



LUDOLOGIA E(M) *VIDEOGAME*

Sérgio Nesteriuk Gallo

Ao longo de sua história, o *videogame* já foi vítima – para absoluta indignação e revolta dos jogadores e seus defensores mais fervorosos - de inúmeras denúncias e acusações, desde ser gerador de imbecilidades até formador de assassinos. Esse tipo de abordagem volta a ser adotada constantemente no caso de tragédias e violência envolvendo, sobretudo, crianças e jovens. Nesses casos, o *videogame* foi apontado por uma parcela da sociedade como o principal responsável por tais atitudes, o que promoveu movimentos favoráveis à proibição de alguns jogos e até do próprio *videogame* em si.

Observamos, entretanto, em termos acadêmicos-científicos a presença de três enfoques de estudo diferentes em relação ao *videogame*: os estudos das causas, conseqüências e efeitos dos jogos – concentrados, sobretudo nas áreas da sociologia, antropologia, psicologia, educação e pedagogia -; os estudos técnico-tecnológicos – centrados nos estudos de inteligência artificial, computação gráfica e ciências computacionais -; e os estudos sobre as questões referentes à linguagem, a estética e a retórica do meio – a menos desenvolvida destas e que procura investigar as formas expressivas e potencialidades intrínsecas do *videogame*.

Com a explosão comercial do *videogame* durante a década de 80, podemos observar uma nítida tendência desse meio em operar dentro da categoria do entretenimento. O ato de entreter possui em sua acepção maior - além da idéia de diversão -, a noção de retenção e a de engano, logro, disfarce. A maioria dos *videogames* consegue, de fato, manter seus jogadores se divertindo normalmente por um bom tempo¹. A polêmica maior em relação aos *videogames* gira em torno dessa última acepção de engano.

Inúmeras considerações sobre a natureza dos *videogames* e suas influências no homem e na sociedade contemporânea vem sendo analisadas com rigor científico há pouco menos de

¹ Trabalho apresentado na Sessão de Temas Livres, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.



duas décadas. É interessante notar como essas considerações dividem-se nitidamente entre visões apocalípticas (neoluditas) e integradas (tecnoutópicas), com amplo predomínio da primeira sobre a segunda.

A abordagem apocalíptica em relação ao meio é a mais difundida e alega que, ao banalizar a violência, o *videogame* estimula comportamentos agressivos entre seus jogadores. Tais afirmações são normalmente amparadas em testes e experiências do tipo comparativas entre o comportamento social de pessoas – principalmente crianças e jovens - que jogam com as que não jogam *videogame*. A solução estaria em restringir ou mesmo impedir o uso dos *videogames*, sobretudo para as crianças. Existe normalmente por trás dessa visão a idéia de que “o meio é a mensagem”, isto é, que a essência do *videogame* é por natureza banal, nociva e prejudicial; a pessoa deveria aproveitar melhor o seu tempo realizando outras atividades, como lendo um livro, conversando com pessoas, praticando esportes ou estudando. Deve-se, portanto, procurar soluções para resolver um sério problema: o *videogame*. É interessante notar como a grande maioria dos pesquisadores que pregam tal posicionamento desconhece não só as características do *videogame* enquanto meio expressivo, mas também os próprios jogos que criticam. Esses pesquisadores possuem, em quase sua totalidade, idade igual ou superior a trinta e cinco anos, o que significa que, ao contrário de inúmeras outras atividades lúdicas, não tiveram uma experiência com a cultura dos *videogames* durante suas próprias infâncias e, muitas vezes, nem mesmo depois delas.

A abordagem integrada, por sua vez, entende que o contato com o *videogame* é um processo quase que irreversível na cultura contemporânea e que deve, portanto, ser utilizado em prol de atividades mais “úteis”, como no tratamento de problemas de coordenação motora e síndromes correlatas, no desenvolvimento de exercícios de raciocínio, lógica, reflexo e de atividades de integração, iniciativa e cooperação. O enfoque adota a idéia de que “o meio *não* é a mensagem”, isto é, o *videogame* pode adquirir características próprias de acordo com a sua utilização. Os pesquisadores que adotam essa abordagem possuem um conhecimento

¹ Na gíria dos *videogames* o termo “viciado” é utilizado para designar aqueles jogadores mais experientes, que chegam a dedicar-se *full time* para a prática dos jogos.



nitidamente maior do meio e de seus jogos, já que normalmente os utilizam de maneira mais “prática e objetiva” em suas atividades cotidianas e profissionais.

