

Todos os dias o mesmo sonho: o videogame como alegoria e a educação como arte da metáfora encarnada

Gilson Cruz Junior¹

¹ Doutor em Educação pela Universidade Federal de Santa Catarina (2016), possui graduação em Educação Física pela Universidade Federal do Espírito Santo (2009) e mestrado em Educação pela Universidade Federal de Santa Catarina (2012).

RESUMO: este ensaio discute a problemática dos videogames em diálogo com o conceito de alegoria, ponderando a respeito da potência expressiva e educacional que subjaz nessa unidade. Visando atingir essa meta, além de evidenciar seu entendimento acerca dos motes citados, propõe um exercício de exegese concernido no game *Everyday the Same Dream*.

PALAVRAS-CHAVE: Videogames; Alegoria; Everyday the Same Dream; Educação

ABSTRACT: This essay discusses the problematic of videogames in dialogue with the concept of allegory, pondering about the expressive and educational power that underlies the unity between them. In order to reach this goal, besides explaining the understanding about the mentioned topics, it proposes an exegesis exercise focused on the game *Everyday the Same Dream*.

KEYWORDS: Video games; Allegory; Everyday the Same Dream; Education

INTRODUÇÃO

Na contemporaneidade, o fenômeno dos videogames vem se afirmando como um dos principais temas emergentes no âmbito acadêmico. Nas ciências humanas, esse interesse tem sido alavancado pelos jogos digitais no âmbito da cultura, distribuindo-se por um mosaico de disciplinas cada vez mais heterogêneo e ao mesmo articulado (MÄYRÄ, 2008). Em meio à expansão desse campo de investigação, as problemáticas que remetem direta ou indiretamente à educação ocupam um lugar estratégico. No geral, essa esfera tem envidado esforços em tarefas como identificar os modos pelos quais as lúdicas dos videogames ensejam experiências de aprendizagem para os jogadores: seja por vias informais e não sistematizadas, seja mediante processos pedagógicos conduzidos por instituições de ensino.

Reconhecendo a relevância do referido enfoque, este trabalho tem o objetivo de identificar e problematizar as relações entre os jogos digitais e a noção de alegoria, refletindo sobre o potencial expressivo-formativo intrínseco a essa articulação. Para isso, orienta-se no seguinte itinerário de discussão: a) a alegoria como forma expressiva e modo de interpretação; b) o videogame como forma cultural alegorética; c) aplicação e aprofundamento das referidas ideias tendo como objeto o game *Everyday The Same Dream*².

ALLÓS AGOUREIN³: NOTAS SOBRE A ALEGORIA

— Considera pois — continuei — o que aconteceria se eles fossem soltos de suas cadeias e curados de sua ignorância, a ver se, regressados à sua natureza, as coisas se passavam deste modo. Logo que alguém soltasse um deles, e o forçasse a endireitar-se de repente, a voltar o pescoço, a andar e a olhar para a luz, ao fazer tudo isso, sentiria dor e o deslumbramento impedi-lo-ia de fixar os objetos cujas sombras via outrora. Que julgas tu que ele diria, se alguém lhe afirmasse que até então só vira coisas vãs, ao passo que agora estava mais perto da realidade e via de verdade, voltado para objetos mais reais? E se mostrando cada um desses objetos que passavam, o forçassem com perguntas para dizer o que eram? Não te parece que ele se veria em dificuldades e suporia que os objetos vistos outrora eram mais reais do que os agora lhe mostravam?

— Muito mais — afirmou.

— Portanto, se alguém o forçasse a olhar para a própria luz, doer-lhe-iam os olhos e voltar-se-ia, para buscar refúgio junto dos objetos para os quais podia olhar, e julgaria ainda que estes eram na verdade mais nítidos do que os que lhe mostravam?

— Seria sim — disse ele.

(PLATÃO, 2001, p. 316-317)

2 Sob o ponto de vista metodológico, esse exercício de interpretação também esteve respaldado nos pressupostos da análise formal do gameplay (LANKOSKI; BJÖRK, 2015) e das narrativas (RYAN, 2006). Para maiores detalhes, ver Cruz Junior (2016).

3 Do grego, *Allós* (outro) e *Agourein* (falar).

Extraído do diálogo entre Sócrates e o jovem Glauco, o excerto acima faz referência àquela que é considerada uma das mais fecundas parábolas já cunhadas pelo pensamento ocidental: o mito da caverna. Apresentado no livro VII da obra *A República*, escrita por Platão, o mito em questão pode ser considerado uma síntese dos principais fundamentos da teoria do conhecimento platônica, a qual, mesmo sendo objeto frequente de críticas, ainda exerce inegável influência sobre o pensamento filosófico contemporâneo.

De modo resumido, o mito da caverna conta a história de um grupo de prisioneiros aos quais a única visão permitida é a de um conjunto de sombras aparentemente humanas, as quais são artificialmente criadas através de uma fogueira e projetadas nas paredes do covil. Tudo o que esses indivíduos acorrentados eram capazes de enxergar se resumia a um conjunto de espectros distorcidos de objetos e formas de vida, os quais nunca puderam ver diante dos próprios olhos. Ao ser libertado, um dos prisioneiros tem a chance de finalmente admirar o mundo existente fora do cárcere. Pôde, enfim, ver as coisas mesmas iluminadas pela luz do sol, e não mais seus reflexos cintilados pelo claro de centelhas. Maravilhado com o mundo que acabara de descobrir, o prisioneiro retorna à caverna na tentativa de revelar tudo aquilo que viu aos seus antigos companheiros. No entanto, ao tentar de retirá-los da obscuridade, o antigo prisioneiro não foi reconhecido, tampouco o cenário vívido que este os descrevera: trouxe a eles a versão mais fiel do cenário para além da prisão, mas foi desacreditado por aqueles que, por terem vivido em situação de escassez de estímulos verossímeis, não eram capazes de imaginar nenhum retrato fora das silhuetas das sombras que sempre lhes foram fiéis.

A despeito de seu mérito literário-ficcional, o mito da caverna deve sua relevância e atemporalidade a um elemento essencial em sua composição: seu caráter alegórico. De acordo com Kothe (1986), a alegoria, em seu sentido mais usual, corresponde a uma figura de linguagem, e como tal, é parte integrante do campo da retórica. Sua realização, explica, não ocorre apenas mediante a linguagem verbal, já que pode materializar com o suporte de diversos meios expressivos, como a pintura e a escultura. Em linhas gerais, a alegoria pode ser compreendida como uma “representação concreta de uma ideia abstrata” (p. 6). Uma das maneiras de ilustrar este conceito é mediante a justiça, que na visão do autor descreve uma

[...] belíssima ideia abstrata (mas será que as “ideias são ou devem ser efetivamente ‘abstratas?’), aparece configurada⁴ como uma mulher de olhos vendados, com uma espada na mão, a sustentar uma balança. Cada um desses elementos tem determinado significado: olhos vendados, a igualdade perante a lei; a espada, a força de poder impor as decisões; a balança, o sopesar dos atos postos em julgamento (KOTHE, 1986, p. 6-7).

