

NARRAR PARA OUTROS, NARRAR PARA SI: AS NARRATIVAS DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMO ESTRATÉGIAS DE SUBJETIVAÇÃO

MENDES, Cláudio Lúcio – Universidade de Itaúna

claudio.lucio.mendes@terra.com.br

GT: Educação e comunicação / n. 16

Agência Financiadora: Sem Financiamento

No campo da educação, muitos estudos vêm sendo elaborados com o intuito de aprofundar as problematizações em torno da questão da subjetivação: a subjetivação do infantil (CORAZZA, 2001), a subjetivação do corpo no ambiente escolar (GORE, 1998), a subjetivação do soropositivo HIV/AIDS (SANTOS, 2002). Esses trabalhos, além de serem produzidos em um ambiente educacional, têm entre si uma outra aproximação: são de inspiração foucaultiana. É nessa direção que se insere a problematização em torno da subjetivação do jogador, aqui apresentada.

Parte-se, como os trabalhos acima descritos, das discussões foucaultianas relacionadas às arenas de subjetivação. Michel Foucault (1995) afirma que as disputas contemporâneas em torno da pergunta “Quem somos nós?” são constituídas por lutas: a) transversais, pois não estão localizadas em um país, uma sociedade ou uma população, mas transitam em diferentes cenários e por diferentes formas de governo; b) que têm como objetivo “os efeitos de poder” (p. 234), esses construídos em torno dessas mesmas lutas, tanto para conduzir a conduta como para resistir a determinadas formas de condutas; c) imediatas em dois sentidos, pois não buscam uma solução para o futuro, nem muito menos meta-soluções – as respostas são dadas para o que é próximo e para o agora (mesmo que algumas indagações sobre aspectos contemporâneos só sejam possíveis com base em investigações históricas); d) que não favorecem uma ontologia do sujeito, mas sim as mais diversas ontologias ou as mais diversificadas formas de sujeitos: levadas ao extremo, tais lutas nos mostram que todas as formas de sujeito são invenções ou efeitos de poder; e) que levantam dúvidas sobre “as verdades científicas” estabelecidas (ou sobre qualquer forma de verdade a priori), e por isso mesmo “o que é questionado é a maneira pela qual o saber circula e funciona, suas relações com o poder” (*idem*, p. 235).

Em consonância com essas discussões, problematizar os jogos eletrônicos como formas de governo é descrever os mecanismos de luta envolvidos nos processos de subjetivação dos sujeitos-jogadores por meio de

vários aspectos metodológicos: indicando as disputas acerca de como nos tornamos sujeitos-jogadores e de “quem somos nós, sujeitos-jogadores?”; perguntando como e por que tantos seres humanos, em tantos lugares e em tantas culturas, identificam-se e são identificados como jogadores, mas sem considerar que os processos de identificação são os mesmos para todos; questionando quais são os efeitos desses jogos sobre nós ou o que eles nos fazem, porém sem dar centralidade ao que são “realmente”; problematizando como tais efeitos foram produzidos ou como ocorrem na contemporaneidade, mas sem fazer previsão de como ocorrerão no futuro.

Neste artigo, busca-se discutir a subjetivação dos jogadores como procedimentos construídos e apoiados nas histórias elaboradas para os jogos e nas narrativas construídas pelos próprios jogadores, que funcionam como entroncamentos entre os jogos e os jogadores, educando esses últimos. São nesses entroncamentos que se encontram as histórias dando sentido aos jogos e, os jogos, sendo compreendidos pelos jogadores. Isso se dá por mecanismos encontrados nos jogos (especialmente, suas histórias) e oportunizados por diálogos entre jogadores (no quais são descritos diferentes narrativas) em revistas especializadas e sites de jogos.

Define-se história, neste trabalho, como aquelas descrições presentes nos paratextos dos jogos para explicar em que esses se baseiam. Em *Tomb Raider*¹ I (1996), por exemplo, Lara – personagem central dessa série de jogos – é contratada para encontrar as três partes do artefato alienígena *Scion*. Para descobrir onde estão, deverá explorar ruínas de civilizações antigas no Peru, em Roma, na Grécia, no Egito até chegar na lendária Atlântida. De volta ao Egito, em *Tomb Raider* IV (1999), a personagem principal despertou o deus Seth que trará junto com ele a peste, a fome e a cizânia. Em *Tomb Raider* V (2000), Lara reaparece na busca de um quinto elemento descoberto por seu arquiinimigo (o Dr. Willard), mas que com sua morte desapareceu. Ela deverá viajar pela Escócia, Inglaterra e França, explorando, além de lugares obscuros, sanatórios e zoológicos em busca de mais esse elemento mágico. Obviamente, tais vivências só poderão ser desenvolvidas com a participação dos jogadores.

¹ Analisou-se os seguintes títulos para PC: *Tomb Raider* (I), *Tomb Raider Gold*, *Tomb Raider* II, *Tomb Raider* III, *Tomb Raider II Gold*, *Tomb Raider: The Last Revelation* (IV), *Tomb Raider: TheLost Artefact* (V), *Tomb Raider: Chronicles* (VI) e *Tomb Raider: The Angel of Darkness* (VII).

