ferramentas de produção e programadores, seu próprio sentido de criatividade, o que faz de nossas constatações não uma crítica ferrenha e depreciativa de alguns pontos de vista, mas um imperativo de mudança de comportamento para um modelo mais sincero e transparente de produção de uma obra audiovisual por excelência.

No que diz respeito em específico aos jogos eletrônicos, é curioso que essa relação que necessariamente passaria por um âmbito cultural, estaciona em uma posição meramente técnica, como se o jogo fosse um software que independesse do jogador que o manipula e que sua vida útil se encerrasse na compilação de um arquivo executável. A diferença maior entre a situação atual e a situação buscada pelo novo discurso seria a antecipação de detalhes importantes, uma observação de que o jogo eletrônico, antes mesmo de ter uma condição algorítmica e lógica, partilha de uma substanciação lúdica só experimentada pelo jogador e não pela máquina.

O discurso do poder vigente é estruturado em dois outros discursos de proeminente autoridade. O primeiro é o Discurso do Código e o segundo é o Discurso da Ferramenta. É sobre esses dois discursos que a réplica dos designers deverá estar inserida.

Código, segundo a enciclopédia virtual Wikipedia, é definido brevemente como “um conjunto de símbolos formado por um padrão lógico de significação”. Melhor situando o problema, na semiótica, o conceito de código é de fundamental importância para a comunicação entre indivíduos. Sausurre, por sua vez, advogava que um símbolo apenas conquista significado e valor quando interpretado na interrelação. O relacionamento entre significante e significado é arbitrário, apenas respeitando condições de familiaridade e convenções de comunicação pertinentes a um público eleitor e participante de uma cultura, que tanto pode ser restrita a poucos como cosmopolizada por muitos.

O Discurso do Código, assim priorizando código sobre o conteúdo (ou linguagem), reflete a constatação de que os códigos de representação no eletrônico são e devem ser historicamente dominados pela estirpe de desenvolvimento, justamente aquelas que celebram o resultado. E segundo, é incansável e futilmente perseguido pelas classes de criação, aquelas que celebram o processo conjunto. O código, portanto, gentilmente oferecido aos laicos pelos programadores, é precioso dentro de uma regra geral de uso ritualístico: a linguagem deve honrar o código como sendo o último uma espécie de deidade onipresente no processo, um misto de Ceres e Gaia de onde todo o resto provém, como se o artifício da programação fosse a própria cornucópia digital. E os criadores de conteúdo devem fazer o mesmo com os programadores, sendo tais como os sacerdotes vestais do código.

O outro discurso, o Discurso da Ferramenta, preconiza que entender o próprio jogo eletrônico como uma ferramenta, envolve desviar sua constituição formal cosmológica para um caráter de “vazio promissor”. Assim, o jogo eletrônico como substância programável inexistente como autonomia de uma consideração lúdica e existe apenas como um acervo limitado no tempo e no espaço da sua programação e formas de uso, como outro software aplicativo qualquer. Seguindo esse

raciocínio, as planilhas de texto existem em substituição de folhas de cálculo, os processadores de texto existem em substituição as máquinas datilográficas e o jogo eletrônico existiria em oposição ao jogo convencional. Em se tratando de desenvolvimento tecnológico, tudo é possível se puder ser programável, logo, reversível ao status de exigência conceitual no patamar da ferramenta, como um martelo e uma chave de fenda estão para o carpinteiro. A idéia do jogo eletrônico como uma ferramenta utilitarista não é de todo desprezível, visto que o jogo pode ter diferentes aplicações sociais que multiplica-se, da educação ao ócio, do treinamento a expressão artística. Mas pensar o jogo unicamente como uma ferramenta anterior ao sua objetivação, é supor que uma simples carroceria pode fazer do coche uma limousine.

Desconsiderar o aspecto sócio-cultural da linguagem é perceber os constituintes do jogo eletrônico simplesmente e somente como entidades importantes no durante o jogo. E qualquer possibilidade de celebração dos mesmo fora do circuito eletrônico seria uma inconsistência. O que não se verifica desde fenômenos sociais como Pac Man (1980), Mario (1985), Pikachu (1996) e Katamari (2004).

