

A PALAVRA JOGO: ONTOLOGIA DE UM OBJECTO INDEFINÍVEL¹

ESPEN AARSETH² / GORDON CALLEJA³

RESUMO: Este artigo debruça-se sobre a questão da definição formal dos jogos. Segundo Wittgenstein, não é adequado definir os jogos como uma categoria formal. Foram avaliadas diversas propostas de definição, que se demonstraram inadequadas. Propomos alternativamente um modelo descritivo da supercategoria definível a que pertencem os jogos, *cibermédia*, pragmática e aberta, e capaz de atender às solicitações do intenso e variado campo multidisciplinar dos estudos acerca dos jogos para uma conceptualização dos seus principais fenómenos. O *Modelo Cibermédia*, na nossa abordagem, consistindo em Jogador, Signo, Sistema Mecânico e Meio Material, proporciona uma forma de comparar diferentes abordagens de investigação sobre jogos que é independente dos suportes, flexível e analítica, e para determinar que aspecto desse fenómeno está a ser referido quando se utiliza a palavra 'jogo'.

PALAVRAS-CHAVE: Ontologia dos jogos; Definições de jogo; Cibermédia; Atitude lusória; Wittgenstein; Objecto do jogo; Processo de jogo; Perspectiva de jogo.

ABSTRACT: In this paper we address the problem of defining games formally, following Wittgenstein's dictum that games cannot be defined adequately as a formal category. Several influential attempts at definitions will be evaluated and shown to be inadequate. As an alternative, we propose a descriptive model of the definable supercategory that games belong to cybermedia, that is pragmatic, open, and capable of meeting the needs of the diverse, intensely interdisciplinary field of game studies for a uniting conceptualization of its main phenomenon. Our approach, the Cybermedia model, consisting of Player, Sign, Mechanical System, and Material Medium, offers a medium-independent, flexible and analytically useful way to contrast different approaches in games research and to determine which aspect of the phenomenon one is talking about when the word 'game' is used.

KEYWORDS: Game Ontology; Game Definitions; Cybermedia; Lusory Attitude; Wittgenstein; Game Object; Game Process; Game Perspective.

¹ Originalmente publicado como "The Word Game: The ontology of an indefinable object", in: *Proceedings of the 10th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG, 2015)*, June 22-25, 2015, Pacific Grove, CA, USA. Tradução de Isabel Basto. Agradecimentos aos autores pela autorização.

² IT University of Copenhagen, Dinamarca. E-mail: aarseth@itu.dk

³ Universidade de Malta. E-mail: gordon.calleja@um.edu.mt

1. Introdução: O Tetris não existe

Em que sentido se pode dizer que um jogo existe? O que é que existe quando se joga um jogo e desaparece quando o jogo termina? A actividade de jogar um jogo pode ser objectivamente identificada? Num filme onde dois actores são apresentados a jogar xadrez, é possível determinar se estão realmente a jogar ou meramente a fingir que jogam? E o que significa jogar o mesmo jogo que outra pessoa? Basta acreditar que alguém faz isso? Em síntese, quais são os parâmetros pelos quais determinamos que um dado jogo está a ser jogado? Se concebermos um jogo que ainda ninguém jogou, esse jogo já existe, ou temos de esperar que alguém o jogue para o fazer existir?

Quando dois jogadores jogam xadrez, todos os presentes presumem que estão a jogar o mesmo jogo. No entanto, se demonstrarem ter noções diferentes das regras, sem terem noção dessa discrepância, continuam a jogar o mesmo jogo? Nesse caso, *se dependemos de regras para determinar a identidade de um jogo*, seria fácil demonstrar que não estão a jogar o mesmo jogo, pois duas conceptualizações divergentes das regras constituiriam dois jogos diferentes. Dada a complexidade de muitos jogos, não é raro os jogadores descobrirem que os seus adversários têm conceptualizações diferentes das suas. Nesses casos deve-se concluir que coexistem dois jogos no mesmo espaço sócio-físico? Ou que um jogo pode existir mesmo que haja duas ou mais conceptualizações do mesmo?

Estas questões colocam em dúvida a própria natureza do fenómeno do jogo. Tipicamente, as coisas a que chamamos jogos sofrem alterações durante a sua existência, mas mesmo assim conseguimos identificá-las pelas suas designações. O *World of Warcraft (WoW)* mudou várias vezes desde o seu lançamento em 2004, contudo, é normal pensar nele como um só jogo. No entanto, antigos jogadores deixaram de jogar quando certos aspectos mudaram. Para eles, o *WoW* já não é o mesmo jogo, e por isso decidiram deixar de o jogar. Para um gru-

po de pessoas, o *WoW* continua a ser o mesmo jogo, mas para outros não. Ou seja, não podemos utilizar a materialidade do jogo para determinar se é o mesmo, mas pelo contrário para identificar que o jogo existe sobretudo como um constructo mental, e que pode ser diferente para diferentes pessoas. Nesse ponto de vista, os jogos são objectos ideais (Aarseth, 2011, p. 65), que podem ou não ser totalmente sobreponíveis para diferentes jogadores.

Este é também o caso a nível material. O jogo a que chamamos de *Tetris* (originalmente concebido e implementado por Alexey Pajitnov em 1984) já não é um jogo no sentido material, pois existe em muitas implementações e com uma série de regras ligeiramente diferentes. Por outro lado, jogos como o *Paintball* e os *Berlindes* são identificados sobretudo pela sua materialidade, tendo um conjunto de regras que varia significativamente entre culturas e comunidades de jogadores.

De acordo com Wittgenstein (1953), conceitos como “jogo” (“*Spiel*”) são analiticamente indefiníveis; qualquer definição formal vai abranger apenas um segmento do fenómeno total a que nos referimos através da designação de “jogos”. Para Wittgenstein, esta observação era simplesmente um exemplo com utilidade para a sua argumentação relativamente à linguagem e ao sentido, mas para o estudo organizado acerca dos jogos tornou-se noutra tipo de problema: se não pudermos definir formalmente o nosso objecto de estudo, corremos o risco de “discordar apenas verbalmente” (Naess, 1966) quando discutimos o que são os jogos e como funcionam. Uma discordância meramente verbal é o que acontece quando discutimos, convencidos que não estamos de acordo, mas na verdade estamos a empregar o mesmo termo com dois sentidos diferentes. Não importa se o próprio Wittgenstein não enveredou pelo estudo dos jogos ou quais eram as suas verdadeiras intenções; as palavras dele continuam a ser um desafio para quem quer definir jogos, e uma inspiração para quem concorda com a sua observação crítica de

que os jogos não são uma categoria formalmente definível.

De facto, no âmbito do estudo dos jogos, os próprios debates sobre o tema revelaram a existência desse problema. Logo à partida, falar em “jogos” abrange uma vasta gama de actividades, objectos e perspectivas, que por vezes têm pouco em comum entre si além de um pressuposto papel de indução de entretenimento.