Já os estudos técnico-tecnológicos aproveitam-se de pesquisas e experiências tecnológicas desenvolvidas em áreas diversas, como a realidade virtual, para aplicá-las de forma experimental ao *videogame*. O meio acaba funcionando assim, muitas vezes, como uma espécie de laboratório de novas tecnologias, na medida que os jogadores acabam exercendo a função de um controlador de qualidade, ou melhor, um explorador das potencialidades dessas tecnologias, apontando eventuais falhas, acertos e novas possibilidades de desenvolvimento; é o jogador e sua experiência, mais que o engenheiro ou técnico de laboratório, que consegue levar o jogo e a própria tecnologia ao extremo de suas possibilidades exploratórias. As tecnologias audiovisuais possibilitam ainda, não só a criação de imagens com um maior número de polígonos e sons em um maior número de canais, mas o favorecimento da criação de ambientes de agenciamento mais elaborados, facilitando a utilização da interatividade enquanto ferramenta comunicacional do jogador.

Por fim, os estudos sobre as questões referentes à linguagem, a estética e a retórica do meio representam aqueles em que encontramos o menor número de pesquisadores e trabalhos científicos desenvolvidos. Acredito que tal fato ocorra em virtude de três fatores: o preconceito, ou a falta de *status* perante a comunidade científica de se estudar *videogames*; a novidade do enfoque, ou seja, a falta de uma tradição formal embasada nesses estudos, o que também impossibilita a criação de uma base sólida para o seu desenvolvimento em extensão e profundidade; e a aparente indiferença do mercado e dos próprios jogadores em relação a essas questões, já que há uma crença comercial generalizada de que as coisas funcionam muito bem independentemente destas considerações: os jogos vendem bastante e os jogadores estão felizes. De qualquer forma, estudos sobre essa área começam gradativamente a alcançar espaço em cursos de graduação e pós-graduação especializados, seminários, palestras, congressos, trabalhos científicos etc. Tal enfoque de estudo propõe - da mesma forma que os outros dois, cada qual a sua maneira – apontar críticas, reflexões e melhoria para o *videogame* ao sugerir um estudo interdisciplinar com outras áreas ligadas às questões da linguagem, estética e da retórica, como o próprio caso da ludologia.

O principal problema de estudar *videogames* enquanto jogos é que não existe uma forte tradição nos estudos formalistas – em detrimento aos estudos funcionalistas – sobre o jogo e que, além disso, os raros exemplos encontrados estão fragmentados em diferentes disciplinas. Da mesma forma que a narratologia surge para unificar os diversos estudos que se propõem a pesquisar e analisar questões relativas à narrativa independentemente do suporte em que esta se encontra, Frasca (2001a) propõe a criação e adoção de uma disciplina - que denominou ludologia² - para estudar as atividades do jogo independentemente do meio utilizado.

Acredita-se aqui que um dos pensadores que melhor tenha trabalhado a questão do jogo, até mesmo dentro do enfoque contemporâneo proposto pelas revoluções das estruturas científicas, embora não o tenha relacionado diretamente com a hipermídia ou o *videogame*, tenha sido o filósofo alemão Hans-Georg Gadamer.

Gadamer (1997) propõe, por meio de sua hermenêutica, que o jogo é o extremo da arte e vice-versa. Desta forma, a obra de arte e o próprio jogo sempre transcenderam os limites da temporalidade, e conseqüentemente da espacialidade, ao permitirem o encontro de horizontes separados por distâncias e diferenças diversas.