Como a distribuição de energia no sistema é entrópica, o final do modelo de construção do jogo eletrônico (criação tendendo ao desenvolvimento e este tendendo a conclusão) não raro está repleto de embates entre a maneira de perceber o projeto ontologicamente. Os detentores do discurso do poder, programadores e tecnólogos, vêem-no como um software de objetivação lúdica. Os impressores do novo discurso, designers, comunicadores, artistas e demais autoridades das ciências sociais aplicadas, como um meio de emocionar e fazer refletir uma sociedade a partir de uma fundamentação programável de inovadora flexibilidade.

Ludologia: um novo discurso, uma nova atuação

Entende-se por ludologia (latinismo para uma “teoria dos jogos eletrônicos”), uma abordagem científica dos sistemas lúdicos, em especial os eletrônicos, que não passa única e exclusivamente no viés da tecnologia. Por anos as ciências da computação se debruçam sobre os jogos eletrônicos como mecânicos se debruçam sobre um motor à jato. Eis que chega a hora de compreender os jogos em sua relação com o indivíduo jogador e mais acertadamente, vice-versa.

Ainda que em uma certa infância, a ludologia se apresenta como uma proposta salutar para tentar responder algumas questões de âmbito cultural e social. O que é realmente um jogo? Quais os benefícios que podem ser alcançados com eles? O que impulsiona-nos a participar de uma atividade cujo resultado mais oportuno é o próprio prosseguimento da mesma?

Em realidade, o termo surgiu em um contexto não eletrônico na análise de jogos de tabuleiros em particular, por volta do início dos anos de 1980, como aponta o pesquisador Jasper Jull, mas ganhou notoriedade com em um artigo de Gonzalo Frasca, de 1999. Em “*Ludology Meets Narratology: Similitudes and Differences Between*

(*Video*) *Games and Narrative.*”, o autor expressa a questão maior do problema em se buscar uma epistemologia da cognição do jogo: o fato de sua constituição, além de lúdica e propositada por regras, depender em muito da narratividade e da simulação, aspectos complexos e perseguidos por outras instâncias, uma vez que o jogo pode se apresentar com ambos, um desses ou mesmo nenhum.

Na esfera de pensamentos sobre o jogo eletrônico, o autor arrebanhou alguns críticos mordazes a sua busca por um enquadramento voltado para observação do jogo como autonomia e não como suporte ao conteúdo narrativo. A crítica, leva em conta a sua predisposição em considerar o jogo existente além de um estruturalismo importado de outras formas de leitura (em especial a literatura e o cinema), e conjura modos de subjugar os ludólogos sob um manto de necessidade absoluta do ato de narrar. Desde então está colocado artificialmente um dualismo entre jogos e narrativas que se por um lado conta com autores de renome no assunto como Janet Murray, Lev Manovich, Jay David Bolter e Richard Grusin, por outro conta com teóricos das novas mídias como Espen Aarseth, Markku Eskelinen e um Stuart Moulthrop que como algodão entre cristais, busca o meio termo da dependência mútua. A idéia de uma mídia emergente, simbiótica, entre a narratologia e a ludologia pode ser percebida no trabalho de Matt Hanson, em seu livro “*End of Celluloid*”, onde aponta a possibilidade de um futuro com trabalhos como Documentários em Primeira Pessoa (First Person Documentaries, como First Person Shooter como gênero inaugurados no início da década de 1990), uso recorrente de Sintespianos⁴, Avatares e de Machinima, ou seja, uso não previsto de jogos tridimensionais como ferramenta de criação artística cinematográfica.