A hipótese de ignorar Wittgenstein e simplesmente propor uma definição é uma abordagem que tem suscitado mais problemas do que soluções (conforme previsto por Wittgenstein), pois convoca definições arbitrárias de subgrupos de jogos, em vez de abranger todos os jogos. Juul (2005) e Salen & Zimmerman (2003) salientam os limites das suas próprias definições ao se referirem a jogos como *Sim City* (Juul, 2005, p. 47) e jogos de papel e caneta de *role-play* (Juul, 2005, p. 44; Salen & Zimmerman, 2003, p. 81), que segundo os seus modelos são classificados de casos limite ou *borderline*. Qualquer definição que marginalize jogos tão nucleares serve sobretudo para demonstrar o peso do argumento de Wittgenstein. O rótulo de “jogo” (Spiel, Jeu, Ludus, etc.) sempre se aplicou para referir diversas práticas, e isso não pode ser esquecido ao entrar numa área de estudos tão vasta e multidisciplinar como o estudo dos jogos. É importante reconhecer que o termo “jogo” funciona melhor na sua acepção nominal de que no sentido teórico. Não se deverá confundir os dois, pois levará inevitavelmente a uma imposição arbitrária do seu sentido, em vez de favorecer um escrutínio analítico e exacto do objecto em questão. Os rótulos nominais devem ser aceites como vagos, geralmente contraditórios e do senso comum. Adicionalmente, o conhecimento formal sobre jogos é limitado por um desafio hermenêutico relativo à dimensão experimental da própria experiência do jogo; dois jogadores no mesmo jogo podem discordar sobre o que é o jogo. Cada um pode legitimamente ter uma visão diferente do que está a jogar, sem alterar as propriedades formais do jogo enquanto objecto. Tipicamente, os jogos são jogados de modos que desafiam a concep-

ção das regras que um dado jogador concreto possa ter, logo, a noção do que é o jogo pode ser contestada (e geralmente é) apesar do facto de existirem regras concretas.

2. Variedade de jogos

Os jogos são muitas vezes descritos como uma categoria homogênea de objectos, o que propicia todo o tipo de afirmações (como “um meio” cf. Wolf, 2001; Murray, 2004). Historicamente, os jogos incluem espectáculos sangrentos com audiências em massa, como as corridas de bigas, bem como entretenimentos mais ou menos legais em mesas de pano verde, apostas, brincadeiras de crianças, exercícios de simulação de negócios ou treino militar. Mas mesmo que abordássemos apenas os jogos digitais (dependentes de componentes digitais) ou videojogos (exibidos numa tela electrónica), seria demasiado disperso referir-se a todos como pertencentes a um único tipo. Uma máquina de *flippers* do início dos anos 70, e um *gameboy* portátil com bateria do final dos anos 80 são suportes diferentes relativamente à Internet. A grande diversidade de práticas materiais, comunicacionais, sociais e estéticas (desde o aparelho *Game&Watch* da Nintendo de 1980 até ao *World of Warcraft* de 2004 da Blizzard) indica que estamos a lidar com uma vasta ‘flora’ de média, algumas autónomas, outras móveis, outras online, com diversas estruturas de conteúdo e formas de utilização.

A palavra “jogo” inclui práticas e tipos de conteúdos que encontramos noutros suportes não tradicionalmente ou intuitivamente considerados jogos, como filmes, música, literatura, artes visuais, ou a conversação, a escrita e a socialização. Assim, o software rotulado com a designação de “jogo” é por vezes mais do que um jogo (Aarseth, 2012). Mesmo que por facilidade de referência seja designado de jogo, o *Grand Theft Auto IV* (*GTA IV*) seria mais exactamente um ambiente virtual que simula uma cidade, com uma série de jogos incorporados, e com uma série de percursos históricos lineares, nas quais os jogadores podem progredir passando por sequências de

actividades semelhantes a jogos. Quando dois jogadores se encontram na *Liberty City* do *GTA IV*, podem participar de jogos pré-definidos programados no sistema, ou podem alternativamente criar os seus próprios jogos, no terreno de jogo virtual, no modo livre do tipo *multiplayer*. As regras do jogo que vão jogar estão contidas num código ou são socialmente acordadas (como no caso de jogos não digitais). Estes jogadores podem também decidir atravessar a cidade e conversar. Nesse caso, em vez de “jogo”, faz ainda mais sentido considerar a interacção como uma actividade partilhada num ambiente virtual. Isto significa que nem todas as interacções com os objectos que chamamos de jogos (ou os seus objectos) resultam em actividades de jogo. Todas essas actividades têm já descritores não relacionados com jogo ou jogar, como ouvir música, apreciar arte, conversar, etc. Aparentemente, apenas porque se passam num tipo de software em rede que tem o rótulo de “jogo” parece justificar a categorização (curiosa) dessas actividades como lúdicas.

A solução adoptada neste artigo é aceitar a doutrina de Wittgenstein, e admitir que o fenómeno dos jogos não é um conjunto formalmente definível, mas antes uma noção historicamente construída. Em vez de uma definição, propomos uma translação para um meta-nível conceptual, que aborda o que significa definir jogos, e como o conceito de jogos pode também ser usado (e de modo mais proveitoso) como um conceito aglutinador de um campo de estudos. No que diz respeito aos jogos de computador, pretendemos distinguir o produto de entretenimento composto, geralmente referido como jogo (jogo como objecto) da actividade socialmente negociável que esses objectos podem veicular (jogo como processo). O principal objectivo deste artigo é portanto fornecer um modelo de entidades e processos lúdicos que ultrapassem o confinamento das definições apriorísticas dos jogos. Fazendo isto, esperamos envolver quer os teóricos que insistem no valor de definições, como aqueles que as rejeitam como dispositivos formais que ignoram a prática instalada do jogar. Particularmente, defendemos que o termo

“jogo” é utilizado para denotar vários conceitos diferentes, ainda assim válidos, e que todos deveriam ser identificados e reconhecidos pelos praticantes no terreno.

3. Definições de jogo

À medida que se constrói um novo terreno de estudo académico, é natural que seja dedicada alguma energia à tentativa de definir os seus principais objectos. Em alguns casos, essas definições são extremamente necessárias, mas noutros não são assim tanto. Em estudos literários, que existem há mais de dois milénios, não há consenso sobre o que é realmente a literatura, e nem essa falta de consenso é algo preocupante. Em estudos mediáticos, um campo muito mais jovem, não existe uma definição canónica do que é um meio. Isto não impede a evolução produtiva desse campo. Mas em algum momento no estabelecimento de novos campos, tendem a aparecer discussões sobre como melhor definir o seu objecto de estudo. A definição de jogo tem sido abordada desde o início deste estudo. Nos primórdios dos estudos sobre jogos, um factor que contribuiu para a necessidade de definir jogos foi o debate (incorrectamente classificado de) “narratologia versus ludologia”. As divergências nesta discussão eram mais devidas a interesses disciplinares e desacordos meramente verbais do que à natureza dos jogos em si. Um dos resultados desse debate mal-entendido e geralmente mal citado (ver Aarseth, 2013) foi a necessidade de os teóricos de jogos definirem o fenómeno em estudo.

Até hoje, a definição de jogo mais citada é a de Jespen Jull em *Half-Real* (2005) e Katie Salen e Eric Zimmerman (2003) em *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. [Regras do Jogo: Fundamentos de Concepção de Jogos]. Ambos as constroem pela revisitação e combinação de elementos de uma série de definições de jogos de estudos contemporâneos e de trabalhos clássicos sobre brincadeiras e jogos como o *Homo Ludens* de Johan Huizinga (1955) e *Man, Play and Games* de Roger Caillois (1961). O primeiro

pensador é destaca-se sobretudo no trabalho de Juul, Salen e Zimmerman. Iremos rever as principais partes constituintes de cada uma das definições e depois analisar as suas respectivas utilidades para a compreensão e definição de jogos.