Utilizando-se da fenomenologia, o autor propõe a busca da verdade, da compreensão e da correta interpretação das coisas a partir da própria experiência humana em si mesma, no que podemos chamar de uma possível “hermenêutica ontológica”. Com isso procura entender o jogo como o próprio modo de ser da arte, desvencilhando a noção de jogo de seu significado subjetivo associado ao comportamento ou estado de ânimo daquele que o cria ou que o usufrui, conforme o conceito já havia sido explorado por outros pensadores, como Kant e Schiller.

² Do latim *ludus*, «jogo», + grego *lógos*, «estudo», +-ia.

Assim é possível distinguir o jogo em si do comportamento do jogador, o qual se integra com outros modos de comportamento da subjetividade. O jogo em si possui uma natureza própria independente da consciência daqueles que o jogam.³

Para a hermenêutica, a experiência estética é aquela que representa a forma essencial de imersão no mundo. “Ou seja, assim como a obra de arte contém um mundo em si, o vivido esteticamente deve arrancar de si mesmo o nexo da vida”. (Bairon, 2000: 27).

No *videogame* experimentamos a imersão em ambientes horizonticos, a possibilidade da compreensão que se dá pela própria experiência do jogador diante de uma realidade sempre maior e independente, que é construída e reconstruída pela própria ação do jogador por meio da interatividade proporcionada pela hipermídia.

A consciência estética por sua vez pode ser um elemento nivelador, na medida que afasta a possibilidade de uma experiência efetiva da obra poética. Se o *videogame* fosse visto apenas como cursores ou polígonos que se mexem na tela, o jogador provavelmente não conseguiria se envolver com a dinâmica própria do jogo. O verdadeiro ser da obra está na experiência daquele que a experimenta. Aquilo que fica e persevera não é, portanto, a subjetividade de quem a experimenta, mas o próprio jogo de *videogame*, a própria obra de arte. Segundo Gadamer (1997): “(...) o jogo não tem o seu ser na consciência ou no comportamento do jogador, mas atrai este à sua esfera e preenche-o com seu espírito. O jogador experimenta o jogo como uma realidade que o sobrepuja” (Gadamer: 1997,185).

Em seu sentido figurado, o conceito de jogo está relacionado ao significado original de dança - um movimento de vaivém não fixado em um alvo e que se renova em constante repetição. O movimento no jogo, assim como na natureza, é espontâneo, não tem finalidade,

³ Huizinga, em seu *Homo Ludens*, afirma: "Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, limitar-se-ia à humanidade. A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção de universo." (pp.6) Essa afirmação do filósofo é feita a partir da observação de que os animais também jogam e da consideração de que, na sua essência, o jogar humano em nada ultrapassa esse jogar animal.



intenção e não exige esforço. O jogo é, desta forma, a consumação de seu próprio movimento. Assim também o é quando empregado conjuntamente com termos como (jogo de) peças, cores, forças, palavras etc.

É nessa vicissitude, nesse movimento de vaivém surge o caráter lúdico do jogo, pois o jogador necessita do *outro* (não necessariamente jogador) que lhe ofereça um contra-lance; no caso do *videogame*, o próprio computador ou usuário remoto via hipermídia. Não há, portanto, um jogar para si somente, visto que todo jogar é um ser jogado. Sobre a questão do outro e do sujeito no jogo, Gadamer acredita que: “O verdadeiro sujeito do jogo não é o jogador, mas o próprio jogo. É o jogo que mantém o jogador a caminho, que o enreda no jogo, que o mantém em jogo” (Gadamer: 1997, 181).

O jogador no *videogame* é enredado pelo próprio jogo, que o atrai até sua esfera. Segundo Kirksæther (1998), um jogo de *videogame* usualmente apresenta três etapas distintas. A primeira delas é uma breve introdução – que pode ser uma seqüência em FMV, *Full Motion Video*, (normalmente uma espécie de *trailer* em linguagem de videoclipe) ou mesmo uma simples tela de apresentação - em que o jogador entra em contato com aquele universo particular. Em seguida, pode haver um tutorial ou *guided tour* que, além de oferecer uma espécie de treinamento ou metassimulação, apresenta algumas possibilidades e, ao explicitar regras do jogo, convida o jogador a penetrar naquele universo (fazer parte da história). Landow (1997: 190) acredita, por sua vez, que a criação de tutoriais ou *guided tours* aconteça por motivos técnicos em alguns casos, e, em outros, por receio de desorientar o usuário logo em seu contato inicial com a obra.

