**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LETRAS MODERNAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
ESTUDOS LINGÜÍSTICOS E LITERÁRIOS EM INGLÊS**

LUIZ HENRIQUE MAGNANI XAVIER DE LIMA

Isto não é só um jogo: videogames e construção de sentidos

**São Paulo
2014**

**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LETRAS MODERNAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
ESTUDOS LINGÜÍSTICOS E LITERÁRIOS EM INGLÊS**

Isto não é só um jogo: videogames e construção de sentidos

Luiz Henrique Magnani Xavier de Lima

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês do Departamento de Letras Modernas da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Doutor em Letras

Orientador: Prof. Dr. Lynn Mario Trindade Menezes de Souza

**São Paulo
2014**

DEDICATÓRIA

**Ao meu mestre e filho Artur,
pelo tanto que já me fez
aprender nesse pouco tempo.**

AGRADECIMENTOS

à FAPESP, que financiou parte deste projeto por meio do processo de número 2010/07050-5;

aos colegas e amigos do portal Furacao.com e aos mantenedores do fórum Furacão.com, por deixarem em aberto o espaço para o processo investigativo proposto;

aos participantes da comunidade do fórum Furacao.com em geral e, em especial, aos quatro colegas que se disponibilizaram prontamente em colaborar com a coleta de dados, pelas trocas e pelo convívio on-line e contínuo no espaço do fórum;

ao Prof. Dr. Lynn Mario Trindade Menezes de Souza, pela generosidade em compartilhar seu saber e por proporcionar um processo de orientação transformador;

à Profa. Dra. Diana Brydon, pelo acolhimento e pelas vivências e trocas proporcionadas na Universidade de Manitoba e em Winnipeg;

à Profa. Dra. Denise B. Braga, que propiciou e direcionou os primeiros passos de minha trajetória acadêmica;

ao Prof. Dr. Marcelo E. Buzato, pela valiosas contribuições a este trabalho, fruto de sua constante disponibilidade para o diálogo acadêmico;

à minha esposa Caroline, por acreditar em mim e permanecer nessa montanha russa ao meu lado, com sua alegria e seu companheirismo;

à minha mãe Graça, pela prontidão em me acolher e me ajudar em tudo que eu sentisse ser necessário;

ao tio Ivo, pela revisão deste trabalho;

ao tio José Guilherme, pela leitura crítica e revisão da introdução da tese, bem como pelas orientações pessoais e acadêmicas dadas no período;

aos familiares que me acompanharam nesse percurso – tios, irmãos, pai, avós – e aos amigos que colaboraram, cada qual ao seu modo, para minha formação e meu equilíbrio;

ao amigo Rodrigo Cardoso, pela contínua companhia, hospitalidade, troca intelectual e suporte emocional no período;

às amigas Samara Marreiro e Juliana Martinez pela fundamental ajuda com as traduções realizadas no trabalho;

à Tatiana B. Olic, pela imprescindível ajuda em me manter em equilíbrio e harmonia;

à Ana Prada, pelo apoio na reta final da confecção deste trabalho;

aos prestativos funcionários do Departamento de Letras Modernas da Faculdade de Filosofia Letras e Ciências Humanas da USP, sempre disponíveis em auxiliar em questões relacionadas a meu processo de doutoramento na universidade.

RESUMO

O trabalho propõe uma análise de relações possíveis entre videogames e construção de sentidos, buscando discutir diferentes abordagens e perspectivas teóricas que possam contribuir no entendimento do videogame enquanto objeto de estudo acadêmico. Indo além de uma perspectiva que possa restringi-lo a um exemplar contemporâneo de uma noção mais abstrata de jogo, abordo-o enquanto um objeto epistêmico (KNORR CETINA 2001) participante de constelações de saberes (SANTOS ET AL 2005) que podem entrar em conflito entre si. Isso, em uma sociedade em que a primazia do prestígio de práticas e conhecimentos científicos é marcante. Para tanto, busco enfatizar mais especificamente ao menos duas outras dimensões do videogame: sua materialidade enquanto mídia contemporânea e sua potencialidade, enquanto artefato cultural, em gerar efeitos sociais e discursivos específicos. Dentro disso, pontuo elementos que ajudam a problematizar como a especificidade técnica, cultural e de linguagem presente no que se entende atualmente como videogame pode dar formas a saberes e sentidos construídos na contingência do uso de tal artefato por seus jogadores. Essa questão mais ampla se efetivou em estudos exploratórios por meio de duas formas de análise: a observação de registros escritos em um fórum de fãs de futebol a respeito, basicamente, de um simulador do esporte (o *Football Manager*); entrevistas com quatro participantes desse fórum que tinham ou tiveram no uso do videogame em questão uma prática corrente. Isso, tendo como norte, principalmente, os seguintes pontos: i) de que modo a experiência situada e específica com o videogame pode se tornar pública ou manifesta em outros contextos; ii) que relações o jogador pode perceber, defender ou estabelecer contrapondo saberes e sentidos surgidos de uma interação com o videogame com saberes mais canônicos e esperados em contextos públicos e comunitários do qual participa iii) qual a função ou efeito essas experiências com videogames – quando compartilhadas em situações concretas, socialmente inseridas, mas que não a de sua prática – podem vir a exercer em comunidades mais amplas (ou seja, que envolvam sujeitos que não são jogadores de videogame). Tais estudos indicam que o videogame é percebido e utilizado por seus jogadores como um espaço diferenciado do futebol profissional, que seu uso enquanto fonte de saber na comunidade analisada é concreto embora não seja consensualmente validado e que essa falta de consenso não o impede de ser uma forma de conhecimento defendida e utilizada por diversos membros do grupo, influenciando as opiniões e perspectivas em debate no espaço em questão. Assim, deve-se considerar que videogames podem ter papel na construção das realidades que envolvem o sujeito, o que não resulta em confusão entre a prática de interagir com videogames e a prática social em outros contextos.

PALAVRAS CHAVE

videogames, construção de sentidos, objeto epistêmico, novas mídias

ABSTRACT

The aim of this research is to analyze potential connections between videogames and meaning-making through the discussion of different approaches and theoretical perspectives that might contribute to the understanding of the videogame as an object of academic study. Rather than considering a perspective that restricts the videogame as a contemporary sample of a more abstract notion of a game, I approach it as an epistemic object (KNORR CETINA 2001) participant of constellations of knowledge (SANTOS ET AL 2005) that may conflict with each other; especially in a society where the primacy of scientific practices and knowledge is remarkable. Therefore, I emphasize two dimensions of the videogame: its materiality as contemporary media and its potentiality as a cultural artifact that generates specific social and discursive effects. Within this framework, I point out elements that help to problematize how the specificity of technical, cultural, and linguistic issues regarding the current understanding of videogames can frame knowledges and meanings constructed in the contingency of interaction among players. Exploratory studies were carried out on two forms of analysis: the observation of written records in a forum of football fans – mainly regarding a simulator called Football Manager; and interviews with four participants of this forum who used the simulator in a common practice. This research focused mainly on the following points: i) how the situated and specific experience with the videogame can be transformed and presented as a public or manifest knowledge in other contexts; ii) what kind of links a player may recognize, stand up for, or establish among knowledges and meanings when interacting with the videogame, and on the other hand, with those knowledges understood as canonical or expected in this second context; iii) what role (or effect) these experiences play when they are shared in socially embedded concrete situations by people who are not videogame players. The research results showed that: although players and non-players participants of this community share a common sense of separation between experiences from the professional football world and the interaction with Football Manager, and also the practice with the simulator is not consensual, regarding it as a valid source of knowledge, it does not exclude this experience as a form of knowledge held and used by different group members, which influenced opinions and perspectives under discussion in the forum. As a result, it must be considered that videogames play a significant role in the construction of realities that surround players. However, this construction does not represent confusion to the players' perception between the practice of interacting with videogames and the different social practices in other contexts.

KEYWORDS

videogames, meaning-making, epistemic object, new media

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
CAPÍTULO I – O VIDEOGAME EM ESTUDO	21
<i>Videogames na academia</i>	27
<i>Uma sociedade de práticas e objetos científicos</i>	33
<i>Videogames enquanto objetos também epistêmicos</i>	39
<i>O 'jogo' no videogame</i>	44
<i>E o tal gameplay?</i>	53
CAPÍTULO II – A MÍDIA VIDEOGAME	58
<i>Video + game: uma conta inexata?</i>	59
<i>O prototípico e o recorrente nas mídias</i>	66
<i>Videogame em um contexto de novas mídias</i>	71
<i>O digital em jogo</i>	81
<i>Narrativas transmidiáticas e videogames</i>	92
CAPÍTULO III - A INFLUÊNCIA SOCIAL DE VIDEOGAMES EM DEBATE.....	95
<i>Relacionando-se em uma 'cultura da simulação'</i>	98
<i>Construindo sentidos em uma constelação de saberes</i>	102
<i>Identidades, discursos e sentidos nos videogames</i>	113
<i>Reflexões em torno da ideia de letramento</i>	119
<i>Alguns diálogos entre letramento e videogames</i>	125
CAPÍTULO IV – CONTEXTO DE PRODUÇÃO E INVESTIGAÇÃO DOS DADOS E ANÁLISES PRELIMINARES	140
<i>Sobre a comunidade</i>	142
<i>Sobre o videogame</i>	149
<i>Os primeiros passos do treinador atleticano</i>	152
<i>Registros observados no Fórum Furacao.com</i>	164

CAPÍTULO V - CONSTRUINDO SENTIDOS COM VIDEOGAMES	169
<i>Protagonizando vitórias no futebol</i>	171
<i>Narrativas sobre o FM organizando experiências</i>	185
<i>Parâmetros e algoritmos direcionando debates</i>	193
<i>Linguagem do FM hibridizando dizeres</i>	201
 CAPÍTULO VI – O FUTEBOL PROFISSIONAL E O VIDEOGAME DE	
SIMULAÇÃO	210
<i>Até no FM / nem no FM</i>	221
<i>Videogames - uma 'realidade' facilitada</i>	230
 CAPÍTULO VII - O SUJEITO EM SEU JOGO	241
<i>A realidade nos caminhos do videogame</i>	242
<i>A realidade do objeto epistêmico</i>	259
 CONSIDERAÇÕES FINAIS	281
 REFERÊNCIAS	293
 APÊNDICES	300

INTRODUÇÃO – SITUANDO A PESQUISA E A LOCALIDADE DO INVESTIGADOR

O presente trabalho é fruto, antes de tudo, de um contínuo interesse a respeito de videogames no decorrer de uma trajetória de pesquisas iniciada em 2003. Nesse ano, ainda cursando a graduação do curso de Letras da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), chamaram-me particular atenção as reflexões propiciadas por uma disciplina ministrada pela Profa. Dra. Denise Bértoli Braga. Em tal contexto, as discussões e leituras circulavam em torno de como noções de letramento, construção de sentidos e possibilidades expressivas de variadas linguagens se relacionavam ao emergente meio digital.

Em uma das aulas, centrada na disposição hipertextual e multimodal de páginas de internet, minha curiosidade foi particularmente despertada diante de um ponto em específico. Tratava-se da similaridade gráfica e espacial que a formatação e a disposição espacial das páginas ali em debate pareciam possuir em relação a menus presentes em telas iniciais de alguns videogames – que, naquele contexto, vinham à minha mente. Algo que não seria raro encontrar a partir de consoles de 8-bit de processamento (como o NES – ou Nintendinho – e o *Master System*), ao menos, disseminados a partir da década de 1980.

Essa inquietação levou-me a consultar a professora, ao fim da aula, a respeito das possíveis relações entre os videogames e as discussões ali apresentadas sobre letramento e meio digital. Após conversas e leituras decorrentes daquele primeiro contato, tal interesse resultou em um trabalho de iniciação científica a respeito do assunto, orientado pela própria Profa. Dra. Braga. Ao adentrar, então institucionalmente, no universo da investigação científica, os questionamentos a respeito desse objeto de estudo pareciam se multiplicar em muito pouco tempo.

Uma primeira pesquisa foi desenvolvida, centrada em possibilidades de o uso de videogames favorecer o letramento em outras práticas com o meio digital. Dentro desse processo, uma entrevistada, dialogando comigo a respeito do simulador *The Sims*¹ - meu objeto particular de

¹ Videogame cuja primeira versão foi produzida no ano 2000 e que se propõe a ser um “simulador do cotidiano”, no qual o jogador pode e deve controlar a vida de diversas famílias em suas atividades rotineiras.

pesquisa de então, fez emergir um segundo e novo questionamento.

A jogadora, então estudante de um curso de Letras em São Paulo (SP), buscava explicar o modo como ela entendia a própria participação na construção da partida em andamento. Dentro disso, alinhou-se ao discurso propagado oficialmente – em que o jogador operaria similarmente a um deus naquelas interações – mas com uma ressalta: tratava-se de 'uma espécie de deus capitalista'.

Para sustentar essa particularidade percebida, que expressamente lhe causava desconforto, ressaltava algumas relações propostas pelo software com a qual o jogador havia de lidar. Dentre as quais, ressaltava o dinheiro como a principal variável do videogame - da qual a harmonia familiar seria necessariamente dependente. Também pontuava que o *The Sims* induzia o jogador a consumir objetos para a casa a fim de que os personagens simulados vivessem bem, entre outros aspectos salientados.

A relação da jogadora com o videogame apresentou-se, nesse sentido, politicamente intranquila: falando a partir de outro local, a graduanda – crítica ao capitalismo e naquele momento engajada não só no movimento estudantil como em outras formas de participação política na sociedade – destacava expressamente aquilo com que não conseguia compactuar nas relações estruturadas de antemão no software e não negociáveis em termos técnicos.

Particularmente instigado com aspectos do *The Sims* como os então ressaltados pela jogadora, busquei, na sequência, elaborar um segundo novo projeto de pesquisa. Nesse, a preocupação central girava em torno da possibilidade de interagir com videogames de modo a favorecer a criticidade de reflexão social. Nesse segundo estudo de iniciação científica, a proposta central consistia em explorar o próprio *The Sims* – no papel de pesquisador e jogador - testando seus limites técnicos e a lógica interna de seus mecanismos. No decorrer do processo, ficou bastante perceptível que essa poderia ser uma interessante forma de se notar e colocar em xeque pressupostos ideológicos presentes em videogames.

Como desdobramento a essa discussão, surgiu a hipótese de que as ações de explorar e

discutir esses limites poderiam ser um passo para promover a criticidade - se pensadas em contextos educacionais atentos a essas questões. Diante dessa questão - e ainda bastante interessado em possíveis pontes entre videogames e criticidade - parti para uma dissertação de mestrado, na mesma instituição, que propunha refletir sobre a possibilidade de instigar o jogador a observar criticamente suas próprias crenças e sistema de valores a partir da interação com um videogame. Como objeto de estudo, torna-se destaque, então, a dimensão do videogame enquanto um artefato cultural, cujos contextos de produção e relações externas de poder devem ser levados em consideração. Emerge também outro desafio: como avaliar as complexas posições dos sujeitos diretamente relacionados nessa interação, como, principalmente, os autores e o jogador?

Esse projeto se materializou, principalmente, a partir da investigação de 'jogos sérios'², particularmente aqueles cujas principais reflexões estivessem voltadas para o questionamento do *status quo* ou contivessem propostas de transformação social. Isso, a partir da minha própria posição, novamente de jogador e pesquisador. Tendo, além disso, a grata oportunidade de poder ser acompanhado e orientado pela Profa. Dra. Braga, conforme ocorreu em todas essas etapas acima descritas.

Algumas das principais conclusões ressaltavam o poder e a responsabilidade de quem projeta os videogames, dado que eles se apresentam em uma posição particularmente privilegiada: acatando a metáfora de Frasca (2001), entende-se que esse criador opera como uma espécie de legislador, definindo as regras do universo no qual o jogador estará imerso. Notou-se também que, a partir dessa posição, é possível desenvolver videogames cuja interação proponha reflexão e subversão do *status quo*. Por outro lado, também chamava a atenção a necessidade pendente de se aprofundar na reflexão sobre como videogames operavam discursivamente. Isso, tanto em se tratando do ato da interação, como pensando na experiência do jogador resultante dessa atividade.

Nesse sentido, alguns desafios permaneciam, e tornavam-se mais destacadas outras questões. Tendo como foco minha interação enquanto pesquisador, sentia a ausência do

² Costumam ser agrupados como 'jogos sérios' (em uma tradução para 'serious games') propostas de videogames intencionalmente educativas, políticas, ideológicas, formativas, sociais, entre outros, nas quais, assim, há a pretensão de ir além de uma pauta direcionada apenas ao entretenimento na interação.

entendimento de outras formas e possibilidades de práticas letradas com videogames, desvinculadas de contextos educacionais ou acadêmicos – esse último, aliás, não poderia deixar de ser meu caso. Sem isso, pareciam mais difícil refletir sobre maneiras como sujeitos construiriam sentidos em situações concretas de interação com videogames. Essas inquietações trouxeram novo foco para minha curiosidade. Após a conclusão do mestrado, passou-me a interessar esse processo complexo de construção de sentidos no qual o jogador está enredado. Questão que, por sua vez, foi o principal ponto de partida para o presente trabalho, realizado sob a orientação e com o imprescindível auxílio do Prof. Dr. Lynn Mario Trindade de Souza Menezes, no programa de Pós-Graduação do Departamento de Letras Modernas (DLM) da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas (FFLCH) da Universidade de São Paulo (USP) e com financiamento da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP)³.

Em um âmbito geral, essa trajetória junto ao objeto de estudo em questão trouxe também o contato com diversos outros teóricos interessados em problematizações relacionadas. Nesse sentido, foi possível perceber a existência de uma quantidade de pesquisadores se propondo a estabelecer articulações entre videogames, linguagem e cultura muito maior e mais frutífera do que eu poderia imaginar antes dos primeiros passos dessa trajetória aqui narrados. Dentre essas muitas bibliografias existentes, aquelas com as quais fui tendo maior contato apresentavam-se, já, como abordagens por vezes diferentes e nem sempre conciliáveis a respeito do que era um videogame e de como estudá-lo. A título de ilustração, destaco alguns exemplos de estudos, priorizando autores expressamente utilizados no decorrer desta tese.

Greenfield (1988), em um estudo realizado em um período em que ainda se falava pouco academicamente sobre videogames, interessou-se em questionar, a partir de dados estatísticos e entrevistas, a hipótese de que videogames seriam inerentemente prejudiciais às crianças. Como alternativa a uma manutenção sem embasamento empírico dessa visão, destaca a possibilidade de colocar videogames em investigação. A partir desse ponto de vista, propunha-se a investigar

³ De acordo com o processo de número 2010/07050-5.

“habilidades que são exigidas para os jogos e, consequentemente, devem ser desenvolvidas pelos jogadores” (GREENFIELD, 1988; 86). Isso, além de buscar refletir sobre quais características tornavam os videogames tão atraentes para os jovens de então. Um trabalho de Beavis (1998), mais adiante, pensava videogames no currículo escolar, mais precisamente em relação a aulas de produção escrita. Defendia, a partir disso, que pensar em videogames como texto poderia trazer interessantes resultados e deslocamentos para esse contexto escolar.

Frasca (1999) defendia a criação de uma ciência centrada nos estudos de jogos – Ludologia – em que o videogame seria analisado de modo particular e diferenciado de perspectivas que partam de pressupostos criados para analisar outros objetos. Essa busca respondia mais especificamente ao que o autor percebia como um movimento comum entre especialistas em narrativas interessados em videogames. Essa postura e a subsequente criação do campo científico da Ludologia, aliás, são constantemente lembradas como parte de um conjunto de debates a respeito do objeto de estudo e de modos válidos de abordá-lo, principalmente em relação à presença de narrativas em videogames. Em outro trabalho, o mesmo autor (FRASCA 2001) investigava a possibilidade de o jogador passar por uma transformação social bem como, a partir da inspiração do teatro de Augusto Boal, projetava o uso do videogame como uma possível forma de se protestar ou se expressar diante de situações opressoras de sua realidade.

Wolf (2001), por um viés distinto, procura entender, descrever e refletir sobre aspectos que particularizariam o videogame. Isso, dentro de um olhar que o investigue enquanto uma mídia contemporânea, com interesse especial nas complexas fronteiras que pudessem vir a separar limites e fronteiras do que pode ser entendido a partir desse objeto. Gee (2003) apresentava os videogames enquanto inspiração e modelo de uma forma de ensinar que oferece boas perspectivas de sucesso em sua realização. Concebia, assim, tal artefato como uma sofisticada ferramenta de ensino, capaz de levar seu aprendiz ao entendimento e realização de tarefas complexas e desafiadoras. Alves (2004) mostrava-se preocupada em problematizar reduções e simplificações a respeito da relação entre violência juvenil e videogames com temáticas mais violentas. Sugeriu, além disso, que tais

objetos de estudo pudessem ser explorados em ambientes escolares⁴.

Hoofd (2007), por sua vez, seguia uma direção bastante diferente da dos demais teóricos acima que relacionavam videogames e educação. A autora argumentava, a partir do estudo de alguns jogos alegadamente 'sérios' ou educacionalmente engajados, que a própria estrutura do videogame, particularmente no que se referiria a uma 'busca por instantaneidade', acabaria por reforçar a hegemonia de uma identidade específica de indivíduo – masculinista, militarista – que valorizaria a velocidade como qualidade a ser obtida ou mantida. Além disso, entendia que, em termos de conteúdos, alguns desses videogames com intuito de transformação social reiteravam visões ocidentais sobre comunidades subalternas e simplificava problemas locais complexos.

Tais exemplos, apesar de não muito extensivos, já permitem observar em que ambiente de multiplicidade, abundância e dissenso o videogame passa a se encontrar no meio científico – um nó que acaba sendo colocado também em discussão no presente trabalho.

No cenário nacional, mais estritamente, minha trajetória foi apenas uma entre os tantos caminhos e tantas as práticas já concretizados por um conjunto amplo e diverso de interessados em debates sobre videogames. Mais que a simples presença de pesquisadores acadêmicos interessados no assunto - o que já era algo novo para mim - emergiam e se estabeleciam progressivas validação e institucionalização científica do objeto de estudo.

Não por acaso, surgiram e se fortaleceram encontros científicos locais como o Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação, iniciado na Universidade Estadual da Bahia em 2005 (e que já tem sua décima edição programada para 2014). Nessa mesma década ainda surge, por exemplo, o Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), evento organizado pela Sociedade Brasileira de Computação. Tendo como localidade acadêmica inicial a área da computação, o evento se expandiu de modo a abarcar também discussões relacionadas a outras áreas, como consta no site da edição de 2014:

O Simpósio começou em 2002 com o nome Wjogos, focado principalmente em computação, e desde então vem ocorrendo anualmente, aumentando seu escopo para

⁴ Ver também Alves (2003)

incluir arte, design, cultura e questões da indústria.⁵

Atualmente, inclusive, possui o apoio da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos. Tal entidade, fundada em 2004, teria como principal objetivo o fortalecimento de uma indústria nacional voltada a esse objeto⁶. Encontros e redes internacionais de reconhecida importância por diversos estudiosos do objeto também passaram a ter edições nacionais - algo que ocorreu com o movimento *Games for Change*, conhecido por refletir sobre relações entre videogames e transformação social.

Desdobrou-se, para mim, então, um cenário que já existia em torno dos videogames e que ainda hoje, parece infundável e em contínua expansão e complexificação. Assim como ocorria e ocorre na produção bibliográfica sobre o assunto, os eventos científicos e os encontros entre especialistas não necessariamente se constituem como uma unidade na qual os variados interesses convergem. Cada novo estudo a respeito dos videogames que surge, cada obra que se dissemina e é posta em discussão entre comunidades científicas, trazem uma nova face ou dimensão do objeto em questão. Tais problematizações nunca chegam, por outro lado, a uma resposta definitiva ou uma conceituação incontestável do que seria um videogame. Ao contrário, marcam tal objeto de estudo como necessariamente em debate, dissenso e conflito dentro da própria academia.

Dessa forma, estudar videogames a partir de um viés da linguagem, do letramento e da construção de sentidos, permanece longe de ser uma proposta tranquila. No fim, até mesmo reconhecer essa multiplicidade de disciplinas e áreas com interesse emergente nos videogames diz muito pouco. Embora traga um panorama interessante a partir do qual se percebe melhor a complexidade de tal artefato, um acúmulo de variadas teorias sobre o assunto não necessariamente é capaz de auxiliar, por si só, a pensar no melhor recorte para enfatizar suas possibilidades de construção de sentido.

Um percurso alternativo – o qual procuro desenvolver nesta tese – consiste em pensar nessa complexidade percebida e nesse processo de constante atualização e revisão acadêmica do conceito

⁵ Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2014/>>. Acesso em fevereiro de 2014.

⁶ Informações retiradas do site da associação - <http://www.abragames.org/> - em dezembro de 2013.

de videogame como ponto de partida para pensar as possibilidades de construção de sentidos que potencialmente e expressamente circundam tal objeto. Em tal viés, essa multiplicidade por vezes conflituosa de interesses ao seu redor, em vez de um problema a ser extirpado, figuraria como uma característica inalienável do objeto. Isso incluiria subseqüentes relações de poder das quais a academia não deixa de fazer parte – materializada, por exemplo, nas próprias condições de produção das pesquisas interessadas no videogame.

Do ponto de vista da construção de sentidos, argumento que há relevância em privilegiar essa abertura na definição do objeto. Nesse caso, sua definição se desdobra e se atualiza na convivência com interesses educacionais, nos estudos de mercado que direcionam os próximos projetos a serem desenvolvidos, nos manuais que ensinam como se produz um 'bom jogo', em disputas acadêmicas a respeito de qual aspecto dessa complexidade toda deve ser privilegiado no momento de se encará-lo enquanto objeto de pesquisa. A materialidade do videogame, suas condições de produção, bem como as interpretações possíveis e em pauta a respeito do objeto seriam partes constitutivas suas, as quais deixam marcas no ato de interagir protagonizado pelo jogador em sua prática.