Salen e Zimmerman definem jogos da seguinte forma: “A *game* is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome” (p. 80) [um *jogo* é um sistema no qual os jogadores se envolvem num conflito artificial, definido por regras, que resulta num resultado quantificável]. Foram isolados seis elementos: o sistema, os jogadores, o conflito, a artificialidade, as regras, e os resultados quantificáveis. Segundo Salen e Zimmerman, todos os jogos são intrinsecamente sistemas (p. 50), e um *sistema* é definido como “a set of things that affect one another within an environment to form a larger pattern that is different from any of the individual parts” (p. 50) [um conjunto de coisas que se afectam mutuamente num ambiente para formar um padrão superior diferente de qualquer uma das partes individuais]. Os *Jogadores* são um constituinte essencial do jogo, que é experienciado pela acção no sistema. O terceiro elemento, o aspecto *artificial* dos jogos, faz referência a um modelo de experiência diferente da vida quotidiana. Isto diz respeito à noção de “círculo mágico” mencionado por Huizinga (1955) no seu *Homo Ludens*. O quarto elemento é o *conflito*, “all games embody a contest of powers” (p. 80) [todos os jogos incorporam uma disputa de poderes]. O conflito abrange tanto a competição como a colaboração com outros jogadores, bem como o conflito com um sistema de jogo (como é o caso dos jogos individuais). As *regras* são consideradas essenciais aos jogos, permitindo jogar através da definição do que os jogadores podem fazer ou não. O *resultado quantificável* ou objectivo significa que no final de um jogo, o jogador ou ganhou, ou perdeu, ou pelo menos recebeu algum tipo de classificação numérica.

Juul complementa a definição de Salen e Zimmerman através de um modelo para definir

jogos que ele designa de ‘modelo clássico de jogo’ (Juul, 2005, p. 22). O objectivo é criar uma definição que se aplique aos jogos digitais e não digitais, evidenciando a sua relação.

A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable (p. 36). [Um jogo é um sistema baseado em regras, com um resultado variável e quantificável, no qual é atribuído um valor diferente a diferentes resultados, e o jogador tenta influenciar o resultado; o jogador sente-se emocionalmente ligado ao resultado, e as consequências da actividade são negociáveis.

Esta definição é construída com 6 elementos constituintes: Regras, resultados variáveis e quantificáveis, valorização do resultado, esforço do jogador, ligação do jogador ao resultado, e consequências negociáveis. Juul defende que pelo facto de as *regras* poderem ser processadas por uma máquina ou aplicadas por participantes humanos, são o factor comum que liga jogos digitais e não digitais. Segundo ele, as regras constituem o sistema de relações que compõe o jogo, e essas regras são independentes do suporte através do qual são efectivadas. As regras também criam a possibilidade de um *resultado variável e quantificável*. Isto diz respeito a uma situação definitiva que é objectivamente final no término do jogo e é *valorizada* pelos jogadores envolvidos. Alguns dos resultados possíveis são objectivamente melhores do que outros, e portanto mais difíceis de atingir, e esses resultados valorizados são o resultado *do esforço do jogador*. As regras do jogo definem que acções do jogador podem influenciar a situação do jogo e o seu resultado. Nesse sentido, o jogador tem de investir um certo *esforço* para o jogo realmente acontecer. Este esforço tende a resultar numa *ligação com o resultado do jogo*. Vencer é preferível a perder, e dá mais prazer. Juul afirma que este elemento da definição é menos formal do que os outros, e que depende da atitude do jogador. Finalmente, as *consequências* do jogo

são *negociáveis*. Os jogos podem, portanto, opcionalmente originar consequências que ultrapassam o domínio do jogo. Juul acrescenta uma condição para este elemento da sua definição, indicando que as consequências podem variar em cada sessão do mesmo jogo.

Não é preciso ir muito longe nestas definições para encontrar exemplos de artefactos a que chamamos jogos que não satisfazem estas características essenciais. Consideremos uma característica comum a ambos: resultados quantificáveis. Apesar de ambas as definições poderem ser confortavelmente aplicáveis ao que James Carse (1986) classificou de ‘jogos finitos’: jogos com um início específico e um final acordado entre todos os jogadores envolvidos; isto corresponde apenas a uma fracção de jogos limitada, digitais ou não. De acordo com Carse, os jogos infinitos não têm início nem fim específico, nem nenhum resultado a quantificar. Os jogos infinitos dizem respeito a envolvimento na experiência de jogo, e não a um resultado definitivo. Tanto Juul e Salen como Zimmerman discutem casos *borderline* que não se enquadram nas suas definições, mas referem-se a eles como excepções de uma regra. Contudo, de forma geral, como Carse sublinha, são apenas dois tipos de jogos. Além disso, Carse considerava os jogos não digitais. Quando se engloba os jogos digitais, a existência de resultados quantificáveis torna-se ainda mais problemática, como exemplificado pela infinidade de jogos cada vez mais disseminados. MUDs, MMOGs, jogos sociais como o *Farmville* ou *Mafia Wars*, jogos de simulação como *The Sims*, jogos *sandbox* como o *Minecraft* e muitos outros exemplos de jogos infinitos sem resultados quantificáveis. E a maioria dos jogos baseados em narrativas que têm de facto um início e um fim não podem ser considerados de resultado “quantificável”. Terminam porque a narrativa prevista (Calleja, 2011) ou trajectória espacial mapeada chega a uma conclusão. Não há um resultado quantificável, como qualquer dispositivo narrativo das tradições centenárias de narrativa através dos seus diversos suportes. E há também jogos que misturam os primeiros com os últimos: mundos abertos com

uma linha de narrativa prevista, opcional, que o jogador pode adoptar ou recusar, conforme de-sejar. Jogos como *Skyrim*, *Fallout* e a série *Grand Theft Auto* têm início e fim nos seus roteiros narrativos, mas não têm um resultado quantificável. Este elemento nuclear específico, presente nas duas definições, impede uma série de jogos de serem considerados como tal, tornando as definições questionáveis, pelo menos como definição abrangente para todos os jogos.

Se considerarmos as regras, outra característica comum às duas definições, geralmente assumida como elemento essencial dos jogos, também nos deparamos com problemas na definição. Como Gregersen (2005) assinalou, uma regra não é um conceito homogéneo e directo, mas antes esconde uma série de elementos díspares, como a medição do sucesso, a descrição de disposições espaciais, temporais e materiais, a existência de leis naturais ou simuladas (não pode haver um campeonato mundial de futebol na Lua, por motivos gravitacionais), procedimentos de emergência, etc.

