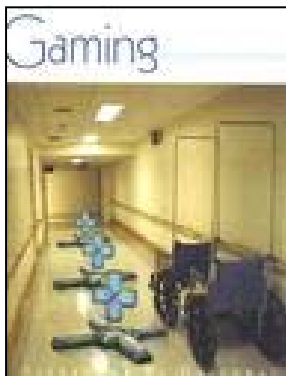


Por um gameplay radical: mais alguma repetibilidade no Gaming de Galloway

We need radical gameplay: some more replay value in Galloway's gaming

Roger Tavares (Rogério Jr. Correia Tavares)



Gaming: Essays on Algorithmic Culture

Galloway, Alexander. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

[ISBN: 0-8166-4851-4]

Resumo da obra

Gaming, de Alexander Galloway, é um dos mais interessantes livros nas áreas de Game Cultura e Game Design. Ele considera a linguagem do videogame em suas especificidades, utilizando-se de outras mídias para algumas pontuações e comparações. Galloway traz uma proposta de metodologia de análise, levantamentos historiográficos, análises e exemplos muito bem escolhidos, e uma crítica construtiva em áreas do videogame que ainda não se desenvolveram devidamente, como a game arte e o realismo social. Uma leitura obrigatória para quem quer entender o videogame sob diversos pontos de vista, amplos, mas nunca superficiais.

Summary of the book

1. Gamic Action, Four Moments
2. Origins of the First-Person Shooter
2. Social Realism
3. Allegories of Control
4. Counter-gaming

Notes

Index

Ok, mais uma resenha de *Gaming*, de Alex Galloway, esta com três anos de atraso. Mas quando escolhi um livro importante para resenhar, este foi o primeiro que me veio à cabeça. Não quero dizer que há poucos livros bons na área de *Game Studies*, ou de Game Cultura como eu

prefiro chamá-la, mas esse se destaca com excelência e diversidade.

De 2001 para cá, os estudos em Game Cultura têm se mostrado muito mais desenvolvidos e amadurecidos. Se inicialmente eles ainda se encontravam por demais ligados aos estudos de novas mídias, ou mesmo ao cinema, nos últimos anos eles têm apontado para uma identidade da área de videogames,¹ com as suas devidas especificidades. Os cinco pequenos ensaios que compõem este livro se localizam dentro dessas especificidades, e conseguem conversar com as outras mídias sem perder a sua identidade.

O primeiro capítulo trata do jogo como linguagem, baseada em ação; o segundo mais historiográfico aborda as origens dos jogos de tiro; o terceiro traz um conceito sempre evocado, mas muito pouco discutido: o realismo; o quarto capítulo discute as ideologias de controle que os jogos apresentam; e o quinto e último capítulo apresenta diversos artistas e obras que fazem a crítica da própria mídia, através da gamearte, ou como Galloway nomeia: *contragame (Counter gaming)*.

Decerto que ficam faltando algumas áreas aonde o videogame vem sendo tratado, como a educação, a semiótica e as ciências cognitivas, mas as seleções destes cinco temas são mais do que suficientes para fornecer uma ampla visão do que os videogames representam hoje em dia, muito além de softwares, produtos tecnológicos, uma indústria milionária, ou mesmo passatempos e joguinhos para crianças.

Alexander R. Galloway é professor associado na Universidade de New York, e autor de três livros. *Gaming, Essays on Algorithmic Culture* vêm dois anos após seu livro de estréia, *Protocol* (2004), no qual ele apresenta a Internet como um sistema de controle, e não de liberdade como costuma se propagar inocentemente. O autor foi um dos programadores do software de vigilância de dados *Carnivore*, e associado à sua experiência no site *Rhizome.org*, com obras de net.artes que eram “podadas” da web através de bloqueios de DNS e IP, tornam *Protocol* um livro muito crítico na ideologia de uma internet libertária. Em um intervalo de apenas dois anos para o segundo livro, esta crítica ideológica também pode ser percebida em *Gaming*, reforçada com um *framework* teórico baseado em Fredric Jameson, Gilles Deleuze e Jacques Derrida, passando por pensadores da mídia atuais como Lev Manovich e artistas como Jodi. Ampliando essa interdisciplinaridade, cada capítulo revisita jogos, gameartes, e game designers, além de um background do autor nos jogos *Half-Life* (Sierra On-Line Inc, 1998) e *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment Europe, 2004).