Idealmente a terceira etapa - o jogo propriamente dito – só teria início após essas outras duas. O pesquisador norueguês afirma ainda que as duas primeiras etapas podem ser extremamente importantes, mas não são necessárias, já que apenas o jogar em si propicia a experiência de participar de uma história que ainda não está acabada e que vai se construir no decorrer do próprio jogo.



Esse movimento de vaivém sofre ainda regulamentações subordinadas por uma determinação do jogador. Podemos entender esta ordenação como um modo de comportamento. O homem que está jogando alguma coisa é, deste modo, uma pessoa que está se comportando de acordo com uma dinâmica própria do jogo, seja ela competitiva ou não.

Destarte, o estado de ânimo ou de espírito do jogador ao se jogar diferentes jogos em *videogame* é consequência e não causa da diversidade dos próprios jogos.

Jull (2001) observa um comportamento interessante comum aos jogadores de *videogame*, principalmente nos jogos de movimentação exarcebada: aqueles movimentos que não podem ser efetivamente representados na tela podem resultar em movimentos do próprio jogador: um grito, uma tremida, um soco no ar, a inclinação da cabeça etc. O corpo físico do jogador acaba agindo como um “receptor de excessos motores”, fenômeno normalmente percebido por um observador externo e que pode ser entendido como uma materialização sinestésica do ambiente virtual em uma entidade física a ele conectada.

Por outro lado, a leveza no jogo proporcionada pelo anonimato da pessoa por trás do jogador e pela isenção de uma responsabilidade formal (Huizinga: 2000) é experimentada subjetivamente como alívio, tirando do jogador a tarefa da iniciativa que perfaz o verdadeiro esforço da existência. Para Rouse (2001, 400), nestes casos, o *videogame* oferece para o jogador um modelo seguro para testar novas experiências. Sem ter o receio de repercussões mais drásticas em seu próprio mundo fora do jogo, o jogador torna a sua experiência mais rica e excitante.

A *transformação em configuração* apresenta o estado do jogo humano liberto de sua atividade representativa, formando sua real consumação em ser arte. Segundo Gadamer (1997), este estado de idealidade permite ao jogo ser pensado e compreendido como tal. O jogo torna-se um fenômeno puro daquilo que se joga; atinge o caráter de *ergon* e não somente de energia.

Ergon, em grego, nos remete a idéia não da obra compreendida como uma coisa pronta e acabada, mas ao processo, ao obrar, à atividade pela qual a obra se perfaz enquanto obra. Quando o termo *ergon* é utilizado no âmbito da obra de arte, refere-se às suas características e ao caráter dinâmico sustentado pelo próprio tempo que aí se presentifica.

É o tempo responsável pela vida da obra, aberta sempre às novas reinterpretações e reapropriações na medida em que o futuro, ao retornar sobre o passado, revela as possibilidades que nesse passado se mantinham escondidas. Nesse retorno, o passado é novamente transformado, reconstruído no presente. Assim a obra de arte é aquilo que se mantém *adi infinitum* como algo atual à medida que se preserva viva na memória, que continuamente traz à tona novas possibilidades do passado, de transformação.