Como poderemos classificar um jogo digital com vários conjuntos de regras dependendo da actividade específica que se está a realizar num dado momento? É o caso de jogos como o *Grand Theft Auto IV*, que tem um ambiente extensível, com regras abrangentes em vigor, e outros sub-jogos com os seus próprios conjuntos de regras, que podem ser jogados individualmente ou com outros jogadores, como as setas ou o bilhar. O conjunto de regras dos últimos exemplos apenas se torna efectivo quando se participa nos sub-jogos, sem impacto na restante experiência de jogo. Teremos então um jogo ou diversos jogos num só jogo? E aqueles jogos com modo jogador individual e modo multiplayer, com diversos modos de jogo, cada um com os seus próprios conjuntos de regras? Como se aplica uma definição que tem na sua fundação um sistema específico baseado em regras a jogos com múltiplos sistemas de regras implementados? Mais complicado ainda: que fornecem sistemas de regras que entram em conflito no mesmo espaço e tempo? Como exemplo, no jogo *Call of Duty IV*

(Infinity Ward, 2007), se jogarmos uma partida convencional multiplayer de *deathmatch*, tentamos que a nossa equipa arrecade o máximo possível de mortes, impedindo o inimigo de concretizar mortes. O que descrevemos é o sistema específico de regras que nos é apresentado quando vamos jogar uma partida de *deathmatch*. Mas existe outro sistema de regras que o *Call of Duty* nos apresenta no modo *multiplayer*: o sistema de conquistas. Para podermos ser competitivos nos vários modos de jogo temos de apetrechar as nossa personagens e usar “*perks*” (habilidades) e melhorar as nossas armas através da acumulação de XP (experiência). A XP é acumulada ao completar objectivos do jogo, ao matar jogadores, e sobretudo ao atingir vários objectivos estabelecidos pelo jogo, designados de conquistas. Estas rendem muito mais XP do que aquela que se acumula simplesmente por completar objectivos de missões e matar jogadores (ou seja, interagindo com o sistema individual de regras do respectivo modo de jogo).

Porém, estes objectivos entram frequentemente em conflito com os estabelecidos no sistema de regras da sessão individual de jogo. Nesse caso, por exemplo, outro jogador da nossa equipa está a jogar um jogo diferente: está a tentar matar um adversário enquanto cai do edifício mais alto do mapa. Os objectivos do jogador suicida não são apenas diferentes, são opostos ao nosso. Assim, mesmo que todos estejam a jogar o mesmo modo *multiplayer* no mesmo mapa, o jogador suicida está a jogar um jogo diferente. O nosso conjunto de regras e de resultados quantificáveis são diferentes, e portanto seria lógico argumentar que estamos afinal a jogar jogos diferentes no mesmo ambiente de jogo. Nem a definição de jogo de Juul nem a de Salen e Zimmerman contemplam esta situação, tão comum em jogos.

Adicionalmente, existem jogos sem regras formais e em certos casos é pouco claro se existem regras ou não. Por exemplo, os puzzles e as charadas, normalmente considerados e classificados como actividades lúdicas, contêm objectivos (resolvê-los), mas geralmente não vêm com

regras explícitas de utilização. Um labirinto num parque de diversões pode ser jogado sem utilizar regras explícitas. Quando os meios e os objectivos são claros, as regras não são necessárias. Em jogos de *roleplay*, o comportamento do mestre do jogo não tem de estar limitado por regras explícitas, nem um jogo de computador tem necessariamente de seguir regras específicas para a sua execução. Podem ser sugeridas excepções e casos especiais de forma imperceptível para o jogador, e nada impede esses programas de fazer batota, ou seja, de se desviar irregularmente das regras que o jogador pode prever. Um exemplo é “*the last bullet*” [a última bala], uma situação comum em jogos de atirador na primeira pessoa, em que o jogador enfrenta um monstro poderoso e pode derrotá-lo com a última bala que lhe resta, apenas com um tiro, o que normalmente não seria possível. Outra coisa diferente é o facto de os jogos de computador poderem ter regras imperceptíveis e escondidas dos jogadores, mas mesmo essas regras inferidas podem ser descartadas em situações que o jogador tem todos os motivos para contar com elas.

Estes desafios das definições existentes suscitam a questão: estas definições têm falhas ou são sintomas de um problema mais amplo na definição de jogos? Não é de todo evidente que a definição de jogo, mesmo que possível, seja necessária para a saudável existência do campo de estudos de jogos. Até pode ser prejudicial, em certa medida, alcançar uma definição comum, porque isso poderia significar o encerramento de um terreno eventualmente fértil para futura expansão, e também relativamente a muitos tipos de fenómenos que actualmente enriquecem e informam muito do exercício neste campo.

Assim como as definições costumam ser importantes, é igualmente importante reconhecer que certos termos e conceitos podem ou não ser formalmente definidos, e também que o acto da definição terá consequências. Esta questão de definições não resolvidas verifica-se em todos os campos académicos, incluindo as ciências naturais. Até há pouco tempo Plutão era um planeta, mas perdeu esse estatuto numa simples

votação, quando a definição de planeta que foi eleita o excluiu. Como isto não agradou aos fãs do ex-planeta, teve início de imediato uma busca duma definição que servisse para devolver Plutão ao sistema planetário. Os planetas, até àquele momento, não tinham sido sujeitos a definições científicas rigorosas, o que atesta como o acto de atribuição de terminologia científica acarreta um elevado significado político, mesmo num campo como o da astronomia. A alteração da definição para incluir novamente Plutão poderia ter efeitos colaterais imprevisíveis, como atribuir o estatuto de planeta à Lua da Terra (Battersby 2009).

Como categoria nominal, jogos são actividades e objectos constantemente em mutação e expansão. O desafio apresentado aos teóricos de jogos é o de chegar a uma definição que invariavelmente impede que uma série de actividades e objectos sejam considerados jogos, ou aceitar que nenhuma definição é possível. Estas duas posições estão bem representadas na filosofia pela posição de Ludwig Wittgenstein quanto à indefinibilidade dos jogos, e o contraponto defendido por Bernard Suits.

4. Wittgenstein VS. Suits

Sessenta e dois anos se passaram desde a publicação de Wittgenstein, *Philosophical Investigations* (1953), na qual defendeu que os fenómenos que pensamos como “jogos” não podiam ser agrupados numa definição formal. Juul confunde a natureza da posição de Wittgenstein quando lança este desafio em nota de rodapé (2003):

As Bernard Suits points out (Suits 1978, p.x), the suggestion that we should look and see whether there are commonalities to games is a good one, but it is unfortunately not really an advice that Wittgenstein himself follows. [Como Bernard Suits salienta (Suits 1978, p.x), a sugestão de que deveríamos procurar ver se existem regularidades nos jogos é muito boa, mas infelizmente é um conselho que nem o próprio Wittgenstein seguiu]

Para aqueles que reclamam que tem de haver regularidades, como Juul e Suits, Wittgenstein carrega o fardo de ter encontrado regularidades, o que é exactamente o oposto da posição de Wittgenstein. Wittgenstein meramente assume uma hipótese nula, de que não existe nenhuma regularidade, portanto não tem de provar nada, pois uma negativa não pode ser provada.

Bernad Suits assumiu esse desafio no seu trabalho: *The Grasshopper: Game, Life and Utopia* (1978). Suits critica a posição de Wittgenstein de uma indefinibilidade dos jogos, argumentando que Wittgenstein é culpado de não seguir o seu próprio conselho e “look and see whether there is anything common to all” [procurar ver se existe algo em comum a todos eles] (Wittgenstein in Suits, 21); isto é, de não analisar suficientemente os jogos para conseguir encontrar as características que os definem. Em resposta, Suits apresenta um livro defendendo a sua definição de jogos:

To play a game is to attempt to achieve a specific state of affairs [prelusory goal], using only means permitted by rules [lusory means], where the rules prohibit the use of more efficient in favour of less efficient means [constitutive rules], and where the rules are accepted just because they make possible such activity [lusory attitude]. [Jogar um jogo é tentar alcançar um estado específico [objectivo prelusório], usando apenas meios permitidos pelas regras [meios lusórios], em que as regras proibem o uso de meios mais eficientes em favor de meios menos eficientes [regras constitutivas], e onde essas regras são aceites só porque tornam possível essa actividade [atitude lusória]. (54-55)

Porém, Suits não está aqui a definir uma atitude como tal, mas sim o modelo operacional de aceitar e cumprir regras. Podemos concordar em cumprir regras por uma série de razões e com uma série de atitudes. Da mesma forma, uma série de actividades, como fazer um exame na escola sem copiar, satisfaz a descrição de Suits, apesar de claramente não ser um jogo.