Assim como no exemplo descrito, o mito da caverna também possui o seu próprio conjunto de significações implícitas. Dito de outra forma, apresenta de modo figurado elementos-chave do pensamento de Platão: a caverna e as sombras nela projetadas representam o

4 http://www.thetoc.gr/images/eng/articles/o/article_1974/article1974.w_l.jpg

mundo sensível, o qual é apresentado como efêmero, imperfeito e onde prevalecem versões ilusórias da realidade; já o exterior da caverna onde brilha a luz do sol corresponde ao mundo das ideias, à origem das coisas mesmas, do real em sua forma autêntica, universal e imutável; a saída do prisioneiro da caverna representa o afastamento do indivíduo do reino da *doxa* – onde reinam a opinião e as crenças costumeiras – em direção ao conhecimento filosófico, domínio regido pela verdade e pelo bem. Pode-se dizer que Platão acreditava na importância do pensamento lógico e rigoroso. Em seu entendimento, este representa a principal arma contra os limites impostos pelo plano das aparências, o qual se afirma por intermédio dos fenômenos apreensíveis pela via dos sentidos e que frequente são encarados como formas acabadas do real. Finalmente, o mito da caverna é considerado um exemplo arquetípico de alegoria por conta de sua capacidade de “dizer o outro”, ou seja, por se constituir como um texto em que “[...] cada um dos elementos alegóricos quer dizer alguma coisa além dele próprio e não aquilo que à primeira vista parece” (KOTHE, 1986, p. 7).

Deve-se destacar que a alegoria está próxima de outras figuras de linguagem com as quais é comumente confundida. Uma delas é a metáfora, que pode ser compreendida como uma comparação entre dois elementos distintos mediante um termo intermediário (o *tértium comparationis*). No exemplo dado por Kothe (1986), “Aquiles é um leão”, ocorre a comparação entre dois elementos distintos (Aquiles e leão) ligados por um conjunto de termos intermediários implícitos, tais como: força, bravura, realeza, coragem e todas as demais qualidades intrínsecas compartilhadas por ambos. É lícito afirmar que não se trata (apenas) da correspondência identitária entre uma face corpórea (representação) e outra incorpórea (ideia), como podemos identificar na alegoria. A metáfora propõe um intercâmbio entre as identidades dos elementos comparados: “Ao se afirmar ‘Aquiles é um leão’, quer-se dizer que nem o homem é mais apenas homem, nem o animal é apenas animal. Não só o primeiro adquire a identidade do segundo, mas cada um também perde a sua identidade ao identificar com o que não é” (p. 11). Seja como for, o autor também admite que a metáfora pode se diferenciar da alegoria apenas em termos de extensão e detalhamento, sendo a segunda uma espécie de versão ampliada da primeira.

Além da metáfora, a fábula também possui pontos em comum com a alegoria. Na verdade, ambas consistem em representações concretas de ideias abstratas, diferenciando-se apenas em suas condições de criação. Conhecida como um gênero didático, a fábula corresponde a uma alegoria produzida em função de uma conclusão previamente estabelecida. Em outras palavras, trata-se de um artifício que possui fins estratégicos, uma vez que sua construção se orienta pelo anseio de desencadear um efeito ou desfecho específico: a moral da estória. Novamente, Kothe (1986) explica que essas características imbuem a fábula de certo caráter conservador, uma vez que a ideia à qual pretende dar materialidade “[...] só é abstrata no sentido de escamotear suas raízes sociais e históricas para alcançar maior eficácia apresentando-se como a própria voz da transcendência” (p. 13). Isso significa que a fábula procura se expressar como voz de uma suposta “sabedoria universal”, que, na verdade, baseia-se em

conclusões morais arbitrárias, as quais, por sua vez, estão em sintonia com suas coordenadas histórico-sociais, o que revela sua tendência a se converter em instrumento a serviço da reprodução de discursos dominantes.

Neste momento, é pertinente introduzir outra faceta fundamental da alegoria: além de uma forma de expressão, a alegoria também corresponde a um modo de interpretação. Para Hansen (2006), a alegoria designa tanto uma metalinguagem, quanto um interpretante da conexão entre imagem plástica-discurso-imagem mental para o espectador-leitor. No que diz respeito ao segundo eixo, pode-se dizer que sua premissa básica consiste em atuar como um processo de decodificação de um dado objeto de apreciação ou análise, na tentativa de “revelar um além – que ela [a alegoria] só expressa como inexpressão e inexprimível” (p. 75). Isso significa que a alegoria é um tipo de metaleitura dirigida a textos expressos por intermédio de quaisquer linguagens existentes e que se propõe a revelar conceitos e/ou ideias subjacentes.

Tal perspectiva parece estar alinhada à compreensão de Kothe (1986), ao defender a fecundidade da alegoria como modo de interpretação:

Entendida como representação concreta de uma ideia abstrata, a alegoria tem um caráter autoritário que inibe avanços. À medida que a ideia não é, porém, apenas abstrata e a interpretação precisa avançar suas hipóteses além do objeto para poder chegar até ele, a alegoria introduz uma inquietação inovadora, assim como se mostra um rico instrumento de expressão. A alegoria leva, portanto, a uma alegorização da própria alegoria, a uma leitura alegórica dela e a uma alegorização de todo o texto (ou melhor, a uma descoberta de sua natureza alegórica mediante a leitura crítica, mediante a “leitura alegórica”). (P. 18)

Ao reconstruir a história do drama trágico alemão, Walter Benjamin (1984) observou que a fragmentação do mundo moderno, a profusão de mercadorias e a consequente impossibilidade de conceber uma totalidade coerente são processos que encontram a sua expressão máxima na alegoria, a qual fragmenta ainda mais a realidade, estraçalhando a ilusão de ordem burguesa, abrindo caminhos capazes de revelar os modos pelos quais esta é produzida. Nesse cenário, o modo alegórico, entendido como processo de produção de sentido, encontra-se inteiramente aberto ao princípio da subjetividade: “cada pessoa, cada coisa, cada relação pode significar qualquer outra coisa. Essa possibilidade profere contra o mundo profano um veredito devastador, mas justo: ele é visto como um mundo no qual o pormenor não tem importância” (p. 196-197). Essa perspectiva aponta para o caráter arbitrário dos signos, ao abalar o pressuposto fundado na crença da existência de um conteúdo supostamente etéreo e imanente, fazendo com que eles assumam enfim a sua historicidade – a historicidade da alegoria.

Convém destacar ainda a importância do modo de interpretação alegórico não apenas como estratégia para evidenciar significados supostamente fixos, mas sobretudo como forma de produção de conhecimentos capazes de inaugurar novas conexões entre textos, ideias, discursos, conceitos ou mesmo teorias com graus mais elevados de elaboração. Assim

como a fábula, a alegorização de conteúdos culturais também ostenta um viés notadamente pedagógico. Entretanto, no caso desta, essa função não se assenta estritamente numa conclusão moral anterior à construção da representação, podendo desdobrar-se igualmente das significações produzidas *a posteriori* de sua criação, as quais devem resultar de intensos processos de investigação, questionamento e reflexão. Vale ressaltar ainda que, no presente trabalho, a alegorização não é encarada como processo do qual são extraídas verdades acabadas, e sim como recurso para lidar com a trama inerentemente polissêmica e, como tal, contraditória dos textos, sejam eles verbais, imagéticos, plásticos ou, como veremos adiante, lúdico-digitais.

O JOGO DIGITAL COMO ALEGORITMO

No decorrer das últimas décadas, os videogames vêm se afirmando não apenas como uma força cultural e econômica em ascensão, mas também como um fenômeno alçado ao status de forma de expressão artística. A exemplo de outros tópicos pertencentes à pauta do campo das artes, tal entendimento também é objeto de acaloradas controvérsias, fato que o impede de ser considerado como uma posição plenamente consensual e oficializada. Não obstante, o impasse em torno do reconhecimento desse status não é um privilégio dos videogames⁵. Na verdade, é uma tendência recorrente no *métier* das artes. Em geral, o surgimento e utilização de novas tecnologias com fins expressivos tende a ser visto com alguma desconfiança pelos defensores dos princípios hegemônicos e cânones instituídos, assim como pelas demais autoridades existentes neste domínio. Em boa medida, isso se deve à existência de relações íntimas entre tais meios e empreendimentos de cunho comercial.