Depois deste pequeno exercício de história da cultura, o qual Galloway também pratica em seu livro, por exemplo, quando compara os *backgrounds* de Huizinga e Caillois (Galloway, 2006:19-20), vamos a um detalhamento maior do livro.

É muito difícil escolher o melhor ensaio de *Gaming*, então vou percorrê-los pela ordem.

Logo no primeiro capítulo, *Gamic Action, Four Moments*, o livro já mostra para o que veio. Na

1 O termo videogames neste texto refere-se a jogos produzidos para o meio digital, independentes das mídias que o suportam, como computadores, consoles dedicados, ou telefones celulares.

página 2, durante as definições dos conceitos utilizados nesse artigo, o autor estabelece a necessidade de ação dos videogames, respondendo a uma linha na qual a mídia fotográfica se compõe de imagens, a cinematográfica de movimento. Isso faria toda a diferença, e não há porque o autor insistir em chamar o operador dessa mídia de operador em vez de jogador. Em nota de rodapé ele diz preferir a neutralidade do operador, mas que o leitor poderia ler a qualquer momento como jogador. Eu fiz minha opção pelo uso de jogador, sem problemas, visto que o operador pode operar qualquer coisa, e o jogador apenas jogos.

Uma vez estabelecido o arcabouço conceitual, é aí que começa a genialidade do ensaio. Em vez de separar os jogos digitais como histórias ou mecânicas, como fazem as linhas narratologistas e ludologistas, ou entre máquinas e humanos como faz a indústria de jogos, Galloway esboça um sistema de classificação quadrangular, uma espécie de quadrado semiótico baseado em eixos, e não nos vértices, nos quais opõe-se diegése e não-diegése em um eixo, e operador (jogador) e máquina no outro. Tal formação origina quatro quadrantes, no qual o quadrante, ou o primeiro momento da ação do jogo seria o Diegético-Maquínico, e o segundo seria o oposto, atos não-diegéticos do jogador. O primeiro momento se ocupa das cut-scenes, machinimas e seqüências fílmicas, além de comportamentos do jogo enquanto o jogador não está operando-o, ou seja, quando o jogo não necessita da ação do jogador. O segundo, por sua vez, se ocupa estritamente da ação do jogador, fora da história e da mecânica do jogo, como no caso de regular opções, escolher menus, ou mesmo pausar o jogo.

O terceiro e o quarto momentos são respectivamente os atos diegéticos do jogador, e os atos não-diegéticos da máquina. O terceiro são os atos que o jogador faz que movimentam a história, como andar ou pular com uma personagem, ou as peças (tokens) do jogo, como em Tetris. O quarto são os atos que a máquina faz fora da história, e que o autor considera como os mais interessantes: os combos, *power-ups*, os *high-scores*, o HUD, e os ajustes dinâmicos de dificuldade, por exemplo. O autor considera também nessa categoria os atrasos da rede (*network lag*), o *downtime* do servidor, e os *freezes* e *crashes* do software. Considera também que alguns desses elementos não-diegéticos, como os *power-ups*, às vezes são tão bem incorporados dentro da história, que fica difícil saber se eles são diegéticos ou não. O ato trágico do jogador, o *Game Over*, é considerado também neste quarto momento, mas sob um ponto de vista “não afirmativo”, utilizando-se da terminologia nietzschiana de Derrida, sob o qual a noção de *play* é um desvio da ordem, em contraste a Huizinga, no qual o *play* deve em algum sentido criar ordem.