Já a narrativa é compreendida como o ato de relatar conteúdos (para outros ou para si mesmo), descrevendo-se cenários, ações, situações, etc. e como esses conteúdos são (ou podem ser) desenvolvidos. O desenvolvimento das narrativas ocorre de duas formas. Na programação dos jogos, encontram-se modos de veicular e organizar, de maneiras específicas, os conteúdos. Mas também, e principalmente, os diversos jogadores desenvolvem suas próprias narrativas, atualizando-as para si mesmos.

É por meio desse entendimento de narrativa, vista como um discurso para o governo dos outros e de si, que os sujeitos-jogadores podem refletir sobre os jogos; trocar informações entre si; fazer auto-reflexões sobre as informações captadas; escrever (no caso de gamemaníacos que trabalham para as revistas especializadas) sobre os aspectos principais dos jogos; ou mesmo narrarem, de maneira própria, os games que estão jogando.

Por meio das narrativas elaboradas, no âmbito das estratégias e táticas de governo, torna-se possível conduzir a própria conduta, como também conduzir a conduta alheia ou, mesmo, resistir às formas de conduta (cf. FOUCAULT, 1995). No conflito entre os ritmos das narrativas propostos nos jogos e os construídos pelos sujeitos-jogadores, é exequível, também, constituir-se e lutar por formas de constituição de outros jogadores, como se observa em um fórum:

Caros amigos! Estou na tela das catacumbas, e nessa tela há uma plataforma; eu consigo correr e me pendurar na primeira corda, mas não consigo pular para a segunda... Gostaria de saber se alguém poderia me ajudar a pular de uma corda para outra?

Uma primeira resposta que esse jogador recebeu foi:

Acho que vc tem que entrar em um dos sarcófagos mano, e depois descer um barato "pendurado" e já era, firma? É isso aí! E na fase que tem duas múmias e a Lara tem que empurrar uma estátua sobre o símbolo para uma passagem se abrir dentro de um dos sarcófagos das múmias.

Como o primeiro jogador não obteve sucesso, retornou ao fórum com o seguinte comentário:

Já empurrei a estátua para todos os lados, e nada!

Uma alma caridosa deu-lhe outro caminho que parece ter sido eficiente, pois ele não mais retornou com seu problema:

Olá, bem vc deve apertar a tecla de agarrar para balançar. Fique balançando sem soltar. Quando for para o lado da corda aperte [a tecla de] pular sem soltar a de balançar. Falou, T +.²

Pelas análises de *Tomb Raider IV* que se fez – jogando-se o jogo citado –, ambos os caminhos descritos para passar por determinada situação e chegar ao final da fase *The Great Pyramid* são possíveis, pois são caminhos distintos que darão na mesma passagem para a próxima fase. Como cada jogador escolhe (ou simplesmente acha) um caminho para cumprir cada fase, é comum que ele passe a entender que aquele escolhido é o melhor.

Como as narrativas são consideradas mecanismos de poder, constituídas por estratégias diversas, cada jogador exerce essas formas de poder de diversas maneiras, sobre si e sobre outros. Tais estratégias são, nesta investigação, denominadas “estratégias de aparecimento súbito”. Para desenvolver as análises sobre essas estratégias, primeiramente discorre-se sobre elas, argumentando-se que são colocadas em forma de exercício sob uma lógica da surpresa. Com base nessa lógica, as ações e situações nos jogos ocorrem sem quaisquer explicações prévias, promovendo o aparecimento súbito, caracterizado pela articulação de um conjunto de táticas de poder.

Esses conjuntos táticos são analisados ao longo do texto. No primeiro, são descritas as táticas narrativas orientadas para o governo dos outros, basicamente funcionando na organização e articulação de técnicas de dominação. O segundo conjunto tático vem caracterizar os meios pelos quais várias técnicas de si são organizadas para o governo de si, constituindo formas de os sujeitos-jogadores narrarem para si mesmos e para outros as histórias dos jogos. Por último, no terceiro bloco, discute-se algumas técnicas empregadas para o governo dos outros, mas, igualmente, para o autogoverno, advindas das tecnologias de silício.

ESTRATÉGIAS DE APARECIMENTO SÚBITO

Neste artigo, com base em Foucault (1995), a expressão *estratégia de poder* caracteriza os meios pelos quais o campo tecnológico, aqui chamado de jogos eletrônicos, faz funcionar um conjunto de táticas e técnicas para dar-lhe suporte e mantê-lo como um importante artefato tecnocultural pelas práticas

² Disponível em: <http://games.terra.com.br/forum>. Acesso em: 14 mar. 2004. O jogo em questão é *Tomb Raider IV*.

efetivas que conduz. Não obstante, nesta seção aborda-se somente um conjunto de práticas centrais para o desenvolvimento das histórias da série *Tomb Raider*. Essas práticas são organizadas em torno das estratégias denominadas aqui de “aparecimento súbito”.