Na visão de Martin (2007), as dúvidas e discordâncias instigadas pelo suposto potencial estético dos videogames provavelmente têm a mesma origem daquelas que antes pesaram sobre outras formas de expressão que, por sua vez, atualmente já possuem espaço cativo no âmbito artístico – a exemplo da fotografia, da vídeo-arte e do cinema. Sendo assim, faz sentido deduzir que tais tensões envolvendo os jogos digitais se diluirão no curso de seu amadurecimento como linguagem, paralelamente ao nascimento de novas tecnologias criativas que naturalmente os “substituirão” nesse processo de triagem.

Buscando contribuir com o debate, Tavinor (2009) se propôs a entender como os games da atualidade têm perfurado os limites do entretenimento de modo a incorporar traços e atividades essenciais ao campo da arte. Apesar de ainda se encontrarem em sua “infância”, isto é, ao menos quando comparadas às demais formas de expressão já consolidadas como o cinema, a literatura e a música, os videogames já apresentam um considerável grau de sofisticação técnica e estética, condição que tem permitido a designers e desenvolvedores a criação de experiências cada vez mais complexas e singulares. Em diálogo com as discussões

5 (MARTIN, 2007).

da estética filosófica, o autor identifica diversos pontos de convergência e diferenciação entre os games e as artes:

Videogames são artefatos representacionais do mesmo modo que muitas outras formas de arte também são, e mesmo diferindo de trabalhos artísticos mais tradicionais em certos aspectos, possuem estruturas perceptivas e formais que são objeto de um envolvimento estético e interpretativo muito semelhante às obras de arte. Games são criados por indivíduos e grupos talentosos que podem criar uma reputação por suas façanhas criativas e os quais são tentados a se chamarem de artistas. Videogames também são alvo de atividades críticas, mais ou menos como aquelas que atendem as artes tradicionais. Existe uma quantidade crescente de conhecimento especializado no interior da comunidade *gaming*, com pessoas demonstrando interesse com um nível de detalhamento que jogadores casuais – sem mencionar os não jogadores – desconheceriam. Games também apresentam uma preocupação em relação ao estilo, apresentando muitos jogos que são particularmente notáveis por seu senso estético difundido de continuidade e coerência. Em cada um desses modos, games compartilham atributos de algum modo conectados aos trabalhos artísticos em geral (TAVINOR, 2009, p. 174, *tradução minha*)

A despeito das diferentes estratégias utilizadas para evidenciar e fomentar as interseções entre os jogos digitais e a arte, interessa-me pensar naquelas que dizem respeito ao tema deste ensaio: a alegoria como modo de leitura. Frente a textos de cunho supostamente alegórico, Hansen (2006) sugere que o indivíduo leitor/interpretante possui uma dupla função que envolve: 1) submeter à análise os procedimentos formais que produzem a significação figurada, lendo-a unicamente como convenção linguística que ornamenta um discurso específico; 2) analisar a significação figurada no intuito de reconhecer “o seu sentido primeiro, tido como preexistente nas coisas e, assim, revelado na alegoria” (p. 2). Pensando cartesianamente, é possível considerar que a primeira função se direciona prioritariamente aos aspectos linguísticos implicados na produção da representação, isto é, ao plano da “forma”; enquanto a segunda função diz respeito à busca pela ideia abstrata que subjaz na alegoria, ou seja, ao seu “conteúdo”.

Em vista de sua importância para as leituras dessa natureza, é oportuno demarcar alguns dos principais aspectos formais dos jogos digitais. Sob a ótica do design⁶, os jogos tendem a ser considerados como meios que proporcionam uma experiência específica a um ou vários usuários – nesse caso, o(s) jogador(es). Existem diferentes recursos para a criação e implementação desta, entre os quais, dois podem ser considerados essenciais: regras e narrativas. É a combinação de ambos que torna os videogames uma espécie de fenômeno semi-real. Ao discorrer a respeito, Juul (2005) revela que, apesar da relação simbiótica existente entre ambos, são raras as iniciativas que obtêm êxito em estabelecer um vínculo plenamente equilibrado entre regras reais e mundos ficcionais. Essas duas dimensões coexistem de uma forma não-harmônica e repleta de tentativas mútuas de colonização e supressão. Nos vér-

6 (SCHELL, 2011).

tices dessa tensão, podem ser identificados os seguintes segmentos: 1) jogos centrados na resolução de problemas sustentados em conjuntos simples de regras que, no entanto, devem se mostrar capazes de oportunizar um extenso emaranhado de ramificações de jogo – por exemplo, games como *candy crush*⁷ e *Angry Birds*⁸; 2) games focados em *storytelling* e nos quais as regras têm como papel primário a criação das condições favoráveis à imersão e ao engajamento do jogador com a estória contada – tal como fazem títulos como *The Walking Dead*⁹ e gêneros como *visual novel*. Por fim, o autor esclarece que, enquanto a primeira vertente existe desde os jogos tradicionais, correspondendo à sua configuração majoritária, a segunda constitui um filão cujo apogeu coincide com a ascensão e desenvolvimento dos videogames e de seus recursos técnico-computacionais.

Partindo da compreensão de que os games representam uma forma de expressão algorítmica que tem como fundamento as ações de jogadores e de um sistema, Galloway (2005) defende que a interpretação alegórica é uma das vias de aproximação crítica dos jogos. Entre as atribuições presentes nesse tipo de decodificação, encontra-se aquela que o autor destaca a partir do diálogo com estudiosos¹⁰ do tema: o “escaneamento”. Trata-se, diz ele, de um vocábulo altamente compatível com o universo das máquinas eletrônicas, mais precisamente, com um “modo informático de análise e interpretação cultural” (p. 86, tradução minha). Tomando como referência o jogo *Civilization III*¹¹, o autor sugere que os videogames representam alegorias do controle¹², as quais supostamente se distinguem das alegorias da profundidade. Enquanto o cinema é considerado o meio de expressão emblemático destas, aquelas são bem representadas pelos videogames. Uma das principais diferenciações entre ambas é que as alegorias do controle não podem se contentar apenas com o mero decifrar de signos linguísticos, hábito bastante difundido em estudos literários e fílmicos. Esse esforço, diz ele, também deve incluir a interpretação do “fazer polivalente” (p. 105, tradução minha), ou seja, a compreensão acerca do que significa fazer alguma coisa e significar outra; a ciência do “como se...”.

7 (KING, 2011).

8 (ROVIO, 2009).

9 (TELLTALE, 2012).

10 Respectivamente, Philippe Sollers, Roland Barthes e Fredric Jameson.

11 (FIRAXIS GAMES, 2001).

12 Esta ideia está fortemente inspirada nas discussões realizadas por Gilles Deleuze a respeito das sociedades de controle. Trata-se de um novo cenário, uma forma de organização social emergente que altera os modos pelos quais os poderes dominantes exercem sua força sobre mentes e corpos. Diante do declínio das instituições de confinamento (escolas, quartéis, hospitais, fábricas e prisões), elemento fundamental às sociedades disciplinares, as sociedades de controle trazem à cena novas “formas ultrarrápidas de controle ao ar livre, que substituem as antigas disciplinas que operavam na duração de um sistema fechado” (DELEUZE, 1992, 219). Nesse caso, o agenciamento das tecnologias informático-digitais tem sido entendido como um elemento-chave na manutenção, expansão e complexificação dos referidos mecanismos de vigilância e administração, os quais nem sempre são mais percebidos como tais pelos agentes sociais. Parte do êxito desse sistema está em sua capacidade de se escamotear a existência de formas de controle generalizadas, sob a forma de uma mera “flexibilização” dos antigos regimes de administração do tempo e da presença antes exercidos unicamente pelas instituições de confinamento.