Proponho, ainda, que esse olhar pode se mostrar mais frutífero quando o recorte acadêmico – como o aqui priorizado – está voltado para possibilidades e particularidades interpretativas decorrentes da interação e da experiência com videogames por parte de sujeitos concretamente localizados. Tal alternativa contrasta com ao menos duas formas de redução no modo de perceber tal objeto de estudo aqui evitadas, ambas relacionadas a uma espécie de sinonímia assumida entre os termos 'videogames' e 'jogos'.

A primeira aponta uma noção abstrata de 'jogo' como foco prioritário ou mesmo único de estudos sobre videogames. Ressalto, frente a isso, a incompatibilidade de tal postura com perspectivas interessadas – como a aqui presente – em formas concretas como videogames podem articular interpretações, linguagens, sentidos. A segunda, enfatizando esse vínculo entre ambos os termos, acaba por pressupor que 'jogo' diz respeito a uma forma desimportante de saber. Afastado,

com isso, do que se concebe como verdade ou realidade, o objeto em questão não poderia ter alcance social significativo. Como resposta a esse ponto, busco explorar outras possibilidades de se relacionar videogames e realidade.

Há, assim, no presente trabalho, um esforço em tentar articular possibilidades de pensar o uso do videogame de modo localizado, particular, concreto e dinâmico. Diante dessa perspectiva, proponho análises de usos e práticas letradas não escolares com videogames, a fim, principalmente, de refletir sobre maneiras possíveis de sentidos construídos no ato de jogar exercerem algum papel no cotidiano do jogador.

O título do presente trabalho - "Isto não é só um jogo: videogames e construção de sentidos", nesse sentido, serve de pista para o percurso da tese aqui proposta. Nesse caso, o termo 'Isto', não só pressupõe e antecipa 'videogames', como, antes de tudo pontua, mais do que uma definição, uma indefinição a respeito de tal objeto de estudo. Essa indefinição inicial não deve ser interpretada como ausência ou insuficiência de estudos a respeito dos videogames. Ao contrário, é justamente a grande quantidade e diversidade de pesquisas, abordagens, áreas, discursos e pontos de vista a respeito desse objeto o elemento que dificultaria precisá-lo em poucas palavras ou conceituações sintéticas.

Se "Isto" não se reduz a ser apenas um jogo, conforme defendo no primeiro capítulo, cabe o debate do que mais ele pode ser, que diferença isso faz e se essa discriminação é academicamente relevante. Como alternativa, portanto, ao estabelecimento dessa sinonímia, proponho outro exercício: entender o 'videogame' como um 'objeto epistêmico' em constante construção. Dentro disso, a própria associação entre 'videogame' e 'jogo' realizada na academia a partir de teóricos que definem o que é ou não 'jogo' se configura como parte do processo de construção do videogame.

Como complemento a essa argumentação, proponho, nos dois capítulos seguintes, observar elementos que frisam outros aspectos desse objeto de estudo, que, nesse sentido, 'não é só um jogo'. No capítulo II, procuro explorar formas de incluir a materialidade e as condições de produção e uso do videogame em análise principalmente a partir de um prisma que entende tal objeto enquanto uma

mídia específica contemporânea. Nesta parte, são salientadas possíveis relações entre o videogame, outras mídias com as quais ele convive e os recursos e possibilidades materiais e de uso de linguagem(ns) resultantes do contexto de produção de tais artefatos.

Já no capítulo III, coloco em discussão o uso de videogames quanto à sua possibilidade de ser um promotor de influências sociais ou políticas. Questiona-se, para tanto, um dos principais discursos que costumam validar esse movimento - uma oposição entre videogames e realidade. Dentro desse quadro, há uma tendência de esta última ser vista como uma esfera onde os conhecimentos sérios e politicamente relevantes circulam. Aqueles, em contrapartida, tendem a se amalgamar com outras formas de saber consideradas secundárias, como ficções, mitos ou entretenimento, por exemplo.

Como alternativa, proponho uma forma de pensar o videogame enquanto capaz de produzir um saber que se articula ecologicamente com outros - para me apropriar do termo comum a Santos et al (2005) e Santos (2008) Dentro disso considero a hipótese de compreender e analisar as formas de interação com o videogame enquanto práticas letradas cotidianas, que estão em necessária relação não só com as demais formas de o sujeito agir no mundo, como ocorrem em situações concretas de uso.

Todo esse exercício teórico abre caminho para a possibilidade de análise que foi materializada nos demais capítulos subsequentes, nos quais um conjunto particular de articulações entre "videogames e construção de sentidos" torna-se foco de observação. Trata-se, nessa situação, de casos relacionados a uma mesma comunidade – um grupo de torcedores de um clube de futebol profissional do estado do Paraná – o Atlético Paranaense – que se reúne em um fórum on-line. Tal fórum, mais especificamente, localiza-se dentro da página Furacao.com - um portal de internet não oficial a respeito do clube, o qual é de grande acesso entre torcedores.

Em um segundo recorte, dentro dessa comunidade, foram privilegiados torcedores que explicitaram, no fórum, uma prática com um conjunto específico de videogames: uma série denominada *Football Manager*, além de sua antecessora, denominada *Championship Manager*. Em

ambos os casos, tratam-se de simuladores para fins lúdicos nos quais o jogador ocupa a função de técnico de futebol. Ou, em termos mais específicos, do 'manager' europeu, cargo que não é comum existir no futebol profissional do Brasil. Tanto o videogame em foco quanto a comunidade investigada foram objeto de análise mais detalhada no capítulo IV.

Diante de tal cenário, foram priorizadas duas formas de análise. Em primeiro lugar, conforme é apresentado nos capítulos V e VI, a observação de registros escritos nesse fórum relacionados a videogame em geral e, em específico, a esse conjunto de simuladores de futebol acima descritos. Dentre tais registros, notou-se a presença de: i) narrativas de jogadores contando suas trajetórias; ii) exemplos tirados do simulador para servir de argumentação em alguma discussão; iii) debates sobre a distância entre videogames e o 'futebol real'; isso, dentre uma gama ainda mais variada de casos.

Um segundo registro, em áudio, decorreu de entrevistas com quatro torcedores que, além de razoavelmente assíduos no espaço do fórum em questão, dedicaram-se variadas vezes a levar referências de tais simuladores ao ambiente on-line compartilhado pela comunidade. Foram conversas que ocorreram em paralelo ao ato particular de interagir, em um computador, com a versão até então mais recente da série *Football Manager*.

Nesse contexto emergem, entre outros acontecimentos apresentados no capítulo VII, narrativas instigantes a respeito de formas particulares de interagir com tais videogames no cotidiano. Destaco, por exemplo, a apropriação de recursos do futebol como suporte para se estudar teoricamente a respeito de possibilidades táticas no futebol profissional por um graduando em Educação Física. Ou ainda, a contribuição voluntária de um dos jogadores aos mantenedores da série *Football Manager*. Isso, operando como um auxiliar local na edição dos dados referentes ao Clube Atlético Paranaense dentro do simulador e, para tanto, fazendo uso de opiniões publicadas nesse mesmo fórum, do qual também participa.

Longe de pretender esgotar possibilidades de construção de sentidos relacionadas à interação com videogames, o presente trabalho, em linhas gerais, busca explorar maneiras a partir das quais

esses dois elementos podem ser academicamente colocados em relação. Com isso, pretende-se, antes de tudo, contribuir com mais algumas propostas possíveis de análises, além de questionamentos e desdobramentos a respeito desse objeto não só complexo como em constante e irrefreável construção.

CAPÍTULO I - O VIDEOGAME EM ESTUDO

"[...] um nome estável não é uma manifestação ou indicação de uma coisidade estável. Antes, nomear, na presente concepção, é uma maneira de pontuar o fluxo, de isolar e ignorar diferenças, de declará-las como indicadoras de uma identidade com um propósito particular." (KNORR CETINA, 2001, 184)⁷

Um dos primeiros desafios de se pensar academicamente nos videogames consiste em lidar com uma vasta gama de possibilidades e propostas de defini-lo enquanto objeto. Afinal, eles têm sido estudados a partir das mais variadas – e até mesmo conflitantes – perspectivas. Em Wolf e Perron (2005), há um mapeamento sobre como diversas teorias e mídias têm sua contribuição na criação do campo teórico dedicado aos estudos de videogames, o que pode ajudar a ressaltar esse hibridismo de sua composição, bem como sua característica transdisciplinar. Conforme sintetizam em um excerto de suas reflexões:

Dessa maneira, o campo emergente da teoria sobre videogames é em si uma convergência de uma grande variedade de abordagens, incluindo teoria de cinema e televisão, semiótica, teoria da performance, estudos de jogos, teoria literária, ciência da computação, teorias de hipertexto, cibertexto, interatividade, identidade, pós-modernismo, ludologia, teoria das mídias, narratologia, estética e teoria da arte, psicologia, teorias dos simulacros, dentre outros (WOLF e PERRON, 2005; 2)

Também se observa que diferentes abordagens a esse respeito tendem a partir de 'métodos' e 'ferramentas' diferentes para conduzir suas investigações. Essa multiplicidade de pesquisas no entorno de tal objeto de estudo gera, por sua vez, resultados e entendimentos díspares. Zagal (2010) organiza e apresenta um quadro geral das pesquisas sobre videogame⁸, no qual aponta essa multiplicidade de áreas que acabam produzindo diferentes definições, abordagens, conceitos ou

⁷ Todas as citações neste trabalho cujo texto usado de referência bibliográfica está em língua inglesa foram traduzidas por mim.

⁸ Para o autor, há pelo menos três grandes tendências de se entender os videogames: uma, centrada em efeitos sociais que eles causam ou podem causar; a segunda, preocupada com o sentido e o contexto dos videogames enquanto artefato; a terceira, vinculada à indústria e a engenharia, colocaria o foco em inovações tecnológicas e no desenvolvimento e aperfeiçoamento de videogames enquanto produto.

metodologia para a investigação desse objeto de estudo. Em Magnani (2008a), propus uma análise breve e panorâmica não só de como o videogame ocupa espaços de interesse acadêmico nas mais diversas áreas⁹, mas também, dentro disso, de como cada recorte acaba por gerar um objeto particular de análises.

Assim, a noção de 'videogame' de um estudioso da área da Ludologia pode tomar como pressuposto básico de análise, por exemplo, o aspecto lúdico desse artefato (FRASCA 1999; JUUL 2003); ao passo que outros teóricos podem entendê-lo primeiramente enquanto mídia (WOLF 2001; WOLF e PERRÓN 2005); ou a partir de perspectivas ligadas a noções literárias de narrativa (MURRAY 1997). Isso sem contar manuais técnicos definindo e sugerindo o que é e como se construir um 'bom jogo', como ocorre em Overmars (2007)¹⁰.

Essas divergências, vale ressaltar, enfatizam e favorecem diferentes possibilidades de produção ou uso de videogames. Mais que isso, aproximam diferentes produtos, mídias, *softwares* sobre essa mesma alcunha geral: seja um programa pretensamente educativo com quase ou nenhum componente lúdico¹¹, seja uma simulação de guerra com abuso de violência explícita e discursos maniqueístas – proposta corrente em inúmeros consoles, sobre a qual costumam girar grande parte dos debates públicos sobre comportamentos violentos.

Esses talvez sejam exemplos mais extremos ou até mesmo caricatos. Pode ser interessante, assim, apresentar uma situação em que o contraste seja um pouco mais sutil. Caso o objeto seja pensado a partir de uma abordagem científica que priorize aspectos como a opinião de consumidores de produtos, comprometidos com um aumento das vendas ou com o crescimento ou fortalecimento da indústria de entretenimentos em geral e de videogames em particular, por exemplo, o foco tende a estar em gerar um conjunto de saberes e informações particulares. Dentre esses interesses, podem estar: como vender mais, como se inserir no mercado de trabalho, como

⁹ Educação, psicologia, letramento, narratologia, ludologia, por exemplo.

¹⁰ Manual do Programa Game Maker, chamado *Designing Good Games* em sua versão mais atualizada. Na versão de 2004, o Manual, muito similar ao atual, era denominado *What is a Good Game*. Nos dois casos, vale enfatizar que o manual em questão foi desenvolvido a princípio como material acessório a um software, criado pelo autor, para se desenvolver videogames sem haver a necessidade de ser um especialista na área.

¹¹ Essa possibilidade é percebida em Wolf (2001), quando o autor mostra haver alguns cartuchos educacionais que são qualificados, ao menos em termos de mercado, como videogame sem apresentar um elemento de jogo.

prever o interesse de um público consumidor ou de um nicho de mercado.

Esse conjunto de saberes possui vínculos políticos ou justificativas sociais também particulares e ideologicamente marcados: seja aumentar a disseminação e a competitividade de bens de consumo nacionais; seja prever o interesse de um público; ou, ainda, gerar lucro ou empregos a partir da construção de videogames. Tanto em seus focos políticos, econômicos e culturais como em relação aos discursos que favorecem, tais informações e saberes se diferenciam de uma proposta que estude, por exemplo, como produzir videogames a fim de fomentar uma crítica social ou uma postura reflexiva no usuário (FRASCA 2001, MAGNANI 2008a, 2008b).

Desse modo, o desafio em se entender e abordar tal objeto de estudo é aqui particularizado a partir da seguinte questão: *de que objeto se fala quando se estabelece como possível uma relação entre videogames e construção de sentidos?* Relação que deve apresentar-se, por sua vez, academicamente significativa a ponto de se constituir como objeto de interesse de uma tese de doutorado. Isso pressupõe, ao menos, a possibilidade de videogames serem objetos passíveis de interpretação por parte de seu usuário. Pressupõe-se ainda, que são capazes de articular sentidos, os quais talvez não fossem inter-relacionados do mesmo modo em outras mídias: o cinema ou o teatro, por exemplo. Esses sentidos também se constroem em um contexto de interação e uso, colocando foco na interação entre sujeito e videogame. Pressupõe, inclusive, a possibilidade de percebê-lo concomitantemente enquanto mídia, enquanto objeto e enquanto prática. Em suma, incorpora-se necessariamente a parte da ação e do entendimento de todos os envolvidos nas relações com o objeto – usuários, criadores, pesquisadores acadêmicos – como parte integrante do que é constantemente negociado a respeito do que é ou deveria ser um videogame.

Há outro ponto a ser considerado. Para se investigar possíveis relações entre o que o sujeito interpreta e aprende na vivência com o videogame e como ele age em outras práticas, é preciso estar aberto à possibilidade de que, de algum modo, o uso de videogames possa influenciar o jogador nessas outras esferas, e que isso não é, por si só, um julgamento de valor. Esse também pode ser um aspecto desafiador, dado que muitas discussões em torno de seus efeitos sociais acabam se

resumindo a uma polarização entre a listagem de benefícios ou de malefícios alegadamente vinculados a seu uso.

Isso, não ignorando outro modo de lidar com a situação, o qual entra em atrito com todo o debate a respeito de videogames e efeitos sociais: um movimento de descolamento entre tais artefatos e qualquer possível influência considerada negativa por meio de seu uso. É uma perspectiva que pode se favorecer, inclusive, de estudos que derrubam muitos desses mitos que embasam as perspectivas leigas de ataque a videogames – como, principalmente, a relação direta entre videogames e comportamentos violentos (ALVES 2004) ou a relação simplista entre o videogame ser mais atraente que a escola e, por isso, ser maléfico às crianças (GREENFIELD 1988; GEE 2003). Esse discurso, corrente ao menos entre algumas comunidades e alguns circuitos de jogadores, costuma ocorrer de modo responsivo às associações geralmente leigas entre videogames e comportamentos negativos. Nesse caso, muitas vezes, há como pressuposto a ideia de que o videogame é apenas um jogo, um passatempo que se opõe ou não se vincula à realidade. Com isso, seria incapaz de influenciar jogadores de maneiras significativas – ao menos, em se tratando daqueles sujeitos clinicamente aptos a não confundir essas duas esferas.

Um bom exemplo desse embate consiste na criação do videogame *I'm O.K.: a murder simulator*¹² - *IMOK*¹³ por parte de um conjunto de game designers independentes. Tal obra foi desenvolvida como resposta a uma provocação de Jack Thompson – um ativista antivideogames norte-americano – que propôs em um discurso o desenvolvimento um videogame em que um homem cujo filho teria sido morto por um jogador de computador vingasse assassinando brutalmente pessoas ligadas a indústria de *games*¹⁴. Entendo como ilustrativa dessa tensão o modo irônico como o site que hospeda a obra *I'm O.K.* desenvolve 'uma breve história da violência do videogame' na qual este objeto é satiricamente vinculado a desgraças ou infortúnios. Esses, vale ressaltar, comumente presentes nos discursos de crítica a tal artefato de modo a incluir o ativista

¹² Pode ser traduzido como: “Eu estou bem: um simulador de assassinato”

¹³ <http://www.imok.gzwn.net/>

¹⁴ Há mais informações sobre o caso em http://en.wikipedia.org/wiki/A_Modest_Video_Game_Proposal. Acessado em dezembro de 2013.

Thompson e culminando no próprio videogame criado pelo grupo:

FIG 1: 'Uma breve história da violência do videogame'¹⁵

¹⁵ Disponível em: <http://imok.gzwn.net/violence.html>. Acesso em dezembro de 2013.

Em diversos debates públicos e mesmo discursos de senso comum, o videogame está imerso em uma segunda tensão, que opera distanciando elementos “sérios” e “reais” - sobre os quais posicionamentos políticos devem ser tomados e estudos devem ser realizados - de narrativas inofensivas, que se apresentam como ficcionais e, assim, política e culturalmente estereis ou encerradas em si mesmas. Revisar essa oposição entre realidade e subjetividades é condição para se pensar sobre videogames, ética, cultura e interpretação: insere o videogame como uma prática de construção de sentidos dentre as demais às quais o sujeito recorre para compreender o mundo e nele agir.

Conforme visto, ao pensar na construção de sentidos relacionada às condições de produção e de seus contextos de uso do videogame, os desafios também emergem. Para Flanagan et al. (2007), comprometidos com uma proposta de promover criticidade e questionamento social por meio de videogames, não há modo isento de se produzir tais artefatos. Isso, ainda que as ideologias com que o produto se vincula em seu momento de produção não estejam necessariamente em pauta. Essa perspectiva parece se alinhar com o que foi observado em Magnani (2011a): o atrito entre uma localidade de investigador com a de produtores canadenses independentes demonstrou haver ruídos discursivos e pressupostos que, mesmo não colocados em pauta no momento de produzir suas obras, configuram-se como próprios e locais, além de servirem como um modo de organizar o próprio jeito de produzir e pensar tais artefatos¹⁶. Hoofd (2007), indo além, questiona a possibilidade da própria materialidade do videogame enquanto software ou artefato próprio do meio digital estimular certas percepções de mundo – que poderiam priorizar, por exemplo, a velocidade ou a militarização.

Diante desse quadro, portanto, é necessário ponderar como a visão aqui defendida do videogame localiza-se em meio a noções que se polarizam entre benefícios e malefícios do videogame, de um lado, ou procuram, de outro, afastar-se da possibilidade de vínculo entre o uso de videogames e alterações ou direcionamentos de comportamento tidos por prejudiciais. Isso tudo, é

¹⁶ Sobre conflitos oriundos de localidades diferentes em negociação, ver também Tsing (2005).

necessário ressaltar, coloca em discussão uma conceituação também específica do que viria a ser 'construção de sentidos', tema que será abordado de modo mais detalhado no capítulo III.

Já no presente capítulo, proponho uma reflexão mais demorada sobre como o videogame tem ganhado espaço academicamente e como essa situação pode se relacionar com o próprio entendimento enquanto objeto de estudo e com a malha discursiva mais ampla na qual esse artefato se insere. Para tanto, proponho, de início, uma breve revisão de como alguns nichos da academia têm discutido videogames, principalmente em relação a mitos comuns a ele vinculados, como a relação simplista e direta que costuma ser feita entre tais objetos e comportamentos violentos.

Em seguida, busco colocar o foco nas qualidades do videogame enquanto objeto científico, a partir de uma aproximação com a noção de 'objeto epistêmico'¹⁷, de Knorr Cetina (1997 2001). A fim de colocar essa ponte em pauta, parece válida uma breve e anterior discussão de, pelo menos, dois pressupostos centrais para a autora: primeiro, o modo como entende a sociedade em que estamos imersos e na qual esses objetos (dentre os quais, argumento, estaria o videogame) ocupam um papel central. Em segundo lugar, torna-se necessária a própria discussão do que seriam tais 'objetos epistêmicos'. Por fim, após uma contextualização e uma análise do trabalho de Knorr Cetina (1997 2001), propõe-se refletir sobre possibilidades conceituais dos termos 'videogame' e 'jogo' e as relações passíveis de se estabelecer entre ambos. Esse percurso será desenvolvido no decorrer das próximas seções.

Videogames na academia

Uma pauta acadêmica em relação a videogames passou a ter, recentemente, bastante evidência: discutir e questionar uma associação direta entre tais artefatos e comportamentos sociais negativos ou prejudiciais¹⁸. Essa necessidade de se questionar, do ponto de vista teórico, se jogos digitais podem ser intrinsecamente prejudiciais a seus usuários, encontrou voz, há mais de trinta anos, em Patricia Marks Greenfield. A autora, interessada em refletir sobre relações entre o

¹⁷ Também referido pela autora em alguns momentos como “objetos do conhecimento”.

¹⁸ Um dos principais desdobramentos desse discurso avesso aos videogames viria, por exemplo, na forma de uma relação simplista e direta de seu uso com a promoção de violência.

raciocínio e uma 'era da eletrônica' procurava estabelecer um debate a respeito do tema dos videogames – em uma época em que essa indústria era ainda embrionária – a partir de um exercício lógico. Em contraponto à preocupação de pais com relação ao uso de videogames pelos filhos, a autora ponderava:

“[Os jogos] são inegavelmente atraentes e há algo nesta atração que perturba as pessoas. Antes de afirmar que os *videogames* são prejudiciais pelo fato de serem atraentes, será sensato considerar que aspectos os tornam tão atraentes” (GREEFIELD, 1988, 86)

Greenfield (1988) defendeu a inofensividade de fatores que costumeiramente atraíam os jovens – dentre eles, o dinamismo visual e a interatividade. Mais que isso, a autora considerou que videogames poderiam desenvolver habilidades que iriam muito além de um já percebido desenvolvimento na coordenação visual e motora. E concluiu que pensar modos de tornar outras experiências de aprendizagem também instigantes parecia um caminho investigativo mais proveitoso do que despender tempo procurando modos de tornar videogames “menos viciadores” (1988, 105).

Essa conclusão é bastante similar ao olhar de Gee (2003, 2004a) sobre o assunto, cujas reflexões serviram e servem de base até hoje em muitos trabalhos que relacionam linguagem, meio digital e educação. O autor considera que videogames obtêm sucesso fazendo algo que a escola falha em tentar realizar: ensinar determinadas habilidades a seus usuários. Partindo disso, defende que além de bons videogames se portarem como ótimos métodos de ensino, a prática interativa com eles poderia facilitar o aprendizado em outras esferas que iriam além da interação com o *software*.

Além de Gee (2003, 2004a) e Greenfield (1988), muitos outros pesquisadores se detiveram nesse debate. Isso, seja na análise e na discussão de mitos e preconceitos sobre videogames, seja na busca por apresentar caminhos socialmente interessantes de se abordar videogames. No Brasil, tem-se o significativo estudo de Alves (2004), que problematiza a associação simplista e direta entre videogames e efeitos no comportamento do jogador – mais precisamente, no que diz respeito a atitudes violentas. Mais do que atacar tais opiniões não refletidas, a autora destaca uma perspectiva

em que a relação com certos jogos ditos violentos poderia vir a favorecer efeitos terapêuticos e reduzir a possibilidade de comportamentos da mesma ordem fora do espaço cibernético.

Há, ainda, muitos outros teóricos que enxergam e apontam potencialidades benéficas dos videogames¹⁹. É o caso de Beavis (1998), com seu propósito de entender os benefícios do uso de tais objetos para a produção escrita em sala de aula. Frasca (2003), por sua vez, estimula e defende a validade e efetividade da produção e do estudo dos ditos *serious games*. Outra forma de validação do videogame, conforme se observará mais ao fim desse mesmo capítulo, resulta da releitura e disseminação de teóricos de contextos anteriores ao nosso objeto de estudo – como Huizinga (1980) e Caillois (1990), mas que procuram abordar uma noção mais abstrata e geral de 'jogo' por meio de uma perspectiva cultural. Juul (2003), por exemplo, resgata uma noção de 'jogo' razoavelmente válida enquanto objeto científico, a partir de ambos os teóricos. Diante disso, trata o videogame como um exemplar contemporâneo desse objeto, a ser analisado e atualizado cientificamente.

Vale ponderar que estudos científicos sobre videogame não apenas são recentes como se mostram em estado de validação e assimilação na academia, além de envolvidos em intenso debate. Wolf e Perrón (2005) localizam a obra *The Art of Computer Game Design*, de autoria de Chris Crawford e publicada em 1982, como o primeiro livro voltado a teorizar sobre o objeto em questão. Em paralelo a isso, é interessante notar que a disseminação e a amplitude do interesse acadêmico atual a respeito de jogos em geral como foco de estudo são pensadas por Zagal (2010) como fruto de uma revolução protagonizada pelos próprios videogames nessa década de 80. Segundo o autor, até o fim do século XX estudos sobre jogos estavam circunscritos a campos como história ou antropologia.