Apesar de ser uma tentativa corajosa de definição, Suits falha o ponto fulcral do raciocínio de

Wittgenstein ao usar jogos como exemplos por excelência de fenómenos indefiníveis: a categoria de actividades e objectos que são produtivamente denominados de jogos evoluem e expandem-se de forma que nenhuma definição essencialista e estática poderá esperar abranger. O máximo que podemos conseguir é definir uma parte da vasta família dos jogos. O advento dos jogos digitais, por exemplo, desafia frontalmente várias características da definição de Suits. Apesar de já existirem jogos digitais na época da definição de Suits, é compreensível que não os tenha abordado, pois ainda eram culturalmente marginalizados. Assim, antes de abordarmos as dificuldades criadas pelos jogos digitais à definição de Suits, vamos primeiramente considerar a sua definição em relação aos jogos mais amplamente disponíveis na sua época.

Como Juul, e Salen & Zimmerman, a sua definição tem como característica nuclear, que Suits enfatiza como crucial, um simples objectivo que determina a realização do jogo: “alcançar um estado específico [objectivo prelusório]. Suits descreve três tipos de objectivos: o objectivo global da actividade, que classifica de objectivo prelusório, a conquista do objectivo prelusório por aderência às regras (isto é, vencendo o jogo) e o objectivo de participar do jogo na generalidade.

Destes três, Suits argumenta pela primazia do objectivo prelusório, já que os outros dois o pressupõem mas este não pressupõe os outros. Suits salienta correctamente que os objectivos e as regras são inseparáveis: não podemos alcançar a segunda forma de objectivo, a vitória, sem alcançar o objectivo prelusório através da adesão às regras. Para Suits, não seguir regras significa simplesmente que não se está a jogar o jogo. Como já defendemos anteriormente, porém, esta ênfase num objectivo ou resultado definido, segundo Salen, Zimmerman e Juul, exclui todos os jogos identificados como infinitos por Carse. Claro que podemos argumentar que não são de facto jogos, mas nesse caso teríamos de indicar o que de facto são. Suits defende-se das críticas de que algumas coisas que ele chamou de jogo nem sempre são considerados jogos,

como as corridas, argumentando que os jogos são a categoria de objectos que melhor descreve as corridas, pois não existe nenhuma outra categoria melhor para as descrever, justificando assim a sua inclusão no conjunto dos jogos. O que Suits não faz é analisar todos, ou sequer alguns dos jogos sem objectivo estipulado, para defender que encaixam melhor noutra categoria de objectos ontológicos. O único exemplo desses jogos de final aberto que ele comenta é o *Ring Around the Rosie*, que é apresentado como sendo mais bem descrito como performance teatral do que como um jogo. Mas foi alguma vez encebada num teatro?

Suits explica que o seu método de recolha de dados para estabelecer a sua definição implicou a concentração em jogos que ele denomina de ‘núcleo duro’ (164), e nas suas palavras, “if members of this group are not games, then nothing is. In this category I included places, bridge, baseball, golf, hockey, chess and Monopoly – things everyone calls games” [se algum elemento deste grupo não for um jogo, então nada é. Nesta categoria incluí lugares, *bridge*, basebol, golfe, hóquei, xadrez e o Monopólio – coisas a que toda a gente chama jogos] (164). O problema, claro, é que este núcleo duro de jogos é culturalmente específico, ou totalmente subjectivo. Contudo, mesmo que sigamos este critério, de jogos geralmente considerados jogos pela maioria das pessoas na cultura ocidental num dado momento da história, o advento de *Dungeons and Dragons* deu-se 4 anos antes da publicação da definição de Suits, e enquanto Suits escrevia tornava-se um fenómeno global, seguido de perto pelo seu descendente digital *MUD*, em 1978. A existência e a ocupação do topo da tabela pelo legado informático de jogos de guerra herdeiros do *Dungeons and Dragons* (*D&D*) significa que é intensamente baseado em regras mas de final extremamente aberto. Seria muito pouco lógico aplicar a tática evasiva de Suits de proclamar que isto não é um jogo, porque é uma coisa que todos chamam de jogo.

O advento do *D&D* e dos jogos digitais não só explode esta categoria de objectos baseados em

regras que não têm objectivos específicos numa multidão de géneros de jogos, como também põe em causa outra característica nuclear dos jogos de Suits: a atitude lusória.

A atitude lusória é o modo de experiência em que um jogador se coloca quando participa e obedece às regras de um jogo:

The attitude of the game player must be an element in game playing because there has to be an explanation of that curious state of affairs wherein one adopts rules which require one to employ worse rather than better means to reach an end (p. 52). [A atitude do jogador tem de ser um elemento da experiência do jogo porque tem de haver uma explicação para aquele estado curioso em que se adoptam regras que exigem o uso de meios piores em vez de melhores para atingir um objectivo]

A decisão voluntária de seguir uma linha de acção para jogar segundo as regras só se aplica ao aspecto socialmente negociado dos jogos digitais, mas a maioria das acções possíveis em jogos digitais são programadas no sistema de jogo e não podem ser modificadas. Seguindo o próprio exemplo de Suits, se no golfe físico podemos usar meios mais eficientes de pegar na bola de golfe à mão e colocá-la no buraco, na versão digital de golfe não podemos fazer isso. Simplesmente só temos à nossa disposição o que Suits chama de “meios ineficazes” de realizar a tarefa escolhida. Usando outro exemplo, não podemos decidir ignorar as regras escritas num jogo como o *Fable II* (Lionhead Studios, 2008) e, por exemplo, arrastar uma cadeira encontrada na casa de alguém para a praça da cidade e decidir sentar-se lá. O jogo não permite que isto aconteça pois essas acções não estão programadas. Da mesma forma, o jogador não pode saltar de um pequeno patamar para o chão em vez de percorrer o caminho prescrito simplesmente porque seria mais eficiente, porque este jogo em particular não permite isso. Simplesmente não estão disponíveis para os jogadores de jogos digitais modos mais eficientes de fazer as coisas fora da estrutura de regras imposta pelo jogo. O critério da ineficiência que Suits refere através da sua

atitude lusória é uma peça fundamental da sua definição, mas este elemento é simplesmente redundante em jogos digitais, pois não existe alternativa.

Assim, se tivéssemos de seguir a lógica de Suit, a nossa incapacidade de adoptar em diversos jogos digitais, voluntariamente, meios ineficientes de os jogar, significa que não podemos adoptar uma atitude lusória, e portanto essas actividades não são jogos. Claro que se pode usar um código falso ou piratear o jogo, mas pela própria definição de Suits, estas opções não cabem no conjunto de regras do jogo, e utilizá-las significaria, para Suits, que ninguém estaria realmente a jogar o jogo.

5. Processo X Objecto

Conforme anteriormente discutido, o principal objectivo deste trabalho é promover a discussão no âmbito do estudo dos jogos, proporcionando uma estrutura analítica que reconheça a ampla variedade de artefactos culturais a que nos referimos através do rótulo de “jogo”.