Partindo da premissa de que os videogames representam, à sua maneira, textos cujo processo de interpretação depende sobremaneira do jogador e de suas escolhas, o escaneamento deve buscar compreender o paralelismo inerente às ações a correr em cada jogo: de um lado, o *gameplay* protagonizado por quem joga; do outro, o movimento invisível e metódico das engrenagens do sistema que, ora respondem às decisões de quem porta o *joystick*, ora o interpelam mediante a apresentação de novos estímulos, situações e desafios. Em última análise, não basta admitir que tais ações têm significado: é fundamental reconhecer também que elas estão imbuídas de uma polissemia programada.

Outro ponto relevante diz respeito ao modo como a alegoria se acomoda entre o jogo digital e o “mundo real” – que aqui será nomeado de “contexto de jogo”. Tendo como objeto o game *The Sims*¹³ e em diálogo com filósofo Walter Benjamin, McKenzie Wark (2006) destaca que a principal diferença entre o leitor e o jogador é que este se apropria do game – aqui entendido como forma textual – por intermédio de uma relação intuitiva, a qual permite a este sujeito compreender e dominar as regras que governam os códigos de um algoritmo¹⁴. Quando aliada à organização dos algoritmos do jogo, essa relação intuitiva dá origem ao alegorismo: uma alegoria que conecta o ser humano e a máquina ao contexto de jogo, isto é, ao restante da vida, o não-jogo (IMAGEM 1). Num jogo, cada personagem, cada objeto, cada relação pode receber um valor, e este mesmo valor é passível de identificação e interpretação.

Sob o ponto de vista heurístico, uma das bases da noção de algoritmo se assenta justamente nas contradições que este pode suscitar ou somente evidenciar na sua relação com o contexto de jogo. Isto remete ao elo intercambiável criado entre a “vida real” e o modo como a mesma é retratada num dado game. É uma relação de tensão em que o mundo cotidiano e o mundo do algoritmo se insinuam um no outro, estabelecendo um *continuum* e ao mesmo tempo uma quebra acentuada (WARK, 2006). O ponto de convergência desses planos é a experiência do jogador proporcionada pelo jogo com a ajuda de algoritmos – que aqui são considerados como correlatos às mecânicas de jogo. Concernidas em ações e cenários produzidos artificialmente por um ou vários designers, tais experiências ensejam comparações com ações e cenários naturais, isto é, sítios pertencentes ao contexto de jogo (à “realidade”). Em decorrência disso, é estabelecida uma dinâmica de negação recíproca avassaladora:

A vida cotidiana no contexto de jogo parece uma versão imperfeita do jogo. O contexto de jogo pode ser mais complexo e diversificado, mas parece muito menos consistente, coerente e justo. Esta sempre foi a promessa quase utópica do digital – um real absoluto, impessoal, dotado de equidade e equanimidade. O jogo abre uma lacuna crítica entre o que contexto do jogo promete e o que ele cumpre. O que é verdade não é real; o que é real

13 (MAXIS, 2000).

14 “Um algoritmo – para o atual propósito – é conjunto finito de instruções para o cumprimento de uma tarefa que transforma uma condição inicial de partida em uma condição final reconhecível” (WARK, 2006, p. 128, *tradução minha*).

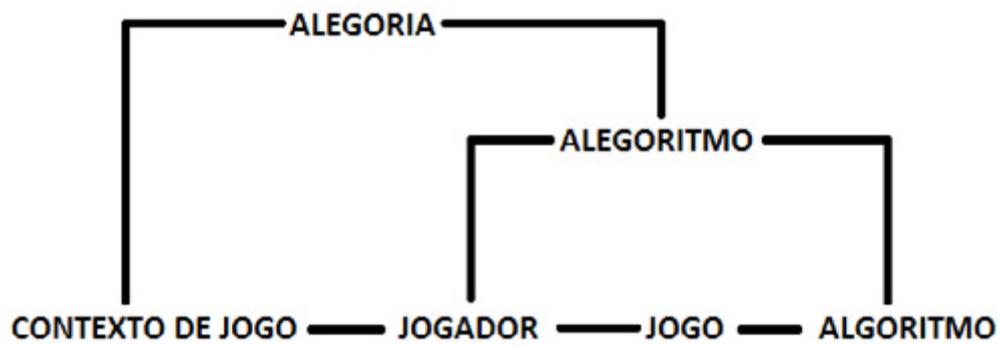


IMAGEM 1: Alegorismo
Fonte: Wark (2006, p. 126, tradução nossa).

não é verdade. Isto é o que o duplo movimento de alegorismo e alegoria tem que denunciar. O jogo é verdade em que seu algoritmo é consistente, mas esta mesma consistência nega um mundo que não é (p. 129, *tradução minha*).

Esta compreensão ressalta um outro eixo fundante dos algoritmos: a simulação. Frasca (2007) define esta ideia como toda e qualquer representação de um sistema-fonte operada por intermédio de um outro sistema menos complexo que informa as compreensões do usuário acerca do sistema-fonte de um modo subjetivo. Em geral, simulações podem apresentar três funções distintas: 1) servir de janela para a complexidade incognoscível da natureza; 2) oferecer versões simplificadas dessa complexidade que podem ser experimentadas de modo significativo; 3) propiciar insights palatáveis sobre a natureza da vida real mediante o uso e a interpretação do jogo. Todas essas características se ancoram na premissa de que as simulações são sempre representações parciais do mundo, e por isso incapazes de repetir a sua totalidade e granularidade.

Parece calhar aos jogos e às simulações o título de sinédoques do mundo, uma parte que está pelo todo e que não pode ser subestimada pois, como alerta Kothe (1986, p.14), “[...] sendo uma parte em que o todo se concentra, não é propriamente uma ‘parte’, assim como o ‘todo’ (do qual ela seria ‘parte’) não pode ser captado nunca em sua plenitude (não permitindo, portanto, que se fale propriamente em ‘todo’).” Sendo assim, a incapacidade de simular toda a complexidade de um sistema-fonte não deve ser entendida com uma limitação que atesta a inferioridade da ficção em relação à realidade, uma vez que os recortes dela decorrentes atuam como condições de possibilidade para a produção dos gestos semânticos específicos a cada obra artística.

Por mais ficcional e fantasiosa que pareça e seja uma obra, ela é uma parte da realidade da qual não escapa. Fora da realidade, a fantasia não tem sentido. Não dá para, simplesmente, contrapor a ficção à realidade; mas também não se pode confundir ‘realidade’ com aquela aparência primeira que nos salta aos olhos. A fantasia é bem mais restrita, bem mais ‘pé no chão’ do que se costuma imaginar. Entre o que ela nos diz ‘em relação’ à realidade (sendo de fato, porém, parte sinédóquica da realidade) e a “própria” realidade (que jamais, para nós, é *em si*), há uma proximidade e uma similitude muito maiores com o processo de significação alegórica do que parece à primeira vista. (KOTHE, 1986, p. 14)

Além disso, as simulações dos games possuem uma dimensão inerentemente narrativa. Num primeiro momento, estudiosos críticos à tradição narratológica, a exemplo do próprio Frasca (2007), defendem que a narrativa estará sempre subordinada à experiência interativa estruturada pelo algoritmo, obedecendo a uma base codificada abstrata e matemática a qual deve servir como seu meio de expressão figurativa. Em contrapartida, também é pouco questionada a premissa de que a narrativa é um aliado essencial na tarefa de favorecer a uma imersão de “primeira-mão” do jogador nas experiências de um game. Tal agenciamento ocorre graças à sua habilidade de engendrar e inculcar crenças por intermédio da interação

