

SERÁ A IMERSÃO INEVITÁVEL? SOBRE A CONVERGÊNCIA DE GÊNEROS NOS VIDEOJOGOS

JORGE MARTINS ROSA*

«Future is made of virtual insanity.»

JAMIROQUAI

Coloquem a pergunta a vós próprios. Qual é a palavra do momento? Qual a que parece definir com maior acerto – a precisão pode ficar para depois – os anos mais recentes? McLuhan falava da era eléctrica, mas isso foi há mais de 30 anos e o adjectivo entretanto trivializou-se; «electrónico» ameaça entrar no mesmo grau de banalização; «*cyber*» não saiu, nos países fora da influência anglo-saxónica, de um certo esoterismo. «Global» e «globalização» são bons candidatos, mas associamo-los demasiado ao campo da economia. «Convergência» está um pouco mais perto – afinal, é esse o tema deste colóquio. Sem deixar de tê-lo em conta, quero no entanto avançar com outro, mais comum mas nem por isso menos sugestivo, o de «virtual».

O dinheiro pode ser virtual, os candidatos políticos podem ser meramente virtuais, até mesmo as relações humanas ameaçam «virtualizar-se», para não falar no pavilhão de uma conhecida exposição mundial. Longe da ontologia e da óptica, o significado imediato ou denotativo do conceito, aquele que gera estes «significados segundos», provém hoje em dia de um campo semântico distinto, o das simulações e dos videojogos. Boa parte dos casos, é uma certa ideia de «realidade virtual» aquilo em que se pensa quando se imagina o paradigma do videojogo, o ideal de que todas as

* Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa.

instâncias seriam uma aproximação. Logo de seguida, pensa-se no capacete, nos óculos e na luva, mesmo que esteja para breve um tempo em que poderemos dispensar qualquer dessas interfaces «arcaicas» e que, paradoxalmente, poucos sejam aqueles que as experimentaram de facto.

Bem vistas as coisas, «virtual» e «interface» estão numa relação de proporcionalidade inversa: atingir-se-á o virtual na sua plenitude no momento em que a interface se ocultar, naturalizando-se através de uma ligação imperceptível ao corpo. O filme *eXistenZ*, de David Cronenberg, onde essa ligação é ainda demasiado carnal – se não mesmo dolorosa –, seria apenas a antevisão de uma penúltima fase dessa evolução aparentemente irreversível. Se o que desperta o nosso interesse de investigação é a fase derradeira, mas nem mesmo a ficção parece conseguir avançar além da que a antecede, não nos é possível, ao menos por ora, descrever muito mais do que aquela que consideramos ser a antepenúltima fase desse mesmo processo, ainda não concretizada mas em vias de sê-lo: a da convergência dos géneros.

Ponham-se de lado, ao menos por enquanto, as luvas e os óculos. Ponha-se ainda de lado a possibilidade de prescindir de um ecrã e de outros dispositivos como o teclado, o *joystick* e o rato. É com eles que ainda temos de contar. Na ausência de avanços significativos no *hardware* e nos periféricos, vejamos antes qual a tendência evolutiva no *software*. Não será contudo possível fazê-lo sem um esclarecimento quanto ao próprio conceito de «género», ou pelo menos quanto à sua aplicabilidade neste campo específico dos videojogos.

Ainda que o conceito seja mais conhecido no campo dos estudos literários e fílmicos, basta verificar o quanto a classificação dos videojogos é uma prática generalizada e mesmo imprescindível, seja por parte das editoras que comercializam os títulos seja por parte das revistas da especialidade que os analisam e recomendam aos consumidores. A haver um distanciamento crítico relativamente a tal prática de classificação, ele poderá justificar-se pela ausência de uniformidade – de critério e, por consequência, dos próprios géneros –, não pela prática em si. Não admira por isso que as tentativas de atribuir alguma objectividade a esta taxinomia (ao menos as que foram por nós recenseadas) partam das classificações existentes e procurem melhorá-las, em vez de construírem um sistema classificativo a partir do zero.