Tem havido diversos debates neste campo de estudos, desnecessariamente complicado pela falta de acordo quanto ao objecto exacto de discussão. Os grupos envolvidos podem discutir sobre “jogos” sem esclarecer que membros da família dos jogos são efectivamente considerados nas suas análises.

Uma das principais distinções que é feita quando se discutem os jogos é entre o *jogo como objecto* e o *jogo como processo* (Cf. Aarseth 2001, 2007). Um jogo de tabuleiro como o *Settlers of Catan* é simultaneamente um conjunto de objectos materiais imbuidos de signos, que podem fazer sentido em si ou adquirir um sentido mais específico através do acompanhamento de um conjunto de regras de jogo. Estas regras destinam-se à interpretação e execução por um jogador ou grupo implicado e o seu contexto sociocultural associado. Podem-se discutir vários aspectos do jogo como objecto isoladamente da situação de

jogo real daquele jogo. Em relação ao *Settlers of Catan*, pode-se comentar as qualidades visuais do tabuleiro, com peças hexagonais, ou o esquema de cores usado no baralho de cartas. Pode-se criticar o valor do *joker* no jogo, que impede os jogadores de retirar recursos do monte em que está situado. Pode-se mencionar uma genealogia de jogos de tabuleiro influenciados pelo *Settlers of Catan* nas gerações seguintes de jogos de tabuleiro, etc.

Isto também se aplica aos jogos digitais. A maioria das regras são codificadas no jogo em vez de determinadas pelos jogadores, e os objectos materiais envolvidos na sua acção são o software e o hardware que correm o jogo, em vez das peças físicas do jogo, mas a consideração do jogo como objecto tangível separado de sua actualização através da actividade do jogador permanece a mesma. Todas estas preocupações dizem respeito ao *jogo como objecto*, e apesar de terem tendencialmente implicações importantes na sessão de jogo em si, temos de reconhecer que o sujeito de nossa discussão é o objecto e não o processo.

O *jogo como objecto* é sempre parcial ou incompleto. O código subjacente, peças de tabuleiro ou conjunto de regras têm um potencial que é actualizado no decurso da experiência de jogo; por outras palavras, quando um jogador ou jogadores os utiliza. Isto leva-nos à segunda perspectiva: *jogos como processos*. Os teóricos sociais, como Taylor (2006) e Malaby (2007), defendem uma abordagem processual para compreender os jogos. Malaby advoga que:

One of the first things we must recognize is that games are processual. Each game is an ongoing process. As it is played it always contains the potential for generating new practices and new meanings, possibly refiguring the game itself (8). [Uma das primeiras coisas que temos de reconhecer é que os jogos são processuais. Cada jogo é um processo em curso. Enquanto for jogado tem sempre potencial para gerar novas práticas e novos significados, possivelmente reconfigurando o próprio jogo].

O termo “processual” refere-se ao potencial de mudança em cada envolvimento com o jogo, e privilegia uma perspectiva dinâmica e recursiva dos jogos. Uma perspectiva processual apresenta-nos portanto os jogos como estando em constante evolução e sendo socialmente contingentes, de uma forma coerente com outros domínios da experiência social. A natureza processual dos jogos pressupõe também uma perspectiva lúdica da parte do jogador relativamente ao objecto do jogo. Pode-se olhar para um conjunto de peças de xadrez de mármore colocadas num tabuleiro quadriculado como uma partida de xadrez em curso, em que os peões brancos ameaçam a rainha preta na tentativa de fazer cheque à rainha, enquanto outro indivíduo vê um conjunto de objectos decorativos e um outro vê uma série de projecteis sólidos num tabuleiro preto e branco pouco atractivo. Os dois últimos podem ter uma perspectiva diferente do tabuleiro de xadrez do que o primeiro devido a uma falta de conhecimento do xadrez como sistema de jogo, ou devido a uma relação das peças com uma necessidade que têm. De qualquer modo, só quando alguém assume uma perspectiva de jogo sobre o tabuleiro de xadrez é que um jogo de xadrez pode acontecer. Esta distinção pode soar trivial no caso do xadrez, sendo um jogo popular com um sistema bem conhecido de regras, mas como veremos mais adiante, é essencial reconhecer o facto de que algumas coisas a que algumas pessoas chamam de jogo podem não o ser para outras. O que é importante ter presente é que esta perspectiva lúdica é apenas isso: uma perspectiva. Não pode ser definida exactamente porque é uma perspectiva subjectiva do que é o jogo, que varia de pessoa para pessoa, de cultura para cultura, e ao longo do tempo. Uma perspectiva não pode ser rotulada com uma definição subjectiva. Não é simplesmente uma questão de procurar e ver o que é o jogo, porque não há nada “ver”. As qualidades dum jogo mudam de acordo com o indivíduo ou grupo social que realizam esse jogo. O jogo está no ver, não no ser visto.

A ênfase no jogo como perspectiva tem implicações particularmente fortes na nossa actual

compreensão dos jogos digitais. Os objectos a que chamamos de jogos digitais não são jogos em si. São aplicativos de software concebidos para permitir uma ou mais perspectivas de jogo simultâneas. Várias pessoas podem interagir com outras num servidor específico, num mapa específico, da versão *multiplayer* de uma sessão do *Call of Duty*, e todos a jogar jogos diferentes ao mesmo tempo. Abordaremos esta questão em maior detalhe mais adiante. Noutros momentos, os indivíduos podem interagir num universo de jogo sem participar em qualquer aspecto do jogo, mas apenas usando o seu ambiente virtual como local de encontro ou fonte de grandes capturas de ecrã para imprimir e pendurar na parede do escritório.

Isto não significa que os jogos digitais são uma massa amorfa, indefinível, impossível de interpretar ou compreender. Pelo contrário, acreditamos que existe um caminho evidente para *descrever* jogos digitais que estabelece os seus elementos básicos constituintes e como se relacionam entre si. Ao contrário de uma definição essencialista ou disjuntiva, a nossa descrição não é estática ou descontextualizada, é dinâmica. Não dita as características específicas aos jogos e apenas aos jogos, destaca elementos gerais presentes nos jogos e numa série de outros sistemas. O que concretiza qualquer um desses sistemas, em última análise, é a perspectiva lúdica subjectiva. Isto resulta num modelo de jogos que é superprodutivo, mas útil na sua inclusividade.

6. Jogos como cibermédia

O modelo descritivo que aqui propomos é baseado no modelo de cibertexto de Aarseth (1997), que pretendia conceptualizar literatura ergódica (materialmente dinâmica) de forma mais exacta do que permitiam as anteriores distinções de suporte digital/não digital e interactivo/não interactivo:

The concept of cybertext focuses on the mechanical organization of the text, by positing the intricacies of

*the medium as an integral part of the literary exchange. However, it also centers attention on the consumer, or user, of the text, as a more integrated figure than even reader-response theorists would claim. The performance of their reader takes place all in his head, while the user of cybertext also performs in an extra-noematic sense... This phenomenon I call ergodic, using a term appropriated from physics that derives from the Greek words *ergon* and *hodos*, meaning "work" and "path". In ergodic literature, non-trivial effort is required to allow the reader to traverse the text (1).* [O conceito de cibertexto centra-se na organização mecânica do texto, encarando as questões do suporte como parte integral da interacção literária. No entanto, foca também a sua atenção no consumidor ou utilizador do texto como uma figura mais integrada do que reclamado até pelos defensores da teoria transaccional da leitura. O exercício do leitor tem lugar somente na sua cabeça, enquanto o utilizador do cibertexto também exerce num sentido extra-noemático. Este fenómeno eu designo de *ergódico*, apropriando-me desse termo da física derivado do Grego *ergon* e *hodos*, significando "trabalho" e "caminho". Na literatura ergódica, é necessário um esforço não trivial para o leitor perscrutar o texto.]