Tais estratégias são encontradas nos manuais e caixas dos jogos da série *Tomb Raider* e, principalmente, nos softwares. Nessa série, o súbito não passa por processos explicativos anteriores ao seu acontecimento. Entretanto, podemos encontrar tentativas de explicação do desenvolvimento das narrativas das histórias dos jogos. Esse artifício ocorre, igualmente, no início de cada fase. Nessas situações, os jogadores não podem interferir em nada, apenas verão e ouvirão as explicações propostas por aqueles que desenvolveram os jogos, podendo ser narradas por personagens ou na terceira pessoa. Aí acabam as tentativas de explicações dos aparecimentos súbitos. Nas outras partes dos jogos, os jogadores participam jogando, não havendo a preocupação explícita de esclarecer os motivos do aparecimento de ações e situações súbitas por parte de seus elaboradores.

As técnicas de governo do sujeito-jogador relacionadas ao aparecimento súbito não estão somente nos softwares, mas também nos seus paratextos. Nesses objetos, é possível apontar algumas táticas e técnicas de aparecimento súbito sendo empregadas. Eventos do passado ou possíveis eventos futuros são trazidos à tona, quase sempre levantando dúvidas sobre o que aconteceu ou sobre o que acontecerá, como se fossem reflexões de Lara:

Lara tornou-se bem familiarizada com o Quinto Artefato e seus poderes aterrorizantes. A busca deveria terminar agora, mas há muitas perguntas não-respondidas. Quem está por trás de tudo isso? O que planejavam fazer com o Quinto Artefato? Por que os prisioneiros mutados estavam sendo enviados para um zoológico francês fechado? Outros experimentos estariam sendo feitos no zoológico? Exatamente que tipo de poder tem esse Quinto Artefato?³

Essas e outras dúvidas do mesmo quinhão, levantadas por personagens e/ou narradores e encontradas nos manuais, ajudam a promover o aparecimento súbito. As histórias são empregadas com o intuito de fortalecer ou criar o misterioso, o repentino, a dúvida. Em suma, o aparecimento súbito. No restante do

³ Manual de *Tomb Raider VI*, p. 14.

manual as questões levantadas acima não são claramente abordadas. Aliás, as explicações em torno da história do jogo são obscuras ou pouco detalhadas.

A preocupação em criar um clima de mistério e de algo súbito a ocorrer a qualquer momento ao se jogar *Tomb Raider* está presente em todo o manual. É possível observar que as narrativas táticas constituintes dos jogos da série *Tomb Raider* começam a ser desenvolvidas em seus manuais. Especialmente por técnicas intelectuais consagradas nas relações humanas – ler, memorizar, identificar, etc. (ROSE, 2001a) –, certo clima de mistério é constituído para que os sujeitos-jogadores não tenham dúvida do que os esperam ao jogarem esse game. Tais orientações encaminham e preparam as expectativas dos jogadores para os softwares e para as narrativas que os estruturam.

Em todos os números da série existem estruturas narrativas para o governo dos outros, interpelando e influenciando o jogador. Suas histórias apresentam artefatos mágicos a serem resgatados pelos jogadores por intermédio de Lara. Sinteticamente, é uma das estruturas que dá força de conjunto à série *Tomb Raider*. Mas cada jogo tem sua própria história, dando-lhes, igualmente, conjuntos históricos específicos, que funcionam como formas de saber muito particulares: em cada jogo da série o jogador é levado a compreender como cada narrativa tem a sua própria elaboração, devendo incorporar saberes táticos, mitológicos, históricos e geográficos para continuar jogando e assimilando as estratégias de aparecimento súbito.

Assim, os jogadores sabem que algo súbito aparecerá. Eles não sabem quando. Temos aí duas facetas que se completam para uma eficiente economia de governo do jogador. Por um lado, esses, para ficarem cada vez mais atentos aos jogos, devem saber que a qualquer momento uma ação ou uma situação súbita pode ocorrer. Por outro lado, mesmo sabendo que algo súbito poderá aparecer, eles não sabem, pelo menos antecipadamente, quando isso ocorrerá. Com a articulação dessas duas facetas, fica difícil os jogadores se desconectarem das seqüências dos jogos. Se assim o fizerem, descobrem rapidamente que não obterão sucesso.

Porém, os sujeitos-jogadores elaboram formas específicas para se autogovernarem. O governo de si, especialmente pautado em técnicas encontradas nos softwares, é constituído por complexos e heterogêneos mecanismos de narração das histórias para si mesmo e, em alguns casos, para outros. Ao construírem para si mesmos narrativas específicas, os jogadores reinventam as

narrativas dos jogos e reinventam-se como jogadores, criando rastros de experiências – se entendermos experiência como as correlações, em dada “cultura, entre campos de saber, tipos de normatividade e formas de subjetividade” (FOUCAULT, 1998, p. 10) – como se fossem lembranças de tais narrativas.