Esse esboço de classificação na conclusão, assumidos como meras observações me parecem superior aos outros sistemas de classificação que separam jogos de não-jogos, ou mecânicas de histórias, sem querer desmerecê-los em sua importância, mas este releva-se pelo fato dos jogos serem apresentados como sistemas complexos, de difícil divisão, e portanto, precisarem de classificações que incluam essa complexidade. Um sistema com tal capacidade de abrangência só fora visto nos anos 60, na classificação proposta por Roger Caillois (CALLOIS, 1986:79).

Uma vez apresentado a proposta do sistema de classificação, são tecidas algumas considerações e este é aplicado em alguns jogos que o autor considera emblemáticos para cada momento, entre eles, *Myst*, *Flight Simulator*, *Tekken* e *Dance Dance Revolution*, pela ordem do primeiro ao quarto momento.

Depois de um capítulo inicial denso como este, o segundo capítulo é quase um interlúdio: *Origins of the First-Person Shooter*. Se inicialmente esse título assusta por talvez ser mais um capítulo sobre a história dos games, a maneira como é conduzido logo nos deixa aliviados e felizes. Quando uma mídia começa a mostrar sua importância, somos logo soterrados em dezenas de histórias dessas mídias. Às vezes temos de avançar capítulos inteiros de livros e teses, que numa tentativa de mostrar uma mídia madura, mostram apenas uma coleção de fatos históricos que muitas vezes nem se relacionam com o resto do trabalho. Felizmente não é isso que acontece nesse capítulo. Sim, ele inicia com o discurso de uma nova mídia, e não consegue se desvencilhar dos enquadramentos e planos da técnica fílmica. Inicia, como era de se esperar, com o ponto de vista subjetivo, e traz filmes emblemáticos, como *Lady in the Lake*, de Robert Montgomery (1947), e *Notorious*, de Alfred Hitchcock (1946), e nos lembra os usos mais comuns dessa câmera como efeitos mentais, distanciamento, visão predatória ou robótica. Depois dessa pequena aula de cinema, o autor nos lembra novamente que a imagem do game é ação, e traz à tona um dos ícones dos videogames: as armas. Mesmo que os videogames sejam bastante diversos em sua gramática, no gênero de jogos de tiro em primeira pessoa, existem várias convenções de forma que se repetem exaustivamente, e as duas principais são: o ponto de vista em primeira pessoa, e a mão do jogador segurando uma arma. Essas características são tão centrais a esse gênero, que o autor afirma que se esse capítulo tratasse de outros gêneros, como RPG's ou RTS's,² seria necessária outra teoria de visualidade. (Galloway, 2006:57)

Por fim, Galloway nos lembra que embora o cinema tenha sido uma escola para esse gênero de jogos, atualmente as duas mídias se interpolam. O exemplo escolhido são as cenas de treinamento de Neo, em *Matrix*, que lembram o período de treinamento dos games nos quais o jogador ainda está aprendendo a manipular os controles. O autor chama de *gamic cinema* essas inovações formais dos games que migraram para o cinema. Ainda mais, o gênero de FPS pode expandir alguns conceitos cinematográficos, como a noção de câmera subjetiva. Como exemplo, o famoso efeito de *bullet-time* do filme *Matrix*, e do jogo *Max Payne*, certamente não se encaixa na definição clássica de câmera subjetiva, mas se considerado do ponto de vista do avatar, poderia sim ser considerado como tal. Como lembra Vivian Sobchack, “a presença eletrônica não tem nem um ponto de vista nem uma situação visual, tais como nós experimentamos respectivamente com a fotografia e com o cinema” (2000:151). Essa *gamic vision*, para tal, requer um espaço renderizado completo, um espaço próprio para esta ação. Embora parecidas as câmeras subjetivas, e os pontos de vista em primeira pessoa, no cinema estas são um problema de identificação, e no game uma solução, se no cinema estas destroem os elementos estáveis, no game habilitam e facilitam o seu aparato (Galloway, 2006:69).