Se esse amplo e recente interesse reconhece o papel de destaque que os videogames têm ocupado nas mais diversas sociedades urbanizadas contemporâneas, as motivações dos estudiosos estão longe de serem convergentes. Isso coloca o videogame em um campo cheio de conflitos e disputas – em alguns casos, inclusive, pela primazia em abordá-lo enquanto objeto de estudo. Uma

¹⁹ Ver também: Prensky (2001), De Paula (2011).

das primeiras e mais influentes iniciativas de se estabelecer uma ciência própria para se estudar videogames no meio acadêmico vem com teóricos que partem do estabelecimento de um vínculo entre jogos em geral e videogames em específico. Um exemplo disso é Frasca (1999), cuja proposta consiste em instaurar o que denominou de Ludologia. A inquietação de Frasca tinha por pano de fundo a prática de se discutir jogos digitais dentro de diversas chaves teóricas originalmente pensadas para outros contextos, como Teoria Literária ou Narratologia. Com isso, o autor coloca em discussão uma visão de que videogames seriam uma expansão ou uma nova forma do teatro ou da narrativa tradicional.

Zagal (2010) insere a Ludologia como apenas mais uma abordagem de um campo científico mais geral, denominado *Game Studies*. Dentro dos limites desse perímetro mais amplo, considera que cada modo de entender o videogame parte de diferentes abordagens e utiliza diferentes ferramentas para entendê-lo. Para Wolf e Perron (2005), a despeito de seu disputado aparecimento entre as décadas de 60/70, apenas recentemente uma “teoria do videogame” passou a ganhar importância e atenção dentro das teorias de novas mídias. O videogame também protagonizou estudos sobre narrativas (MURRAY 1997), ensino de língua materna (BEAVIS, 1998), violência e comportamento (ALVES 2004), identidades culturais e pós-colonialismo (LANGER, 2008), educação e letramento (GEE 2003), para ficarmos em poucos exemplos.

Pode-se entender que essas estratégias científicas estão necessariamente associadas (de modo ainda pouco investigado) aos próprios modos como o videogame se insere cultural e socialmente como prática: o interesse em seu estudo, no caso, não se desvincula da sua importância enquanto objeto nas sociedades ocidentais urbanizadas e inseridas no contexto digital. Zagal (2010) apresenta um panorama do espaço que videogames já possuem em sociedades como EUA e Grã Bretanha²⁰ a partir de estudos atuais que os colocam em foco:

Videogames estão se tornando, cada vez mais, uma importante parte da vida das pessoas. Entre alguns grupos, como estudantes do ensino superior, jogar videogame é, virtualmente, um lugar-comum. Segundo a Associação de Software de

²⁰ Que, vale lembrar, são grandes disseminadores e exportadores não só de videogames enquanto produtos, mas de cultura e ciência em geral.

Entretenimento²¹ (ESA), 75% dos chefes de família nos Estados Unidos da América jogam videogames e o jogador (não comprador) médio possui trinta anos. Essas estatísticas são impressionantemente similares em outros locais como a Grã-Bretanha, em que 59% da população entre seis e 65 anos são *gamers*. Para muitos, jogos de computador já são um fenômeno de importância cultural do que filmes ou até, talvez, esportes. Videogames estão inegavelmente afetando nossa cultura, os modos como socializamos e comunicamos, e como nós refletimos sobre o mundo (ZAGAL 2010, 1).

O quadro apontado por Zagal (2010) é um bom indício a respeito do modo como a indústria de jogos tem penetrado nos espaços de lazer de variadas faixas etárias, gêneros e classes sociais de comunidades urbanizadas ocidentais. Sugiro, a partir disso, que muitos jovens pesquisadores de hoje divertiam-se com os primeiros consoles de videogame em sua infância. Assim, trata-se de uma prática social que, aos poucos, torna-se mais cotidiana e esperada nos contextos universitários. Não se pode ignorar, também, o modo como a inserção econômica e o prestígio cultural do videogame emergem, apresentando-se como um objeto de desejo e uso por parte de 'chefes de família'²²; um elemento da rotina de prestigiados estudantes do ensino superior; um artefato de grande abrangência e uso em pólos de poder e controle cultural e financeiro como EUA e Grã-Bretanha. É de se esperar que isso favoreça a abertura de um nicho de produção desses artefatos e, em torno disso, um “mercado de trabalho” próprio.

De um ponto de vista econômico, assim, é um artefato cuja produção, disseminação e uso abrem empregos, geram lucros, permitem a abertura de microempresas, movimentam e fortalecem economias locais ou globais. Como decorrência, pode-se pensar, portanto, que a recente institucionalização de cursos para videogames não deve ser vista a par dessas demandas mercadológicas. Grosso modo, é do interesse do mercado que esse 'produto' seja discutido e, se possível, validado cientificamente e pedagogicamente, e isso também não se pode perder de vista.

Sugiro, sobre esse ponto, alguns exemplos locais, da realidade nacional. No Guia do Estudante Abril – um guia on-line para estudantes interessados em entrar na vida acadêmica – um dos pontos de destaque a favor da carreira de 'Design de Games/Jogos Digitais' é, assertivamente,

²¹ No original, *Entertainment Software Association*.

²² Embora não especificado no original, entendo que o conceito de 'chefe de família' usado pelo autor deva corresponder a quem detém maior renda e poder de decisão no ambiente familiar'

sua importância e valorização atual enquanto mercado. Isso é destacado em uma seção denominada “Fique de Olho”²³:

O mercado nacional de games está se expandindo: de 2010 para 2011, houve um aumento de 50% na venda de consoles, como mostra uma pesquisa da consultoria GFK. Além do crescimento dos games tradicionais, as redes sociais têm se mostrado uma plataforma promissora. Com a proliferação dos jogos, principalmente no Facebook, a receita desse mercado deve aumentar em cinco vezes até 2015, como apontam dados da consultoria Parks Associates. (SN)

Em relação ao mercado de trabalho – mais especificamente, aos tipos de empregos e oportunidades previstos para o futuro graduado – o Guia ressalta:

O bom momento do mercado de games aquece a procura por bacharéis e tecnólogos. "Essa é uma área relativamente nova, que começa a se firmar, com o mercado amadurecendo e se ampliando", diz Bianka Cappucci Frisoni, coordenadora do bacharelado da Univali. Seja qual for o meio - celulares, tablets, videogames, redes sociais, sites etc. -, o bacharel e o tecnólogo atuam de maneira complementar. O bacharel tem uma visão mais estratégica dos jogos: estuda o perfil da companhia contratante e planeja o game de modo a atender às necessidades de seu cliente. Já o tecnólogo se volta mais para a execução propriamente dita dos jogos. "Isso envolve trabalhar roteiros, personagens, características artísticas, animação, áudio, interface gráfica, regras e a evolução das fases do game", diz Marcelo Souza Nery, coordenador da graduação tecnológica Jogos Digitais da PUC Minas. As regiões Sul e Sudeste concentram as melhores oportunidades de trabalho. Mas no Nordeste é forte a área de desenvolvimento de games para celular, principalmente na Bahia e em Pernambuco. (SN)

Nota-se que um perfil previsto como complementar na produção efetiva de videogames está ligado a valorizá-lo e adaptá-lo, enquanto produto, em razão de demandas financeiras. Destacou-se, nessa seção, portanto, dois modos pelos quais videogames passam ter maior destaque e melhor (ou pelo menos, mais debatida) inserção enquanto objeto e prática cultural. Esses dois modos, conforme ressaltado, não podem ser vistos senão como interligados na constituição do que se entende por videogames.

Notou-se que, academicamente, alguns trabalhos têm se esforçado em ressaltar como videogames podem favorecer aprendizados e comportamentos considerados positivos em nossa sociedade. Sendo trabalhos que, em muitos casos, previam um diálogo com um público leitor desconfiado da validade acadêmica e mesmo social de tal objeto de estudo, não é raro que a ênfase

²³ Disponível em: <http://guiadoestudante.abril.com.br/profissoes/artes-design/design-games-jogos-digitais-684669.shtml> . Acessado em dezembro de 2013

dada até então tenha incidido em suas potencialidades e vantagens. De um ponto de vista mercadológico, nota-se que a existência de videogames também depende e responde a demandas financeiras e que, em termos econômicos, a institucionalização da área se mostra inevitavelmente atrelada à sua produção enquanto nicho de consumo.

Sendo o que entendemos como videogame também fruto do que a ciência fala sobre ele, proponho, nas próximas duas seções, um destaque à própria condição desse artefato enquanto objeto de estudo - isso, sempre de modo relacionado à sociedade em que ele se insere.

Uma sociedade de práticas e objetos científicos

Knorr Cetina (1997, 2001) toma como ponto de partida o que concebe ser um consenso acadêmico bastante disseminado: o de que sociedades ocidentais contemporâneas têm sido cada vez mais orientadas e regulamentadas pelo conhecimento e pela 'expertise' que advêm de procedimentos científicos. A despeito disso, entende que pesquisas que acatam ou difundem esse quadro social não costumam colocar foco investigativo nesse segundo elemento, que tende a ser tomado como dado ou pressuposto:

A definição tradicional de sociedade do conhecimento coloca ênfase no segundo termo: conhecimento, visto como um produto específico. A definição que defendo muda essa ênfase para sociedade – uma sociedade que, se estiver correto o argumento a respeito do crescente papel de sistemas de expertise, funciona agora mais dentro de processos de conhecimento [científico] do que fora deles. Em uma sociedade pós-social, definições de processos de conhecimento e processos sociais mutuamente excludentes não são mais adequadas teoricamente; precisamos traçar as maneiras pelas quais o conhecimento se torna constitutivo das relações sociais. (1997, 12)

A partir desse deslocamento proposto pela autora, estaríamos imersos, antes de tudo, em uma sociedade largamente contaminada por práticas científicas²⁴. Nessa situação, o processo de disseminação, o uso e a circulação dessa forma de conhecimento não se restringiriam às atividades acadêmicas. Em relação a essa questão, a autora pontua:

²⁴ Ver também Knorr Cetina (1999).

Uma sociedade do conhecimento não é simplesmente uma sociedade de mais especialistas, de estruturas de informação e infraestruturas tecnológicas [...]. Significa que culturas do conhecimento têm se espalhado e costurado seus tecidos na sociedade, todo o conjunto de processos, experiências e relacionamentos que dependem do conhecimento. (KNORR CETINA 1997, 11)

A autora considera que essa forma específica de conhecimento, resultante de uma prática científica, estaria bastante disseminada também em contextos não científicos nessa sociedade em questão. Esse seria um problema, assim, que deveria transcender uma perspectiva focada meramente no âmbito econômico, o que entende ser comum na literatura interessada no assunto. Toma, assim, essa 'descarga de relações de conhecimento na sociedade' como problema a ser investigado. Sustenta, ainda, a necessidade de que tais contextos e práticas não acadêmicas passem a ser empiricamente interrogados. Esse deslocamento proposto coloca o foco em como esse proceder científico se materializa em práticas sociais, confrontando-se com perspectivas que assumam o conhecimento enquanto variável independente.

Diante desse raciocínio, a autora observa que tal conhecimento não se mostra como um produto, mas sim em termos de um processo no qual estariam envolvidas as variáveis e as contingências dessas práticas, bem como as particularidades das comunidades que com ele se relacionam.

Em consonância com essa ideia, Knor Cetina (2001) desenvolve em outro texto seu conceito de "objeto epistêmico", tendo em conta uma percepção de que as noções cotidianas de "objeto" pareceriam não se alinhar com características com as quais cientistas e peritos se deparam em suas rotinas de pesquisa:

Eu quero caracterizar objetos de conhecimento ("objetos epistêmicos") em termos de uma falta de completude de ser – a qual retira muito de sua totalidade, solidez e ideia de 'coisa' que eles possuem em uma concepção mais cotidiana. Do ponto de vista rotineiro, ao que parece, percebem-se os objetos do lado de fora, como se olhássemos para ferramentas e materiais que estão prontos para ser entregues ou negociados. Esses objetos têm a característica de caixas fechadas. Em contraste, objetos de conhecimento parecem ter a capacidade de se desdobrarem indefinidamente nas profundezas de um armário escuro. Considerando que objetos epistêmicos estão sempre em um processo de ser materialmente definido, eles adquirem novas propriedades continuamente e mudam aquelas que possuem. Mas isso também significa que objetos de conhecimento nunca podem ser completamente alcançados,

pois eles nunca são, se assim desejar, eles mesmos inteiramente. O que encontramos no processo de pesquisa são representações ou substitutos para uma falta mais básica do objeto (2001, 181)

Para a autora, tais objetos devem ser entendidos como projeções, e não como 'coisas definitivas'. Caracterizam-nos, ainda, a complexidade, a abertura e uma capacidade de gerar questões. Diante de um processo investigativo, cada 'resultado' ou 'conclusão' aumentaria sua complexidade. Assim, a característica definidora de um objeto epistêmico seria seu movimento de constante mutação, sua característica de se desdobrar indefinidamente. Ou como Knorr Cetina explica, são objetos marcados por:

sua falta de 'objet-ividade' e de completude de ser, além de sua não-identidade consigo mesmo. A 'falta de completude' de ser é crucial: objetos de conhecimento em muitas áreas possuem instâncias materiais, mas devem simultaneamente ser concebidos como desdobramentos de estruturas de ausências; como coisas que continuamente 'explodem' e 'transformam-se' em outra coisa. Tudo isso é mais definido por aquilo que tais objetos não são (mas se tornarão, em algum momento) do que por aquilo que são. (2001 182)

Esse viés proposto por Knorr Cetina (1997 2001) mostra-se convergente com o que foi exposto em relação aos desafios de se pensar nos videogames enquanto objeto de estudo: propenso a constantes atualizações e desdobramentos, seus sentidos e os campos autorizados a entendê-lo ou discuti-los permanecem em uma incessante disputa. Indo além, argumento que esse contato inclusive pode ressaltar, em termos acadêmicos, modos como essas características percebidas no videogame estão interligadas com seu entorno social e seus contextos de produção. Isso, além de colocar em pauta a relação entre essa complexidade observada e o fato de os videogames envolverem especialistas nas mais diversas etapas de seu circuito social – grosso modo, contextos de produção, disseminação e uso.

O que merece ser frisado na perspectiva adotada pela autora é o esforço empreendido em se diferenciar do que considera um pensamento social mais clássico, para o qual um processo de individualização dos sujeitos e de perdas em relações sociais e comunitárias emergiria nas sociedades modernas. Em um desdobramento dessa visão – que interpreta tal 'individualização'

como uma 'dessocialização', na qual relações sociais apenas se enfraquecem ou se esvaem – Knorr Cetina (1997) propõe a noção alternativa de "objetualização": *uma forte tese de “objetualização” implicaria que objetos suplantem seres humanos como parceiros de relacionamentos e ambientes integrados, ou que eles se tornem cada vez mais mediadores das relações humanas, tornando este último dependente do primeiro* (1997, 2)

Segundo a autora, a essa proliferação de práticas epistêmicas na vida cotidiana – uma das marcas da sociedade que descreve – ampliariam a quantidade e a extensão de relações sociais estabelecidas em torno desses seus objetos de prestígio. Diante dessa ideia, uma diferente relação entre individualização, relações sociais e objetos (epistêmicos) seria estabelecida: *a ideia de individualização, então, entrelaça-se com a de “objetualização” – com uma crescente orientação na direção de objetos como fonte de si-mesmo, de intimidade relacional, de subjetividade compartilhada e de integração social.* (1997, 12)

Não se pode deixar de ressaltar, no entanto, que a perspectiva da autora vincula-se à sua própria localidade enquanto ponto de observação e análise. Em primeiro lugar, situa-se no espaço desconfortável de falar sobre a ciência e sobre as práticas especializadas que dela decorrem a partir da própria academia enquanto local institucionalmente validado. Legítima, assim, sua própria perspectiva de observar a expansão do conhecimento acadêmico reiterando o processo que analisa e de onde analisa. Quanto a isso, deve-se estar atento à ideia de que a própria limitação que uma maneira científica de se pensar um 'objeto' o estabiliza e o cria enquanto elemento cientificamente investigável. Essa relação traz, logo de início, portanto, valores próprios de um contexto cultural de quem produz esses saberes, bem como procedimentos específicos e contingentes de validação e construção de sentidos.

A partir desse quadro, há de se considerar que quando (e se) cada sujeito se relaciona com objetos frutos da tecnologização e da disseminação de práticas científicas, isso ocorre de modo contingente, criando um quadro social dinâmico e heterogêneo. Deve-se tomar o cuidado de essa perspectiva não se impor, assim, como um modo próprio de perceber, partilhar e organizar os

sentidos de uma sociedade cujas características não são necessariamente universais, embora, em muitos casos, hegemônicas.

Conforme lembra Nunes (2005), o discurso teórico não pode ser visto como neutro, devendo ser considerado como gênero e forma de representação dependentes das condições de produção de seu tempo²⁵. Quando se observa um objeto 'epistêmico' e uma sociedade do 'conhecimento' dentro desse contexto, fala-se, portanto, necessariamente de um conjunto de valores priorizados e defendidos por esse saber atualmente prestigiado – mas não isento ideologicamente - que se materializa no discurso científico.

Ainda, não se pode deixar de lembrar que o conhecimento científico, como todas as formas de saber, é 'assombrado' por uma 'assimetria', na qual se 'conhece mais e melhor seus próprios limites e possibilidades' do que aqueles próprios de outros saberes (SANTOS 2008, 28). Essa assimetria seria própria, na visão do autor, do que se apresenta como a inevitável 'pluralidade dos saberes', uma constatação do modo das diferentes formas de conhecimento se colocarem em relação. Para o autor:

Sendo infinita, a pluralidade de saberes existentes no mundo é inatingível enquanto tal, já que cada saber só dá conta dela [ou seja, da pluralidade] parcialmente, a partir da sua perspectiva específica. Mas, por outro lado, como cada saber só existe nessa pluralidade infinita de saberes, nenhum deles pode compreender-se a si próprio sem se referir aos outros saberes. O saber só existe como pluralidade de saberes[...]. (SANTOS 2008, 27)

Porém, mais do que essa pluralidade e essa assimetria própria dos saberes – os quais só se mantêm quando estão em relação uns com os outros – o autor destaca como tais características sobre o saber são particularizadas a partir de certo domínio da ciência moderna em sua concepção hegemônica. Santos entende que, anteriormente ao século XIX, a ciência 'teve plenamente a consciência de que os problemas mais importantes da existência lhe escapavam', ainda que lidassem constantemente com eles. E que outro problema posto se relacionaria com a questão de a ciência 'não poder dar conta do fundamento de sua cientificidade, da verdade científica enquanto verdade'.

²⁵ Assim, culturalmente e historicamente localizada, a ciência moderna ocidental, por exemplo, assumindo-se isenta, rigorosa e universal operaria apagando outros modos de se produzir conhecimento, bem como silenciaria as exceções encontradas a partir de seus métodos, então vistas como “ruído” ou como “erro” no procedimento.

Mas que uma dupla redução a esse quadro teria ocorrido diante da 'crescente transformação da ciência em força produtiva do capitalismo' (14). Em primeiro lugar:

a hegemonia epistemológica da ciência converteu-a no único conhecimento válido e rigoroso. Com isto, os problemas dignos de reflexão passaram a ser apenas aqueles a que a ciência pudesse dar resposta. Os problemas existenciais foram assim reduzidos ao que deles pudesse ser dito cientificamente, o que implicou uma dramática reconversão conceptual e analítica. Assim se criou o que, na esteira de Ortega y Gasset (1987:39), designo como pensamento ortopédico: o constrangimento e o empobrecimento causado pela redução dos problemas a marcos analíticos e conceptuais que lhe são estranhos. Com a crescente institucionalização e profissionalização da ciência [...] a ciência passou a responder exclusivamente os problemas postos por ela. A vastidão dos problemas existenciais que lhe subjaziam desapareceu. (SANTOS 2008: 14/15)

A essa primeira redução o autor relaciona a uma segunda:

Como acontece, em geral, com qualquer hegemonia, a hegemonia da ciência estendeu-se para além da ciência, submetendo a filosofia, a teologia e as humanidades em geral a um processo de cientificização [...]. Com isto, o pensamento ortopédico prolongou-se para além da ciência e, com a crescente institucionalização e profissionalização dessas disciplinas, os problemas por elas tratados passaram a ser exclusivamente os problemas por elas enunciados. Em suma, respostas académicas para problemas académicos cada vez mais distantes e redutores dos problemas existenciais que estavam na sua origem, cada vez mais irrelevantes para dar conta deles. (SANTOS 2008: 15)

Esse processo é denominado por Santos (2008) de 'monopolização epistemológica'. Nele, a assimetria própria de cada saber se sobreporia atualmente a essa relação desigual de poder, na qual o pensamento científico moderno ocidental seria hegemônico. Um modo extremo de lidar com tal assimetria de modo a sustentá-la e mesmo maximizá-la consistiria naquilo que o autor entende por 'fascismo epistemológico': um saber dominante operar de modo a levar 'ao máximo a ignorância a respeito dos outros saberes', 'declarando a sua inexistência'. Como exemplo da versão mais violenta desse 'fascismo epistemológico', Santos traz 'a conversão forçada e a supressão dos conhecimentos não ocidentais levadas a cabo pelo colonialismo europeu e que continuam hoje sob formas nem sempre mais sutis' (SANTOS 2008, 28).

Diante disso, proponho retomar aos questionamentos de Knorr Cetina (1997 2001), mas

levando em conta não só a disseminação desse conhecimento científico percebida pela autora, como também esse processo histórico recente de essa ciência de que fala Santos (2008) acabar por se estabelecer como uma monocultura do saber, – propulsora dessa 'Sociedade do Conhecimento' e produtora dessa 'expertise' e dessas 'práticas epistêmicas' que se impõem em diferentes contextos, muitas vezes, em um processo de também ignorar ou alegar a inexistência de diferentes saberes. Estabelecido esse deslocamento, argumento que se mantém válida a suposição de que contextos marcados por videogames ou neles centrados possam trazer exemplos representativos de como a construção de um objeto pode ser marcada por essa rede de especialistas, metas, nomeações e cálculos que se desdobram em novas perguntas, mais do que reduzem as complexidades ou os caminhos em aberto. E de como a própria definição de videogame em um contexto acadêmico, mais do que resultado de uma percepção objetiva e universal, é criada e produzida enquanto um objeto possível da ciência, o que direciona ou favorece certos critérios de observação, análise e interação com o artefato.

Esses pontos em específico serão assunto das próximas seções.

Videogames enquanto objetos também epistêmicos

Com base na apresentação e discussão de conceitos e definições da seção anterior, argumento que propostas centradas em investigar como sentidos são construídos em videogames podem contribuir na reflexão sobre práticas sociais hoje cotidianas que são mediadas ou favorecidas por objetos digitais. Essas, por sua vez, poderiam ser vistas em linha ao processo que Knorr Cetina (1997) denomina de 'objetualização' de certas redes sociais – em que objetos construídos por especialistas com base em práticas epistêmicas assumem centralidade nos modos como sujeitos se relacionam uns com os outros.

Esse deslocamento, no entanto, só é possível a partir de uma visão que contemple essas características do videogame também enquanto esse objeto de que fala a autora – aberto, incompleto, contingente, indissociável tanto do contexto social em que se insere, quanto das

práticas sociais e de processos de negociação de sentidos em que é atualmente construído. A propensão – que defendo – a perspectivas e abordagens transdisciplinares também pode ser apresentada a partir de uma chave alternativa, relacionada à própria existência do videogame e as diversas maneiras de relações possíveis e esperadas socialmente com tais objetos.

No geral, seriam publicamente entendidos e reconhecidos como objetos que – em seu estado atual – possuem no seu elemento lúdico uma de suas características mais marcantes e prototípicas. Para além desse componente de jogo, apresenta-se como participante e, por vezes, protagonista dessa sociedade tecnologizada e focada no fazer científico. Nesse contexto, o videogame no mínimo articula variados especialistas, em processos de:

- a) produção (designers gráficos, programadores, roteiristas, consultores especializados no tema em pauta);
- b) disseminação (jornalistas, publicitários, economistas);
- c) e uso (analistas especializados em videogames, em arte, em narrativas, em jogos, em cinema, em teatro, em semiótica, em linguagem, em computação, entre outros).

Os exemplos acima não pretendem esgotar quais especialistas podem estar associados ao objeto em questão, nem em que esferas essas relações se dão. O ponto que merece ser frisado é a considerável quantidade de áreas e saberes que estão ativamente interligados na constante construção e redefinição desse 'videogame'. Ao se salientar, assim, essa sua dimensão epistêmica, passa-se, também, a observá-lo enquanto um processo do qual o próprio embate acadêmico ao seu redor faz parte. Mais que isso, essa aproximação ajuda a enfatizar a dinamicidade, a incompletude e a propensão a desdobramentos do videogame. Esse, então conceituado e definido de modos variados: como jogo, software, narrativa, artefato cultural, mídia, arte, entretenimento, simulação; bem como colocado em proximidade com o cinema, com a internet, com práticas pedagógicas, com as demais tecnologias e linguagens digitais, entre outros.

Nota-se, dentro dessa vertente, que uma característica central do videogame seria sua incompletude, sua capacidade infindável de se atualizar, se modificar ou se desdobrar. Videogames podem ser definidos como programas de computador; mídias construídas em função de 'algoritmos' (WOLF e PERRON 2005); um conjunto de instruções que podem ser realizadas por algum *hardware*. Assim, de modo tácito ou não, jogadores, autores, produtores lidam a todo o momento com tal incompletude. Programas de computadores, inclusive, são dados por Knorr Cetina (1997) como exemplares de objetos epistêmicos disseminados em contextos não científicos.

De modo convergente, o prólogo de Ralph B. Baer ao livro *The Medium of Video Game* é bastante elucidativo em mostrar que o videogame, é algo complexo e fruto de diversas fontes desde suas primeiras versões. Detentor legal do primeiro projeto de videogame caseiro²⁶, Baer (2001) mostra que a invenção do objeto é fruto de várias etapas, tentativas ou buscas. Para tanto, menciona como envolvidos nesse processo desde estudantes que subverteram o propósito de um computador para inserir o primeiro videogame – SpaceWar! - passando por alguém que, como ele próprio, pensou em expandir o uso da TV inserindo jogos nela.