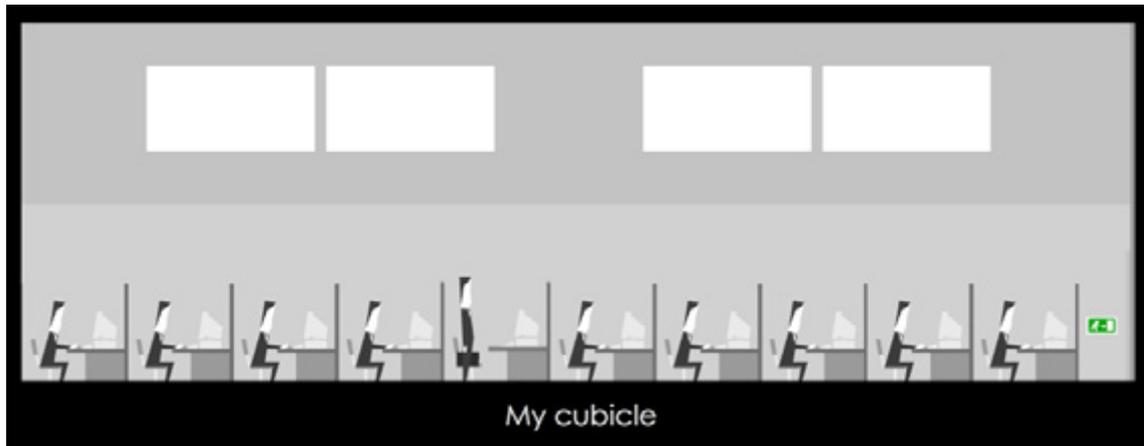


IMAGEM 2: Everyday The Same
Dream / "Meu Cubículo"
Fonte: dados da pesquisa.

com as mídias computacionais (MURRAY, 2003). Um dos indícios da complexidade presente nas relações entre mecânicas e narrativas é o fato de jogos com uma mesma base algorítmica, mas com enredos e personagens distintos, muitas vezes apresentarem alterações sensíveis em termos de sentido e significado¹⁵. Em vista disso, é conveniente evitar abordagens binárias, envidando esforços para compreender de que modos os sistemas computacionais de regras e elementos ficcionais atuam de forma integrada.

A impossibilidade de reproduzir integralmente os atributos de um sistema-fonte em uma simulação também traz à luz o viés político dos al(e)goritmos. A parcialidade decorrente da necessidade de selecionar o que “entra” e o que “fica de fora” é um ato que detém não somente uma conotação técnica, mas também ideológica¹⁶. Mesmo estando alicerçada num substrato expresso sob a forma de funções, comandos e códigos programados, a simulação não deve ser considerada como um esforço mimético e neutro. Trata-se de uma condição inerentemente enviesada que se torna explícita quando consideramos a já referida presença de componentes narrativo-ficcionais como roupagem dos algoritmos e mecânicas de jogo. Frente a isso, o papel do usuário/jogador na relação com a simulação não se resume à mera decodificação de signos dispostos de modo linear. Para viabilizar uma interpretação alegórica atenta a essas nuances, é indispensável lidar com o desafio de processar as informações advindas do sistema, esforço que se concretiza mediante o ato de jogar, isto é, o agir conforme as regras presentes no algoritmo que visa identificar tais normas e restrições, compreendendo as ênfases e os limites dados à agência do jogador.

“MAIS CINCO PASSOS E VOCÊ SERÁ UMA NOVA PESSOA”

Em seu quarto, um homem aparentemente comum, após ser acordado pelo ruído do despertador, levanta-se da cama e caminha em direção ao guarda-roupas. Vestindo apenas uma camiseta regata branca e cuecas samba-canção – combinação que parece cumprir bem o papel de pijama – procura entre as peças penduradas o terno que usa todos os dias para

15 Uma das formas de ilustrar essa relação é mediante os games *Wolfenstein 3D* (ID SOFTWARE, 1992) e *Super 3D Noah's Ark* (WISDOM TREE, 1994). Em termos operacionais, os títulos são praticamente idênticos: em ambos, o jogador controla um personagem capaz de girar para a esquerda e para a direita; caminhar para frente e para trás; disparar projeteis que podem anular agentes controlados por inteligência artificial; entidades estas que, por sua vez, perseguem o personagem controlado pelo jogador, tendo o poder de anulá-lo também caso certas condições sejam preenchidas – por exemplo, esgotando seus pontos de vida. Por outro lado, se no plano das mecânicas e da jogabilidade não possuem diferenças marcantes, no plano ficcional *Wolfenstein 3D* e *Super 3D Noah's Ark* seguem direções quase que diametralmente opostas: no primeiro, o protagonista é William Blazkowitz, agente americano preso por soldados alemães durante a segunda guerra mundial; no segundo, o herói é Noé, clássico personagem bíblico conhecido por construir a arca que salvou todos os animais da terra de um dilúvio divino; no primeiro, os cenários são bases e demais instalações nazistas; no segundo, os espaços pertencentes à famigerada embarcação construída pelo herói; no primeiro, o herói usa armas de fogo para matar soldados inimigos; no segundo, usa uma atiradeira para disparar comida com sonífero para alimentar animais agitados, na tentativa de fazê-los dormir; o primeiro é dirigido ao público adulto; o segundo é voltado a todas as idades, sobretudo às crianças. Em última análise, são jogos algorítmicamente parecidos, mas com propostas bastante diferenciadas.

16 Para maiores detalhes a respeito da relação entre games, metáfora e política, ver Bogost (2005).

ir trabalhar. Já na cozinha, encontra sua esposa assistindo a TV enquanto parece preparar algo para o almoço: “Bom dia, querido” – ela diz. Sem muito esperar, ela o apressa, dizendo que já está atrasado. Carregando a sua valise, segue em direção ao elevador, onde encontra uma velha senhora que, ao vê-lo, diz a ele algo aparentemente sem sentido. Chegando ao estacionamento do prédio, entra em seu automóvel e dirige rumo ao trabalho, tendo antes que enfrentar o mesmo engarrafamento de todos os dias. Chegando à empresa, é repreendido pelo chefe, um homem baixo, gordo, velho e careca, que o avisa para ir depressa ao seu posto de trabalho, o seu “cubículo”. Conforme caminha num extenso corredor em direção à sua mesa, observa cada um dos demais colegas de trabalho no exercício de suas funções: sentados diante de seus computadores, olhando fixamente para os monitores, teclando de um modo que de tão sincronizado parece até coreografado. Enfim chega ao seu *desktop*, que é exatamente igual às dezenas que ali estão e onde finalmente começa a cumprir as mesmas tarefas de todos os dias... repentinamente, o alarme volta tocar, o homem desperta novamente em seu quarto, onde instintivamente se prepara para mais um dia de trabalho... E mais outro... E outro...

Repetida indefinidas vezes, essa cena é o ponto de partida do game *Everyday the Same Dream (ETSD)*¹⁷. Trata-se de um título sob o emblema da *Molleindustria*¹⁸, entidade criada em 2003 e cujos principais escopos estão divididos em: 1) um projeto de reapropriação dos videogames; 2) uma desenvolvedora independente de jogos; 3) um chamado pela radicalização da cultura popular. Desde o seu surgimento, a *Molleindustria* se propõe a produzir “remédios homeopáticos contra a idiotia do entretenimento convencional na forma de jogos livres, simplificados e online¹⁹”. Seus principais títulos estão divididos em categorias como: a) simulações satíricas de negócios – *McDonald’s Videogame* e *Oligarchy*; b) teorias jogáveis – *The Free Culture Game* e *Leaky World*; c) pseudo-jogos politicamente incorretos – *Operation: Pedopriest*; e d) reflexões sobre o trabalho e a alienação – categoria na qual se enquadra ETSD.