² *Role Playing Games* ou *Real Time Strategy*, respectivamente.

O capítulo 3, *Social Realism*, oferece um pouco de luz sobre a contraditória questão do realismo nos games. Qualquer pessoa que já tenha lido uma caixa de um jogo com os dizeres “violência realista”, “velocidade realista”, ou “sangue realista”, com certeza se decepcionou ao ver o grau de “realismo” que tal jogo oferecia. Realismo nos jogos, pode ser diferente do que se considera como real, e para tanto Galloway oferece uma saída dividida entre representação da realidade (realisticness) e realismo social (social realism).

Inicialmente Galloway nos apresenta narrativa realística e representação realística como duas coisas diferentes. Se no ambiente de ficção científica de *Unreal Tournament 2003* a imagem parece mais realista do que em *GTA*,³ mais caricatural, a história de *GTA*, contextualizada em cidades e assaltos, nos parece mais realista do que as bases espaciais de *Unreal*.

Galloway aponta que nos 40 anos de cultura dos games que nos cercam existem pouquíssimos jogos com realismo social, que façam a crítica social com uma estética realista. Esse estágio ainda é tão inicial que o autor chama os poucos jogos de Proto-realistas, entre eles *State of Emergency* (Rockstar Games) e *Toywar* (Etoy). Esses jogos são tão poucos porque o autor entende esses jogos como uma via de mão dupla, no qual o jogador traz realismo ao jogo, e o jogo traz realismo ao jogador.

Uma inevitável consideração sobre o realismo dos jogos militares aponta para dois filhos bastardos de *America's Army*, o jogo de treinamento e recrutamento do exército americano: *Special Force* (Hizbullah) e *Under Ash* (Dar Al-Fikr). Jogos de tiro em primeira pessoa, como *America's Army*, as semelhanças acabam aí, pois estes são jogados do ponto de vista de um jovem palestino participando da jihad islâmica. Embora estes não apresentem a representação gráfica aprimorada de seu antecessor, sua narrativa documental e crítica coloca-os entre os “primeiros jogos realistas a existirem” (Galloway, 2006:80).

Finalmente, o autor conclui que o realismo nos games é uma relação entre o jogador e o jogo. Estes são um terceiro momento do realismo, precedido pelo realismo da literatura, das imagens, e agora, das ações.

No capítulo 4, *Allegories of Control*, reencontramos o Galloway de *Protocol* (2004).

Neste capítulo o autor inicia o seu percurso perguntando-se se os videogames, como objetos únicos de uma cultura algorítmica, teriam algo a revelar sobre a vida do ponto de vista de uma cultura informática global. Para tanto ele parte do conceito de Interpretação Alegoria estabelecido por Jameson (2004), um tipo de rastreamento que se move indo e vindo pelo texto, e reajusta seus termos em constante modificação, em busca de um modelo para “descrever um modo informático de interpretação e análise cultural mais contemporâneo” (GALLOWAY, 2006:86) 4. Posta isso, cinco páginas depois, após apresentar dois tipos de realidade nos períodos históricos das sociedades disciplinares e das sociedades do controle, como definidas por Deleuze (*Postscript on Control Societies*), o autor constata que tal alegoria tradicional precisa ser atualizada no que ele chama de alegoria tradicional, ou alegoria do controle. A partir dessa atualização,

³ *Grand Theft Auto*, franquia da Rockstar Games.

⁴ To describe a more contemporary, informatic mode of cultural analysis and interpretation.

Galloway sugere que os videogames estão, em sua estrutura central, em sincronização direta com as realidades políticas da era informática (GALLOWAY, 2006:91). Para demonstrar sua tese, o autor utiliza-se de outro emblemático jogo: *Civilization*, de Sid Meyer.