O esforço não trivial do utilizador é um importante alicerce do modelo teórico dos jogos. Aarseth atribui também importância ao papel do sistema mecânico que opera sob a superfície do signo. Isto fornece três factores cuja interacção produz o cibertexto: o operador humano, o signo (verbal) e o suporte. Estes formam uma matriz em que cada um dos vértices afecta e é afectado pelos outros dois. Apesar de Aarseth ter incluído jogos (textuais) na categoria de cibertexto, o objectivo do trabalho não era descrever jogos como categoria específica, mas demonstrar que a perspectiva cibertextual lhes pode ser exemplarmente aplicada.

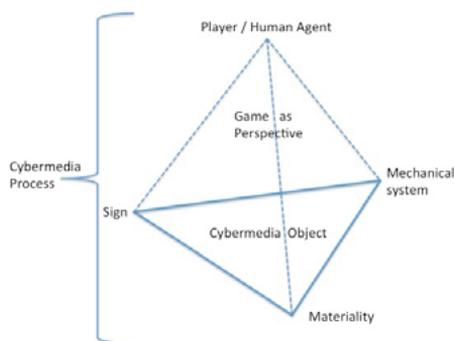


Fig. 1: 'Jogo' como perspectiva de processos e objectos cibernédia

[Processo cibernédia: Signo, Jogador/Agente humano, Sistema mecânico, Materialidade; Jogo como perspectiva, Objecto cibernédia]

A matriz triádica que Aarseth geralmente postula para cibertextos será aqui ampliada no que designaremos de modelo descritivo, que inclui os fenómenos do jogo, mas também outros, que designaremos de cibernédia. Esta superprodução é como deveria ser, uma vez que (juntamente com Wittgenstein) não acreditamos que seja possível construir um modelo que apenas enquadre jogos e nada mais, e se todos jogos estiverem enquadrados, inevitavelmente teremos apanhado outros peixes na rede. O modelo que aqui propomos enquadra uma classe mais geral de fenómenos (cibernédia) à qual pertencem os jogos, e é uma matriz que constitui quatro elementos: o signo representacional (ou de superfície), o sistema mecânico, o suporte material e o jogador. Assim, dividimos a noção compósita de suporte de Aarseth, como canal e máquina, em dois aspectos separados: o suporte material e a estrutura mecânica/conceptual. Cada um destes aspectos será sinteticamente descrito em seguida.

6.1. Signo

O primeiro elemento da estrutura, o *signo*, refere-se aqui ao sentido geral de *um ou mais sistemas de significação*, quer seja texto alfanumérico, imagem ou som ou outros tipos de expressão. O nosso conceito de signo deriva da teoria geral da semiótica (Eco, 1976) e refere o interpretável, os elementos representacionais de “superfície” que os jogadores lêem/observam para poderem utilizar/jogar o jogo.

6.2 O Sistema Mecânico

O vértice mecânico da matriz representa as operações maquínicas que estruturam o processo, ou seja, mudar de um estado para outro, ou simplesmente trocar alguma condição informacional, grande ou pequena. Qualquer troca mecânica que possa potencialmente ser reconhecida como tal por um observador com acesso suficiente à esfera informacional do sistema será afectada pelo sistema mecânico, quer seja puramente informacional, quer seja, no caso do suporte físico, uma alteração material com consequências processuais. Um exemplo de mudança mecanicamente irrelevante é colocar especialmente uma peça de xadrez no interior dum quadrado. A colocação de uma peça que toque dois quadrados, pelo contrário, seria uma acção ilegal, portanto com consequências processuais.

No caso de um processo realizado mentalmente, como uma partida de xadrez em duplo cego, o processo mecânico é da responsabilidade partilhada dos jogadores. Nestes casos, os vértices do nosso modelo colapsam numa dimensão bipolar de signo - jogador(es), mas o sistema mecânico continuaria acessível através da comunicação dos jogadores.

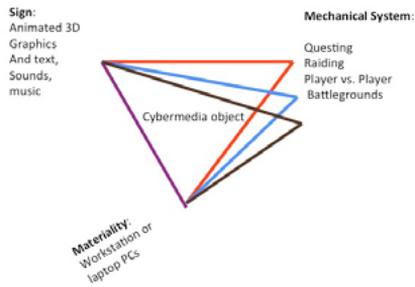


Fig. 2: World of Warcraft: sistema de um signo, um meio material, diversos sistemas mecânicos. [Objecto cibermédia - Signo: Gráficos 3D e texto animados, sons, música; Materialidade: Computador pessoal ou portátil; Sistema mecânico: Procura, invasão, jogador VS. jogador, campos de batalha]

A noção de um sistema mecânico subjacente à camada do signo representacional é uma componente crucial da cibermédia, seja biologicamente, digitalmente ou analogicamente baseada. Porém, nalguns casos, o sistema mecânico é flexível e permutável, podendo ser a base material ou semiótica que nos faz reconhecer um dado jogo/cibermeio. Por exemplo o *World of Warcraft* tem diversos sistemas mecânicos que não estão activos para o mesmo jogador ao mesmo tempo, mas se quiser, o jogador pode trocá-los e às actividades que definem (Ver Figura 2).

6.3. Meio Material

A especificidade da instanciação material do cibermeio, o hardware, tem de ser considerado, mesmo que se discuta o mesmo sistema semiótico e mecânico. A sua encarnação material numa plataforma influenciará a sua forma e experiência a vários níveis. Para usar um exemplo de jogo, jogar um jogo de estratégia em tempo real ou um jogo de tiro em primeira pessoa com um controlo da *Playstation* resulta num jogo diferente do que for jogado num computador com um rato, por exemplo.

Diferentes tipos de hardware também proporcionam diferentes contextos sociais em que os cibermédia são usados. Por exemplo os sistemas

da *Nintendo DS* são aparelhos portáteis suficientemente pequenos para caber num bolso de casaco e são facilmente conectados via infravermelhos, permitindo uma maior variedade de contextos e consequentemente experiências diferentes do que por exemplo proporciona um computador, e um portátil situa-se sensivelmente a meio dos dois.

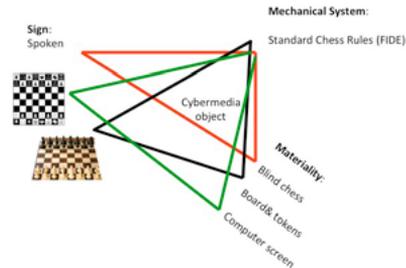


Fig. 3: Xadrez: diversos sistemas de signos, diversas materialidades, um sistema mecânico. [Objecto cibermédia - Signo: falado; Sistema mecânico: regras do xadrez; Materialidade: xadrez cego, tabuleiros, ecrã de computador]

Pode-se também considerar um segundo exemplo que ilustra a relação entre cibermédia física e digital do mundo dos jogos de tabuleiros. Comparando uma versão física do *The Settlers of Catan* e a sua versão digital, a importância da materialidade torna-se particularmente marcante. Mesmo que as regras do jogo sejam as mesmas, o exercício de jogar o jogo será diferente. A ausência de um tabuleiro tangível colocado numa mesa, cartas seguradas pelos jogadores e peças do jogo criam uma encarnação completamente diferente dos *Settlers*, que é importante ser contemplada no modelo. Se pode ou deve ser designado como um jogo diferente é menos importante do que ter uma ferramenta analítica adequada para perceber as diferenças.