A transformação pensada como algo que se sobressai é uma autonomia simples do jogo e se distingue do conceito de modificação. Na modificação, o que ali se modifica permanece e é fixado concomitantemente como o mesmo; modifica-se algo nele. Pertence, portanto ao âmbito da qualidade, ou seja, é um acidente da substância. “A transformação, ao contrário, significa que algo, de uma só vez e no seu conjunto, se torna uma outra coisa, de maneira que essa outra coisa, que é enquanto transformada passa a ser seu verdadeiro ser, em face do qual seu ser anterior é nulo” (Gadamer, 1997: 188)

Assim observamos nos *videogames* a *transformação em configuração* da narrativa, que se liberta de seu referencial essencialmente representativo, passando a operar dentro de sistemas e configurações de simulação, atingindo hermeneuticamente sua real consumação em ser arte. Frasca (2001b) observa que:

"Historicamente, a idéia de representação é associada ao processo de retratar ambas realidade e ficção, geralmente articulando isso sob a forma de narrativa. A introdução do computador nesse cenário, todavia, desencadeou uma nova maneira de comunicar e de compreender nosso mundo e nossos pensamentos: a simulação. A simulação não representa simplesmente objetos e sistemas, mas também modelos e seus comportamentos" (Frasca: 2001a).



Existe, é claro, aquele jogador que assume um disfarce, faz o papel de outro assim como as pessoas o fazem por vezes na vida cotidiana: dissimulando, fingindo e dando a aparência de algo. Esse “estraga prazeres” estaria negando a continuidade consigo mesmo e sonhando aos demais o papel que desempenha.

O que deve haver, então, é uma transferência plena para um outro mundo, o mundo do jogo, próprio em si mesmo e acima do questionamento do “mundo real”, pois a partir deste outro mundo há uma verdade própria. Assim é possível entendermos o *videogame* como algo mais do que quadrados ou polígonos que se mexem na tela.

Simulação e a construção da identidade contemporânea

Sherry Turkle, em seu *Life on the Screen – Identity in the age of the Internet*, levanta interessantes hipóteses sobre como a disseminação do uso dos computadores pessoais e da imersão no ciberespaço vêm alterando a nossa identidade. A autora defende que, além de ser uma ferramenta, o computador também oferece a nós tanto novos modelos de mentalidade como novos meios nos quais podemos projetar nossas idéias e fantasias. Assim, estaríamos “passando de uma cultura modernista do cálculo para uma cultura pós-modernista da Simulação” (Turkle: 1997, 20). A autora afirma ainda: "Aprendemos a olhar as coisas pelo seu valor de interface. Estamos nos movendo para uma cultura da Simulação na qual as pessoas estão, cada vez mais, confortáveis com a substituição do real pelas representações da realidade" (Turkle: 1997, 23).

Ao entrar no âmbito dos fatores culturais que constituem a identidade do sujeito pós-moderno, Turkle, em alguns momentos, dialoga com as proposições feitas por Frederic Jameson, em seu *Pós-Modernismo – a lógica cultural do capitalismo tardio*.

A partir das considerações de Jameson (1996) sobre a impossibilidade de se falar em um sujeito pós-moderno alienado – já que a noção de alienação pressupõe um "eu" centralizado –, a autora afirma que o computador ajuda as pessoas a pensarem concretamente



a sua atual crise de identidade. A multiplicidade e o descentramento do sujeito pós-moderno realizam-se de forma fluida - sem que necessariamente o significante aponte para o significado, ou que o conhecimento só seja atingido por via analítica – no espaço virtual. Por isso Turkle denomina os computadores pessoais de *objects-to-think-with*, conforme foram, outrora, as idéias de Freud sobre os sonhos ou os lapsos, ou ainda, as simbolizações representadas pelos nós, para Lacan.

Segundo Turkle, os computadores englobam características essenciais contraditórias, pois são, ao mesmo tempo, abstratos e matemáticos, apesar de poderem carregar semelhanças com os objetos físicos (neles, podemos visualizar cubos que desenhamos em sua tela, ou ainda, editar fotos que digitalizamos). Essa união de fatores subjetivos e objetivos fazem com que o usuário encontre nos computadores pessoais um instrumento para formular idéias de uma forma que, segundo Turkle, assemelha-se ao trabalho do *bricoleur*:

“O fitoterapeuta, por exemplo, não age a partir da abstração, mas pensando sobre os problemas com a utilização dos materiais que tem em mãos. Por analogia, aqueles que resolvem seus problemas sem recorrer a uma estrutura vertical, mas sim arranjando e rearranjando a disposição de materiais conhecidos, podem ser considerados praticantes da bricolagem. Eles tentam algo, voltam atrás, reconsideram, e tentam outra coisa. Para os planejadores, erros são passos na direção errada; *bricoleurs* navegam através de correções ao longo de seu curso. *Bricoleurs* aproximam-se da resolução de problemas por meio de uma relação com seu material de trabalho que se assemelha mais a uma conversa do que a um monólogo.” (Turkle: 1997,51).