Talvez, contudo, essa incompletude do videogame e seus constantes desdobramentos possam ser mais bem ilustrados por meio de outros exemplos. Um videogame pode ser constantemente atualizado e corrigido, sendo tais modificações versões oficiais ou não, publicações autorizadas ou não. Fãs e interessados podem, a partir de uma versão original tida como acabada, produzir '*mods*': modificações parciais no software, que vão desde mudanças em gráficos, sons e textos até alterações estruturais no funcionamento do programa. Os programas podem ser transformados por hackers e crackers a fim de funcionarem e serem disseminados sem a presença física do disco (CD, DVD, Blu-Ray). Videogames baseados em tecnologias antigas podem reaparecer enquanto *remakes*, recriações feitas - seja oficialmente, seja por fãs - a partir de ferramentas e conhecimentos atualizados. A própria partida de videogame, enquanto um arquivo de computador, pode se desdobrar em inúmeros '*saves*', registros que fixam uma instância exata das partidas - a ser

²⁶ O prefácio ainda ressalta que, por isso, seria considerado por muitos o “pai da indústria dos videogames”.

retomada a qualquer momento.

Outra maneira de pensar o videogame enquanto objeto epistêmico consiste em observá-lo dentro do contexto acadêmico, em relação a sua própria incompletude enquanto conceito que constantemente se desdobra e se atualiza. A partir do que foi observado nos trabalhos de Knorr Cetina (1997 2001), pode-se entender como prototípico da atividade científica o processo de gerar 'objetos epistêmicos', 'parciais', 'que se desdobrem infinitamente'. Isso, de modo análogo ao que a autora pondera em:

o ponto que eu quero enfatizar é que as representações que os especialistas apresentam em seus processos de busca não são apenas parciais e insuficientes, elas também tendem a especificar o que ainda está faltando no quadro. Em outras palavras, eles sugerem a maneira de olhar mais longe, através das insuficiências que apresentam (KNORR CETINA 1997, 18/19)

Desse modo, tanto o debate científico, as práticas e as abordagens legitimadas em torno do videogame como o caráter sempre parcial e passível de desdobramentos das investigações seriam vistos, no presente trabalho, como uma qualidade desse videogame em estudo. É possível perceber um esforço atual, por vezes de variadas origens, em situar tais artefatos dentro da ciência: por meio de estudos históricos ou panorâmicos (WOLF E PERRÓN 2005); por discussões sobre o objeto em si e como ele deve ser estudado (FRASCA 1999, WOLF 2001); por justificativas sociais ou mercadológicas a respeito da pertinência de um trabalho científico de tal ordem (ZAGAL 2010).

Esse modo de entender videogames acima proposto não apenas ressalta como característica desse objeto de estudos essa disputada conceituação, como também nos lembra o fato de que a visão que temos sobre videogames é, em partes, construída por essas análises e usos. Com base nessa perspectiva, proponho para o presente trabalho uma postura que não desconsidere esse caráter múltiplo e disputado dos videogames. Afinal, engessar as formas de estudá-lo em uma ou outra disciplina pode significar a perda de olhares também relevante. Seria alijar o objeto de estudo de sua complexidade para caber em paradigmas pré-definidos, sufocá-lo dentro de apenas uma ou algumas formas já institucionalizadas ou hegemônicas de análise.

Em termos acadêmicos, tal perspectiva teria o propósito de ser ampla o bastante para não

reificar o videogame como um objeto que possa ser plenamente descrito, entendido e analisado a partir de alguma perspectiva particular - seja em termos científicos, seja na prática de seus jogadores. Também pretende priorizar uma percepção do objeto como um desdobramento – nem homogêneo e nem consensual - do esforço em defini-lo vindo dessas diferentes comunidades e abordagens.

Em suma, não se trata de pensar o objeto a partir de um local externo ou neutro – algo tido como impossível dentro da abordagem aqui apresentada. Antes disso, é um possível caminho de, desde o início, estar atento e sensível para os mais diversos aspectos que colocam o videogame no lugar de destaque em que ele figura, atualmente, nas mais diversas sociedades. Em específico, um olhar que esteja atento ao particular, que possa relacionar a regra e o esperado à transgressão, ao não quantificável ou à exceção seria sempre um olhar potencialmente transformador, capaz de produzir deslocamentos políticos, acadêmicos, metodológicos frente ao objeto que estuda – no caso, os videogames.

Abordar dessa maneira o objeto de estudo, requer, acima de tudo, a percepção do local de enunciação (BHABHA, 2003) desse discurso acadêmico, e seus necessários limites – dada a impossibilidade de chegar a um conceito totalizante e perene do que seria um videogame. Essa proposta parece convergir com a ideia de Cilliers (2005) a respeito de lidar cientificamente com a complexidade²⁷:

Ao lidar com a ideia de complexidade, posições modestas são inevitáveis. Isso não significa que elas devem ser relativas, vagas ou autocontraditórias, nem implica uma razão para se encolher de falsa modéstia. Nós podemos fazer afirmações claras e testáveis sobre sistemas complexos. Podemos aumentar o conhecimento que temos de um determinado sistema, mas esse conhecimento é limitado e nós temos que reconhecer esses limites.

O fato de que o nosso conhecimento é limitado não é um desastre, é uma condição para o conhecimento. Limites possibilitam o conhecimento. Sem limites, teríamos que incorporar a vida, o universo e tudo em cada afirmação de conhecimento que fazemos e isso não é possível. Enquadramentos tornam possível ter o conhecimento (no tempo e no espaço finito). Ao mesmo tempo, ter limites significa que algo é excluído, e não podemos prever os efeitos dessa exclusão. Conhecimento é uma coisa frágil e, acima de tudo, contingente. (CILLIERS, 2005, 263/4)

²⁷ A esse respeito, ver também a noção de *pensamento fraco* de Vattimo (2003).

Entende-se que esse posicionamento tomado se insere em um lócus de enunciação definido – o da linguagem em uso e da construção de sentidos. Porém, preocupado em não “higienizar” a complexidade do videogame, leva-se em conta, tanto quanto possível, elementos relevantes trazidos pelas mais diversas áreas.

Toma-se, portanto, como perspectiva, a necessidade de se considerar que essas diferentes perspectivas, acadêmicas ou não, operam construindo, estabilizando e negociando o sentido mesmo do que é o videogame. Diante disso, considero relevante localizar, na próxima seção, de que modo o objeto científico como é aqui apresentado e entendido se relaciona com um percurso mais comum e consolidado no meio acadêmico em particular, mas também em diversos debates públicos voltados ao tema: abordar videogames enquanto exemplares contemporâneos de um conceito abstrato, anterior e mais amplo de 'jogo'.

O 'jogo' no videogame.

Entender o videogame primeiramente enquanto objeto de estudo – a ser abordado em sua complexidade – demanda um esforço de não assumir os termos “jogo” e “videogame” como idênticos. Em particular, videogames seriam entendidos como objetos inseridos nessa sociedade de proliferação e domínio de práticas científicas que – em seu estado atual – possuem no seu elemento lúdico uma de suas características mais marcantes e prototípicas. Porém, argumento, isso não nos deveria levar a assumir uma sinonímia entre os termos, e nem nos restringir a um recorte no qual o último seria apenas um exemplo ou confirmação de uma noção atemporal ou abstrata do primeiro.

A presente proposta, então, sustenta que o lúdico é uma das inúmeras facetas desse objeto, um componente prototípico dos videogames e via de regra tido como um dos mais importantes. Por outro lado, não é o único elemento a ser levado em consideração e nem é capaz de definir, por si só, o que seria um videogame. Se devemos ter em mente que os videogames, dentro e fora da academia, podem ser apresentados, conceituados e entendidos como jogos, não podemos perder de vista que ele também é e pode ser, simultaneamente, muitas outras coisas – inclusive objeto de

estudo científico.

Essa perspectiva acaba por se afastar, simultaneamente, de ao menos duas visões atualmente disseminadas sobre tal artefato. Em primeiro lugar, problematiza um discurso mais amplo que costuma agrupar 'videogames', 'jogos', 'entretenimento', 'narrativas ficcionais' em oposição à realidade e a temas e assuntos ditos sérios. Essa oposição entre a 'realidade' – normalmente pensada a partir de métodos legitimados e verificáveis – e formas relegadas de saberes e organização de conhecimentos será foco do terceiro capítulo desse trabalho.

Na presente seção, procuro destacar e colocar em pauta um segundo viés, uma perspectiva acadêmica bastante corrente que propõe a entender os videogames como exemplares contemporâneos de jogos. Isso, como se, em termos lógicos, fosse possível validar a asserção de que 'todo videogame é um jogo, mas nem todo jogo é um videogame'. Tal percurso mostra-se bem comum em estudos atuais das mais diversas áreas interessadas nesse objeto de estudo²⁸. Nele, duas bibliografias bastante influentes seriam os trabalhos de Huizinga (1980) e Caillois (1990). Para o primeiro, o jogo seria uma *função significativa* que seria 'anterior à cultura':

[O jogo] É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando “instinto” ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe “espírito” ou “vontade” seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência (HUIZINGA, 1980: 3,4)

A partir dessa perspectiva, propõe especificar o que considera os principais elementos do jogo:

atividade livre, conscientemente tomada como não-séria e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras (HUIZINGA, 1980:16).

²⁸ Curiosamente, aliás, tal como ressalta Zagal (2010), o interesse acadêmico no conceito de 'jogo' só ganhou destaque recente a partir, justamente, de uma inserção social dos videogames como objeto e prática significativa. Tem-se, com isso, um quadro em que uma parte muito significativa de estudiosos atuais interessados em compreender e definir 'jogo' o fazem por um interesse específico apenas naquilo que consideram um de seus exemplares.

Caillois (1990) toma as reflexões de Huizinga sobre jogos em geral como um ponto de partida para propor uma atualização no conceito, colocando o foco em um conjunto de características 'puramente formais' (30) que determinariam a 'natureza' e o 'denominador comum' de todos os jogos (1990 29)²⁹. Ainda que os elementos que comporiam essa lista estejam em constante e inacabado debate e revisão na literatura recente sobre videogames³⁰, a ideia de que o 'jogo' poderia ser descrito a partir de um conjunto de características centrais (ou mesmo fundamentais) tende a ser uma postura aceita e reiterada.

Do ponto de vista de uma inserção e validação acadêmica do videogame como objeto de estudo, trazer autores como Huizinga ou Caillois se mostra uma estratégia interessante. Em vez de 'entretenimentos inúteis' ou 'distrações indesejáveis', o videogame passa a se vincular com uma 'função anterior a cultura'. Enquanto exemplar contemporâneo de jogo, o videogame, assim, adquire forte respaldo para se transformar em fenômeno de interesse científico. Essa associação também permite chamar a atenção para aspectos do objeto que não poderiam ser estudados a partir de paradigmas e metodologias consolidados em comunidades científicas já existentes.

Essa perspectiva frisa que a estrutura que o videogame propõe enquanto artefato não pode ser meramente explicada por teorias pensadas de antemão para outros objetos, como as até então vigentes sobre narrativas. Quando Frasca (1999), por exemplo, instaura a ideia de uma ciência denominada Ludologia, assume e defende não ter existido, até então, um campo próprio e centrado no estudo de jogos. Essa ciência, assim, emergiria da necessidade de incluir a dimensão do "jogo" na análise do videogame. Isso, uma vez que até então, segundo o autor, videogames costumavam ser pesquisados como uma “expansão das narrativas ou do teatro” (1999, 1).

Para sustentar sua proposta, Frasca (1999) entende haver uma diferença formal entre “narrativas” e “videogames” – considerados pelo autor como “dois objetos ontologicamente

²⁹ Seriam seis as características, entendidas pelo autor como puramente formais e independentes do conteúdo do jogo: ser uma atividade voluntária/livre; delimitada; incerta; improdutiva; regulamentada; fictícia (CAILLOIS 1990 29/30).

³⁰ Não se deve passar despercebido, por exemplo, o fato de que Juul (2003) agrupa os dois autores sob uma alcunha comum de "teorias clássicas" para, a partir de então, procurar atualizar a essa listagem – tanto a partir de revisões lógicas e contribuições teóricas mais recentes, como do intento de apresentar o 'jogo de computador' como um exemplar contemporâneo de uma noção teórica e abstrata de jogo.

diferentes”. Seguindo esse raciocínio, procura mostrar onde tais objetos se sobrepõem e/ou se afastam. Defende, em linhas gerais, que videogames operam com um conjunto de possibilidades, dispostas a partir de algum conjunto prévio de regras. Essas possibilidades podem gerar narrativas na interação com o jogador, mas não seriam narrativas em si. Como forma de ilustrar a visão apresentada, o autor mostra como o jogador é convidado para fazer escolhas que, no jogo, só existem em potência.

Assim, pegar ou não uma chave, atravessar ou não uma ponte, tentar ou não abrir uma porta emergem como possibilidades em aberto em um videogame. Em contrapartida, as costuras das narrativas seriam formalmente apresentadas como estabelecidas antes de qualquer possibilidade de escolha do leitor. A ação do jogador, por sua vez, geraria uma sequência narrativa. Por exemplo: o herói atravessou a ponte, depois pegou uma chave, depois tentou abrir uma porta que estava trancada, mas não conseguiu. Dessa forma, apesar de um jogo de videogame poder gerar sequências narrativas, Frasca (1999) argumenta que isso é diferente de entendê-los ou estudá-los prioritariamente com esse foco. Para esclarecer essa diferença, o autor apresenta um contraste bastante significativo:

Para um observador externo, uma sessão de um videogame de aventura parecerá um grupo de sequências narrativas. Na realidade, é perfeitamente possível gravar uma sessão de um videogame de aventura e mostrá-la a um público como uma forma de narrativa [...]. Entretanto, o jogador não é um observador externo. [...] Se o jogador não agir, não haverá jogo e, portanto, não haverá sessão alguma. (FRASCA, 1999)

Recentemente, a partir de uma olhar mais panorâmico, Zagal (2010) concebe a Ludologia como apenas mais uma perspectiva válida entre os múltiplos - e nem sempre convergentes - percursos de pesquisa para o videogame. Enquanto foco de estudo, tal objeto, na concepção de Zagal, estaria inserido em um campo mais amplo, denominado *Game Studies*. O curioso, nesse caso, é que mesmo aceitando que a Ludologia é apenas uma vertente de estudo possível, o videogame permanece, em Zagal, assumido como sinônimo de 'jogos'.

A própria área, definida como *Game Studies*, tende a englobar 'jogos em geral', ainda que maciçamente(ou quase somente) centrada em videogames. Essa indiscriminação entre os termos

também é percebida no próprio modo como os dois conceitos se tornam intercambiáveis no texto. A título de ilustração, pode-se notar como o autor inicia seu prefácio:

Na aparência, a impressão é que ensinar sobre **jogos** deveria ser fácil. Afinal de contas, os alunos estão muito motivados, apreciam se envolver com o conteúdo do curso, e tem uma vasta experiência pessoal com **videogames**. No entanto, a educação com **jogos** pode ser surpreendentemente complexa. Neste livro, eu exploro a questão do que significa entender os **jogos** sob o olhar dos desafios e problemas enfrentados pelos alunos que estão tendo aulas relacionadas a **jogos**. Meus resultados sugerem que a aprendizagem sobre os **jogos** podem ser um desafio por várias razões. Alguns dos resultados mais relevantes que vou discutir incluem perceber que já ter uma vasta experiência sobre **videogame**, muitas vezes, interfere na capacidade dos alunos de raciocinar criticamente e analiticamente sobre os **jogos** e que os alunos têm dificuldades de articular as suas experiências e observações sobre os **jogos**³¹. (ZAGAL 2010, xi)

A partir dessa contextualização inicial, argumento sobre a importância de pontuar que videogames não são somente jogos, embora este elemento lúdico se mostre (pelo menos atualmente) esperado em nosso objeto de estudos. Isso, ao menos quando o foco de estudo está na construção de sentido, o que pede um olhar focado na complexidade, dinamicidade e nas inserções sociais desse objeto. Para refletir sobre essa visão de um modo um pouco mais detalhado, proponho estabelecer um contraste entre a ideia de videogames como "objeto epistêmico" e a noção de "um exemplar de jogo". De forma mais material, pode-se pontuar que essa maneira de relacionar jogos e videogames encontra um eco bem localizado em Juul (2003). O autor explicita que tal estratégia está vinculada a um objetivo específico de estreitar a ligação entre o que se entende como "jogos de computador" com relação aos demais jogos:

meu objetivo aqui é criar uma definição de jogo capaz de explicar o que relaciona os jogos de computador a outros e o que acontece nas fronteiras do campo relativo a jogos (JUUL 2003, sn)."

Tomando os trabalhos de Caillois e Huizinga como teorias clássicas, o autor dá continuidade a uma busca por um 'coração' do jogo (ou, no original, 'heart of gameness'). Assume como estratégia a postura de listar um conjunto de princípios que regeriam a 'essência' de um jogo, porém de um modo atualizado e capaz de agregar videogames em geral. Para tanto, sua revisão inclui um

³¹ Destaques de minha autoria.

conjunto de teorias oriundas de outros pesquisadores recentes, também interessados na relação entre videogames e jogos. Diante dessa literatura – a qual o autor discute, filtra, analisa e atualiza – chega a uma listagem própria:

A definição de jogo que proponho, por fim, tem seis pontos: 1) Regras: jogos são baseados em regras. 2) Resultados variáveis e quantificáveis: jogos possuem resultados variáveis e quantificáveis. 3) Valor atribuído a possíveis resultados: Aos diferentes resultados em potencial do jogo são atribuídos valores diferentes, sendo alguns positivos e outros negativos. 4) Esforço do jogador: o jogador investe esforço a fim de influenciar o resultado. (i.e. jogos são desafiadores.) 5) Jogador ligado ao resultado: os jogadores estão ligados aos resultados do jogo no sentido de que um jogador será o vencedor e “feliz” se um resultado positivo acontece e perdedor e “infeliz” se um resultado negativo acontece. 6) Consequências negociáveis: o mesmo jogo [conjunto de regras] pode ser jogado com ou sem consequências na vida real. (JUUL, 2003, sn)

Essas qualidades seriam, para o autor, organizadas em três categorias, conforme o quadro que apresenta:

	O jogo como sistema formal	O jogador e o jogo	O jogo e o resto do mundo
Regras			
Resultados variáveis e quantificáveis			
Valorização dos resultados			
Esforço do jogador			
Jogador vinculado ao resultado			
Consequências negociáveis			

(QUADRO 1. Fonte: JUUL, 2003)

Pelo menos duas características do quadro acima podem entrar em conflito com a visão aqui proposta: em primeiro lugar, há um desequilíbrio entre as características ligadas exclusivamente ao jogo em relação às que possuem relação com o jogador e, principalmente, com o mundo. Em termos quantitativos, ao menos, pode até ficar a impressão de que o papel do jogador e do mundo seriam relativamente menos definidores na hora de se compreender um jogo. Além disso, o próprio estabelecimento de uma busca por um 'coração' do jogo, dentro do qual as relações com o jogador e com o mundo se mostram dependentes de uma estrutura prévia e abstrata de “jogo em si” coloca ênfase nas características como entidades isoladas e abstratas, e não dependentes de uma prática, uma localidade, uma comunidade capaz de definir “o que é jogo” por si.

Mais que isso, no decorrer do trabalho, a existência dos jogadores e a inserção desses sujeitos (e dos jogos com que se envolvem) no mundo parecem surgir como desdobramentos do jogo em sua estrutura abstrata, invariável e não negociável. Um forte sinal disso seria o estabelecimento, por parte do autor, de uma abstração na qual *softwares* conhecidos em contextos não científicos como 'jogos' ou 'videogames' poderiam ser pensados ou qualificados como 'jogos' 'não jogos' ou 'casos limítrofes' a partir dos critérios estabelecidos pelo autor, conforme se vê na figura 2.

A presença e a primazia dos critérios abstratos (ou seja, isolados de parâmetros de escolha sensíveis à contextualização e à contingência) no trabalho de Juul perpassam, assim, os mais diversos níveis. Isso pode ser pensado, tanto a partir da maneira como as relações com "jogador e mundo" aparecem como desdobramentos de critérios anteriores desse "jogo em si"; como pelo próprio movimento de se produzir um texto teórico e abstrato, em que os critérios para qualificar videogames aparentam, antes de tudo, possuírem um caráter prescritivo. Nesse caso em específico, a tendência é de se estabelecer um campo bem definido por "*borderlines*" do que é ou não videogame com base no critério anterior: o que é jogo. Programas de computadores que não se encaixarem nesse segundo crivo, por exemplo, também são descartados no primeiro.

FIG 2: Fronteiras e limites do que seria ou não um videogame a partir das características arroladas por Juul 2003. Fonte: Juul 2003.

Assim, o fato de uma listagem inicial criar tensão entre centro (jogos prototípicos, que cumprem os seis critérios) e periferia (não jogos), gera o risco de o videogame ser definido por um conjunto prévio de prescrições antes de se apresentar como um objeto de investigação. O cientista que acatar os termos de Juul (2003) ou dos teóricos por ele considerados clássicos, acabará por descartar de seu escopo objetos consensualmente entendidos ou vistos como 'jogo' ou 'videogame' em comunidades diversas, mas que não se encaixam na listagem dos autores.

Portanto, é uma estratégia centrada em olhar para o videogame a partir do que um grupo de especialistas entendeu que deveria ser o ponto inicial: características formais, tomadas como

atemporais, relacionadas ao lúdico. Diante desse pressuposto, entendo que Juul, ao propor uma atualização da definição de jogos, o faz a partir de uma localidade bastante específica: a de um intelectual cujo interesse em jogos está vinculado ao estudo formal de videogames, inserido em uma comunidade mais ampla na qual o propósito de formar e fortalecer um campo de "*game studies*" é patente. Assim, é um trabalho que procura delimitar de antemão o objeto de estudo de interesse de um grupo - jogos eletrônicos / videogames / jogos digitais - de modo a criar um perímetro razoavelmente nítido de pesquisa a partir de seis parâmetros.

Isso, no entanto, não apaga o fato de que o próprio recorte do que videogames e jogos possuem em comum delimitam o objeto de pesquisa, deixando outras perspectivas em segundo plano – ou mesmo invalidando critérios alternativos divergentes.³² Nota-se, pois, que a localidade de onde se fala que constrói o objeto e o panorama. Assim, essa abordagem não só fala de um videogame, mas também o cria e molda enquanto objeto de estudo. Isso, a partir de uma estratégia acadêmica costumeiramente interessada em dar conta de:

- fortalecer a inserção dos jogos dentro de contextos de pesquisa, colocando-o como objeto central de uma ciência (Ludologia) ou de um conjunto de estudos (*Game Studies*);
- fortalecer, por conseguinte, a própria institucionalização dos videogames como objetos a serem estudados e cuja produção deve e pode ser aprendida;
- servir como parâmetro e pauta para criação e crítica de videogames por parte de especialistas.

Defendo, portanto, que esse procedimento de isolar e fixar um elemento (jogo) como base ou essência para fixar os videogames e sua inegável contribuição para o fortalecimento e o incentivo ao estudo de videogames é um entre diversos recortes científicos possíveis para pensar o objeto. Mais que isso, é um procedimento que filtra e delimita de antemão os percursos, as análises e os resultados de quem os utiliza. Essa perspectiva, como qualquer recorte científico, não pode dar conta de toda a complexidade do que investiga. Sendo diferente o foco do presente estudo – a

³² Por exemplo, um critério como 'aquilo que comunidades de jogadores de videogame entendem que ele é'.

relação entre videogames e construção de sentidos – propõe-se uma mudança de prioridades: torna-se como ponto de partida essa indissociável relação, a partir da qual, somente, um videogame enquanto jogo pode ocorrer na prática.

Essa inversão tem como fim colocar em foco aspectos do videogame que são percebidos tanto a partir da relação com os sujeitos que efetivamente os utilizam, como elementos que, apesar de indissociáveis a esse objeto, nem sempre são academicamente priorizados: suas condições de produção, sua inserção social, o contexto e a época no qual se insere e se torna significativo, entre outros.

E o tal gameplay?

Em paralelo à busca pelo 'coração do *gameness*' de Juul (2003), nota-se também a tendência de *gameplay* operar como um conceito que tende a estar presente em diversos estudos sobre videogames, mas cuja definição é constantemente negociada, revisada, questionada. Tendo 'jogabilidade' como uma de suas principais e bastante contestada tradução, o *gameplay* é considerado por muitos um nó a ser mais bem resolvido nos estudos sobre videogames. Algo largamente mencionado dentro do universo *gamer*, que parece ser intuitivamente próprio do objeto, parte necessária de sua composição, mas cuja definição é de difícil consenso e sistematização formal.

Vanucchi e Prado (2009) procuram fazer um mapeamento do termo, diferenciando-o do que se costuma chamar de “jogabilidade” no Brasil. Para tanto, partiram de fontes de referência mais gerais e enciclopédicas, como dicionários, e detectaram uma pluralidade de sentido do termo. *Gameplay*, segundo tal mapeamento, poderia indicar: i) *modo como um jogo é projetado e as habilidades exigidas para jogá-lo*; ii) *valor de entretenimento de um jogo, incluindo aspectos como interface e design*; iii) *passo a passo executado de um determinado jogo*.