6.4. Jogador

Os três elementos acima formam a matriz de relações que descreve o cibermeio como objecto. Representamos isto através do triângulo base do nosso diagrama piramidal, significando que

pode ser estudado ou considerado isoladamente do utilizador (ou jogador, no caso dos jogos), como um artefacto. Na nossa perspectiva nominalista, jogos são aqueles objectos de cibernédia que os utilizadores identificam como tal. Os jogos são portanto uma perspectiva individual ou colectiva da percepção de um objecto cibernédia. Pode dar-se o caso de dois indivíduos verem o mesmo objecto cibernédia simultaneamente como um jogo e não. Por exemplo, para alguns, o *World of Warcraft* é visto e utilizado como um jogo, enquanto para outros é um espaço social. Um indivíduo pode mudar a sua perspectiva de um objecto cibernédia, visualizando-o como um jogo em dada altura, e noutra altura como uma forma diferente de cibernédia.

Outro exemplo é o género literário-simulado de aventuras textuais que surgiram nos anos 1970. Estas aplicações foram rapidamente rotuladas de “ficção interactiva”, e não era óbvio, naquela altura, que deviam ser designados de jogos.

Empregamos o termo *jogador* para nos referirmos ao agente ou agentes humanos que interagem com aqueles objectos cibermediáticos, geralmente denominados de jogos. O uso do termo “jogador” não devia no entanto ser limitado às características geralmente atribuídas a “jogar”. Não subscrevemos uma noção de jogar que obriga o agente humano em interacção com o jogo a uma disposição experimental particular, tal como “divertimento” (seja como for conceptualizado). Empregamos aqui o termo “jogador” em vez de “agente humano” para manter a convenção dos estudos de jogos de nos referirmos ao último com o rótulo de “jogador”.

Entendemos o lugar do jogador da matriz como o jogador activo real que interage com os outros três elementos anteriormente descritos que formam o objecto cibernédia.

Conforme supramencionado, para o objecto ou sistema se tornar um jogo, o jogador tem de pensar nele como tal. Ou seja, tem de interpretar intencionalmente a actividade como um jogo para ela ser sequer considerada um jogo. O conjunto de

práticas que mobiliza nesse percurso é sempre considerado relativamente aos contextos sociais e culturais do jogador. Estes têm um importante papel formativo na perspectiva e disposição do indivíduo antes e durante a interacção com o objecto do jogo.

Na perspectiva do jogo como processo é frequente diferentes jogadores que interagem com o mesmo sistema mecânico, signos e suportes materiais terem diferentes perspectivas acerca dos jogos que estão realmente a jogar. A variação na perspectiva pode advir de uma simples confusão das regras, de um jogo diferente, auto-criado, ou de contradições entre o conjunto de sistemas de regras e as hierarquias de objectivos no próprio objecto em si.

7. Conclusão: Jogos são Perspectivas acerca de Objectos e Processos Cibernédia

“Jogo”, “Jogar” e “Jogabilidade” são operações discursivas, utilizadas para assinalar e marcar certos objectos e práticas de forma específica. Para identificar a utilização da perspectiva lúdica basta saber que alguém achou lúdico um fenómeno cibernédia. Assim, em vez de uma definição de jogos temos apenas de indicar uma prática discursiva na qual um fenómeno da categoria maior e mais definível de cibernédia é rotulado como tal. Se esse fenómeno “é realmente um “jogo” não é algo que se possa determinar, como o sentimento que alguém proclama de “amor verdadeiro”, “verdadeira culpa”, etc.

Dentro da categoria cibernédia, os jogos são simplesmente aqueles membros que são cibernédia e que são referidos por alguém como jogos. Se alguns fenómenos ou objectos fora desta categoria, como amor, guerra, e negócios, *também* são referidos como jogo, não são visados pelo nosso modelo, pois não são cibernédia. Tipicamente, estes exemplos seriam considerados jogos num sentido metafórico, o que significa que são antes de mais outra coisa. Adicionalmente, muitos objectos e fenómenos que

não são jogos também pertencem à categoria cibermídia, como tocar um instrumento, usar um processador de texto, usar o *Photoshop* para modificar uma fotografia, marcar árvores ou gado com uma pistola de *paintball*, etc. Operacionalmente não existe diferença; pelo contrário, a diferença é discursiva. Não são jogos simplesmente porque ninguém os rotulou como jogos, e apenas enquanto ninguém o fizer.

Referências

- AARSETH, E. (2013). "Ludology", in Wolf & Perron (eds.) *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Routledge.
- AARSETH, E. (2012). "A narrative Theory of Games", *Foundations of Digital Games Conference Proceedings*, p.129-133.
- AARSETH, E. (2011). "'Define Real, Moron!' -Some Remarks on Game Ontologies". In S. Günzel, M. Liebe & D. Mersch (eds), *DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10*. vol. 6, Universität Potsdam, Potsdam, pp. 50-68. DIGAREC Series.
- AARSETH, E. (2007). "I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player", *Situated Play: Proceedings of the Third International Conference of the Digital Games Research Association (DIGRA)*. Pp. 130-133.
- AARSETH, E. (2001). "Computer Game Studies, Year One", in *Game Studies*, vol. 1, issue 1. <<http://gamestudies.org/0101>>.
- AARSETH, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press.
- BATTERSBY, S. (2009). "Going Round in Circles", in *New Scientist*, 25 July, pp 44-5.
- CAILLOIS, R. (1961). *Man, play, and games*. University of Illinois Press.
- CARSE, J. P. (1986). *Finite and infinite games*. Ballantine.
- ECO, U. (1976). *A theory of semiotics*. Indiana University Press.
- GREGERSEN, A. (2005). "Designers, Games and Players: Same Game, Different Rules?" Copenhagen: DAC 2005.
- JUUL, J. (2003). "The Game, the Player, theWorld: Looking for a Heart of Gameness". In *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, 30-45. Utrecht: Utrecht University, 2003.
- JUUL, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- MALABY, T. M. (2007). "Beyond Play: A New Approach to Games". *Games and culture*, 2(2), 95-113.
- MURRAY, J. (2004). "From game-story to cyberdrama." *First person: New media as story, performance, and game*, 1, 2-11. Ed. Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan. MIT Press.
- MYERS, D. (2008). "Play and Punishment: The Sad and Curious case of Twixt." In S. Mosberg Iversen (Ed.) *Proceedings of the [Player] conference*; Copenhagen, Denmark, August 26- 29.
- NÆSS, A. (1966). *Communication and argument: Elements of applied semantics*. Oslo, Stockholm: Universitetsforlaget, Sv. Bokförlag.
- SALEN, K., & ZIMMERMAN, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- SUITS, B. (2005). *The Grasshopper: Games, life and utopia*. Broadview Press.
- TAYLOR, T. L. (2006). *Play between Worlds*. MIT Press.
- WITTGENSTEIN, L. (1953) [2001]. *Philosophical investigations*. Hoboken, NJ: Wiley Blackwell.
- WOLF, M. J., ed. (2001). *The medium of the video game*. University of Texas Press.