Para o jogador obter sucesso, ou seja, ganhar, em um jogo ele não pode fazer o que ele bem entende. Além de entender as regras, ele tem de internalizar a lógica escondida do programa, um algoritmo que o leve a uma estratégia vencedora. É essa rede eletrônica massiva de controle e conhecimento que Galloway chama de Protocolo, e “*este é o ingrediente principal dos videogames em geral, e de Civilization em particular*” (GALLOWAY, 2006:94). Em seguida, ainda na demonstração de sua tese, somos levados a duas críticas, a ideológica e a informática.

Na crítica ideológica o autor aponta a mixórdia de uma lógica histórica e contradições que sugerem uma interpretação alegórica, como, por exemplo, a construção da identidade nacional do povo romano, que embora seja tipificado como militarista, por alguma razão não é expansionista. Essa classificação de seres humanos, por mais determinista que possa parecer, faz parte da lógica, da mecânica, do jogo. Na crítica que o autor chama de informática, por considerar esta a base do videogame, Galloway parte dos cinco princípios adotados por Lev Manovich em sua obra *The Language of the New Media*: representação numérica, modularidade, automação, variabilidade e transcódigo (transcoding), e adiciona o que chama de “protocolos da tecnologia digital”, como o IP ou HTML, no caso da Internet. A própria construção de identidades no jogo é agora um tipo de dado, uma variável matemática. Para completar Galloway traz para a discussão o jogo mais vendido do mundo, *The Sims*, que ao contrário da totalidade do controle informático de *Civilization*, mostra uma vida comum vivida como um algoritmo: uma casa de classe média com catálogos de produtos, alguma comida, a chatice, a esterilidade e a futilidade da vida contemporânea entregam a sua própria crítica política como parte do gameplay do jogo.

Para concluir a necessidade de uma alegoria atualizada, o autor traz então a alegoria tradicional simbolizada pelo cinema, e uma alegoria de controle que acha seu lugar nas novas mídias em geral, e nos videogames em particular. A dúvida que me assombra deste capítulo contundente, como aqueles que precisam ser lidos por diversas vezes, é a relação provável dessas alegorias, com os jogos abstratos, que são desprovidos de temas, como *Tetris* ou *Columns*. Se tirarmos a roupa, o tema, de um desses jogos apresentados, a ponto de reduzi-los apenas à sua mecânica, o seu fluxo de jogo, estaríamos removendo toda a possibilidade crítica de um jogo? Ou uma mecânica como um jogo de tiro, por mais abstraída que fosse, teria sempre uma crítica em sua genética?

Para concluir o livro, depois de uma aplicação de *Protocol* no universo dos jogos, hora de relaxar, mas não muito, com um pouco de arte. Não uma arte qualquer, mas uma arte própria dos videogames: *Artist-Made Game Mods*.

Galloway inicia o capítulo separando as Game Mods, ou modificações, feitas pelos artistas, daquelas feitas pelos *fanboys*, ou fãs de algum título em especial, como *Half-Life*. As modificações feitas pelos artistas chegam a ser contraditórias, pois algumas removem a essência do jogo, o seu

Rogério Junior C. Tavares | Por um gameplay radical: mais alguma repetibilidade no Gaming de Galloway *gameplay*, como acontece em *Untitled Game*,⁵ da dupla Jodi, ou *Adam Killer*,⁶ de Brody Condon.

Há uma crítica que nessa tendência, muito poucos artistas não têm trabalhado a questão do *gameplay* em suas obras. A grande maioria tem atuado apenas nas tecnologias dos games (físicas, partículas, etc.) e na aparência (texturas, personagens, etc.), trazendo essas modificações, ou gameartes, apenas para alterações nos espaços representacionais dos games. Mas alguns artistas, como Anne-Marie Schleiner, retroYou, Tom Bets, entre outros, tem trabalhado contra esse *mainstream* do videogame, em um movimento de vanguarda chamado *Counter gaming* (contragame), uma referência ao que Peter Wollen chama de *Counter cinema* de Godard, que apresentava uma crítica à forma clássica hollywoodiana, em busca de técnicas experimentais para filmes de arte, quebrando com as narrativas clássicas, e abrindo espaço, décadas depois, para filmes como *Corra Lola Corra* (Run Lola Run).