Indo além, Vanucchi e Prado (2009) também revisaram a literatura acadêmica e técnica em busca do conceito, mostrando também não haver unanimidade ou consenso entre as definições. A

partir de um recorte mais amplo, diferenciam duas tendências não exclusivas ao se falar de *gameplay* - relacionar-se com “a experiência proporcionada pelo jogador” ou constituir-se em uma relação interativa entre jogo e jogador. A partir dessa divisão inicial, buscaram organizar algumas tentativas de definir ou explicar o termo oriundas de textos contemporâneos interessados na discussão sobre videogames. Os resultados da análise foram resumidamente expostos no seguinte quadro:

GAMEPLAY		Sid Méier	Rollings & Adams (2003)	Rollings & Morris (2003)	Howland (1999)	Feil & Scattergood (2005)	Arsenault & Perron (2009)	Lindley (2002)	Assis (2007)	Sicart (2008)	Heaton (2006)
Experiência proporcionada ao jogador	Interações significantes										
	Opções interessantes										
	Conjunto de táticas que fazem a experiência divertida e interessante										
	Conjunto de elementos que tornam o jogo divertido										
Interação com o jogo	Definido pela mecânica do jogo										
	Decorre da interação do jogador com o jogo										
	Atividades realizadas no âmbito de regras que contribuem para alcançar metas										

QUADRO 2: Diferentes modos de conceber *gameplay* em um videogame. Fonte: Vannuchi e Prado (2009)

O panorama proposto por Vannuchi e Prado possibilita algumas observações e reflexões. Para os autores, excetuando-se os conceitos de Sicart e de Arsenault e Perrón, em que o 'gameplay' seria algo 'definido pela mecânica do jogo', todas as demais definições englobariam, de algum modo, o papel do jogador e o ato concreto de jogar. Vannuchi e Prado também observam que alguns autores antecipam a complexidade inerente à ideia de *gameplay*, como Heaton (2006 APUD VANNUCCHI E PRADO 2009), que não se propõe a uma definição fechada; ou Rollings e Adams

(2003 APUD VANUCCHI E PRADO 2009), que iniciariam um capítulo sobre o termo justamente enfocando na dificuldade de sua conceituação.

Além desse quadro geral, é interessante notar que a própria definição de *gameplay* mostra-se bastante circular. Isso é explicitado pela vagueza dos termos utilizados para explicá-la, em cada autor apresentado. Ao tentarem definir *gameplay*, a tendência é de se “postergar” o problema, então, em outros conceitos igualmente pouco precisos: “opções interessantes”, “interações significantes”, “diversão”³³ etc. Assim, a própria vagueza desses termos, aliada à insistência de alguns autores no seu uso como critério de definição acadêmica para o conceito de 'gameplay' - traz um cenário interessante para se pensar nessas possibilidades e tentativas de conceituação aqui brevemente apresentadas.

Diante disso, três hipóteses (não excludentes) que podem justificar isso são levantadas: em primeiro lugar, a dificuldade de se sistematizar algo novo, fruto de uma nova forma de entender o mundo e que permite caminhos próprios a uma modalidade escrita. Ou seja, as definições não seriam impróprias senão porque toda 'tradução' midiática é imprópria. Em um caso como esse, em que os videogames se mostram arredios às limitações da lógica do logocentrismo, não parece surpreendente que os recursos e as possibilidades expressivas que para muitos faz do game uma mídia diferenciada de outras não possa ser propriamente explicada com arcabouços teóricos anteriormente estabelecidos. Em segundo lugar, o próprio fato de se tratar de um objeto cujos entendimentos são recentes faz com que sua sistematização seja também mais difícil³⁴. Em terceiro lugar, essa incompletude pode não ser lida como um problema teórico a ser resolvido ou decorrente de falha conceitual. Em vez disso, retomando as discussões de Knorr Cetina (1997 2001) poderia ser interpretada como uma característica própria dos objetos epistêmicos.

Vale lembrar que a autora considera que aquilo que emerge do processo de pesquisa de especialistas científicos sempre é um objeto parcial, inadequado e que costuma direcionar o

³³ Isso, sem sequer entrar no mérito do que é “diversão” – até porque os “nichos” de jogadores e jogos mostram que, dentro do próprio universo dos gamers, cada grupo pode se divertir de modos bastante distintos.

³⁴ Como agravante às duas hipóteses, há o processo específico da “Cultura da Convergência” (JENKINS 2008), em que há menos clareza de quando começa ou termina cada mídia.

andamento das investigações. Isso, por dar pistas do que está faltando no cenário em questão. Nesse sentido, para Knorr Cetina (2001), *pode-se dizer que os objetos do conhecimento estruturam o desejo, além de darem continuidade e desdobramento da prática orientada a objetos* (185). Essa noção pressuporia o que a autora nomeia como uma 'estrutura de desejo', definida nos seguintes moldes:

A ideia de uma estrutura de desejo implica um interesse continuamente renovável em saber, o qual parece nunca se completar pelo conhecimento final. Mas também implica que interesses possam ir para outro lugar, que eles pulam os trilhos de uma linha de prática e continuam em uma linha diferente e em uma direção diferente. (186)

Seguindo esse raciocínio, 'gameplay' enquanto característica definidora de um videogame pode ser justamente um construto, um discurso em negociação mais que um elemento empiricamente e nitidamente observável em um videogame. Os esforços acadêmicos em localizar um 'gameplay', portanto, são simultâneos à própria definição e criação desse conceito. Isso, havendo não apenas uma clara divergência entre teóricos a respeito do que deveria ser entendido pelo uso do termo como, também, uma vagueza e uma circularidade nas tentativas de conceituação acima brevemente expostas.

Nessas duas últimas seções, procurei mostrar alguns atritos e incompatibilidades entre uma percepção acadêmica de videogames que considerem apenas ou primordialmente um elemento abstrato, universal e definido por um rol de qualidade ou características – seja o 'jogo', o 'gameness', o 'gameplay' – e uma noção que busque considerar a materialidade da mídia, as contingências do seu uso, suas condições de produção, entre outros elementos contextuais. Perspectiva essa que tentei desenvolver ao longo desse capítulo a partir das reflexões sobre o videogame enquanto possível objeto de estudos científicos.

No próximo capítulo, exponho como essa mudança de ênfase pode gerar percepções e resultados diferentes de entendimento do que pode vir a ser, conceitualmente, um videogame. Em particular, uma visão que considere os aspectos materiais do objeto em geral e sua particularidade, em específico, enquanto mídia. Nesse caso, proponho analisar que características são percebidas ou

ressaltadas no artefato quando esse é pensado a partir do que é próprio das linguagens que veicula, das tecnologias que usa, das possibilidades que favorece. Isso, enquanto uma mídia que faz uso de recursos digitais – de comunicação, interação e construção de sentidos a– e que pode ser pensada e definida em suas particularidades e semelhanças na comparação com outras mídias com as quais concorrem contemporaneamente.

CAPÍTULO II – A MÍDIA VIDEOGAME

Uma forma interessante de se deslocar o foco dos videogames para sua materialidade é pensá-lo enquanto uma mídia – a qual propicia a articulação de certos enunciados a partir de formas de interação canonicamente esperadas. Ainda assim, essa simples alcunha diz muito pouco: o próprio termo 'mídia' pode ser compreendido a partir de variados pontos de vista. Abordar o videogame com base nesse viés, portanto, nem o isola da complexidade já percebida na sua conceituação, nem garante um olhar consensual frente a esse objeto de estudo.

A fim de localizar melhor o que se pressupõe no presente trabalho quando se afirma que o videogame é uma mídia, portanto, procuro observar formas diversas a partir das quais é possível estabelecer essa relação. Para tanto, no presente capítulo, reflito primeiramente a respeito de um percurso já traçado por Wolf (2001) e Wolf e Perrón (2005), que investigam possibilidades teóricas de particularizar o videogame enquanto mídia. Com base nas reflexões realizadas, proponho pensar o objeto em questão como uma mídia contemporânea que faz uso de novas formas de expressão, possibilitadas principalmente pela emergência das tecnologias digitais.

Na visão aqui sugerida, tal mídia seria definida tanto por critérios técnicos e materiais, como também a partir de usos e práticas contingentes. Essa perspectiva ajuda a entender como – de modo análogo a qualquer outro processo científico – a associação acadêmica entre videogame e 'estrutura abstrata de jogo' não é apenas incompleta como seus caminhos e propósitos são social e culturalmente localizados. Não se pode, então, esperar que esse entendimento se restrinja a um conjunto de elementos ou propriedades formais do objeto, indiferentes às relações estabelecidas com seus contextos de circulação. A favor desse argumento, busco apresentar indícios e acontecimentos, ao longo desse capítulo, que mostrem a relação do videogame em específico e das mídias contemporâneas em geral com suas condições de produção e seu contexto de época, particularmente marcado por crises e transformações nas linguagens e nas mídias.

Uma dessas possibilidades consiste no favorecimento observado por Jenkins (2008) a uma

convergência nos meios de comunicação. Seria um exemplo disso – analisado de modo mais aprofundado no decorrer do texto – a possibilidade de fazer uso das mais diversas mídias a fim de se contar uma mesma narrativa. À materialização desse fenômeno em mídias digitais atuais, Jenkins (2008) denomina de 'narrativas transmidiáticas'. Como ilustração de seu conceito, traz a obra *Matrix*, dos irmãos Wachowski – a qual observa ser propositadamente composta não só por uma trilogia de filmes (parte mais famosa do todo), como também por animações audiovisuais, videogames, entre outras possibilidades de mídia.

Mais que a possibilidade técnica de realização de obras transmidiáticas, ressalto outro aspecto neste capítulo, a partir da aproximação com tal conceito de Jenkins (2008): os sentidos, longe de estarem ausentes ou isolados à interação com uma mídia específica, podem se inter-relacionar nas diversas experiências vivenciadas pelo sujeito que lida com elas. A partir desse raciocínio, não apenas narrativas previamente projetadas como parte de uma obra podem ser entendidas como transmidiáticas. Indo além, podem ser compreendidas a partir desse mesmo olhar outras formas de construção de sentido que, do ponto de vista das vivências do intérprete, acabem por cruzar ou misturar mídias.

Em suma, essas possibilidades de definição do videogame enquanto mídia, bem como as relações que são possíveis ou esperadas de se estabelecer com as demais mídias contemporâneas e com contextos de uso serão os focos do presente capítulo.

Vídeo + game: uma conta inexata?

Por um lado, Wolf e Perron (2005) destacam que o estudo de videogames necessita de uma abordagem multidisciplinar. Com isso, parecem concordar com o alerta de Frasca (1999) de que tal objeto não pode ser visto apenas a partir de campos de estudos já existentes. Porém, enquanto Frasca (1999) projeta a criação de um campo novo focado na relação com o elemento 'jogo', Wolf e Perrón (2005) procuram perceber esse elemento lúdico como parte integrante de uma mídia mais ampla. Assim, os estudos e entendimentos acadêmicos sobre 'jogo' – termo ao qual o estudo do

objeto em questão não poderia ser reduzido – apresenta-se em um necessário diálogo outras formas de compreender os videogames.

Nisso, os autores reiteram a necessidade de buscar compreender o que é particular ao videogame enquanto mídia: aquilo que excederia a múltipla herança de suas várias influências, não sendo redutível a outros meios que o precederam ou com os quais atualmente rivalizam. Embora exista essa clareza em se definir melhor as fronteiras da mídia videogame, os autores ponderam que o modo como se fazer esse recorte não é nem fácil, nem consensual. Em Wolf (2001), o autor inicia essa tentativa alegando que “definir os limites do que é entendido como 'videogame' é mais complicado do que parece à primeira vista” (WOLF, 2001, 14). Em Wolf e Perron (2005), os autores entendem que “a irredutibilidade do videogame é precisamente o que tem o tornado difícil de definir formalmente e o motivo pelo qual existem discussões acaloradas não só a respeito do que ele *deveria ser*, mas também a respeito do que ele *é* exatamente” (WOLF E PERRON, 2005, 14, tradução minha, *itálicos no original*).

Diante disso, a preferência do(s) autor(es) é de tentar, antes de fechar e reduzir a definição a partir de um conceito único e global, 'navegar' pelas diversas estratégias e perspectivas, entrelaçando-as e comparando-as. Para tanto, o caminho sugerido, em ambos os casos, é o de começar em uma busca por definições que os autores entendem como mais estritas ou simples – por critérios mínimos do que seria um videogame. A partir disso, abrem para definições mais amplas. Nesse percurso, a tendência percebida em Wolf (2001) e Wolf e Perron (2005) é colocar o foco e, em certa medida, avalizar critérios técnicos e/ou formais de definição da mídia.

Uma das estratégias que ganhou mais destaque diz respeito à tentativa de entender 'videogame' a partir da junção dos sentidos dos termos 'video' e 'game'. Em Wolf (2001), o autor trata esse primeiro caminho de um modo um pouco mais extenso. A partir dessa divisão inicial, a busca se separa em duas: primeiro, procurar entender quanto de “game” tem aquilo que diversas perspectivas (das mais estritas tecnicamente para as mais amplas) costumam agrupar como videogame. Em segundo lugar, o mesmo raciocínio é aplicado em relação ao termo “vídeo”.

Em relação ao termo “game”, o autor pontua alguns elementos que considera que “se pode esperar encontrar em um “jogo”: *conflito, regras, uso de alguma habilidade do jogador e alguma espécie de resultado/desfecho de valor*. O autor não explicita o que o fez fechar esses quatro critérios como presentes nos jogos, mas subentende-se, no decorrer do raciocínio, que foi tomada como base a observação da recorrência desses itens nos diversos jogos. O autor prossegue afirmando que todos esses itens estão presentes nos videogames de alguma maneira, em diferentes graus. Mais adiante, o autor menciona outros elementos, como “reflexos e ação rápida”, ou “elemento emocional”, que não estão em todos os programas alcunhados como videogame na “cultura popular”.

Em definições ainda mais amplas, o autor menciona que o termo videogames pode compreender cartuchos educacionais ou utilitários desenvolvidos para consoles dedicados. Nesse ponto, o autor lembra que, ao passo que alguns desses cartuchos incorporam *gameplay*³⁵ no aprendizado, muitos não o fazem. Na sequência, comenta que, embora tais cartuchos não se configurem tecnicamente como jogo dentro dos critérios apresentados, eles adquirem esse estatuto ao menos nas relações de mercado. E conclui:

Assim, os critérios utilizados para agrupar programas educacionais e alguns utilitários junto a jogos refletem seus status como artefatos comerciais e culturais mais do que considerações efetivas sobre os conteúdos do programa ou as experiências do jogador frente àquele conteúdo. (WOLF, 2001, 16)

Vale destacar a preocupação do autor em não fechar as definições, mostrando que elas são conflituosas e podem contemplar perspectivas e olhares diversos sobre o objeto (muito embora ele resuma isso a uma definição mais abrangente da cultura popular que segue critérios comerciais e culturais, mais que técnicos). Em terceiro lugar, conforme discutido na seção anterior, entendo que mesmo a busca por um conceito simples e mais estrito de “jogo” a ser “transposto” ao videogame

³⁵ Aqui, observa-se que o autor considera “gameplay” a partir de critérios que não são explicitados. Mais que isso, parece assumir que a ideia de “gameplay” é partilhada, consensual e pressuposta entre leitores. Conforme visto no breve mapeamento apresentado por Vanucci e Prado (2009), apesar de consensualmente ser considerado como um elemento relevante dos videogames – sua definição é disputada e envolve muitas divergências, não se resumindo a um conceito unívoco amplamente compartilhado.

como base não é simples nem seguro e, aparentemente, deriva da observação e da experiência do autor mais do que de uma linha de pensamento (para o bem ou para o mal) consolidado – o que talvez possa ser até reflexo da necessidade acadêmica de se voltar a olhar para os jogos a partir do surgimento do videogame.

Indo para a outra parte do termo, Wolf (2001) defende que definir “video” é apenas 'um pouco menos problemático' do que conceituar “game”. E o caminho seguido é semelhante: de definições tecnicamente mais estritas sobre “vídeo” para aquilo que há de “vídeo”, em sentidos mais amplos, no que discursos leigos chamam de videogame. Há dois pontos no mínimo curiosos dentro dessa possibilidade.

O primeiro é em relação às possibilidades de se definir “video”: em uma definição mais estrita, o termo teria de se referir apenas ao uso de um “sinal analógico de intensidade/brilho disponibilizado em tubos de raios catódicos (CRT)” para produzir, na tela, um tipo de imagem particular, tecnicamente denominada “raster”. A essa visão, o próprio autor traz uma alternativa um pouco mais flexível e menos técnica, a qual incluiria outros tipos de imagens, bem como outras formas de transmissão que não os tubos CRT. O segundo é em relação ao suporte em que se joga o videogame. Wolf assinala que alguns puristas entenderiam que jogar videogame em um console e um fliperama seriam experiências diferentes das de se jogar em um computador pessoal. A esses, uma definição mais exata deveria incluir o uso de um “sistema dedicado”, ou seja, um processador cuja única função fosse rodar videogames.

Nota-se, portanto, que tais purismos e definições mais estritas acabaram se tornando obsoletas. O tubo CRT de que fala Wolf é aquele próprio dos monitores e das televisões mais antigas, uma tecnologia que está sendo rapidamente substituída pelas telas de LCD e plasma. Em relação ao segundo ponto, o próprio autor já aponta um furo inicial: alguns consoles mais antigos, tais como o Atari 2600, eram também utilizados para se inserir cartuchos educativos, fugindo desse engessamento do “sistema dedicado”. Hoje, consoles como o Playstation 3 buscam se caracterizar como “centrais de entretenimento”, em que jogar ainda ocupa papel central, mas em que se

valorizam outras experiências: assistir a filmes em DVD, Blu-Ray ou em formatos digitais, ver/armazenar fotos e vídeos, acessar a internet, ouvir música, entre outras possibilidades – algo bastante compreensível quando falamos da Cultura da Convergência. Talvez esses dois exemplos bastem, no momento, para mostrar que purismos e definições fechadas, mais voltadas para um passado cristalizado do que para o quadro atual são insuficientes ao se tratar de objetos de estudos dinâmicos e complexos. Fazendo justiça a Wolf (2001), é preciso apontar que ele apenas apresenta, como uma voz no debate, as visões mais puristas, não necessariamente compactuando com elas.

Em Wolf e Perron (2005), os autores partem da busca empírica por um representante da mídia significativo, simples, comercialmente viável e supostamente consensual – o PONG (1972) – cujas características serviriam de base para “demarcar aquilo que eles querem dizer quando afirmam que algo é um videogame” (WOLF e PERRON, 2005, 15). Ainda assim, os autores insistem em passar – embora de modo mais rápido e periférico – por essa análise dos termos “vídeo” e “game” em separado. Também consideram – mas de modo mais resumido – que o termo “vídeo” nos lembra de que a ação do jogo aparece em alguma forma ou tela visual. Sobre “game”, frisam que a definição é mais ampla, complexa, debatida e menos consensual. Falam da tendência de se partir de noções mais clássicas, anteriores à era do meio digital (como a definição de Johan Huizinga trazida pelo livro *Homo Ludens: A study of Play element in culture* ou a de Roger Caillois em *Man, Play, and Games*) ou de estudos específicos recentes sobre videogames (como os trabalhos de Frasca).

Em paralelo, os autores sugerem outra abordagem frente à complexidade de tais artefatos, a qual colocaria como foco o que aparenta ser “persistente” nas várias definições encontradas para o termo, ainda que sob diversos nomes ou descrições. Curiosamente, nesse caso, os autores usam a mesma metáfora de Juul nessa procura: enquanto este tinha sua busca norteadada por um ‘coração do *gameness*’; Wolf e Perrón mencionam que esses elementos que persistem estariam “no coração daquilo que faz o videogame uma mídia única”. A partir desse critério, destacam também uma listagem contendo o que qualificam como “os mais fundamentais desses elementos” (op. cit., p.15):

algoritmo, atividade do jogador, interface e gráficos. Em seguida, explicam brevemente o que entendem por cada um deles:

- *Gráficos*: “*algum tipo de exibição visual mutável e em mudança numa tela, envolvendo algum tipo de imagem com bases em pixels. Gráficos parecem ser necessários, afinal, se um jogo se propõe a ser um ‘video’game*” (op. cit., p.15). Isso, embora não se configure como critério necessário para definições próximas como “jogos de computador” ou “jogos eletrônicos”.
- *Interface*: elemento que ocorreria “*na fronteira entre o jogador e o próprio videogame*”, “*um ponto de junção entre a entrada e a saída, hardware e software, entre o jogador e o próprio jogo material e o portal através do qual a atividade do jogador ocorre*”(op. cit., pp.15-16).
- *Atividade do jogador*: “*o coração da experiência com videogame*”, dividida em suas áreas: “*atividade diegética (o que o avatar do jogador faz como resultado da atividade do jogador) e atividade extradiegética (o que o jogador faz fisicamente para atingir um certo resultado*” (op. cit.p.16).
- *Algoritmo*³⁶: “*programa contendo o conjunto de procedimentos que controla os gráficos e sons do jogo, a entrada e saída que envolve os jogadores e o comportamento dos jogadores controlados pelo computador dentro do jogo*”: (op cit 16). Ou seja, é o que faz com que o videogame funcione, necessariamente, por meio de um programa de computador, aquilo que resvala no seu componente eletrônico, digital, no uso do código com a finalidade de propor o outro lado da moeda – a experiência do jogador. Sobre esse último ponto em particular, os autores destacam também que o videogame foi a primeira mídia “verdadeiramente” algorítmica.

³⁶ Vale ressaltar que o conceito de algoritmo tem sua base na matemática e, grosso modo, consiste em um método para chegar a uma determinada meta por meio de um conjunto de passos rigidamente definidos. Além disso, a noção de algoritmo é base dos estudos de lógica de programação, algo por que os desenvolvedores de programas em geral e de jogos em particular costumam passar (ao menos se tiveram aprendizado formal mínimo na área). Dentro do algoritmo é que os autores inserem o conceito de *gameplay*, que, embora seja apresentado sem discussão, parece, dentro do contexto dos autores, ser entendido como a parte mecânica das possibilidades de realização das regras do algoritmo.

Sistematizando os dois trabalhos analisados (WOLF 2001 e WOLF E PERRÓN 2005), nota-se que os autores fazem uso de diversas estratégias e caminhos para problematizar o que, na visão deles, poderia definir ou explicar um videogame. Nessa busca, alguns critérios técnicos são colocados em evidência – como a presença de elementos como algoritmo, atividade do jogador, presença de gráficos e interface. A recorrência de tais elementos percebida em exemplares de videogames bem como retomada a partir de textos teóricos é parte da motivação dos autores em tratar tais elementos como responsáveis por fazer do videogame uma mídia única.

Em paralelo, os autores caminham por algumas outras estratégias, nem sempre convergentes com a anterior: a busca por definições mais tradicionais e estritas dos termos em separado, conceituações presentes na cultura popular, verificação de critérios em videogames considerados tecnicamente mais simples. No meio desse trajeto, alguns elementos e termos não necessariamente problematizados, mas assumidos como pressupostos, como é o caso de *gameplay* – que, em linha com a tendência geral do percurso dos autores, acaba por ser definido em termos formais e técnicos, alheio a situações de uso. Não parece um acaso, aliás, que na sistematização feita por Vanucchi e Prado (2009) a respeito das conceituações de tal termo – apresentada no capítulo anterior – um dos trabalhos que o percebe enquanto 'definido pela mecânica do jogo' conta com a parceria de Perron (ARSENAULT E PERRON 2009 apud VANUCCHI E PRADO 2009).

O próprio esforço de se apresentar um panorama, agrupando e articulando as mais diversas formas de entender o videogame enquanto mídia percebida em Wolf (2001) e Wolf e Perron (2005) – passando desde uma busca epistemológica a uma listagem de componentes que o particularizam parece um indício da inescapável fluidez do objeto, ao qual definições estáticas parecem insuficientes. A partir da presente análise, assim, é possível colocar em questionamento o quanto um exercício de listar de critérios e elementos pensados como característicos de um videogame podem resultar em um compêndio representativo o suficiente para apontar a particularidade dessa mídia e seus desdobramentos possíveis, diferenciando-a das demais com as quais convive.

Isso, independente do que contém essa listagem ou a partir de qual conjunto de critérios é formulada: sejam esses mais estritos, como ocorre na estratégia de somar elementos etimológicos que se relacionem em separado com os termos 'video' e 'game'; seja a partir de observações dos componentes técnicos do artefato; ou, ainda, a partir de interesses mercadológicos em definir um cartucho educacional como videogame. Por outro lado, não dá para desconsiderar que existe uma mídia videogame que, como afirmam os autores, não se reduz a qualquer outra mídia já existente.

Reiterando o argumento do primeiro capítulo, de que todas essas estratégias acadêmicas acabam por também construir esse objeto de estudo, juntamente com o conflito inerente às diversas e simultâneas tentativas de definição dos videogames, sugiro estabelecer um modo alternativo de abordar o objeto: apostando não só nessa sua qualidade de estar em aberto e constante definição como, principalmente pensando em sua constituição como inevitavelmente heterogênea e híbrida. A partir desse hibridismo percebido, seria possível entender as influências e a história desse objeto quando recortado para análise, sem perder de vista sua capacidade de continuar se alterando e se atualizando.

A fim de complementar o raciocínio até aqui desenvolvido, aliás, é possível deter-se um pouco mais detalhadamente nessa relação de hibridismo que permeia as mais diversas relações com o videogame e que desafia tantas tentativas de simplificar ou essencializar o objeto – algo a ser desenvolvido na próxima seção.

O prototípico e o recorrente nas mídias

Uma conceituação bastante comum do termo hibridismo é aquela que o entende como uma fusão de dois elementos anteriormente puros, gerando como resultado um elemento misturado que herdaria características de seus antecessores. Pressupor academicamente essa forma de hibridismo na constituição dos videogames parece ser algo comum. É uma conclusão tentadora, ao menos, quando se nota uma tendência se de ressaltar a primazia de uma noção “pura” ou inteira de “jogo” à qual se somariam outros elementos, como o video ou mesmo as possibilidades do meio eletrônico

ou digital (conforme observado no capítulo anterior). Pode-se acrescentar, aliás, que não é raro esse olhar clássico sobre jogos servindo como uma espécie de diretriz para categorizar ou prescrever o que seria ou não seria jogo “de fato” dentro um vasto conjunto de manifestações contemporâneas intituladas (seja por seus autores, seja por seus usuários) videogame. Essa visão, para os fins aqui almejados, no entanto, parece imprópria: a tendência é que, a partir dessa ideia, coloque-se o foco na primazia de elementos antecessores ao objeto híbrido, os quais supostamente entrariam em fusão.