OS JOGADORES COMO PERSONAGENS: NARRAR-SE

Nas seções anteriores, deu-se mais centralidade ao ato de analisar as táticas que organizam as técnicas de dominação para o governo dos outros. Nesta seção, enfatizam-se as táticas que organizam as técnicas de si para o autogoverno dos sujeitos-jogadores, não perdendo o foco de que ambas (técnicas de dominação e de si) estão altamente imbricadas entre elas nos processos de governo (FOUCAULT, 1995). Analisam-se as técnicas de si empregadas no movimento de autotransformação dos sujeitos-jogadores em sujeitos-personagens que tecem suas próprias narrativas, narrando-se como personagens.

Nos processos de narração, a construção e a transformação dos sujeitos-jogadores dependerão, então, “da participação [desses] em redes de comunicação onde se produzem, se interpelam e se medeiam histórias” (LARROSA, 1994, p. 70). No caso dos jogos eletrônicos, as histórias narradas nesses jogos e as narrativas dos jogos elaboradas pelos jogadores. Aqui, a atenção está voltada para os mecanismos encontrados nos jogos que favoreçam a construção das narrativas por parte dos jogadores. Mas também se levam em conta as redes de comunicação constituídas pelas comunidades de jogadores-leitores de revistas e aquelas com base em fóruns de discussões pela Internet.

No quadro das táticas que organizam as técnicas de si não se encontra nenhuma tentativa de explicação real ou imaginária da maioria das ações e situações vivenciadas durante o desenrolar dos jogos, nas quais os jogadores estão no “comando”. Isso ficaria por conta dos próprios jogadores, dependendo de seus interesses em ter explicações para tais situações. Assim sendo, as narrativas constituídas pelos jogadores devem explicar para eles mesmos, de uma forma ou de outra, esses aparecimentos súbitos, fazendo com que construam, dentre outras coisas, processos de transformação para se tornarem tipos específicos de personagens dos jogos.

Com esses processos em foco, é possível indicar a primeira das táticas desse bloco orientada para a articulação de técnicas de si. Argumenta-se que o

principal mecanismo para que os jogadores produzam suas próprias narrativas dos jogos ocorra por meio das possibilidades oferecidas pelos jogos para que eles possam sentir-se personagens principais dos jogos. Tornar-se uma personagem central é construir as narrativas dos jogos com os quais se está jogando, dando sentidos próprios às ações e situações pelas quais os jogadores passam, tendo um certo controle do ritmo, da velocidade e dos objetivos a serem cumpridos. Essa é uma das táticas para o funcionamento da estratégia de aparecimento súbito para o governo de si. Dessa maneira, os jogadores constroem suas narrativas e narram-se como sujeitos-personagens “transformados” ao passarem por determinada ação ou situação, pois corporificam as sensações de incerteza, dúvida e suspense supostamente experimentados pelas personagens.

As fantasias narradas nos jogos não são simplesmente compreendidas pelos jogadores. Elas são vividas e significadas em processos narrativos que transformam jogadores em personagens. “É inserindo-se” nas narrativas, compreendendo o seu funcionamento e o funcionamento da personagem com a qual se está jogando, integrando-se nas “práticas de descrição e redescricao de si mesma, que a pessoa se constitui e transforma sua subjetividade” (LARROSA, 1994, p. 68), fazendo-se sujeito-jogador-narrador de determinado tipo.

Entretanto, tal procedimento tático, para ser eficaz, deve ser constituído por e relacionado com vários outros. A estratégia de aparecimento súbito é fomentada na tensão entre o passado e o futuro; entre o concreto e o abstrato; entre a crença e a descrença. Tais tensões, somadas aos mecanismos de transformação dos sujeitos-jogadores, quebram com a linearidade das narrativas dos jogos. Como o tempo das histórias é o tempo de suas narrativas (LÓPEZ, 2001), cada jogador dá à sua própria narrativa uma seqüência, um ritmo e um desenvolvimento, podendo assim continuar a jogar os games da maneira mais eficiente possível.

Para ocorrer a quebra dos processos lineares das narrativas propostas nos jogos, essa estratégia não atua no passado ou no futuro, mas sim no presente, naquele momento exato do ato de jogar. Ela age e apenas pode ser entendida como uma estratégia de lógica súbita somente naqueles instantes de sua atuação. Os acontecimentos súbitos são coisas do presente, no momento mesmo em que os vemos atuar. Em alguns casos, procura-se, para o acontecimento súbito, uma causa no passado ou uma conseqüência para o futuro, como ocorre nas passagens de

fase, nas quais histórias passadas ou projeções para o futuro são narradas nos softwares. Mas tanto uma coisa como outra são situações que já fugiram do súbito, pois as causas só podem ser explicações de acontecimentos vividos ou que antecipadamente precisaram ser explicados. Nessas situações, o súbito pouco age ou não mais atua na articulação das técnicas de si, pois os jogadores constroem suas narrativas com base nas ações e situações vividas. Ao passar novamente por uma situação, os jogadores podem reconstruir suas narrativas, mas elas não serão baseadas mais no aparecimento súbito.