A associação do concreto e do abstrato nos computadores criaria, então, algumas condições básicas para que o homem estabelecesse uma nova interação homem-máquina e uma nova relação real-virtual. Essas relações inéditas tenderiam para uma suavização de nossa tendência a hierarquizar elementos, partindo para formas de conexão mais horizontais.

Turkle comenta algumas características peculiares a esse processo, mais especificamente na relação entre jogadores e *videogames*:

"O mundo dos *videogames*, como todos os micromundos computacionais, ensinam sobre um mundo em que as ações estão libertas dos limites da realidade física. (...) O mais jovem

dos jogadores de *videogame* logo aprende que o jogo é sempre o mesmo, nunca afetado pelo que o circunda. Essa é uma forma de socialização para a cultura da simulação” (Turkle: 1997,66).

Dessa forma, pode-se especular se o jogo, que segundo Huizinga “ultrapassa, mesmo no mundo animal, os limites da realidade física.”, não encontraria na hipermídia o ambiente mais propício para seu desenvolvimento. Outra questão a ser levantada é se os meios computacionais propiciariam alterações na essência do jogar, já que as considerações de Huizinga são feitas com base na comparação entre o jogar humano e o jogar animal. Como ficaria, então, o jogar da máquina?

Turkle faz uma consideração breve, que, talvez, apontasse para uma resposta positiva à questão de alterações na essência do jogar através da máquina quando afirma que, “em alguns jogos, regras deram lugar a narrativas ramificadas” (Turkle: 1997,68).

Assim, ao comentar as possíveis reações das pessoas a todas essas alterações que vêm ocorrendo a partir da cultura da Simulação, Turkle identifica duas respostas básicas, que respectivamente denomina *simulation resignation* e *simulation denial*. A primeira se caracterizaria por uma atitude conformista que, no entanto, não significaria a adoção da simulação como algo positivo; enquanto a segunda estaria relacionada a uma não aceitação dos modelos simulatórios. Porém Turkle vislumbra também uma terceira possibilidade: “Essa abarcaria a expansão cultural da simulação como um desafio ao desenvolvimento de uma crítica social mais sofisticada. (...) Esta nova forma de crítica tentaria utilizar a Simulação como um meio de se elevar a consciência.” (Turkle: 1997,71)

Turkle conseguiu - em meio a congressos, palestras, pesquisas e conversas com alunos – encontrar essa forma de abordagem⁴ em alguns momentos e em algumas pessoas, como no criador de *The Sims*, Will Wright. Sobre isso, ele declarou para a autora: “Jogar é o processo de descobrir como funciona o modelo”. Apesar de ter descoberto indivíduos que partilhassem

⁴ Se considerarmos aqui a simulação como sendo algo estreitamente conectado ao jogar, podemos relacionar essa projeção de Turkle à afirmação de Huizinga (2000, 98) : “ (...) o puro e simples jogo constitui uma das

de suas crenças, a autora é cautelosa e exime-se de fazer projeções otimistas para o futuro, já que para ela, se por um lado a simulação permite que transformemos os jogos em realidade, por outro, ela também possibilita transformar a realidade em jogo.

Ludus e Paidéia

Na maior parte das línguas, as atividades do jogo só pode ser relacionadas a uma única palavra, como no caso de *jeu* em francês, *spiel* em alemão, *juego* em espanhol etc. Em inglês, entretanto, *game* e *play* são dois termos distintos utilizados no contexto de jogo.⁵

Tradicionalmente, em inglês, *play*⁶ está associado às atividades de jogos infantis, enquanto *game* às atividades consideradas mais adultas – que guardam fortes componentes sociais. De fato, o *play* apresenta uma atividade mais independente, mais liberta de "fatores externos" – como pular, correr, jogar a bola, "brincar de médico" etc -, enquanto o *game* pode ser definido em termos mais estritos, com um conjunto de regras e um tempo-espço definido – como vôlei, futebol, xadrez etc.