Criado por Paolo Pedercini, o jogo foi desenvolvido em apenas seis dias para uma competição com o tema *Artgame*²⁰. Trata-se de um título que, nas palavras do próprio autor, aborda a “alienação e recusa do trabalho²¹”, podendo ser considerado, portanto, um alegorismo de tais fenômenos. Considerado um título emblemático para os games do gênero, ETSD coloca o jogador no papel de um indivíduo sem rosto e sem nome, cuja rotina parece ser o centro da experiência apresentada. Ao iniciar o game, as únicas instruções dadas são aquelas que dizem respeito aos controles do personagem principal: este pode se mover para a direita e para a esquerda, além de possuir uma tecla de ação utilizada para interagir com objetos e pessoas. Assim como os games do gênero plataforma, tais como os da franquia *Super Mario*

17 (MOLLEINDUSTRIA, 2009). Mais detalhes em: <http://www.molleindustria.org/everydaythesamedream/everydaythesamedream.html>

18 <http://www.molleindustria.org/>

19 <http://www.molleindustria.org/blog/about/>

20 Mais detalhes sobre o conceito de artgame em Möring (2016).

21 http://www.gamasutra.com/view/news/117657/Analysis_Every_Days_Not_The_Same_Art_Game.php

*Bros*²², ETSD instiga um tipo de exploração notadamente horizontal e linear em diferentes ambientes: quarto, cozinha, corredor do prédio, elevador, estacionamento, estrada, sala do chefe, escritório.

O encadeamento lógico desses espaços é facilitado por um minimalismo que não apenas é visual, mas sobretudo funcional. Cada ambiente possui poucos componentes (objetos e pessoas) com os quais se pode interagir. Cada um destes, por seu turno, oferece funcionalidades e/ou informações quase sempre significativas para o desenrolar da experiência: no primeiro cenário, o quarto, apenas o despertador e o guarda-roupas são objetos passíveis de manipulação – o primeiro pode ser desligado, enquanto o segundo permite ao personagem principal vestir o seu terno; já a cozinha, segundo cenário do jogo, segue o mesmo raciocínio, possuindo componentes como a TV, que pode ser desligada, e a esposa, a qual alerta o protagonista de que ele está atrasado para o trabalho, sugerindo ao jogador que é para lá que o protagonista deve se dirigir.

No entanto, ao seguir as “pistas” mais evidentes fornecidas pelo design do jogo, tudo o que acontece é a repetição infinita do mesmo ciclo: acordar, vestir-se, dirigir, trabalhar e acordar novamente. Ao tomar consciência de que está aprisionado nesse *loop*, a tendência é que o jogador passe a desconfiar dos caminhos que o game apresenta como supostamente naturais. Este também é o momento em que a até então enigmática mensagem dada pela velha senhora no elevador passa a ser analisada com maior cuidado: “mais cinco passos e você será uma nova pessoa” – repete dia após dia. Mas afinal, seria este o (verdadeiro) objetivo em ETSD? Que passos são esses? Que tipo de “renovação” está à espera do protagonista? Tais perguntas só são respondidas, algumas delas apenas parcialmente, após uma mudança radical de postura por parte do jogador no e em relação ao jogo.

Para dar cada um dos “passos” necessários a essa transformação, ETSD força o jogador a colocar em xeque o modo de vida aparentemente predominante no contexto de jogo (no mundo cotidiano), o qual tenta reproduzir – sempre de forma incompleta e parcial – com ajuda de seus algoritmos e sua narrativa. Para isso, após repetir algumas vezes um dia considerado “normal”, o jogador é impelido a operar uma reviravolta na vida do personagem sob o seu comando. As cinco etapas para isso são:

- 1) Não vestir o terno e então ir para o trabalho de pijama – o que resultará na sua demissão;
- 2) Abandonar o seu carro durante o congestionamento, dirigir-se ao pasto e acariciar vaca que por ali está;
- 3) Ir aos fundos do prédio em que mora e conversar com o mendigo, o qual levará o protagonista a “um lugar tranquilo”: um cemitério;

22 (NINTENDO, 1985).

- 4) Pegar a folha que cai da única árvore no estacionamento da empresa, tendo antes que esperá-la cair do galho;
- 5) Ir até o escritório e, ao invés de se acomodar no seu “cubículo”, seguir em frente até a cobertura do prédio, onde encontrará um parapeito do qual o seu personagem deve se atirar – em outros termos, cometer suicídio.

Se considerarmos ETSD como um algoritmo da alienação e recusa do trabalho, tal como declara o seu criador, é possível explorar alguns dos elementos figurados presentes no jogo. Mas antes disso, é importante esclarecer que a alienação, normalmente entendida como sinônimo da “[...] perda de posse, de um afeto ou dos poderes mentais²³”, não é um conceito unívoco, tendo recebido diferentes tratamentos e acepções no pensamento ocidental. De acordo com Nicola Abbagnano (2007), uma das conceituações mais influentes na história da filosofia é a do alemão Karl Marx. Para este, o trabalho é um fundamento ontológico que distingue os seres humanos das demais espécies. Todavia, no contexto das sociedades capitalistas, as quais têm como alicerces a propriedade privada e a divisão de classes, o trabalho predomina em sua forma alienada, convertendo a ação por meio da qual um indivíduo transforma a natureza e se expressa como parte do gênero humano em mecanismo opressor a serviço da exploração e degradação da espécie pela mesma (MARX, 2004). É justamente com este contexto que ETSD parece dialogar, ou melhor, questionar.

Para atingir essa meta, o game recorre, num primeiro plano, ao convencionalismo presente nas formas alegóricas. Nessa perspectiva, o convencional corresponde à repetição continuada dos mesmos significantes para os mesmos significados. Trata-se de uma característica essencial à linguagem “[...] dado o [seu] caráter, a priori, ‘arbitrário’ e, a posteriori, convencional do signo” (KOTHE, 1986, p. 16). Em ETSD, isso pode ser observado na presença de convenções radicadas na rotina de trabalhadores do século XXI, as quais subcomunicam as supostas demandas implícitas a cada uma delas: o despertador que toca e induz o jogador a desligá-lo; o guarda-roupas que sugere a necessidade de se vestir; o aviso da esposa que alerta para a necessidade de correr para o trabalho; o engarrafamento que remete à paciência para suportar a lentidão do trânsito; a reclamação do chefe que alude à ocupação imediata do posto de trabalho. De modo geral, para cada estímulo imagético, sonoro e/ou textual (significante) existe uma ação correspondente a ser realizada por quem joga (significado).

Em contrapartida, os signos alegóricos também possuem um caráter icônico, insinuando significados que escapam das rédeas do convencionalismo. No interior da alegoria, tais dimensões convivem em tensão constante, dinâmica que deve impedir o predomínio das estruturas convencionais – as quais são conservadoras por natureza –, caso contrário o potencial metafórico inerente a essa forma expressiva pode ser sufocado, matando a possibilidade de surgimento de interpretações outras. A oscilação entre o óbvio e o obscuro, isto é,

23 Abbagnano (2007, p. 26).

aquilo que se camufla numa dada paisagem semântica, faz com que a alegoria se converta numa espécie de revelação que não se faz revelar por inteiro ou de imediato: “O que aí parece claro e evidente não é tão claro nem tão evidente; e aquilo que parece um tanto hermético teve a necessidade de configurar-se assim, numa forma que explicita de modo adequado o seu conteúdo” (KOTHE, 1986, p. 19). A atenção e o respeito a essa coexistência são essenciais tanto para a produção quanto para a exegese das alegorias.