Contudo, ao saber o que ocorrerá à frente, em relação a uma ação ou situação, o jogador poderá ter mais domínio de suas atitudes em resposta ao que será proposto. Nessas situações, não é mais o súbito que controla o jogador. Ao antecipar o aparecimento súbito, ele tem condições de controlá-lo e resistir à lógica narrativa do jogo, constituindo mais ainda o ritmo de sua narrativa. Nesses momentos, em especial, por conhecer as estratégias de poder presentes nos jogos, os jogadores passam a exercitá-las com mais desenvoltura, tornando-se ainda mais senhores de si e condutores dos jogos.

Uma segunda tática, diretamente relacionada com a transformação dos jogadores em personagens, é aquela que abala e coloca sob suspeita as separações entre as personagens e os cenários que as rodeiam. Em cenários muito amplos, a dificuldade de localização das personagens é uma tática que constitui e promove o súbito. Muitas ações e situações construídas com base em mecanismos gráficos utilizados para constituir os cenários e as personagens também tiram a linearidade das narrativas próprias dos jogos e favorecem as mais diversas narrativas por parte dos jogadores.

Nesses casos, como, em um primeiro momento, não sabem onde exatamente estão ou têm dificuldade de organizar como serão suas próximas ações, comumente os jogadores fazem excursões exploratórias para assimilar as alternativas possíveis. Quando essas explorações se realizam, surgem inimigos diversos (macacos babuínos, tigres de bengala, cobras naja ou cascavel, etc.) e os mais variados obstáculos físicos (pisos escorregadios ou quebradiços, pedras que rolam para cima da personagem, etc.). Em tais ações e situações, sempre há o acompanhamento de um som que pretende fortalecer a surpresa do aparecimento súbito, que se encaixa perfeitamente no cenário com o qual é apresentado. O aparecimento de outras personagens, de obstáculos físicos sem explicação prévia e

de sons impactantes – inclusive cruzando os diversos tipos de ataque de um dos inimigos com a falta de alternativa de escapatória da personagem principal por causa de uma delimitação espacial – afeta as narrativas, tendo efeitos sobre a conduta dos sujeitos-jogadores-personagens.

Quer-se criar, com tudo isso, certa confusão espacial dos jogadores. Assim, os jogadores são obrigados e obrigam-se a controlar cada vez mais seus próprios ritmos, pois podem ter dificuldades, em determinados instantes, para darem respostas eficientes às demandas dos jogos. Nesses momentos, mesmo tendo uma boa noção do que pode acontecer, novamente os sujeitos-jogadores-narradores não sabem quando ocorrerá e de que forma ocorrerá antes de ocorrer. Com isso, o paradoxo entre ter o conhecimento de que ocorrerá, mas não saber previamente o momento e o modo como ocorrerá continua capturando por meio de técnicas de si. É nesse universo súbito que os jogadores preparam-se para continuar suas narrativas, jogando e contando com que, a qualquer momento, algo ao mesmo tempo previsível e sem explicação prévia possa ocorrer.

Outra tática a compor as estratégias de aparecimento súbito para o governo de si relaciona-se com o discurso formulado na tensão entre a crença e a descrença. Tratar o aparecimento como algo fidedigno ou não é uma questão pouco produtiva. O objetivo dessa tática é caracterizar determinadas ações e situações como circunstâncias que promovem o súbito, mas não as problematizar no campo do real ou do possível. Mais especificamente, são táticas pautadas em assuntos misteriosos, inexplicáveis ou inadmissíveis, alterando ou não fazendo parte de uma situação cotidiana ou corriqueira, no qual o inusitado pode surgir a qualquer momento, treinando, cada vez mais, a forma de olhar dos jogadores, preocupados, dentre outras coisas, em manter Lara ainda em combate para eles continuarem jogando.

A crença e a descrença relacionam-se, igualmente, com táticas de hesitação. A fé em determinado acontecimento ou a total descrença não faz parte de tais estratégias. Captura-se com o exercício do poder, por meio de um conjunto de técnicas, pela hesitação que elas transmitem e pela falta de certeza que carregam para dar uma explicação. A hesitação baseia-se no aparecimento de seres e de circunstâncias de várias procedências, causando a sensação de medo, de dúvida, de indecisão. Estão presentes nessa tática, para a promoção do súbito: o monstro e o estranho; as coisas incríveis, extraordinárias, chocantes, singulares,

inquietantes, insólitas; atos insanos, não racionais, podendo ser obra do diabo ou pacto com o dito; relações com alma penada, uma maldição qualquer, ou obra do acaso. Os objetivos com a estratégia em questão, ao se apoiarem em táticas de hesitação, têm como efeito a manutenção da possibilidade de os jogadores continuarem suas narrativas, dentro da lógica do súbito.