Não perderemos tempo a explicar ao pormenor aquelas que se mostraram como mais coerentes, mas nem por isso devemos deixar de enunciá-las, assinalando além disso a lógica que lhes subjaz. Num dos casos, o da proposta de David Myers, encontramos seis grandes géneros de jogos – os de *arcade* ou acção, os de aventura, os de simulação, os de *role-play*, os *wargames* e os de estratégia –, cada um deles recorrendo a diferentes materiais textuais e estruturas de intriga, mas – é este o elemento mais

relevante – apresentando uma progressão no modo como interagem com o jogador. Assim, nos *arcades* e nos jogos de aventura interpela-se o jogador através do recurso às capacidades ¹ de descoberta e de aprendizagem, nas simulações e nos *role-play* acrescenta-se a estas a manipulação, e nos dois géneros mais complexos a possibilidade de fazer do jogo uma espécie de máquina de teste ². Por haver uma base comum a todos os géneros (a descoberta e a aprendizagem), estaria confirmada a possibilidade de híbridos, bastando (pelo menos em teoria) temperar esta base com as outras variáveis (manipulação e teste).

Ainda que tal vá ao encontro daquilo que procuramos defender nesta comunicação, a questão não é assim tão simples. Antes de mais porque não basta adicionar uns «pozinhos» de estratégia a um jogo de acção para que o resultado funcione (aliás, a tendência aponta para que tal se processe no sentido inverso, o que não é de todo irrelevante), mas acima de tudo porque o verdadeiro princípio organizador (e unificador) dos géneros é, segundo David Myers, um outro. Subjacente à hierarquia anteriormente enunciada, estaria um *continuum* de complexidade crescente de informação (ou melhor, da forma como esta se encontra organizada), aquilo a que Myers chama «probabilidades objecto-evento». Por outras palavras, nos graus mais baixos teríamos sistemas com uma quantidade relativamente reduzida de informação, daí resultando capacidades de interacção limitadas (mesmo que seja aí que se encontram os géneros mais populares ³), subindo também o grau de complexidade e a quantidade de variáveis presentes à medida que subimos na hierarquia. O grau de interacção seria assim potencialmente muito maior, mesmo que – e agora somos nós que acrescentamos – as limitações técnicas (a começar pela velocidade de processamento) tenham até há muito pouco travado a presença nestes jogos de interfaces como as que associamos à realidade virtual. A superação destas limitações técnicas permitiria então ter, muito em breve, jogos que possuem simultaneamente a complexidade dos de estratégia e o apelo à resposta em «tempo real» dos de *arcade*.

¹ Traduziremos assim o termo inglês «*ability*».

² Indo afinal ao encontro de uma das características fundamentais do próprio computador, isto é, a de nele podermos testar diferentes relações entre variáveis, possibilidade essa que muitas vezes nos é vedada na vida real, seja por motivos físicos praticamente incontornáveis (simular diferentes valores de gravidade, por exemplo), seja por motivos económicos (como ensaiar repetidos choques de automóveis segundo diferentes velocidades e ângulos de embate).

³ Ainda que correndo o risco de ser demasiado escolástico, talvez faça sentido distinguir «interacção» de «interactividade». Os jogos de *arcade* podem ser muito mais limitados nas capacidades de interacção, mas – e é em boa parte por isso que são os campeões de vendas – a sua interactividade é por enquanto muito maior. A isso não será alheio o «tempo real» em que a acção decorre.

Apesar de o percurso descritivo e argumentativo ser diferente (porventura menos rebuscado) no caso da outra classificação que iremos apresentar – a de Alain e Frédéric le Diberder –, as conclusões que esta última autoriza são similares, apontando mais uma vez para a «realidade virtual» como ponto de fuga de todos os géneros. O que não é assim tão óbvio quando se tem em conta a metáfora geográfica em que assenta a classificação em causa. Com efeito, os le Diberder servem-se da imagem de três ilhas para dividir os géneros de videojogos em outras tantas grandes categorias: 1) as *adaptações*, que agrupam os jogos de raciocínio, os de sociedade e os de aventura (este último o único verdadeiramente característico do *medium* computador); 2) os *simuladores*, sejam eles de desporto, de meios de transporte (civis ou militares) ou de sistemas complexos e 3) os *arcades*, onde cabem os jogos de destreza e velocidade, os de reflexos, os *shoot them up*, os *beat them all* e os de plataformas. Se a primeira ilha é a menos característica, pois nela encontram-se essencialmente jogos anteriores ao aparecimento dos computadores que com ele pouco mais ganharam além de um novo «suporte»⁴, já as outras duas devem a sua existência a este «tecno-artefacto». Entre elas, é difícil escolher qual a que mais se adequa: os simuladores dependem da capacidade de processamento para reproduzir a interacção de um grande número de variáveis em tempo real; os *arcades*, ainda que exigindo em teoria menos capacidades aritméticas, exploram ao máximo as possibilidades gráficas, sonoras e, acima de tudo, de interactividade com o jogador (ao menos ao nível dos seus reflexos).