Além de considerar que tal visão não parece levar adequadamente em conta os novos contextos de uso e produção de linguagem até aqui apontados, defende-se que esse olhar mais prescritivo e aparentemente mais preocupado com uma fidelidade ou uma essência de uma “origem” do conceito de jogo pode ser excludente e insensível a casos menos prototípicos. Esses últimos, no entanto, podem trazer contribuições igualmente relevantes quando colocados como objeto de pesquisa para uma análise dos videogames que envolva seus processos de construção de sentidos.

Propõe-se, portanto, compreender o hibridismo dos videogames a partir de um referencial teórico diferente e mais especificamente localizado. Entende-se aqui, portanto, que o processo de hibridização que constitui o videogame seria mais bem explicado a partir de uma analogia com os usos que Homi Bhabha faz desse conceito (RUTHERFORD 1990³⁷ BHABHA 2003)³⁸. Quando o autor fala em “hibridização” em termos culturais, não o entende como essa mistura ou fusão anteriormente apresentada. Diferentemente, considera que esse elemento “novo” se situa em um “terceiro espaço” no qual ocorre uma relação dialógica entre elementos de diferentes culturas. Esse processo resultaria em algo novo e não previamente reconhecível, um novo espaço de negociações de sentidos e representação. Assim, os elementos ancestrais ao híbrido de que se fala não teriam em relação a ele uma hierarquia ou uma prioridade. Se há uma “primazia” nesse caso, seria somente no sentido de serem elementos temporalmente anteriores, mas não originais ou mais puros. A noção de

³⁷ “O terceiro espaço” - entrevista com Homi Bhabha.

³⁸ A esse respeito, ver também Olson e Worsham (1998).

híbrido, dessa maneira, estaria assim voltada a um modo de compreender um processo cultural a partir do qual novos elementos emergem e não relacionada a uma ideia de origem pura que geraria elementos misturados.

Proponho, então, considerar que os elementos e critérios definidores do videogame, em vez de estáticos e/ou permanentes, sejam canônicos e/ou prototípicos – definidos convencionalmente na luta e na negociação entre os vários agentes envolvidos na produção, disseminação e apropriação desse objeto enquanto mídia. Seriam, então, elementos e critérios simultaneamente culturais e técnicos, de modo que dependem tanto das possibilidades estruturais da mídia como de seus usos, práticas e convenções em contextos concretos (e relações com outras mídias). Do ponto de vista de um objeto epistêmico, pode-se dizer que listas teóricas dizendo o que o videogame é ou deveria ser, seriam instâncias, quadros, retratos, recortes temporais e (sempre) parciais do que é entendido academicamente por videogame.

Outro olhar que pode ser particularmente interessante para auxiliar na concepção do videogame em termos de mídia – de modo convergente e compatível com a visão de 'objeto epistêmico' apresentada – seria, a aproximação proposta por Gitelman (2006) entre mídia e 'instrumentos científicos'. Para a autora:

uma maneira útil de pensar em mídia pode ser em paralelo a instrumentos científicos de uma sociedade em geral. Desde o final do século XVII, instrumentos científicos surgiram como assuntos de consenso dentro de uma comunidade de pessoas abastadas e de ideais semelhantes, eventualmente chamados cientistas. [...] Agora os cientistas em todos os lugares usam a bomba de ar, por exemplo, ou o gel de eletroforese sem nem pensar nisso. Eles olham através do instrumento da forma como se olha através de um telescópio, sem se envolver em batalhas já ganhas sobre como se faz o trabalho. O instrumento e todos os seus protocolos de apoio (normas sobre como e onde usá-los, mas também padrões como unidades de medida) tornaram-se autoevidentes, como resultado de processos sociais que atendem práticas de laboratório e publicação científica. (GILTEMAN, 2006: 5)

Ao levar tal viés em consideração, a presença desses 'protocolos' – naturalizados, mas construídos em algum momento – e sua relação com as tecnologias e o contexto histórico no qual elas são produzidas, disseminadas e utilizadas poderia também servir de inspiração para refletir sobre esse lado dinâmico, incompleto e dependente da construção de sentidos que envolvem o

videogame simultaneamente enquanto mídia e objeto epistêmico. Ilustrando de modo mais extensivo o termo proposto, aliás, a própria autora defende que:

Protocolos expressam uma enorme variedade de relações sociais, econômicas e materiais. Assim, a telefonia inclui a saudação ‘Alô?’ [...], o ciclo mensal da conta telefônica e os fios e cabos que materialmente conectam nossos telefones. [...] Alguns protocolos são impostos por órgãos como o Instituto Nacional de Normas e Tecnologia (NIST - National Institute of Standards and Technology) ou pela Organização Internacional de Normalização (ISO). Outros protocolos são efetivamente impostos por corporações gigantes como a Microsoft por conta de sua cota de participação de Mercado. Mas existem ainda muitos que emergem nas bases [...]. E protocolos estão longe de serem estáticos. Apesar de possuírem uma inércia extraordinária, normas e padrões podem e devem mudar, porque eles são expressivos das relações sociais, econômicas e materiais mutáveis. (GITELMAN, 2006: p. 7-8)

Assim, elementos tidos como 'persistentes', 'recorrentes', 'canônicos', 'prototípicos' de uma mídia não precisam ser pensados como fixos ou perenes, ainda que possam se manter por muito tempo estáveis. Diante disso, é possível explicar porque critérios como recorrência e persistência, utilizados por Wolf (2001) e Wolf e Perron (2005) para buscar o que é próprio do videogame possuem razoável sucesso na busca por elementos canônicos ou prototípicos, embora não sejam suficientes para se chegar a um conceito abstrato que abranja todas as possibilidades expressivas da mídia.

Essa alternativa também contempla a própria falta de consenso sobre o conceito de videogame, ainda mais em casos conflituosos ou considerados por alguns acadêmicos como limiares no estudo e produção dessa mídia. Isso, tal como ocorrem em propostas como as de “*newsgame*”³⁹, “*gamearte*”⁴⁰ ou “jogos sérios”⁴¹. Ao se aliar o conceito de Gitelman (2006) com a proposta aqui apresentada, torna-se mais fácil explicar porque um cartucho educacional, mesmo que não se mostre de acordo com os elementos que comporiam o 'coração de um jogo' para Juul (2003), possa permanecer sendo correntemente interpretado, vendido e investigado como 'videogame'

³⁹ Modo de usar a estrutura do videogame para contar uma notícia ou discutir um fato pontual, normalmente de interesse jornalístico.

⁴⁰ Conceito de difícil e conflituosa definição, mas que geralmente alia a proposta estrutural ou midiática do videogame com alguma forma expressiva. Isso pode resultar desde softwares que se autodenominam artísticos e buscam garantir esse estatuto a partir de algum de seus elementos (os gráficos, a narrativa, o próprio mecanismo do programa, entre outros) a exposições que mesclam elementos comuns aos videogames com formas já estabelecidas de arte.

⁴¹ Videogames que se propõem a discutir ou refletir temas considerados 'sérios' da sociedade. Podem ser questões relevantes em uma conjuntura política (como a ideia de terrorismo, preocupações ambientais, a propriedade intelectual), como também propostas educacionais, de saúde ou bem-estar, por exemplo.

(WOLF 2001).

Por outro lado, também apresenta uma razão pela qual dificilmente esse mesmo cartucho educacional seria a primeira escolha de um *designer*, teórico ou jogador para exemplificar a um leigo o que seria um videogame. Também auxilia a explicar expectativas existentes e (por vezes) frustradas quando, na interação com uma mídia, não se segue ou não se pode seguir determinado protocolo. Até porque há a tendência de recaírem sobre as exceções algumas expectativas em relação a esses protocolos (como a presença do elemento lúdico) – as quais podem frustrar o jogador a ponto de ele defender que “aquilo não é um jogo”.

Por fim, é uma proposta que, sem cair em um relativismo engessante, parece superar as limitações e o congelamento causado por definições muito voltadas a uma busca por uma origem ou essência, como é o caso da estratégia de se fixar em conceitos de “video”, “jogo”, ou “gameplay” como base para subseqüentes avaliações, prescrições e agrupamentos de objetos. Isso, dando-nos, ainda, uma base para se analisar a construção de sentido em videogames de um modo que não o reduza enquanto uma ideia genérica e abstrata de “texto” – colocando-o em um balaio indistinto juntamente com todos os outros modos de interação e interpretação por meio de signos – nem que se limite a utilizar teorias e formas de análise criadas para outros meios – como televisão e cinema – que o influenciaram, mas que não o contemplam. Diante dessa perspectiva, chamar videogame de jogo é, sobretudo, uma metonímia: ressalta uma parte do todo que costuma ter mais destaque ou ser vista como mais significativa. Isso, reitero, sem dar garantias de que todo videogame contenha algum elemento lúdico e sem estabelecer com ele uma relação de sinonímia.

Tanto a noção de objeto epistêmico inserido em uma sociedade de *expertise* (KNOR CETINA 2001) como a noção de 'mídia pensada e definida a partir de protocolos' (GITELMAN 2006) colocam em foco a ideia de que o objeto é construído (constantemente) dentro e a partir de um contexto. Isso pressupõe exemplares desse objeto sendo materialmente construídos, pensados, discutidos e projetados por sujeitos discursivamente marcados. Por exemplo, um produtor ou um designer, que possui um local que tanto é seu ponto de onde 'lê o mundo', como influencia no

alcance que sua voz possui.

Conforme já apontado em Magnani (2008a, 15), videogames estão em uma posição de particular ambivalência. Por um lado, são claros frutos das possibilidades técnicas e dos interesses de uma sociedade em que o logocentrismo e a linearidade estão em crise; uma sociedade que vivencia a “era tardia do impresso”, nos termos de Bolter (2000); em que os objetos e as mídias não apenas convergem (JENKINS, 2008), como também centralizam relações sociais (KNOR CETINA 1997 2001). Por outro, graças à sua disseminação, videogames podem ser vistos como um dos grandes promotores de valores dessa mesma sociedade: um apelo a novas tecnologias, um fetichismo consumista que sustenta em grande parte tanto esse apelo como a rápida obsolescência dos objetos, uma ideia de cultura globalizada, uma compressão espaço-tempo promovida pelos novos modos de se comunicar.

Desse modo, quando se coloca o foco no videogame enquanto objeto de estudo, não é possível dissociá-lo do que ele representa para a sociedade e, ainda, que sociedade ele representa. Entendo que pode ser benéfico, nesse sentido, investigar tal artefato não só em termos de disposições, limites e possibilidades formais, mas principalmente em relação a outras mídias, linguagens e formas de interação relacionadas a um contexto mais amplo no qual inevitavelmente circulam e fazem algum sentido. Tal questão é mais discutida no decorrer da próxima seção.

Videogame em um contexto de novas mídias

Dentre pesquisas contemporâneas sobre linguagem e mídias, é possível encontrar um conjunto de teóricos que tendem a situar as sociedades letradas em um período de desestabilização, transição e incertezas: tanto nas interações sociais como nos modos convencionais de construir sentidos. Jenkins (2008: 27), por exemplo, defende que estamos imersos na Cultura da Convergência, “onde as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis”. Também vale destacar que o autor nota dentro dessa Cultura da Convergência a

existência particular do que denomina “narrativas transmidiáticas” – histórias que cruzam diversas plataformas de mídia, em que cada parte contribui de modo particular e relevante para o todo.

Caso entendamos essas 'mídias' e 'plataformas de mídia' a partir de uma visão convergente com a de Gitelman (2006), podemos pensá-las enquanto compostas por protocolos dinâmicos cuja existência é indissociável das relações sociais em torno do objeto. Nesse sentido, tais narrativas não apenas estão distribuídas, mas exigem diferentes protocolos, letramentos e práticas altamente convencionais nas interações com sujeitos e comunidades. Essa interdependência com relações e práticas sociais (e especializadas) em sua construção pode ser vista em linha com as noções de prática e objeto epistêmico de Knorr Cetina (1997 2001) Isso, além de soar complementar ao argumento da autora de que as relações sociais desse período tendem a se centrar em objetos do conhecimento.

Do ponto de vista da linguagem e de como construímos sentidos nesses novos contextos, é representativa a visão de Bolter (2000), que percebe um momento de crise do texto impresso. Nesse período, segundo o autor, ainda que o prestígio do texto verbal impresso não tenha acabado, seu papel social foi deslocado de uma até então estável posição de centralidade. Para o autor, os elementos computacionais/digitais estariam substituindo o meio impresso em diversas esferas: embora esse continue indispensável, ele já não parece o ser. É o que aponta como a “curiosa condição do texto impresso” nessa “era tardia”.⁴²

Thomas et al. (2007) também mostram perceber uma relação diferenciada entre o texto verbal escrito e outras possibilidades de construção de sentido. Os autores falam de um mundo no qual mídias e modos são interdependentes. Para abordar esse momento particular, apresentam o conceito de “transletramento”⁴³: prática de construção de sentidos e interação entre um leque de plataformas, ferramentas e mídias. Os autores, inclusive, reconhecem e defendem a validade do

⁴² Vale frisar que, segundo o próprio autor, essa noção de “era tardia do impresso” foi explicitamente inspirada no que, segundo Bolter (2000), alguns neomarxistas teriam definido como a “tardia era do capitalismo”. A partir dessa analogia, o autor lembra que isso não significaria um momento em que a “era do impresso” estivesse morta. Antes, representaria um sistema alterado, em que ocorreu uma transformação de nossas atitudes sociais e culturais frente a uma tecnologia familiar.

⁴³ Por eles mesmos considerado em aberto e em processo de definição.

conceito de “convergência” proposto por Jenkins. Mais que isso, entendem que, dada a amplitude de tal conceito, transletramento poderia ser encarado como um recorte dessa visão mais ampla – a parte de “letramento” desse processo.

Os poucos exemplos apresentados trazem uma percepção em comum de um período marcado pela emergência de novas mídias⁴⁴ e pela desestabilização de formas e usos anteriormente pouco questionados da linguagem. Mais particularmente, são reflexões que parecem ter como uma de suas pautas mais destacadas a hegemonia e o 'valor' do texto verbal linear impresso. Esse, no caso, passaria a ter seu valor de superioridade e primazia problematizado tanto academicamente como no cotidiano, por meio da disseminação de mídias e usos da linguagem que demandam ou privilegiam outras modalidades linguísticas.

Videogames parecem ser objetos bastante representativos desse período em que o logocentrismo e a linearidade de leitura – que por muito tempo ocuparam, estáveis, incomparável prestígio dentre as formas de construir sentido em sociedades ocidentais – têm sido colocados em xeque⁴⁵. Porém, deve-se deixar claro o seguinte ponto: entender que a mídia em questão aparenta ter grande aderência a sua época não quer dizer que coube a ela os primeiros questionamentos a respeito do logocentrismo e da linearidade ou que ela capitaneou essa desestabilização da linguagem. Deve-se lembrar que esse período surge a partir de diferentes caminhos e – dentro do percurso científico – de variados campos do conhecimento.

É o que o *insight* de Landow (1997) nos faz recordar, por exemplo, a respeito das convergências entre preocupações técnicas e filosóficas que antecederam o período dessas mídias digitais: o autor destaca que a noção de “hipertexto” enquanto discussão de uma área técnica e a de “pós-estruturalismo” como um ponto de vista filosófico possuem similaridades que vão além de sua contemporaneidade, configurando-se mais como um desejo comum de transformação e questionamento das possibilidades de uso da linguagem de então. Percepção que permite ao autor,

⁴⁴ A esse respeito, ver também Manovich (2001).

⁴⁵ Sabe-se, ainda, que a maioria dos videogames faz uso não só de diversas modalidades ao mesmo tempo (em que o texto verbal normalmente ocupa posição periférica) como também tende a dar ao jogador diversos caminhos a serem percorridos e, por consequência, interpretados.

inclusive, jogar teoricamente com as palavras e as possibilidades, sugerindo um “Ted Nelson⁴⁶ pós-estruturalista” e um “Jacques Derrida hipertextual⁴⁷”.

Esse ponto, aliás, merece uma pequena reflexão: mesmo que Nelson e Derrida fossem guiados por um pensamento convergente mais amplo, como parece defender Landow, essa afirmação só pôde ser percebida em retrospectiva. É com um olhar contemporâneo, também, em que as novas tecnologias já estão em uso, em que o videogame já é um objeto corriqueiro, e em que o hipertexto faz parte de práticas letradas do cotidiano que Bolter é capaz de compreender e defender que:

[...] as teorias pós-estruturalistas foram lidas como uma revolta contra as tradições críticas anteriores. Ainda hoje, quando o interesse teórico foi em grande parte para outro lugar, continua a ser impressionante o quão bem os pós-estruturalistas pareciam estar antecipando a escrita eletrônica. (BOLTER, 2000: 171)

Em partes, ao menos, certas afirmações, previsões, propostas ou críticas trazidas por teóricos pós-estruturalistas – principalmente no que concerne ao questionamento do logocentrismo – parecem se materializar em usos correntes e cotidianos da linguagem. As possibilidades técnicas proporcionadas por novos dispositivos, cálculos e tecnologias permitem uma mudança de quadro: a efetivação de práticas em que o texto escrito já possui menos importância e o resgate do foco (e do prestígio) em formas sinestésicas de construção de sentidos. Ou também, como observa Kress, ao defender que a modalidade visual vem tomando parte do espaço da escrita:

Com uma tecnologia baseada no impresso - tecnologicamente orientada e alinhada com a palavra – a produção de texto escrito se tornava fácil, ao passo que a produção de imagem era difícil; as dificuldades em questão ainda se expressavam em custo monetário. Daí a imagem ser (relativamente) rara e a palavra impressa ser onnipresente no livro e na página. Com as novas mídias, há pouco ou nenhum custo para o usuário na escolha de um caminho de realização pela imagem em vez de ser pela palavra. Tendo em conta que o mundo comunicacional que nos rodeia está se movendo para uma preferência por imagem em muitos domínios, a nova tecnologia facilita, suporta e intensifica essa preferência. O que é verdadeiro a respeito da palavra e da imagem, também é cada vez mais verdadeiro sobre outros modos. A facilidade no uso de diferentes modos, um aspecto significativo das affordances/possibilidades das novas tecnologias de informação e comunicação, torna habitual e normal o uso de múltiplos modos. O modo que é considerado o

⁴⁶ Theodor Holm Nelson, considerado o inventor dos termos *hipertexto* e *hipermídia*.

⁴⁷ Jacques Derrida, filósofo cuja obra é marcada pela noção de ‘desconstrução’. Ver mais em: Derrida (1973) ou Derrida e Roudinesco (2004), entre outros.

melhor pelo designer da mensagem para aspectos específicos da mensagem e para um público específico pode ser escolhido sem nenhuma diferença no "custo". A multimodalidade torna-se fácil, comum e 'natural' por essas tecnologias. (KRESS 2003, 5)

É a partir desse foco e nos limites dessa localidade que podemos endossar a comparação que Manovich faz entre as novas mídias, as tecnologias, os movimentos de vanguarda artística do Modernismo e os teóricos do pós-modernismo:

O que eu gostaria de salientar (e que eu acho que os teóricos iniciais do pós-modernismo na década de 1980 não enfatizaram o suficiente) é o papel fundamental desempenhado pelos fatores materiais na mudança para a estética pós-modernista: a acumulação de enormes ativos de mídia e a chegada de novas ferramentas eletrônicas e digitais que facilitou muito o acesso e retrabalho desses ativos. (MANOVICH, 2003, 26)

Aliás, o autor defende que uma das possibilidades de se entender as novas mídias é como um modo também de materializar uma visão artística particular, ao transpor para as novas tecnologias certos anseios da vanguarda modernista. Segundo o autor:

Com os novos meios de comunicação, técnicas de comunicação da década de 1920 adquirem um novo status. Assim, a nova mídia representa uma nova etapa da vanguarda. As técnicas inventadas na década de 1920 por artistas esquerdistas firmaram-se em comandos e metáforas de interface de softwares de computador. Em suma, a visão de vanguarda materializou-se em um computador. (MANOVICH, 2003, p.24)

O autor frisa que, de outro lado, as possibilidades materiais trazidas pelo desenvolvimento técnico de novas formas de se expressar trouxeram, como desdobramento, a chance de certas ideias antigas se concretizarem, tomarem forma. Isso, ao passo que, ao mesmo tempo, permitiam o surgimento de ideias completamente novas: transformamos as tecnologias e as linguagens e essa transformação também nos afeta.

Em paralelo a esse contexto mais geral, pode-se recorrer ao trabalho de Wolf (2001) e destacar que as correntes artísticas visuais contemporâneas à disseminação de videogames comerciais exploravam formas simples, geométricas e que, na música, surgia o ritmo repetitivo dos sons eletrônicos. Coincidentemente ou não, eram padrões que cabiam perfeitamente na limitação

técnica que o meio ainda tinha, em sua origem. Outro ponto de convergência percebido seriam as propostas de arte interativas e baseadas em tempo, tal como os *happenings*. À época, estes davam formas e modelos do que, mais tarde, passou a se chamar genericamente de 'interatividade' (WOLF 2001).

Do ponto de vista tecnológico, muito do que tornou possível o surgimento dos videogames já existia nas sociedades ocidentais exportadoras de tecnologia e conhecimento dos anos 60: como tevês e computadores, por exemplo. A possibilidade técnica dos microprocessadores, os protocolos a eles associados e uma apropriação cultural desses recursos por um conjunto de pessoas tornou plausível essa junção. Assim, é a partir do momento em que se apresentam como desdobramento de um suporte bastante cotidiano – a televisão, já responsável por veicular séries audiovisuais e filmes – que os videogames surgem como um artefato doméstico (WOLF 2001).

Esse contexto em particular, portanto, é marcado pelo modo como as possibilidades técnicas do meio digital vêm transformando e retrabalhando seus artefatos, suas mídias e suas práticas de um modo bastante particular. Isto é, autores têm percebido uma força transformadora das novas tecnologias em geral que já não podem ser resumidas somente como uma extensão do que já existia e circulava socialmente. É o que Manovich (2003) conceitua como dialética da transformação da quantidade em qualidade. Para o autor, mudanças quantitativas substanciais nos novos meios pelo desenvolvimento da informática são capazes de fazer emergir, qualitativamente, novos fenômenos:

a chegada da fotografia digital via software como o Photoshop, scanners e câmeras digitais no final de 1980 e 1990 não só tornou a fotomontagem muito mais onipresente do que antes, mas também alterou fundamentalmente as suas características visuais. No lugar de composições gráficas e de bordas duras inauguradas por Moholy-Nagy e Rodchenko agora temos compostos suaves e de multi-imagens que usam transparências, borrões, colorizações e outras manipulações digitais facilmente disponíveis e que muitas vezes incorporam tipografia que é submetida às exatas mesmas manipulações (assim, numa cultura visual pós-Photoshop, o 'tipo' torna-se subconjunto de uma imagem baseada em fotografia) (MANOVICH, 2003, 22)

Tornam-se possíveis, assim, mudanças concretas e materiais nos usos de linguagens e mídias como fruto dessas transformações tecnológicas. É de se esperar, nesse caso, exemplos paralelos nas

diversas mídias contemporâneas. Sugiro uma possibilidade de analogia entre o exemplo de Manovich e as possibilidades expressivas do videogame, o que pode auxiliar a refletir sobre muitas particularidades do presente objeto de estudo. Se em um jogo de cartas ou tabuleiro, o tempo e o trabalho de se fazer cálculos pode ser um problema na hora de complexificar resultados, a facilidade que um computador traz, nesse sentido, modifica os modos de se pensar, estabelecer regras e criar possibilidades de ação e interpretação.

Ainda assim, esse resgate da atenção a formas de construção de sentidos menos logocêntricas e lineares – por parte de culturas letradas urbanizadas, 'objetualizadas' (KNORR CETINA 1997) e ligadas às mudanças tecnológicas acima descritas – não deve ser entendido sem ao menos uma ressalva. Não se trata de uma volta a um passado, em que a escrita e o texto impresso ainda não ocupavam a posição social e culturalmente privilegiada na qual se consolidaram.

Pode-se pensar, diferentemente, que toda nova mídia é, em partes, recriação de mídias já existentes. De outro lado, novas tecnologias emergem com novas possibilidades e recursos que as destacam. Bolter (2000), ao falar de escrita e texto impresso, ressalta um movimento – por ele chamado de remediação – equiparável a quando o códex surgiu em meio aos rolos de papiro ou quando a imprensa aparece e passa a conviver com o manuscrito⁴⁸. Esse movimento seria dialógico: nele, duas partes coexistiriam: a *homenagem* e a *rivalização* com a mídia anterior. A *homenagem* é necessária, dado que toda mídia não é original, ou seja, é desenvolvida com referências prévias normalmente aceitas e entendidas pelos grupos que a utilizam. A *rivalização* ocorre porque a nova mídia acaba disputando espaços e público com as antigas nas quais se inspira e, mais, por abrir novas possibilidades (normalmente por motivos técnicos, estruturais), força mudanças em mídias anteriores, como revista ou televisão.

Além da origem múltipla e complexa, o desenvolvimento do videogame também foi ocorrendo paralelamente ao desenvolvimento das tecnologias da comunicação. Levando em conta a ideia trazida por Bolter de que toda nova mídia “importa” padrões de outras, análogas, a fim de se

⁴⁸ A esse respeito, ver também Bolter e Grusin (1999)

tornar reconhecível, é possível ver que tal mídia se desenvolveu com claras influências de seu entorno técnico e cultural – a ficção científica, presente na literatura e no cinema, foi e é um mote bastante comum no universo dos videogames. A busca por uma ficção interativa que explore as possibilidades do hipertexto também coincide com o desenvolvimento de jogos com narrativas mais profundas. (BOLTER 2000, WOLF e PERRON 2005).