Somado a isso, existem duas outras táticas ligadas à distribuição espacial das ações e situações, nas quais as narrativas dos jogos e as narrativas dos jogadores sobre os jogos são elaboradas. Uma delas, o abono, está relacionada com objetos que a personagem deve pegar. A outra, o labirinto, relaciona-se com a possibilidade de deixar os espaços de locomoção da personagem mais confuso para quem joga.

O abono, como uma tática de captura do sujeitos-jogadores, é muito difundido entre os jogos de ação e aventura. Caracteriza-se pela aquisição, por parte das personagens com as quais os jogadores estão jogando, de apetrechos que facilitam uma boa desenvoltura no jogo. No caso de *Tomb Raider*, encontram-se dois tipos de kits salva-vidas (que, ao serem usados, aumentam a capacidade de vida de Lara), sinalizadores de luz (muito úteis em ambientes escuros), picaretas e pés-de-cabra (necessários para quebrar paredes e muros ou arrombar portas) e vários tipos de arma e de munição.

Desde o início do jogo, os jogadores entendem que poderão desenvolver suas narrativas de maneira mais acelerada ou mais lenta. De um lado, querendo “zerar” o jogo o mais rápido possível, deverão dar pouca atenção aos detalhes que apontam onde estão alguns objetos em forma de abono; de outro, para adquirir os apetrechos em forma de abono, eles terão que desenvolver suas narrativas de maneira mais lenta, pois precisarão explorar os diferentes ambientes pelos quais, obrigatoriamente, passarão.

Faz parte também dessas táticas da estratégia narrativa de aparecimento súbito a constituição dos cenários dos jogos em forma de labirintos. Muitos e muitos cenários (quase todos) são elaborados com base em uma tática labiríntica, produzindo caminhos tortuosos e intrincados, que promovem a confusão do jogador. Além disso, diferentes divisões de um mesmo cenário são construídas de forma muito parecidas entre elas. Apresentam, da mesma forma, galerias e túneis que desembocam em um mesmo corredor central, nos quais o jogador, se não estiver muito atento, ficará desorientado.

Em uma perspectiva de governo dos outros e de si, as narrativas dos jogos funcionam como “histórias que contamos uns aos outros e a nós próprios” (ROSE, 2001b, p. 151), procurando convencer os outros ou a nós mesmos da viabilidade de tais narrativas, pois não existem sujeitos-jogadores fora das narrativas dos jogos e não existem diversas narrativas sem os sujeitos-jogadores. Entretanto, esses processos de convencimento, relacionados às narrativas, não se baseiam apenas em relatar as histórias dos jogos por meio do surgimento de várias ações e situações inusitadas ou do domínio dessas. Aspectos táticos, advindos das tecnologias de silício, também funcionam na organização das técnicas de dominação e de si, apoiando ainda mais a ação do aparecimento súbito como uma estratégia narrativa.

O EMPREGO DAS TECNOLOGIAS DE SILÍCIO NAS ESTRATÉGIAS DE APARECIMENTO SÚBITO

Nas seções anteriores, descreveu-se e analisou-se as fases, as subfases, as situações e as ações que compõem os jogos. Nesta seção, aborda-se os jogos mais diagramadamente, centrando atenção nas imagens e nos sons (chamadas aqui de imagens-sons) e em um expediente da programação dos jogos, denominado de Inteligência Artificial (IA). Esses três aspectos são construídos com base em tecnologias de silício. Entende-se, aqui, tais aspectos como procedimentos de poder empregados na estratégia de aparecimento súbito, constituindo o último bloco de táticas para o governo e o autogoverno dos jogadores.

Primeiramente, é importante argumentar a favor da associação entre as imagens e os sons. Ao jogar jogos, ver filmes ou televisão, experimente tirar o som. As configurações das cenas mudam totalmente. Muito do sentido que se quer dar a elas desaparecem retirando-se os sons. As imagens são elaboradas para coadunarem com seus respectivos sons (ou sua falta), e seus sons têm uma união, muitas vezes, perfeita com suas respectivas imagens. Eles são vivenciados indistintamente e devem ser analisados da mesma maneira: como imagens-sons.

De um lado, cada imagem-som pode ser analisada separadamente, como se tivesse vida própria: cada cena é cuidadosamente planejada e montada, levando a bom termo a caracterização de determinado cenário. De outro, as imagens-sons igualmente podem ser analisadas em conjunto, formando diferentes ações e situações, dando vida ao jogo como um todo: para produzir uma narrativa

contínua e convincente, as imagens, acompanhadas dos respectivos sons, estão em constante espera de outras imagens-sons. Estarão “ali só por um momento, ocupando o tempo” (SARLO, 1997, p. 53), enquanto não forem sucedidas pelas subseqüentes.

As narrativas e as estéticas desenvolvidas no transcorrer dos jogos evitam que cada cena, com suas imagens e sons, fechem-se nela mesma e, paralelamente, também faz com que as cenas adquiram sentidos próprios. Esse movimento entre as narrativas e as estéticas – que, ao mesmo tempo, dá vida a cada conjunto de imagens-sons, mas também une cada conjunto, formando um todo narrativo – deve ser assimilado por aqueles que, de uma maneira ou de outra, participam dos jogos.