No caso dos jogos digitais, faz sentido acreditar que a reação à tônica estandardizada do convencionalismo tenha como protagonista os algoritmos, uma vez que estes são a matéria-prima das mecânicas de jogo. Ou seja, que os elementos icônicos sejam representados com base na interatividade da experiência, e não somente ou primariamente expressos por intermédio de componentes isolados e estáticos como imagens, sons e textos, os quais coadunam com a linguagem dos games prioritariamente quando operam de forma integrada no *gameplay*²⁴. Em ETSD, a função expressiva cumprida pelos algoritmos é essencial. Graças a eles é possível conceber, por exemplo, um ciclo de repetição inacabável dos dias vividos, ou melhor, jogados em conformidade com os desígnios da banalidade e do “bom senso”. Esta é uma das incontáveis representações concretas aceitáveis à alienação, a qual auxilia ETSD a colocar em xeque o *modus vivendi* subordinado à sociabilidade conformista responsável por perpetuá-la. Como forma de acabar com esta prisão sem muros, o game incita no jogador um estado de reflexão que pode dar força a indagações como: esta é a vida que devo viver? Caso não seja, o que preciso fazer para muda-la? O que acontecerá caso tenha sucesso?

Em ETSD, cada um dos cinco “passos” mencionados, mas não explicitados pela senhora no elevador, parece simbolizar princípios caros – ao menos para os criadores do jogo – à existência humana. Tais valores estão retratados metaforicamente sob a forma de pequenos gestos de rebeldia, cuja importância foi supostamente ofuscada pela alienação e exploração capitalistas. A despeito das várias leituras cabíveis às referidas ações, entende-se que no contexto de uma obra que versa sobre a alienação merecem destaque as seguintes interpretações: 1) ir para o trabalho sem terno (a retomada da individualidade através da aparência); 2) desviar-se do caminho para o trabalho e acariciar uma vaca (a importância do contato com a natureza e demais seres vivos); 3) seguir o morador de rua até o cemitério (a efemeridade da vida); 4) pegar a última folha que cai da árvore em frente ao escritório (a paciência necessária para descobrir ou redescobrir a beleza existente nas coisas simples); 5) atirar-se do parapeito do prédio, ou seja, cometer suicídio (a toxicidade e insustentabilidade da rotina centrada no trabalho).

Sob o ponto de vista algorítmico, é pertinente destacar o modo como a realização de cada uma das referidas ações altera detalhes do cenário do jogo conforme os dias se sucedem. Uma das mudanças mais interessantes em termos alegóricos se encontra no escritório,

24 Para maiores detalhes a respeito de como as ações realizadas nos games atuam como formas de produção de significados, recomenda-se o vídeo “*Mechanics as Metaphor*” (mecânicas como metáfora), material produzido pelo canal *Extra Credits* e disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4Qwcl4iQt2Y>



IMAGEM 3: Everyday The Same
Dream / Sala Do Chefe
Fonte: dados da pesquisa.

mais precisamente na sala do chefe: lá existe um quadro que exhibe um gráfico cujas linhas que inicialmente delineiam uma curva de crescimento (IMAGEM 3). Embora não se saiba ao certo a quais índices estes dados aludem, pode-se presumir que estejam ligados a aspectos essenciais da atividade da empresa, como produtividade ou mesmo faturamento. Uma das razões que sustenta essa suposição é o fato de que o gráfico em questão, que no início do jogo ostenta números animadores, passa a apresentar uma queda acentuada, a qual está diretamente relacionada ao progresso do personagem rumo à sua transformação. Em outras palavras, os números esboçados caem de forma inversamente proporcional à quantidade de “passos” dados pelo personagem. Dentre as várias leituras possíveis, a que mais parece adequada é a de que tal correspondência consiste numa forma figurada de explicitar a incompatibilidade entre os interesses do capitalismo (ou daqueles que afirmam sua lógica através da exploração do trabalho) e o estilo de vida ao qual o jogo serve de apologia.

Depois do quinto e último passo, o protagonista acorda novamente em seu quarto, mas dessa vez se vê diante de um cenário diferente aos anteriores: o mundo no qual sempre viveu está completamente vazio. Não há ninguém em sua casa, no elevador do prédio, na estrada ou em lugar algum. Melhor dizendo, existe apenas mais uma pessoa com a qual se deve encontrar para que o jogo possa enfim ser concluído: o próprio protagonista. Ao se dirigir ao terraço da empresa, o personagem principal irá testemunhar o próprio suicídio – ato cometido numa etapa anterior do jogo. Após acordar num mundo deserto, ele precisa encarar novamente a própria morte, só que dessa vez, ocupando apenas o posto espectador da tragédia: como se estivesse somente a observar um completo estranho. Do ponto de vista metafórico, a cena descrita carrega não apenas significados ligados à autodestruição de um indivíduo, mas, antes disso, ao derradeiro momento de um rito de libertação: é como se aquele que salta do parapeito não fosse o protagonista, e sim a sua porção alienada e submissa – a qual deixa de existir no exato momento que toca o chão depois da queda. Dito de outra forma, na situação retratada a morte é enquadrada como um componente essencial ao processo de renascimento e, em certo sentido, de emancipação do personagem.

TABELA 1: ETSD - Sentidos Literais X Sentidos Alegóricos

SENTIDO LITERAL	SENTIDO ALEGÓRICO
Ciclo de repetição infinita dos dias	Alienação
Semelhança entre todos os trabalhadores da empresa	Ausência de identidade e subjetividade no sujeito alienado
Variações do gráfico na sala do chefe	Incompatibilidade entre a emancipação do sujeito e os interesses capitalistas
Os cinco passos para a transformação em uma nova pessoa	Forma de resistência à exploração do trabalho
Testemunhar a própria morte	Fim do comportamento submisso e consumação do processo de libertação/emancipação

Após a referida cena, o jogo termina, sem oferecer ao jogador nenhum tipo de explicação, moral ou síntese tranquilizadora. Também não é revelado o destino do personagem principal depois dos acontecimentos descritos: não se sabe ele teve sucesso após sua metamorfose espiritual e nem o tipo de estilo de vida que adotou daquele momento em diante. De todo o modo, fica claro que o protagonista obteve êxito em sua missão – seja lá o que isso signifique em termos de desdobramentos. Além disso, a ausência de esclarecimentos sobre o final do jogo pode ser entendida como uma estratégia para ensejar múltiplas interpretações e discussões sobre o desfecho da estória. Afinal, em termos de expressão alegórica, interessa muito mais problematizar o recorte que ETSD faz do mundo e, em particular, do assunto abordado, do que as “[...] assertivas explícitas de personagens ou versos” (HANSEN, 2006, p.14).

Ao menos até determinado ponto, os limites inerentes às simulações foram favoráveis a ETSD, pois permitiram ao jogo se configurar como um espaço de possibilidade guiado pela reprodução dos algoritmos e das mecânicas capazes de plasmar um metadiscurso sobre o tema central da alegoria: a alienação. Sem o compromisso de mimetizar toda a sua complexidade, o game pôde “colocar ordem ao caos” que rege a vida cotidiana e que eventualmente confunde os esforços de identificação e explicitação das formas de opressão existentes no contexto de jogo, no mundo real: diferentemente do dia-a-dia ilustrado pelo game, no qual os dias vívidos de acordo com a lógica questionada se repetem de forma idêntica e *ad infinitum*, a rotina daquele que joga é costuma ser repleta de nuances que usualmente dão a ele a sensação de que nenhum dia é exatamente igual ao outro. Todavia, em muitos casos tais diferenças podem ser apenas cosméticas, uma vez que nem sempre são sinônimos de que um indivíduo-jogador está livre ou imune a uma situação análoga à do herói sem rosto e sem nome que acabara de encarnar.

Neste ponto faz muito sentido o que diz Wark (2006) sobre a complexidade e diversidade da vida cotidiana, um real que nem sempre é percebido como totalmente “verdadeiro”, ao menos em comparação aos jogos e demais representações baseadas em computador. Imbuídos de uma consistência quase aritmética, os games e seus mundos virtuais proporcionam experiências alegóricas dotadas de uma coerência interna que oferece aos jogadores a sensação singular de equilíbrio e transparência: é como se estivessem numa realidade alternativa que é mais sólida e, portanto, mais confiável, do que o próprio real.