Em outro artigo, “*Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*”, apresentada na conferência *Level Up, da DIGRA2003*, Gonzalo Frasca rebate as acusações indevidas dos narratologistas, em especial orientando quais seriam as diferenças e similitudes nas definições acadêmicas de uma e outra abordagem, o que buscou encerrar um mal entendido que ainda persiste de certa maneira, sobretudo na ocorrência de propostas de estudo do assunto através de outras áreas de conhecimento (que não raro desconsideram os jogos eletrônicos como uma oportunidade rica em possibilidades de desdobramento e aplicação).

Com uma primeira apresentação realizada, já nos é possível identificar a participação maior do designer na forma de abordagem ludológica aos jogos eletrônicos. Usualmente considerado no contexto das artes plásticas aplicadas, arquitetura, engenharia e mais recentemente comunicação e demais formas de envolvimento criativo, o termo “design” pode variar como nome e como verbo, no inglês. Como verbo, se refere ao processo de originar e desenvolver planejamentos para novos produtos. Como nome, o termo se aplica como finalização ou

⁴ Synthespians, no original. Termo cunhado por Jeff Kleiser e Diana Walczak da Kleiser-Walczak Construction Company, para referir-se a atores sintéticos e virtuais como os observados em filmes como *Jurassic Park*, *Matrix Reloaded*, *Senhor dos Anéis* e todas as animações tridimensionais por computação gráfica dos Studios Pixar e Fox.

proposta e mesmo resultado da mesma. Como a abordagem narratológica por vezes percebe o jogo como um suporte, assim se aproximando dos programadores, cabe ao designer abraçar o termo como verbo em particular, prezando para que o processo inicialmente erigido alcance o melhor dos percursos, numa série de testes e iteratividades que exigem não só conhecimentos específicos de sua área, mas um pensamento flexível e multidisciplinar que é característica da ação pragmática dos novos tempos.

Durante anos, o designer foi contido em generalismos e especificismos. Segundo a Wikipedia, em sua definição do termo: “Designer é um termo amplo para a pessoa que projeta uma variedade de coisas. Isso usualmente implica em tarefas de criação ou de ser criativo em uma área particular de *expertise*”. Inicialmente envolvido com a indomável produção material da Revolução Industrial, aos poucos é absorvido para outras áreas, para coordenar a complexidade evolutiva das relações humanas, em nível proximal e com a marcha tecnológica, dismal.

Tendo na flexibilidade dos meios de produção sua característica laboral mais notória, o termo sofre constantes alterações, a culminar com a possibilidade de lidar com uma área de subjetividade que envolve produto e fruidor, uma relação emocional que nos jogos eletrônicos é não só uma conquista, mas uma nova dimensão cultural. O que Erving Goffman em seu obscuro “*Fun in Games*” aponta como sendo um “encontro”: uma situação codificada de interação entre indivíduos, determinando simultaneamente as circunstâncias da interação, a definição que cada indivíduo tem dessa situação e os seus possíveis rumos.

Pensando nos imediatos responsáveis pela visrtualidade do “encontro”, temos nos designers, também os construtores de verdadeiros horizontes significativos .

Referências

BOLZ, Norbert. **The meaning of surface**. Mediamatic.net, 1994
(<http://www.mediamatic.net/article-200.5761.html> em 10/03/2006)

BOLZ, Norbert. **The user-illusion of the world**. Mediamatic.net, 1998
(<http://www.mediamatic.net/article-200.5687.html> em 10/03/2006)

DENIS, Rafael Cardoso. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Edgard Blücher 2000

FLUSSER, Vilém. **The shape of Things**. Reaktion Books, 1999.

Game Studies. The international journal of computer game research
(<http://www.gamestudies.org>) Acessado em 09/03/2006

KENT, Steven. **The Ultimate History of Videogames.** New York: Three Rivers Press. 2001

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática.** Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993

POOLE, Steven. **Trigger Happy.** New York: Arcade Publishing, 2001

ROSA, Jorge Martins. **No reino da ilusão - a experiência lúdica das novas tecnologias.** Vega, 2000

Wikipedia. The free Encyclopedia
(<http://en.wikipedia.org/wiki/Designer>) Acessado em 10/03/2006