Se falamos de ilhas, podemos naturalmente falar de pontes entre elas, o que só por si autorizaria a referência a híbridos entre estas duas grandes categorias. Mas isso é muito pouco para justificar o híbrido como a grande tendência dos videojogos. Mais adequado será afastarmo-nos um pouco da metáfora geográfica e ver estas duas grandes categorias como as representantes dos dois grandes tipos de experiência possibilitados pelo computador, e em particular pelos videojogos: num dos casos a simulação, como indica o próprio nome da categoria, no outro – os *arcades* – a experiência de uma progressão, na maior parte dos casos espacial⁵. Ora, vistos

⁴ Ressalvem-se mais uma vez os jogos de aventura que, ainda que nascidos das aventuras de tabuleiro, encontraram no computador o meio ideal para crescerem em complexidade e interactividade.

⁵ Na dissertação de mestrado que defendi, intitulada *No reino da ilusão: A experiência lúdica das novas tecnologias*, procuro alegar que simulação e progressão estão englobados numa experiência ainda mais fundamental: a da representação de personagens e situações que não as da nossa vida quotidiana. Para o que nos interessa nesta comunicação, podemos dispensar este último passo, mesmo que ele confirme a possibilidade (mas não a inevitabilidade) de articulação e de convergência entre os diferentes géneros.

assim, os géneros deixam de ser encarados como pontos num plano geométrico (ocupando cada um as suas coordenadas), passando a ser tomados como algo que concretiza diferentes possibilidades inscritas na própria estrutura dos videojogos, possibilidades essas que se apresentam como complementares e não como concorrentes.

A aparente impossibilidade de ter ambas as características teria até aqui sido resultado de condicionantes técnicas. Assim como, ao disparar uma máquina fotográfica, é necessário constantemente optar entre o tempo de exposição, a abertura do diafragma e a profundidade de campo, não havendo fisicamente a possibilidade de uma «fotografia total» em que todos os pormenores estejam perfeitamente focados, também os jogos têm estado limitados pelas diferentes capacidades associadas ao computador (de armazenagem, de velocidade, etc.). A diferença: aquilo que na fotografia é inevitável parece cada vez mais estar a concretizar-se nos videojogos à medida que essas barreiras técnicas têm sido superadas. Jogos como o famoso *Tomb Raider*, apenas para referir um que teve suficiente divulgação mediática, são um primeiro passo a caminho dessa combinação entre estratégia, acção, aventura e o que mais couber no espaço de um CD ou de um disco rígido. Contingência ou necessidade, não pode deixar de ser assinalado o facto de esse «jogo total» (para retomar o adjectivo usado há pouco) corresponder ao que comumente definimos como realidade virtual.

Próximos que estamos da antepenúltima fase, que dizer então da penúltima, aquela que *eXistenZ* ou *Matrix* anunciam? Enfraquecida a possibilidade de uma análise fria e objectiva, resta-nos uma hipótese, misto de perplexidade e intuição. E o que nos diz esta hipótese é que, tanto na origem quanto no limite da evolução técnica – os videojogos nem sequer são exemplo exclusivo –, encontramos aquilo que nos é mais íntimo: o corpo. Seria esse, afinal, o verdadeiro «motor» da(s) convergência(s). Convergência de órgãos e respectivas próteses ou extensões, convergência da própria tecnologia, possibilitada pela codificação digital, convergência ainda das diferentes capacidades motoras e mentais presentes nos diversos géneros de videojogos. No limiar de todas estas convergências, uma realidade de substituição que, por ser virtual, arriscamos definir como «mais-do-que-perfeita». Mas não será a própria imperfeição aquilo que nos faz preferir a boa velha realidade real?