Ainda assim, não se deve perder de vista que tais realidades são sempre forjadas a partir de escolhas arbitrárias. No caso de ETSD, o dito recorte de mundo está em consonância com axiomas correntes no pensamento marxista, e por isso tangencia aspectos caros a essa ideologia, como a existência de interesses antagônicos entre a classe trabalhadora e a burguesia, além da consequente necessidade de superação do sistema capitalista. Este fato destaca o caráter vital de levar em conta não apenas o que a simulação dos games incluem em seus universos, mas também e, em certos casos, especialmente, o que elas excluem, já que tais “ausências estruturantes²⁵” também podem revelar posições e viesamentos políticos, crenças e valores.

Em última análise, a leitura alegórica não se constitui apenas como ato mecânico de decodificação de signos literais e figurados, mas também como esforço de desconstrução crítica capaz de reconhecer os discursos que casualmente buscam se camuflar sob a forma de representações neutras e atemporais. Sendo assim, é pertinente que as análises decorrentes desse esforço transitem nos interstícios entre ética e estética, buscando entender, como bem esclarece Kothe (1986), a natureza política que se exprime na forma de enredos, personagens, gêneros, estilos e, no caso dos games, mecânicas e algoritmos:

A poética é uma retórica, mesmo quando expressamente declara que não pretende persuadir. A retórica é mais direta (e, portanto, mais honesta) em seu desejo de manipular vontades, alterando ou reforçando convicções; nesse processo, a poética é mais sutil, e assim mais eficaz. O texto, com toda a sua poética/retórica, é um conjunto de estratégias para conduzir o leitor/ouvinte – que pensa que é ele próprio quem descobre o caminho – na direção que o autor quer. O poder acaba sendo o cerne do belo. A leitura alegórica dispõe-se a decifrar o enigma dessa esfinge (p. 89).

Finalmente, é forçoso salientar que o objetivo deste ensaio não foi esgotar todos os conceitos, definições e limites vinculados à noção de alegoria, bem como às suas relações com os videogames. A intenção aqui foi tão somente delinear algumas das especificidades da perspectiva apresentada, evidenciando o seu potencial heurístico no que diz respeito à dimensão expressiva dos jogos digitais. Além disso, destaca-se que as leituras realizadas com base em games como ETSD não estão livres de contestação e nem esgotam todas as vias de interpretação imagináveis. Nesse caso, a aplicação do modo de leitura alegórico não buscou

25 (GALLOWAY, 2006).

produzir respostas ou soluções definitivas: sua função primária é estimular olhares capazes de ultrapassar o conteúdo explícito dos jogos e com isso alcançar alguns de seus conhecimentos e sentidos latentes. Trata-se de uma estratégia fecunda para revelar as interfaces entre ficção e realidade, as quais se caracterizam não apenas por dinâmicas de negação e afastamento, mas também por intensos vínculos simbióticos: assim como os mundos imaginários têm como matéria-prima fragmentos do real, tais invenções também são capazes de inspirar mudanças no mundo que as originou.

Em certo sentido, o conjunto de questionamentos que o jogador dirige a si mesmo em ressonância às experiências de um game compõe um dos mais potentes canais de comunicação entre o algoritmo e o contexto de jogo, ou melhor entre o faz-de-conta e o mundo cotidiano. A existência de interseções entre as vidas do jogador e do herói faculta a intercambialidade de dilemas, problemas, anseios e metas entre tais personas. No exemplo de ETSD, é possível apreender a tentativa de denunciar o estado de alienação em que se encontra um personagem fictício anônimo, mas que é, ao mesmo tempo, homônimo de muitos dos indivíduos que o conduzem em sua jornada. Mais além, a conscientização acerca de um problema intrajogo enseja a clarificação de outros problemas e desafios extrajogo: o dragão feroz que ameaça o cavaleiro destemido em busca da glória pode ser o mesmo que assombra, em uma de suas múltiplas faces fantasmáticas, os pensamentos de um indivíduo cuja bravura ainda precisa ser despertada. Talvez por essa razão a valorização da abordagem alegórica aplicada aos games se apresenta como via estratégica para produção de experiências capazes de fomentar novos saberes e poderes.

De fato, não é possível garantir que as respostas dadas pelo protagonista de um game aos seus desafios serão sempre as mais adequadas para solucionar as *quests* na vida cotidiana do jogador, afinal, o jogo, entendido como simulação algorítmica, corresponde sempre a um recorte sistemático de uma realidade inevitavelmente mais complexa. Ainda assim, não se deve perder de vista que o que “está em jogo” é o potencial crítico-reflexivo presente na alegorização de games, processo que oportuniza não apenas o transbordar do algoritmo para o contexto de jogo e vice-versa, mas também o fornecimento de pistas e alternativas para a compreensão e transformação da realidade, sejam elas explícitas ou figuradas.

REFERÊNCIAS

- ABBAGNANO, Nicola. *Dicionário de Filosofia*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- BENJAMIN, Walter. *A origem do drama barroco alemão*. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- BOGOST, Ian. Frame and Metaphor in political games. In: Digra '05 – proceedings of the 2005 DIGRA international conference: changing views: worlds in play, Vancouver. *Anais...*2005.
- CRUZ JUNIOR, Gilson. *Retóricas do crime e poéticas do fora-da-lei: rastros de uma pedagogia do “mau exemplo” nos videogames*. Tese (Doutorado em Educação): Universidade Federal de Santa Catarina, 2016.

- DELEUZE, Gilles. *Conversações: 1972-1990*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.
- FRASCA, Gonzalo. *Videogames of the oppressed: videogames as a mean for critical thinking and debate*. Georgia: Georgia Institute of Technology, mastery thesis, 2001.
- _____. *Play the message: play, game and video game rhetoric*. Tese (Doutorado em Filosofia) – University of Copenhagen, Copenhagen, 2007.
- GALLOWAY, Alexander. *Gaming: essays on algorithmic culture*. Minnesota: University of Minnesota Press, 2006.
- HANSEN, João Adolfo. *Alegoria: construção e interpretação da metáfora*. São Paulo: Hedra; Campinas: Editora da Unicamp, 2006.
- JUUL, Jesper. *Half Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2005.
- KOTHE, Flávio René. *A alegoria*. São Paulo: Ática, 1986.
- LANKOSKI, Petri; BJÖRK, Staffan. Formal Analysis of Gameplay. In: LANKOSKI, Petri; BJÖRK, Staffan (Orgs.). *Game Research Methods: an overview*. Pittsburgh: ETC Press, 2015.
- MARTIN, Brett. Should Video games be viewed as art? CLARKE, A.; MITCHELL, G. (Orgs.). *Videogames and art*. Chicago: Intellect Bristol, p. 201-210, 2007.
- MARX, Karl. *Manuscrítos econômico-filosóficos*. São Paulo: Editora Boitempo, 2004.
- MÄYRÄ, Frans. *An introduction to game studies*. London: SAGE Publications, 2008.
- MÖRING, Sebastian. What is metaforic artgame? A critical analysis of metaphor in the artgame discourse and artgames. In: FAHLENBRACH, Katrin. *Embodied metaphors in films, television, and video games*. New York: Routledge, 2016.
- MURRAY, Janet. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.
- PLATÃO. *A República*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001.
- RYAN, Mary-Laure. *Avatars of Story*. Minnesota: University of Minnesota Press, 2006.
- SCHELL, Jesse. *A arte de Game Design: o livro original*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.
- TAVINOR, Grant. *The Art of Videogames*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009.
- WARK, McKenzie. Digital Allegories (on Sims). *Game room*, Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, V. 25, p. 126-138, 2006.
- _____. *Gamer theory*. Massachusetts: Harvard University Press, 2007.