Nesse contexto, uma das mídias mais explicitamente homenageadas pelos videogames é o cinema. Isso, principalmente a partir de um momento da evolução tecnológica dos games que possibilitou veicularem narrativas mais longas, complexas, com gráficos de melhor qualidade, trazendo a possibilidade de imagens mais figurativas. Em Wolf e Perron (2005), por exemplo, o videogame é tratado como mídia de modo análogo ao cinema. Nesse processo, inclusive, os autores explicitam algumas influências deste naquele, o modo como eles foram justapostos, para fins analíticos em certos momentos da história e, por fim, como as teorias sobre videogame foram amadurecendo e tratando-o como objeto formalmente diferenciado.

Bolter nota, por exemplo, as similaridades entre propostas experimentais de filmes interativos nos anos 90 com videogames desenvolvidos no contexto de uma cultura popular:

Alguns autores ou designers de hipertexto têm expressamente preconizado a definição de uma versão interativa (ou hipertextual) de filme: os exemplos incluem Hypercafé por Nitin Sawhney, David Balcom, e Ian Smith (1996) e a remediação hipertextual de John Tolva da Robert Airman Film Short Cuts. Seus experimentos chegam perto de uma forma de entretenimento popular, o vídeo ou jogo de computador. Enquanto isso, dezenas de filmes e programas de televisão, como ‘Arquivo X’, ‘Guerra nas Estrelas’ e ‘Jornada nas Estrelas’, têm sido reapropriados como jogos de computador. Doom, Quake, e muitos outros videogames estão ocupados remediando o gênero do filme de ação e aventura. Todos esses jogos de computador têm algumas qualidades hipertextuais. (BOLTER, 2000: 160)

A tendência de abordar o videogame de modo comparativo ao cinema deflagrada pelos autores talvez se explique, em partes, pelo seu recente crescimento enquanto mídia significativa na sociedade e até, por outro lado, pela sua natureza claramente híbrida, já que não é difícil observar elementos nele presentes que são similares de mídias antecessoras. Mais que isso, mostra ser uma tentativa de explicar ou abordar essa falta de pureza do objeto epistêmico em questão: herda

elementos de outras formas de jogos, mas não se resume a eles; assume características estéticas e de linguagem cinematográficas, mas não pode ser entendida tranquilamente como cinema; faz usos de elementos próprios do meio digital, mas seria inadequado conceituar o videogame como hipertexto.

Lemke (2010), para defender o argumento de que todo letramento é multimidiático, ressalta que até mesmo os signos linguísticos carregam significados não linguísticos (a altura da voz, a forma da letra cursiva, a fonte e o tamanho da letra no computador etc.). Ainda assim reconhece, no mesmo artigo, que:

Houve um tempo, talvez, em que podíamos acreditar que construir significados com a língua de algum modo era fundamentalmente diferente ou poderia ser tratado separadamente da produção de significados com recursos visuais ou padrões de ação corporal e interação social. Hoje, no entanto, nossas tecnologias estão nos movendo da era da ‘escrita’ para a era da ‘autoria multimidiática’(ver PURVES, 1998 e BOLTER, 1998), em que documentos e imagens de notações verbais e textos escritos propriamente ditos são meros componentes de objetos mais amplos de construção de significados. Os significados das palavras e imagens, lidas ou ouvidas, vistas de forma estática ou em mudança, são diferentes em função dos contextos em que elas aparecem – contextos que consistem significativamente de componentes de outras mídias. Os significados em outras mídias não são fixos e aditivos (o significado da palavra mais o significado da imagem), mas sim, multiplicativos (o significado da palavra se modifica através do contexto imagético e o significado da imagem se modifica pelo contexto textual) fazendo do todo algo muito maior do que a simples soma das partes (...). (LEMKE, 2010, 456)

Com foco mais específico na construção de sentidos em práticas contemporâneas de letramento, Lemke (2010) preconiza que “toda semiótica é semiótica multimidiática e todo letramento é letramento multimidiático” (LEMKE, 2010, 1). Esse modo de pensar, quando levado à investigação sobre a construção de sentido nos videogames traz efeitos no modo como as análises podem ser feitas e aos resultados que podem ser obtidos. Considerar que as interpretações não são feitas de formas isoladas e que os símbolos em geral são entrelaçados nesse processo de intertextualidade genérica dá margem para se entender que a relação com os videogames é parte dessa corrente de textos e sentidos.

Por outro lado, também não se pode cair no erro de colocar o desenvolvimento tecnológico da sociedade ocidental e, por decorrência, as mídias digitais, como fruto de uma evolução linear, positiva e universal. A inclusão da escrita em sociedades orais, bem como a disseminação do digital

foram caminhos dominantes em sociedades ocidentais, ao lado de tantos outros possíveis. Caminho não partilhado por diferentes comunidades e experienciado de modo heterogêneo e desigual, mesmo nas chamadas sociedades letradas.

Quando há essa recusa da essência e da origem, considera-se que não há elementos que não sofram “traduções” ou “deslocamentos” quando colocados em interações com outros e em novos contextos. Mais que isso, entende-se estar falando de algo “qualitativamente novo”, ainda que “preste homenagem” a antecessores. Isso também mostra que essa perspectiva parece convergir mais adequadamente com o olhar de Manovich (2003) a respeito da relação entre mudanças quantitativas e qualitativas no meio digital e com a noção de remediação que traz Bolter (2000). Outro ponto favorável a essa abordagem é a sua sensibilidade ao entorno cultural, algo apropriado para se pensar em videogames não de maneira abstrata, mas concretamente inserida em localidades como parte de práticas e interações sociais.

Definições que não considerarem essa complexidade ao conceituar videogames podem criar uma ilusão de simplicidade ou transparência a respeito de palavras e critérios que nem de longe são óbvios ou consensuais: diversão, entretenimento, desafio, criatividade, entre outros. Retomando as reflexões de Bolter sobre a escrita na era digital, vale mencionar, ainda, que a importância da parte técnica e da materialidade não pode ser vista de modo determinista, atropelando o elemento “cultural”, como se esse fosse consequência imediata daquelas ou, ainda, como se fosse algo óbvio e consensual ao se pensar em um público-alvo abstrato e universal:

A própria materialidade da escrita a conecta firmemente com práticas humanas e, consequentemente, com escolhas culturais. As dimensões técnicas e culturais da escrita são tão intimamente relacionadas que não é útil tentar separá-las: juntas, elas constituem a escrita como uma tecnologia. A tecnologia da escrita antiga não é apenas o papiro, a tinta e as técnicas de fazer rolos de livro, são também os estilos e gêneros da escrita antiga e as práticas sociais e políticas da retórica antiga. A tecnologia da escrita moderna inclui não apenas as técnicas de impressão, mas também as práticas da ciência moderna e da burocracia e as consequências econômicas e sociais do letramento de impressão. Se os computadores pessoais e palmtops, navegadores e processadores de texto são parte de nossa tecnologia contemporânea da escrita, os usos que damos a esses hardwares e softwares também são. É igualmente parte disso a retórica da revolução ou desastre que entusiastas e críticos tecem em torno do hardware e do software digital. Não é uma questão de ver a escrita como uma força tecnológica externa que influencia ou altera práticas

culturais – em vez disso, a escrita é sempre parte da cultura. É provavelmente melhor entender todas as tecnologias da seguinte forma: as tecnologias não determinam o curso da cultura ou sociedade porque elas não são agentes distintos que podem atuar sobre a cultura a partir de um lado de fora (BOLTER, 2000: 19).

Diante de tudo isso, refletir sobre novas mídias também é, em certa medida, refletir sobre mídias antigas. Entender, por exemplo, o apelo dos videogames na atualidade não está desconectado de uma busca por compreender motivos pelos quais o texto escrito impresso tem perdido espaço, ou, até mesmo, como se nota a partir de Gee (2003), da busca pelas razões pelas quais a escola pode não ser atrativa em certos contextos. Também é interessante observar que, não só o foco no texto impresso como melhor ou único meio de se construir sentido segue perdendo espaço, como também o próprio olhar frente a ele se modifica.

Uma das características aparentemente mais marcantes desse contexto de novas linguagens e tecnologias – brevemente apresentado nesta seção – consiste nas mudanças que a emergência e a disseminação do meio digital propiciam. Dedico-me, a seguir, a investigar pontes plausíveis entre esse período e alguns recursos ou possibilidades expressivas do videogame.

O digital em jogo

A fim de investigar como o videogame – enquanto esse objeto científico que constantemente se atualiza – a noção de remediação de Bolter (2000) serve como um desdobramento que pode e deve ser expandido inclusive para pontuar algumas potencialidades que o meio digital faz emergir. Afinal, os videogames que circulam hoje se mostram frutos de um processo de remediação cruzada: não só fazem parte de uma passagem de uma lógica do texto impresso para o digital (como textos literários), mas também lidam, nessa dualidade da rivalização e homenagem com outras mídias e artefatos: cinema, brinquedos analógicos (como livros-jogo de RPG ou jogos de tabuleiro) ou mesmo práticas esportivas (dado que hoje videogames procuram até simular movimentos comuns a jogos de tênis de mesa, vôlei etc.). No decorrer desse processo, as possibilidades trazidas pelo meio digital parecem ter central destaque.

Considerando essa relação entre o videogame e a sociedade com a qual ele se alinha, proponho destacar alguns elementos e propriedades comuns à sua indelével inserção em um contexto digital. Isso, considerando as especificidades das contribuições que as novas tecnologias trazem para essa mídia que – embora carregue relevantes traços de suas antecessoras em sua constituição – mostra-se qualitativamente diferenciada daquelas que a influenciaram. Como consequência, essa busca também aponta para a possibilidade da emergência de novas práticas e novos modos de se construir sentido relacionados aos jogos digitais e a seu uso.

Esse trabalho, apesar da quase onipresença do meio digital e dos videogames na nossa sociedade, não tem sido feito ou, ao menos, divulgado no mesmo ritmo e com o entusiasmo com que o meio digital é utilizado. A esse respeito, provoca Bolter (2000):

Por várias razões ideológicas, o mundo dos negócios, a indústria do entretenimento e a maioria dos usuários da World Wide Web têm mostrado pouco interesse em uma crítica séria de mídia digital, mas eles estão todos ansiosos para usar a tecnologia digital para ampliar e refazer formas de representação e comunicação. (BOLTER, 2000, 118)

Assim, considerar também o videogame como mídia digital permite mapear melhor como o *objeto em uso* pode ser explorado em termos de construção de sentidos, com potencialidades e possibilidades dificilmente imagináveis em mídias que o antecederam (jogos esportivos ou de tabuleiro, filmes). As análises e discussões têm por objetivo reforçar a ideia já defendida de que há diversos elementos próprios da linguagem digital que, presentes no videogame, são apropriados, recriados, traduzidos de formas tais que representam características particulares do terceiro espaço a que pertence essa mídia. Defende-se, portanto, que o componente digital videogame traz especificidades que não seriam necessariamente justificadas por um elemento lúdico, por exemplo. Ainda assim, essa associação entre o jogo e o videogame, por outro lado, daria particularidades a essa mídia que o diferenciariam de outros artefatos digitais.

Mais frutífero, então, do que buscar caminhos em separado para o lúdico e o digital, procuro refletir um pouco sobre como o componente digital cria possibilidades particulares de produção, uso e práticas culturais por meio dos videogames. Isso de modo contextualizado com as reflexões

teóricas até aqui realizadas. Nessa perspectiva, serão apresentadas breves análises focalizando características do meio digital presentes de modo particular em videogames e como isso propicia certos usos, práticas e interpretações. Os itens destacados não são mutuamente excludentes, mas interdependentes.

O foco, nesse sentido, é tentar perceber que muitas dessas particularidades apontadas dependem de traços próprios do que se entende e se espera ser um jogo – por um lado – e do que o meio digital possibilita – por outro. Contudo, não são qualidades necessariamente redutíveis a essas categorias. Para anteceder o raciocínio em um exemplo: as formas que o cálculo e a memória podem assumir em um videogame não possuem valor idêntico a como tais itens são percebidos em outras mídias. E, de outro lado, as possibilidades que o meio digital traz ao videogame transformam-no em uma mídia qualitativamente nova em relação a formas não digitais de interagir ludicamente.

Nesse sentido, vale considerar a percepção de transformações em termos de cálculo, observadas por Manovich (2003). Grosso modo, considera-se que quando há uma mudança das formas de cálculo que os tornem muito mais rápidos, podem vir a emergir, em decorrência, novas ações e práticas possíveis. Estas vão mostrar novas demandas e, sistematizando novas formas de interação, podem dar rumos ao modo como a tecnologia será desenvolvida dali em diante. Assim, novos usos parecem direcionar novos desenvolvimentos que, em potencial, vão permitir apropriações, abordagens e práticas com a linguagem qualitativamente novas.

Como uma relação entre possibilidades técnicas, usos e desenvolvimento do videogame, pode-se dar o exemplo de um jogador que “salva” o estado de sua partida. A ideia de 'congelar' uma partida – para ser retomada quantas vezes desejadas pelo próprio jogador que a interrompeu ou por outros interessados – foi se inserindo na mídia como um recurso, modificando a relação jogo-jogador, alterando possibilidades estruturais e direcionando práticas. Nos primeiros videogames, “salvar” um estado da partida não era uma possibilidade. Assim, a morte era permanente e as decisões levavam a caminhos sem volta. A insatisfação com o resultado do percurso tomado ou a

eliminação indesejada do jogador no processo da partida só poderiam ser remediadas com outra tentativa – mas que partisse do início do trajeto.

Em *softwares* desenvolvidos para consoles como o Atari 2600, uma tendência de progressão encontrada consistia na repetição e circularidade de uma mesma lógica por um número muito longo (ou infinito) de fases. Somado a isso, alguns elementos dos cartuchos se tornavam, aos poucos, mais difíceis – seja uma quantidade maior de obstáculos a se desviar, seja uma velocidade maior do jogo que, por sua vez, exigiria uma maior destreza do próprio jogador, entre outros obstáculos

Nesses casos, manter-se o mais tempo possível jogando acabava como um desafio próprio da interação com o videogame. Normalmente, essa motivação não era apenas implícita, mas estimulada por um sistema de pontuação. Nesses casos, quanto mais longe você iria, mais chances de fazer pontos. Em casas de fliperamas, esse sistema ainda tinha ao menos dois outros estímulos: em primeiro lugar, a destreza era necessária para “prolongar” o tempo de diversão comprado com o dinheiro da ficha. Não se pagava tempo de jogo, mas quantidade de partidas. Além disso, as melhores pontuações ficavam visíveis aos outros jogadores. Assim o nome (ou, melhor, as iniciais, normalmente três) ficaria registrado em um ranking que evidenciaria um grupo de seletos jogadores. A manutenção desses rankings, nas casas de fliperamas, era a única coisa que se retinha na memória da máquina.

Com o tempo e com a possibilidade técnica de consoles e computadores com mais memória e capacidade de guardar e gerenciar dados, mais e mais jogos foram oferecendo a opção de “salvar” o estado do jogo. Mas em certos casos⁴⁹ esse registro ainda não ficava retido ou registrado no cartucho ou no console quando desligado. Assim, perdendo todas as vidas disponíveis (ou tendo algum problema como falta de fornecimento de energia para o console), o videogame poderia se apresentar, novamente, com uma única possibilidade: começar uma nova partida. Outros cartuchos já tinham uma memória que permitia registrar e reter, em pontos específicos, o processo do jogo⁵⁰.

⁴⁹ Como em *Sonic the Hedgehog* produzido pela Sega em 1991, por exemplo, em que a memória do software registrava, durante as partidas, '*checkpoints*' ao qual o jogador automaticamente retorna enquanto possui 'vidas' disponíveis.

⁵⁰ É o caso de *Super Mario World*, lançado pela Nintendo em 1990, que permitia até três diferentes registros de

Outra possibilidade quando a memória ainda era rudimentar consistia no sistema de “senha”. Ao atingir determinados objetivos ou fases, a interface lhe fornecia um conjunto de letras que, ao ser inserido em uma próxima vez, garantia o recomeço a partir daquela etapa pré-determinada.

Com o tempo e de modo concomitante ao desenvolvimento tecnológico de então, alguns videogames passaram a explorar a possibilidade de se criar um arquivo à parte, com todas as informações do estado da partida que o jogador desejava gravar. Diversas eram as possibilidades de armazenamento encontradas: cartões de memória, o console, o disco rígido de um computador pessoal. Esse arquivo, conhecido entre os jogadores como “*save*”⁵¹, transforma-se, assim, em uma tendência da mídia. Além de uma solução para o registro de etapas do jogo como, defendo, a existência desse recurso acaba por influenciar nos limites e possibilidades de se interagir com um videogame.

Com a chance de se voltar, em uma partida em curso, a uma instância exata e específica, previamente registrada, a experimentação e o “risco” tornam-se empecilhos muito menos problemáticos ao jogador. Não havendo a obrigação de retomar ao estágio inicial toda vez que uma ação arriscada o leva à derrota, o sujeito acaba por ter muito menos a perder se desejar assumir uma postura arrojada ou exploratória. Assim, o 'save', somado ao contexto de uso normalmente lúdico do videogame, isento de punições ou perdas significativas fora do universo das partidas, traz ao jogador um poder de experimentação bastante grande.

Outra possibilidade que a consolidação da prática de salvar partidas de um videogame permite, diante disso, seria uma estratégia de “gerenciamento” da experiência. Assim, se o jogador quer explorar um ambiente do jogo ou testar uma capacidade da personagem sem colocar em risco a trajetória que o levou até determinado ponto, basta ele registrar aquele estado e prosseguir em suas experimentações. A cada “nó” estabelecido como registro e memória dentro do banco de dados do computador ou do console, ele pode testar novos limites e caminhos em uma velocidade qualitativamente inviável em contextos anteriores.

processo.

⁵¹ Isso, graças ao termo em inglês que corresponde ao ato de registrá-lo: “to save”.

Assim, dentro da “cultura dos saves”, o jogador pode criar e recriar quantas possibilidades novas de caminhos (ou realidades) desejar, partindo de um determinado ponto registrado no banco de dados da máquina. Caminhos que, em última instância, serão sempre únicos dentro daquele universo em tese apenas limitado pelas fronteiras estruturais do próprio software. Além disso, a própria relação com a temporalidade da partida se modifica: agora, esse percurso pode ser interrompido e retomado inúmeras vezes, sem perdas tão significativas. Com isso, o processo sequencial próprio da materialização de uma partida pode ser dividido em um conjunto de 'trechos' pelo jogador, os quais são abandonados ou retomados de acordo com sua disponibilidade e seu interesse⁵².

Isso é diferente, por exemplo, de um árbitro de futebol anular um gol já feito em uma partida ocorrida em um ambiente físico. Nesse caso, não há como se prosseguir, na prática, com duas partidas – uma com o gol anulado e outra com o gol marcado – com seus registros e condições prévios inalterados. Em uma das situações, ao menos, elementos situacionais que possam vir a ter influência no desdobramento da partida – as particularidades físicas e psicológicas dos jogadores, as contingências climáticas do local, o número e a identidade dos torcedores presentes, as condições do gramado etc. – não poderão ser mantidos.

No digital, caso o jogador volte a um save, as informações disponíveis dentro do jogo (inclusive minúcias, como tempo jogado, por exemplo, mapas descobertos, pontuação) permanecerão intactas, não sofrendo qualquer influência da(s) continuação(ões) abandonada(s) pelo jogador. Assim, as transformações que ocorrem estariam limitadas às condições contextuais do outro lado da tela.

Pelo fato de comumente ser um arquivo discriminado daqueles fundamentais para o funcionamento do *software*, esse registro do jogo também pode propiciar práticas de “permuta” ou redistribuição dos “saves”. Se antes o mérito de se chegar a uma determinada etapa da partida era meramente individual (ou, quando muito, relacionado ao grupo estrito que estava acompanhando a

⁵² É certo que, de jogo a jogo, há certas regras que limitam a possibilidade de “salvar” o estado da partida. Em alguns, você não pode fazê-lo em uma situação de conflito, por exemplo. Por outro lado, isso, nos jogos atuais, fica a cargo da escolha do criador, geralmente almejando certo fim: aumentar o desafio, criar obstáculos, etc.

partida no momento em que ela se dava – um parente ou colega, alguém mais experiente ou hábil que ajudaria em uma etapa ou outra mais complicada), hoje é possível transferir esses “estados”, tal como ocorre com músicas, vídeos, textos. O processo de desbravar os desafios das partidas adquire outra possibilidade – a da coletividade. Assim cabe ao jogador considerar se ele deseja fazer isso por mérito próprio, ou se ele quer as benesses de ter um jogo em estado salvo avançado em mãos para explorar o que não conseguiu sozinho.

É certo que, em parte, essa troca só é possível a partir do momento em que as possibilidades de cálculo e memória dos videogames permitem a criação de tais arquivos. Por outro lado, isso não basta para explicar a razão de eles serem compartilhados na rede. Se eles podem ser transmitidos na rede, eles só o são, efetivamente, graças ao modo como a rede é interpretada e percebida por seus usuários.

Desse modo, a criação de 'espaços de afinidade'⁵³ e troca de conhecimentos, próprios do que Jenkins (2008) chama de Cultura da Convergência pode ajudar a entender melhor esse fenômeno. Os espaços de afinidade em torno dos videogames hoje, na rede, são muitos e muito variáveis. Os exemplos passam por fóruns on-line com discussões centradas em algum videogame; redes de warez compartilhando de modo autorizado ou não alguns softwares; vídeos no Youtube ,partidas sendo vencidas passo a passo, a fim de ajudar outros jogadores que estão parados em algum desafio; portais de distribuição e disseminação de jogos gratuitos, desenvolvidos e disponibilizados pelos próprios autores; enciclopédias centradas em apresentar todas as informações possíveis sobre o universo de alguns videogames; ambientes para disputar partidas on-line, entre outros.

Deixar um desafio de um videogame sem resposta, quando se tem conexão com a internet e letramento necessário para fazer buscas em ferramentas de pesquisas – algo comum a muitos jogadores – torna-se, em termos práticos, uma opção do sujeito. Em tempos remotos, algumas formas de dicas, ajudas e resoluções já eram compartilhadas com jogadores por meio de revistas especializadas. Porém, hoje há uma grande mudança na disponibilidade de tais itens. Se o jogador

⁵³ Sobre o termo, ver mais em Gee (2004b).

deseja mesclar partes que não conseguiu resolver com dicas e resoluções compartilhadas por outras pessoas, as chances de sucesso são muito altas. Não raro, a resposta que ele procura pode estar ainda na primeira página de algum mecanismo de busca. Assim, a própria relação com a motivação e o desafio, em diversos videogames, passa a ser mais controlável pelo jogador. Com essas possibilidades de permutas, expande-se o rol de “níveis de dificuldade” proposto internamente pelo software.

De um ponto de vista mais específico, destacando a materialidade do videogame, podemos observar que a facilidade com que tal artefato aciona uma dimensão “metamidiática” (LEMKE 2010) – em que as mais diversas mídias podem estar aglutinadas entre si ou fazerem parte da composição de outras. O videogame cria e promove inserções e articulações desse tipo, redimensionando e reinterpretando outras mídias no contexto do universo criado. Isso, seja a fim de parodiar ou, então, de recuperar certos sentidos, construindo, em ambos os casos, parte do mundo no qual o jogador se percebe imerso⁵⁴. Em suma, trechos de filmes (existentes ou criados exclusivamente para esse fim), obras de arte visual, músicas, e-mails, cartas, outros videogames, qualquer forma de mídia e qualquer gênero podem, em potencial, fazer parte do videogame e colaborar para o ambiente imersivo do mundo ali criado.

Enquanto mídia, deve-se entender que, no videogame, essa mescla não é feita de modo aleatório ou despropositado, mas como recurso expressivo do videogame, modo de manifestação de sua intertextualidade constitutiva e, ainda, como parte da criação de seu universo – seja para motivar, contar algo em particular, trazer alguma informação. Os diversos recursos estão à disposição dos autores e o acúmulo de material gravado e registrado no último século permite trabalhar com uma grande variedade de outras mídias com muita facilidade (MANOVICH, 2003).

Além disso, destaca-se também o componente hipertextual encontrado na construção de percursos de leitura do artefato. Certamente, nesse caso, fala-se de um termo conhecido e de um

⁵⁴ No limite, podemos chegar a dizer que até mesmo o corpo – enquanto mídia – é necessariamente acionado para qualquer videogame que exija uma atividade do jogador que seja mais do que puramente mental (WOLF E PERRON 2005), seja do modo mais tradicional, pelo uso de botões, seja de maneiras mais novas presentes nos últimos consoles, como pela captação de movimentos do controle ou do próprio jogador.

conceito bastante disputado. A fim de permanecer em linha com os teóricos aqui abordados, parece coerente seguir a definição que Bolter (2000) traz do termo:

O princípio do hipertexto esteve implícito na programação de computadores por décadas. Se definirmos hipertexto mais amplamente como a interligação dinâmica de um conjunto de elementos simbólicos, então muitos tipos de aplicações da informática (bases de dados, programas de simulação, até mesmo programas para inteligência artificial) são hipertextuais. (BOLTER, 2000, P.38)

Essa interconexão de um conjunto de elementos simbólicos é uma das bases da existência dos videogames. Os caminhos e as escolhas que o jogador possui e faz normalmente estão conectados em forma de uma rede que liga cada ponto dos percursos possíveis na partida. Ademais, a ideia mais ampla de “elementos simbólicos” é bastante própria para uma mídia que explora diversas modalidades em sua construção.