Observamos, entretanto, que o *play* também pode possuir suas próprias regras: ao "brincar de médico", a criança se comportará como médico e não como cantor ou policial, por exemplo. A regra existe e é, portanto, aceita tanto no *play* quanto no *game*.

A maior diferença entre os termos não está nas diferenças entre suas regras, mas sim nos seus resultados: nos *games* os jogadores ganham ou perdem (competem), no *play* não. Tal diferença também pode ser observada em torno dos conceitos de *paidéia* – "uma abundância de atividade física ou mental que não possui um objetivo útil imediato, nem objetivos definidos e da qual a única razão de ser é baseada no prazer experimentado pelo jogador" e

principais bases da civilização". Para o filósofo, tanto a arte, quanto a ciência, o direito e a poesia teriam "suas raízes no solo primevo do jogo".

⁵ Ambos os termos exercem na língua inglesa, entretanto, as funções de substantivo e de verbo. É possível ainda, pensarmos em uma analogia com os termos *jogar* e *brincar* na língua portuguesa.

⁶ Faço aqui a ressalva de que o verbo *to play* está sendo considerado aqui apenas no contexto relativo ao jogar, portanto, são deixadas de lado as utilizações como *to play the piano* ou *to play a role* no caso de pianistas ou atores profissionais, pois para eles o *play* pode adquirir outros sentidos.



ludus – " um tipo particular de *paidéia*, definido como um atividade organizada sobre um sistema de regras que define a vitória ou a derrota, lucro ou perda" – ultrapassando assim os limites lexicográficos da língua inglesa (Frasca: 2001).

Isso significa que, após uma breve análise do *videogame*, já é possível constatar a existência nesse meio de ambas as categorias: nos jogos *paidéia*, o jogador apenas "brinca" sem a responsabilidade de atingir um objetivo ou de vencer um adversário que será derrotado. Nos jogos *ludus*, o jogador deve superar obstáculos atingindo um objetivo prévio (vencedor), ou fracassando nessa empreitada (perdedor).

Jogando ou brincando, o fato é que jogadores de *videogame* irão se deparar com situações completamente diferentes daquelas experimentadas pelo destinatário em outras mídias e suportes. A principal delas, na minha opinião, é a utilização da interatividade, via hipermídia, como ferramenta comunicacional. Ao interagir com e no *videogame*, o jogador altera constantemente o estado de jogo que se apresenta, construindo assim, a cada momento, sua própria obra, sua própria experiência manifesta enquanto síntese processual de seu jogar.



Referências bibliográficas

BAIRON, Sérgio e PETRY, Luís Carlos. *Hipermídia, psicanálise e história da cultura*.
Caxias do Sul, RS: EDUCS ; São Paulo, SP: Editora Mackenzie, 2000.

FRASCA, Gonzalo. *Simulatio 101: simulation versus representation*. 2001a, in:

<http://www.ludology.org/>

_____. *Rethinking agency and immersion: videogames as a means of
consciousness-raising*. 2001b, in:

<http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0378.pdf>

GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e Método: traços fundamentais de uma hermenêutica
filosófica*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens – o Jogo Como Elemento da Cultura*. São Paulo, SP:
Perspectiva: 2000.

JAMESON, Frederic. *Pós-modernismo – a Lógica Cultural do Capitalismo Tardio*.
São Paulo, SP: Ática, 1996.

JULL, Jesper. *Time to play – an examination of game temporality*. 2002, in:

<http://www.jesperjuul.dk/text/timetoplay/>

KIRKSÆTHER, Jørgen. *The Structure of Videogame Narration*. 1998, in:

<http://cmc.uib.no/dac98/papers/kirksaether.html#author>

TURKLE, Sherry. *Life on the Screen. Identity in the age of the Internet*. New York, NY:
Touchstone, 1997.