Para facilitar a assimilação dos envolvidos, as táticas de base silfíca têm estruturas bem moldadas, que vão se repetindo durante o desenrolar dos jogos, em uma espécie de repetição seriada, compondo uma grande economia nos jogos e dos jogos. “Deleitar-se com a repetição de estruturas conhecidas é prazeroso e tranquilizador” (SARLO, 1997, p. 63) para todos os envolvidos. Com isso, os games são produzidos com muitas informações indiferenciadas para facilitar o trabalho dos produtores e o entendimento dos jogadores. Dessa maneira, tanto os elaboradores como os usuários, de diferentes maneiras, são chamados a participar do jogo e serem sujeitos de um certo tipo.

Contudo, com essa grande quantidade de informações indiferenciadas, as narrativas podem se tornar cansativas e desmotivantes para os jogadores. O processo de elaboração de um jogo, em uma indústria competitiva como a do entretenimento, é altamente complexo e caro para seus produtores cometerem erros nas configurações estéticas e nas narrativas. O projeto para fazer um jogo denso como *Tomb Raider* é detalhadamente elaborado. Seus produtores não desconhecem que se ele ficar muito repetitivo não venderá, mas também não poderão criar ou basear-se em um artifício tecnológico diferente para cada uma das ações e situações, pois não há tempo e nem orçamento para tal. Além disso, se elaborarem uma grande variedade de artifícios, podem deixar os jogos tão complicados que poucos saberão jogar ou terão habilidade para um bom desempenho. O que se faz é montar estruturas nas quais ações e situações possam ser repetidas, empregando imagens-sons, juntamente com outras táticas e técnicas, para torná-los mais interessantes, propiciando as mais diversas narrativas.

Nesse caso, as estratégias de aparecimento súbito são empregadas para articular as possibilidades econômicas, de tempo e de captura dos jogadores, tudo isso pautado na melhor organização narrativa possível das imagens-sons. É o súbito que não deixa a repetição ficar cansativa para quem está jogando. As estruturas das imagens-sons, das ações, das situações, das variações visuais e dos ritmos, mesmo sendo muito repetitivas, participarão da promoção do súbito. Essa variação ocorre com o uso de dois tipos de imagens-sons: as de preenchimento e as icônicas.

As imagens-sons de preenchimento são aquelas usadas para fazer o jogo prosseguir e ter volume. Na maior parte das vezes, não são empregadas em situações que apresentem grandes dificuldades a serem cumpridas, nem “perigo à integridade” de Lara. Por isso mesmo, compõem a maior parte das cenas e dos cenários dos games. As icônicas, por sua vez, são imagens-sons que fortalecem o súbito, trazendo o inesperado, o marcante, o inusitado. São em número bem menor, mas têm uma função capital no desenvolvimento dos jogos ao colocar em risco a heroína e em suspense os jogadores, tendo como veículo para isso a possibilidade de afetar a segurança de Lara.

Os jogos têm um grande número de imagens-sons de preenchimento e um número bem menor de imagens-sons icônicas. As de preenchimento existem para ocupar o espaço-tempo entre as icônicas. Os games não podem ser construídos apenas com as icônicas, pois precisam de variação visual e de ritmo. Essas imagens-sons, para terem o impacto necessário e esperado nos processos de governo, precisam estar mergulhadas em um mar de imagens-sons de preenchimento, flutuando à espera do momento de “entrar em cena” e reforçar uma de suas funções: capturar os jogadores. As imagens-sons de preenchimento servem para a pavimentação do longo caminho das narrativas, no qual as icônicas possam entrar e agir, serviços que são das estratégias do aparecimento súbito.

Por último, na constituição da estratégia de aparecimento súbito – como mais um mecanismo de governo presente nos jogos, empregando para isso aspectos das tecnologias de silício – é possível encontrar outro expediente técnico e tecnológico (literalmente em seus dois sentidos: no de governo e no digital), denominado “inteligência artificial” (IA). Nos jogos eletrônicos, a IA vem sendo empregada para dar respostas diferenciadas a quem joga. Baseados na lógica do feedback, a máquina e o jogo guardam as respostas dos jogadores e começam a

dificultar aquelas mais comumente repetidas. A série *Tomb Raider* apresenta situações que requerem dos jogadores habilidades treináveis (motoras, musculares, visuais, cognitivas) com grande nível de exigência. Nessas situações, é muito comum a personagem Lara Croft morrer até que os jogadores acertem um caminho, uma velocidade e uma tática adequados para superar os problemas proporcionados nas narrativas. No caso da morte da heroína, os jogadores podem reiniciar do mesmo ponto no qual os jogos tinham sido salvos antes do *game over*.