Mas, diferente do que aconteceu nos anos (19)60, o *Counter gaming* tem sido, em parte, facilitado pelas empresas, em especial as empresas de jogos para PC's, que tem fornecido ferramentas e incentivos, como concursos e prêmios, para que a comunidade de jogadores altere os seus jogos.

De qualquer modo, nada garante que um mod seja mais significativo do que um jogo comercial, ou que um jogo comercial seja mais superficial do que um mod. Não existe uma linha divisória, qualitativa ou não, que separe o popular do avant-garde, e por isso, Galloway oferece um esquema de classificação com dois pilares principais: (1) gramática formal e (2) ação radical, ou seja, forma e ação. Esses dois pilares principais apresentam alguns princípios componentes, alguns em diálogo com as heurísticas de Wollen sobre o Contracinema.

Ao aplicar tal método nas diferenças formais entre o estado de arte dos atuais videogames, em comparação ao *counter gaming*, o autor nos oferece uma possível conclusão que ainda não existe uma verdadeira vanguarda de *gameplay*. Mesmo após ter comparado o radicalismo formalista do trabalho da dupla Jodi, ao arrojado cinema de Godard nos anos (19)60 (p. 114), Galloway observa que Jodi procura criar melhor abstração, não um melhor, ou mesmo diferente, *gameplay*. "*We need an avant-garde of video gaming not just in visual form, but also in actional form. We need radical gameplay, not just radical graphics*" (2006:125).

Com essa colocação, o autor parte para o seu último princípio, o único dentro do pilar de Ação Radical (Radical Action): *Gamic Action versus Radical Action*, ou seja, a poética do videogame convencional, contra os modos alternativos de jogar.

Mais uma vez o autor reforça que a crítica dos videogames deve ser a crítica dos modos de se jogar, pois não são as imagens que fazem os videogames especiais, e por isso, os artistas devem se preocupar com novas gramáticas de ação, não de visualidade.

Se o *counter gaming* ainda é um projeto em andamento, esse movimento deve se articular em busca dessa linguagem, de um novo e revigorante *play*, como "*Godard fez no cinema, Deleuze na*

5 <http://www.untitled-game.org/>

6 http://www.tmpspace.com/ak_1.html

filosofia, e Duchamp nas artes" (p. 126).

E este livro de Galloway é uma grande ajuda para buscar essas novas direções. Ele consegue, como muito poucos, trazer as especificidades do videogame, como uma mídia única e contemporânea, que dialoga com as outras mídias, sem ser um subproduto destas.

Se você quer entender o videogame desta maneira, este é o seu livro.

Referências

CALLOIS, Roger (1986). *Los Juegos y Los Hombres – La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica, México.

GALLOWAY, Alexander (2004). *Protocol – How control exists after decentralization*. The MIT Press. Massachusetts.

GALLOWAY, Alexander (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. University of Minnesota Press, Minneapolis.

JAMESON, Fredric (2004). *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. Ática, São Paulo.

SOBCHACK, Vivian (2000). *The scene of the screen: Envisioning Cinematic and Electronic 'Presence'*, in *Electronic Media and Technoculture*. ed. John Caldwell. New Brunswick. Rutgers University Press.

Sobre o autor

Roger Tavares é Doutor em Comunicação e Semiótica (PUC/SP, 2006), é professor do Centro Universitário Senac/SP e atualmente realiza pesquisa de pós-doutorado sobre videogames na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Atualmente participa de três projetos de pesquisa; atua na área de artes, com ênfase em novas mídias.

<robertavares@gmail.com>