À medida que as respostas dos jogadores vão sendo repetidas, os jogos começam a guardá-las e passam a dificultá-las, especialmente em *Tomb Raider V*, *VI* e *VII*. É como se a máquina e os jogos comessem a identificar como os jogadores estão planejando suas ações em resposta às situações propostas nos softwares. Conseqüentemente, estes modificam as suas próprias respostas, de modo sutil, deixando-as mais difíceis. Isso os faz mais misteriosos, proporcionando respostas inesperadas para quem está jogando, tornando-os mais eficientes na captura e administração dos jogadores. Esses games apresentam “inteligência artificial espetacular”, pois “os inimigos estão mais espertos do que nunca e não lhe darão trégua. Portanto, todo cuidado é pouco na hora de enfrentar múmias, escaravelhos e cães furiosos”.⁴

As estratégias de aparecimento súbito, com suas táticas e as técnicas a elas relacionadas, fazem parte de um conjunto de estratégias de governo que desempenha várias funções na relação entre os jogos e os jogadores-consumidores. As relações entre os jogos-máquina e nós, seres humanos, são complexas e diversificadas. Quando jogamos, olhamos o vídeo; manuseamos o teclado, o mouse, o joystick. Montamos, por meio desses periféricos, nossas interfaces com os jogos-máquina.

Porém, apenas essas interfaces não explicariam nossas conexões com eles. As conexões, por sua vez, englobam e vão muito além das interfaces, compondo-se por diversas estratégias, como: as campanhas publicitárias e os espaços que ocupam nas diversas mídias; as gramáticas dos paratextos; a qualidade de suas imagens e seus sons; as narrativas de fácil entendimento e bem desenvolvidas, com base em saberes mitológicos, históricos, geográficos; as personagens com papéis claramente definidos; as técnicas da inteligência artificial.

⁴ Caixa de *Tomb Raider V*.

Todos esses pontos, juntos, materializam os jogos não só como objetos concretos, físicos e visíveis, nem apenas compostos por sons, imagens e tecnologias da informática. Eles constituem uma política interessada em formar tipos específicos de sujeitos – os sujeitos-jogadores – em um constante movimento de tensão entre as técnicas de dominação e as técnicas de si.

Entretanto, essas políticas de governo, como qualquer outra política, não dão conta de tudo. De um lado, quanto mais dominamos o desenvolvimento do jogo, suas estratégias e narrativas, mais somos governados e autogovernamos. De outro, quanto mais dominamos essas mesmas coisas, mais o ato de jogar o jogo é de responsabilidade de quem o joga. Resistimos assim a formas de governo e de autogoverno, mesmo que ao resistir possamos estar inventando outras formas.

Finalmente, as diversas maneiras de relatar histórias, tanto por parte dos jogos (pelos softwares) como por parte dos sujeitos-jogadores (por intermédio das posições transformadas que passam a ocupar como sujeitos-jogadores-personagens), são interpretadas como os conjuntos daqueles discursos que assumem formatos de táticas e técnicas, propondo regras de conduta para a constituição de um sujeito-jogador (cf. FOUCAULT, 1998). Discursos vistos como aquelas narrativas dos jogos elaboradas para ser reconhecidas pelos jogadores. Discursos usados para colocar os jogadores e para que eles se coloquem no lugar da personagem central. Discursos com base nas tecnologias de silício empregadas nas construções dos jogos, fazendo com que as suas cenas possam ser mais “fascinantes”. Discursos constituídos pelos jogadores, ressignificando cada jogo de maneira própria e pessoal, mostrando que interpretam e desenvolvem cada game de forma única e heterogênea. Levados ao extremo, esses discursos nos fazem entender que existem tantos jogos sob um mesmo título como o número de jogadores que os jogam.

REFERÊNCIAS

CORAZZA, Sandra M. *O que quer um currículo?* Petrópolis: Vozes, 2001.

FOUCAULT, Michel. O sujeito e o poder. In: DREYFUS, D.; RABINOW, P. (Org.). *Michel Foucault: uma trajetória filosófica*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

_____. *História da sexualidade II: o uso dos prazeres*. Rio de Janeiro: Graal, 1998.

GORE, Jeniffer. Disciplining bodies: on the continuity of power relations in pedagogy. In: POPKEWITZ; BRENNAN (Ed.). *Foucault's challenge*. New York: Teachers College Press, 1998.

LARROSA, Jorge. Tecnologias do eu e educação. In: SILVA, T. T. (Org.). *O sujeito da educação*. Petrópolis: Vozes, 1994.

LÓPEZ, Aléxis. Ser ou não ser triqui: entre o narrativo e o político. In: LARROSA; SKLIAR (Org.). *Habitantes de Babel*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

ROSE, Nikolas. Como fazer a história do eu. *Educação & Realidade*, v. 26, n. 1, p. 33-57, jan./jul. 2001a.

_____. Inventando nossos eus. In: SILVA, T. T. (Org.). *Nunca fomos humanos*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001b.

SANTOS, Luís H. *Biopolíticas de HIV/AIDS: uma análise dos anúncios televisivos das campanhas oficiais de prevenção (1986-2000)*. Porto Alegre, 2002. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação da UFRGS. 2002.

SARLO, Beatriz. *Cenas da vida pós-moderna*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.