Diante disso, é interessante apontar que o videogame não só usa a lógica hipertextual em seu funcionamento, como, em grande parte dos casos, pressupõe uma prática específica de leitura com esse hipertexto. Isso, ao mesmo que multiplica as possibilidades de narrativa, demanda um conhecimento prévio específico que acaba por filtrar seu público alvo e particularizar, em certos graus, a experiência do jogador. Conforme Bolter (2000) salienta a respeito de percursos de leitura em casos similares:

As conexões de um hipertexto constituem caminhos de significado para o autor e para o leitor. Cada tópico pode participar de vários caminhos, e seu significado vai depender de quais caminhos o leitor percorreu a fim de chegar a esse tópico. Se no texto impresso apenas alguns caminhos podem ser sugeridos ou seguidos, em uma versão eletrônica a textura do texto torna-se mais espessa e seus caminhos podem servir muitas funções. No espaço da escrita eletrônica, os pensamentos hierárquico e associativo podem coexistir na estrutura de um texto, porque o computador pode cuidar da mecânica de manter e apresentar tanto redes como árvores. (BOLTER, 2000: 35)

Assim, o modo não linear pelo qual fragmentos de informações estão dispostos por uma rede pode fazer aquele que interage tomar decisões particulares e necessariamente diferentes das dos demais jogadores. Além disso, requer uma relação diferente com a própria mídia: certos sentidos

serão construídos apenas no processo, certas ações vão exigir uma “aposta” no caminho a ser seguido quando as respostas ainda são insuficientes.

Nota-se, por consequência, que a compreensão ou a verificação plena das regras e dos elementos que compõem o videogame não são uma exigência anterior ao início da partida. Esse processo é, em parte, possibilitado pelo caráter lúdico que normalmente permeia o uso de videogames – as tentativas não costumam ser punidas fora do universo do jogo quando não correspondem às expectativas. Diferentemente, elas parecem fazer parte do processo de construção de sentido usual da mídia. Não há um roteiro prévio a ser retomado e avaliado, como se fosse um percurso padrão ou centralizador de sentidos. Em certa medida, isso explica, do ponto de vista daquele que interage com tal material hipertextual, a seguinte ideia de Bolter:

Não existe uma única história da qual cada leitura é uma versão, pois cada leitura determina a história à medida que ela surge. Poderíamos dizer que não há história alguma, há apenas leituras. (BOLTER, 2000, 124).

Assim, quando o jogador novato de um simulador de futebol como o Football Manager, satisfeito em um time médio e com uma campanha estável no campeonato recebe pela primeira vez um convite para dirigir um time com mais dinheiro e estrutura, mas em crise, ele está diante do desconhecido. Primeiro, que a escolha que ele fizer no momento é parte do aprendizado dele com o jogo – não há como compreender o jogo a ponto de “saber” uma “resposta correta” para a escolha. Segundo que sua decisão (sair ou ficar) invalidará a possibilidade do outro caminho e de outros sentidos por eles potencialmente proporcionados. A descoberta das vantagens de cada percurso, portanto, exige escolhas em um momento em que as possibilidades ainda são desconhecidas e estão em aberto.

Nesse sentido, trata-se de uma particularidade estrutural que, por sua vez, abre margens para novas práticas. No exemplo acima mencionado, não seria incomum se o jogador “driblasse” o dilema anterior com uma terceira via, que emerge de sua apropriação do videogame: a possibilidade de “salvar” o estado do jogo naquele momento e voltar caso o jogador se arrependa da escolha feita. Vale frisar que esse procedimento, no entanto, só existe e faz sentido justamente como reação à

estrutura em rede e de constante aposta do jogo⁵⁵.

Outro caso bastante interessante é o desfecho do jogo *Fallout 3* (2008)⁵⁶: a narrativa final apresentada a quem vence a partida, expondo o que ocorreu após o fim da parte “jogável”, incorpora elementos da trajetória particular do jogador. Traz, assim, uma retrospectiva de certos feitos particulares, recuperando-os ou mostrando consequências dessas ações. Isso, de modo aliado a situações que previstas de serem vividas por todos os jogadores que chegaram até ali. Nesse sentido, o desfecho consegue sempre se mostrar coeso em relação à narrativa canônica do jogo, ao passo que dá conta de particularizar e valorizar a experiência do jogador, de seu diálogo com os algoritmos apresentados.

O breve conjunto de elementos descritos teve por fim mostrar como o videogame se particulariza enquanto mídia diante de possibilidades que o meio digital propicia. Essas qualidades nem esgotam as possibilidades de relação entre o digital e o videogame, nem restringem o que é ou deveria ser tal mídia. Diferentemente, reiteram o inalienável hibridismo que – como tenho argumentado ao longo deste trabalho – constitui tal artefato. Mais que isso, mostram como, apesar de uma mídia passível de discriminação em relação às demais, o videogame tem na interconectividade com outros meios, linguagens, contextos e práticas parte de sua identidade – algo até mesmo esperado, em se tratando de novas tecnologias circulando em uma cultura da convergência (JENKINS 2008).

Em termos de construção de sentidos, ainda parece instigante pensar em como os discursos e as narrativas que emergem da interação com tais artefatos podem dialogar com outras interações

⁵⁵ Há de se fazer, nesse ponto, uma importante consideração: “salvar” o estado de um processo, obviamente, não é algo exclusivo dos videogames, mas sim uma característica comum a diversos aplicativos digitais. Nesse caso em particular, é interessante pensar em uma analogia com outras formas de letramento menos envolta nessa esfera de ludicidade e experimentalismo. Processo parecido ocorre, por exemplo, quando se escrevem versões sucessivas de textos acadêmicos, registrando-as de tempos em tempos. Casos como esse possibilitam novas estratégias na relação com a produção textual: guardar um ponto do texto para experimentar caminhos argumentativos sobre os quais não se está seguro; ou, ainda, criar diversas versões ou formas de organização do texto e compará-las, lado a lado, antes de prosseguir naquela considerada mais satisfatória. Nota-se, aqui, uma relação dialógica entre a diferença e a proximidade em ambos os casos: “salvar”, em um jogo, é bastante diferente do propósito e no contexto, mas o modo de fazê-lo e a liberdade de experimentação que possibilita são análogos ao que ocorre na produção de textos escritos digitais.

⁵⁶ Desenvolvido por Bethesda Softworks (EUA), disponível para computadores pessoais e nos consoles *Xbox 360* e *Playstation 3*.

próprias do contexto e da rotina do jogador. Um caminho possível para refletir sobre essa questão consiste em assumir que a construção de sentidos própria da interação com os videogames – embora particularizada por aquilo que essa interação e atividade propiciam – relaciona-se, enquanto processo mais amplo, com outros modos de pensar, discursos, narrativas em uma constante atividade do sujeito de ler o mundo. Isso, a partir do contato com as mais variadas formas contemporâneas de expressão: filmes, livros impressos, livros digitais, músicas, *websites*, programas de computador, entre outros. Esse seria um modo de interrelacionar as atividades e as práticas diárias do sujeito que interpreta, dentre outras coisas, o que a interface de um videogame oferece.

A fim de se pensar em formas de construção de sentido que preveem essa relação entre mídias – principalmente as contemporâneas – pode ser frutífera uma aproximação com a noção de 'narrativas transmidiáticas' proposta por Jenkins (2008). A tentativa de estabelecer esse diálogo, bem como uma apresentação mais aprofundada do conceito do autor serão destaques na próxima seção.

Narrativas transmidiáticas e videogames

Nesse contexto de emergentes mídias e tecnologias, novas práticas culturais também surgem e consolidadas formas de relações sociais podem se alterar. Para Jenkins (2008), trata-se de um momento em que os meios de comunicação conseguem convergir – em termos de seus recursos técnicos, discursos, narrativas, consumidores – e frequentemente o fazem. Uma materialização mais específica dessa tendência percebida pelo autor consiste em como as mídias contemporâneas podem ser articuladas propositadamente com o intuito de contar uma narrativa que as atravesse e as interrelacione. A essa possibilidade expressiva, que se propõe a desdobrar um mesmo enredo por distintas mídias e mesmo linguagens, o autor dá o nome de 'narrativa transmidiática'.

Grosso modo, Jenkins (2008) enfatiza essa possibilidade material – que o contexto de novas tecnologias e uma Cultura da Convergência favorece quantitativamente e qualitativamente, para se usar os termos de Manovich (2003) – de se compor uma mesma história a partir da obra *Matrix*, dos

irmãos Wachowski. Ao se debruçar sobre tal obra, recorda primeiramente seus elementos mais conhecidos: os filmes que compõem uma trilogia (*Matrix*, *Matrix Reloaded*, *Matrix Revolutions*). Ressalta, no entanto, que o universo de Matrix e a compreensão das narrativas nele presentes não dependem só da produção cinematográfica. Com efeito, fazem parte da produção total outras manifestações artísticas e culturais, apresentadas ao público nas mais diversas mídias.

A título de exemplo, o autor destaca o volume de videogame *Enter the Matrix* (2003), em que as missões executadas não só são complementares à história contada pela trilogia como não são contadas em paralelo em nenhum outro lugar. Desse modo, argumenta que o sujeito que viu apenas os filmes, sem entrar em contato com os jogos, acaba por não saber uma parte importante do enredo.

De modo estrito, Jenkins consegue partir de uma produção bem localizada na história para deflagrar um modo particular de se projetar uma obra. O autor nota que o trabalho dos irmãos Wachowski é feito para ser multifacetado, inconcluso no melhor sentido. Também aponta que, apesar de Matrix ser um exemplo bem realizado de narrativa transmidiática, haveria uma tendência a se pensar, contemporaneamente no ato de contar histórias como a “criação de um universo”, dentro do qual as ações aconteceriam. Dentro dessa tendência, o uso de diversas mídias seria um valioso recurso. Assim, fala-se de uma forma pensada de se produzir, divulgar, comercializar narrativas em um contexto contemporâneo, algo que é favorecido tanto pelas tecnologias que temos atualmente a nosso alcance como pela cultura em que estamos inseridos.

Olhar para um caso proposital de narrativa transmidiática da qual o videogame fez parte também é um modo de chamar atenção para essa relação que pode se construir entre a prática do sujeito e as mídias com as quais ele interage em seu universo. Isso, por sua vez, ressalta essa propensão à interconectividade que une os videogames a outras formas atuais e mediadas tecnologicamente de construir sentidos.

Pode-se partir dessa percepção pontual e ir um pouco além. A reflexão de Jenkins pode se apresentar – de um ponto de vista mais amplo – como uma possível manifestação de como histórias

podem ser e por vezes são construídas. Isso, muito embora, nem sempre sejam projetadas com o intuito de serem “transmidiáticas”. É de grande valia notar que uma narrativa não necessariamente começa e termina nos limites de uma mídia na qual se insere. Estar atento para isso dá margem para pensar em relações mais flexíveis entre narrativas e mídias já existentes.

Grandes narrativas podem ser levadas ao leitor desse modo sem ao menos terem sido organizadas de tal maneira por um mesmo autor. Um exemplo disso poderia ser as Grandes Guerras do século XX, cuja história tem sido contada de modo complementar pelas mais diversas mídias – livros, fotografias, filmes, pinturas – sem que qualquer uma delas encerre em si a totalidade dos sentidos. O conceito de Jenkins, assim, deve ser entendido como histórias que cruzam diversas plataformas de mídia em que cada parte contribui de modo particular e relevante para um universo mais geral, um “todo” que não necessariamente tem ou terá uma completude. Nesse sentido, transmídia não significa uma grande totalização, mas a noção de que uma mesma narrativa atravessa diversas mídias.

Um segundo ponto que pode e merece ser expandido a respeito do conceito de Jenkins refere-se ao que se entende por “narrativa”. O termo em questão, no trabalho do autor, é pensado de modo restritivo e particular: trata-se do mundo do entretenimento contemporâneo e da produção narrativa como expressividade. Fala-se de autor e de obra e de um público leitor esperado. Na criação dos irmãos Wachowski, citada por Jenkins como exemplo, nota-se que o projeto de convergência, em certa medida, traz em si um projeto de controle e consenso, dado que o universo de Matrix se pretende coerente enquanto obra particular.

Vale ressaltar que isso não é nenhum demérito; antes, é um recorte necessário para se discutir os pontos desejados. Por outro lado, pode-se pensar no transmidiático em conceitos mais expansivos do que vem a ser narrativa. Nesse caso, sugiro, o dissenso e o conflito teriam maior destaque e no qual as vozes dissonantes seriam de antemão esperadas.

No geral, esse capítulo foi dedicado a ponderar sobre como as diversas perspectivas expostas a respeito de como entender videogames enquanto mídia levam a perceber sua

materialidade e suas condições de circulação, bem como tais elementos direcionam as possibilidades interpretativas do artefato. Foge-se de uma ideia de videogame como mera aplicação técnica de um ideal de jogo, baseado em uma lista de atributos previamente delineados. Para tanto, busquei apresentar alguns modos como os videogames podem ser pensados em relação ao seu entorno cultural, bem como algumas dessas situações têm sido lidas e pensadas na academia. Dentro dessa tendência, o entendimento do videogame enquanto mídia suscita, portanto, a seguinte questão: como essa especificidade técnica, cultural e de linguagem pode dar formas aos saberes e sentidos construídos na contingência dessa interação?

Notou-se, ainda, que uma particularidade do videogame nesse contexto é sua propensão à interconectividade com outras mídias contemporâneas. Grosso modo, entende-se isso como uma facilidade de tal artefato em propiciar percursos de sentido que dependam ou se alimentem de narrativas e discursos construídos em outras práticas com outras mídias. Esse modo de pensar fortalece uma reflexão a respeito de como os sentidos podem ser construídos de modos 'transmidiáticos' por um jogador de videogame que transite por diversas narrativas e discursos.

O desafio, assim, também seria pensar quais papéis e que sentidos construídos no ato de jogar podem ocupar em narrativas mais amplas. Esse questionamento será foco de análise do próximo capítulo, no qual, ainda, procuro apresentar um conceito de 'narrativa' que fuja de um recorte mais literário – abarcando, diferentemente, as mais diversas formas sequenciais de construir sentido.

CAPÍTULO III - A INFLUÊNCIA SOCIAL DE VIDEOGAMES EM DEBATE

Conforme visto no primeiro capítulo, muitos foram os trabalhos que ressaltaram como videogames poderiam favorecer aprendizados e comportamentos prestigiados ou, ao menos, validados nas sociedades em que são utilizados. Isso, seja atrelando-o ao aprendizado e, com isso, à educação; seja na sua inclusão como fenômeno social ou cultural; seja a partir de seu sucesso mercadológico; seja a partir de uma ideia que assuma o jogo como intrínseco ao ser humano e o videogame como um exemplar de época.

Tal estratégia, necessária até então, trouxe-nos ao contexto atual, em que jogos já são vistos com menos desconfiança e, em que teóricos que desejam estudá-los já possuem um considerável arsenal de bons argumentos para validar essa escolha. O mesmo talvez não se possa dizer de uma visão também precipitada sobre videogames, mas de teor oposto: a ideia de que esses, ou não participam de quaisquer espécies de influência no universo significativo do jogador, ou são apenas benéficos (em termos cognitivos, sociais, afetivos, entre outros).

Muitos teóricos que já se importavam em desmistificar a demonização dos jogos chamavam a atenção para esse outro lado. Por exemplo, foi mencionada no primeiro capítulo a crítica feita por Alves (2004) a relações reducionistas entre o ato de jogar e comportamentos violentos. Porém, não é porque a relação entre jogos e violência não é tão direta que isso significa que ela simplesmente não exista. Ao contrário, a própria autora apresenta uma gama de relações possíveis, mostrando a complexidade do tema. E, como se não bastasse, frisa que “não podemos deixar de ressaltar a banalização e naturalização da violência em suportes digitais”, apontando 'a possibilidade de tornar o espectador e/ou *gamer* indiferente às situações nas quais os indivíduos são vítimas de atos violentos, bem como a simplificação da resolução de conflitos mediante a agressão física' (ALVES, 2004; 85).

Hoofd⁵⁷ (2007) também chama a atenção para esse outro lado quando critica um discurso de

⁵⁷ A postura de Hoofd frente aos jogos é vista com ressalvas no presente trabalho, pois a ênfase dada na cristalização da dominação e na hegemonia que sustenta sua visão dá margem para compreender o contexto de produção e

neutralidade e de valorização da tecnologia que pode subjazer, na opinião da autora, uma cultura de produção de videogames com conteúdos intencionalmente educacionais ou sociais. Em Magnani (2008a, 2008b), procuro ressaltar a responsabilidade ética dos criadores do videogame em suas escolhas no desenvolvimento do produto e como isso pode favorecer construções de sentidos específicas.

Todos os casos acima mencionados podem evocar uma necessidade de se entender academicamente as possibilidades interpretativas geradas a partir da interação com videogames. Ou, ainda, dar margem para se questionar se a boa vontade em criar jogos divertidos ou educativos pode estar dissociada da responsabilidade de seus criadores em relação aos discursos presentes em suas obras. Tal quadro faz, assim, emergir algumas questões sobre o tema: como esse poder e essa legitimidade da academia têm sido apropriados pelos diversos agentes interessados na produção, disseminação, análise e uso de jogos? Que herança essas discussões deixam para visões contemporâneas sobre videogames? Uma vez estabelecido esse discurso acadêmico contra a “demonização” dos jogos digitais, que relações são – ou podem ser – atualmente estabelecidas com a cultura e com a sociedade? Essas perguntas e preocupações resvalam em uma dissociação ainda muito comum entre “jogos” (significando lazer, entretenimento, despreocupação) de um lado e “política”, “cultura”, “ideologia” em uma esfera oposta: a de assuntos com os quais devemos lidar seriamente.

Para problematizar uma visão que acate a ideia de uma tecnologia neutra ou politicamente isenta, proponho, na sequência deste capítulo, ampliar um pouco o leque para incluir uma discussão de Turkle (1997) sobre como tem sido visto e entendido academicamente o uso de simulações para propósitos especificamente educacionais. Para a autora, seria possível partir de um entendimento inicial de que as simulações pressupõem reduções e pontos de vistas particulares para, diante disso, propor formas de interagir com elas de modo a favorecer reflexões sociais.

Sugiro que, para tanto, o videogame se afaste de uma segunda possibilidade de

utilização dos jogos como pré-concebidos e imutáveis e o meio como determinista em relação aos discursos criados. Ainda assim, é interessante ver como sua discussão chama a atenção para questões delicadas e muito pouco debatidas.

entendimento de que 'ele é só um jogo': aquela que opõe elementos como verdade, realidade ou seriedade a um conjunto de possibilidades de construir sentidos não referendadas pela presente 'monocultura do saber científico' (SANTOS ET AL 2005): ficção, mito, jogo, narrativa, entretenimento, entre outros. Como alternativa a tal oposição, proponho acatar a ideia de Santos et al. (2005) de que vivemos em uma constelação de saberes, os quais constantemente se interrelacionam. Também busco problematizar a própria relação com os sentidos e a realidade, a partir de uma observação de Bruner (1990) de que há uma tendência de o senso comum – entendido como uma base cultural comum e pública das comunidades, com a qual o sujeito está inevitavelmente vinculado – ser construído de modo narrativo.

Diante dessas reflexões mais gerais, procuro revisar brevemente uma literatura sobre videogames interessada nessas discussões entre o ato de jogar, as possibilidades de construção de sentido e desdobramentos socioculturais passíveis de se relacionar com esse artefato. Argumento, ainda, que esse viés de entendimento dos videogames pode se beneficiar de investigações e estudos que procurem, em seu processo, tanto incluir elementos relacionados a práticas concretas e situadas com videogames, como relacionar esses elementos com situações comunitárias e públicas de construção de sentido, nas quais interpretações relativas ao que é videogame, o que é jogar, como jogar podem ser colocadas em negociação. Para tanto, proponho um caminho que relacione a interação com videogames com uma noção de 'letramento' na qual os sentidos são construídos de modo situado, necessariamente relacionado a um contexto no qual o sujeito se insere.

Em linhas gerais, o presente capítulo, portanto, centra-se no último componente do título deste trabalho: a construção de sentido. Isso, visando principalmente a exploração de caminhos a partir dos quais seja possível articulá-lo em um âmbito acadêmico tanto quanto um âmbito social com o videogame enquanto objeto de estudo.

Relacionando-se em uma 'cultura da simulação'

Turkle (1997) mostra que avanços tecnológicos no meio digital, como o desenvolvimento de variadas simulações e a criação de interfaces icônicas, desenvolveram um novo modo de se pensar

sobre o uso do computador. Em linhas gerais, concebe que, antes, dominar o computador era compreendê-lo enquanto máquina, o que implicaria ir além da superfície da interface. Nesse movimento, o foco estaria em buscar saber o que existe de mais “simples” e básico por debaixo da tela e de distintas linguagens de computação.

Em contrapartida, disseminou-se um segundo olhar. Esse, denominado de “cultura da simulação” pela autora, seria caracterizado por priorizar as relações com a interface. Nesse caso, refletir sobre elementos que estariam “por detrás da tela” seriam irrelevantes. O usuário necessitaria apenas compreender como fazer para a máquina resolver seus problemas, não importando conhecer os mecanismos utilizados e pressupostos para isso.

A emergência dessa nova visão suscitou um impasse sobre os efeitos de se lidar com simulações cujos fins vão além do entretenimento. De um lado, o uso das simulações tornaria possível ao sujeito aproximar-se (mesmo que em um plano ciberespacial) de universos provavelmente inacessíveis em seu cotidiano, expandindo suas possibilidades de ação e aprendizado. De outro, o uso não analisado de softwares “amigáveis” também poderia incentivar o usuário a aceitar passivamente as regras de funcionamento ali presentes. Essas, por sua vez, não apenas não são neutras como dificilmente se apresentam por completo ao usuário ou, quando o fazem, não são necessariamente inteligíveis.

Diante de tal impasse, a autora apresenta três caminhos de ação possíveis. O primeiro consiste em resignar-se a acatar a lógica e o mecanismo desses cada programa conforme é desenvolvido, aproveitando, ainda que sem domínio de certos pressupostos, o que tais *softwares* podem oferecer de útil. Uma crítica comum a esse posicionamento se dá quando se pensa que tais simulações não são ideologicamente neutras. Restringindo-nos à discussão sobre videogames, por exemplo, não se pode perder de vista que, se de um lado, são artefatos capazes de articular sentidos e, com isso, ensinar; de outro, é necessário um questionamento constante a respeito do que é e pode ser aprendido em práticas como essas de uso de videogames.

Essa, inclusive, é a principal crítica que faz Hoofd (2007) a um discurso comum entre

teóricos que tomam videogames como algo positivo por si só para treinamento e aprendizado. A autora entende que a criação e o uso educacional desses artefatos tem por base um discurso político mais amplo que assumem jogos sérios como uma espécie de tecnologia neutra, a qual seria igualmente adequada a qualquer usuário. Além de ressaltar que simulações simplificariam em demasia os complexos problemas e situações sociais, Hoofd defende que o problema também reside naquilo que ela denomina “busca por instantaneidade” presente no aspecto formal e estético desses jogos. Para a autora não só os “treinamentos” e os “aprendizados” vinculados a esses jogos sérios deveriam ser questionados como também a própria operação de adequação social estimulada pelo uso instrumentalista e pela disseminação desses *softwares*.

A ênfase na cristalização do domínio e na hegemonia que sustenta sua perspectiva em relação aos jogos, no entanto, não soa a mais adequada para explicar a dinamicidade e o hibridismo desses objetos, em que culturas, línguas técnicas e naturais, além de múltiplas modalidades em relações potencialmente inimagináveis são postas em ação e negociação. A visão sustentada por Hoofd (2007) tende a desconsiderar o jogador como um sujeito capaz de refletir sobre o material com que interage. É certo que jogos digitais não são neutros, mas nada impede que apropriações feitas pelas mais diversas comunidades de diferentes e criativas maneiras, atribuam novos significados tanto aos conteúdos colocados em pauta como aos próprios contextos de interação.

Transferir aos jogos uma característica inerentemente negativa ou vê-los, enquanto tecnologia em si, apenas como um objeto de consolidação de um neoliberalismo (HOOFD 2007) pode desembocar no risco, por outro lado, de assumir o contexto de produção e utilização dos jogos como preconcebidos e imutáveis e o meio, por sua vez, como determinista em relação aos discursos criados. Como se vê em Buzato (2007a), contextos relacionados ao meio digital – como quaisquer outros, aliás – são dinâmicos, heterogêneos, criados por sobreposição e, assim, sempre construídos e negociados.

Assim, busca-se aqui uma visão cujo foco está na complexidade da relação entre ação e condicionamento em um plano social e discursivo. Essa proposta parece convergente com ao

caminho que Turkle (1997) defende no contexto da “cultura da simulação”: tomar a onipresença da cultura da simulação como desafio ao desenvolvimento de uma nova crítica social. Nessa perspectiva, o desenvolvimento de simulações deveria buscar favorecer seus usuários a compreender e questionar os pressupostos internos de seu modelo (TURKLE, 1997, 82). Sugiro tal proposta como um bom parâmetro inicial para se pensar em analisar o videogame como um elemento de nossa cultura e, a partir dessa tese, investigar possibilidades de alcance e relações com outras práticas sociais ou formas diversas de construção de sentido.

Uma busca como essa, no entanto, pode esbarrar em um olhar bastante comum a respeito de videogames em particular e de artefatos culturais em geral: um binarismo que opõe “real” e “ficção”, dentro do qual parece comum considerar a “ficção” como um elemento cujos limites situam-se à parte dos discursos “sérios” sobre o mundo. Como consequência dessa perspectiva, embora o videogame possa ser visto como um artefato cultural, os elementos relacionados ao seu contexto de produção não seriam pensados necessariamente como socialmente significativos. Isso, tomando-os por incapazes de romper a redoma da ficção para ter alguma importância efetiva no que se concebe como 'realidade'. Ou seja, ainda que o videogame demande uma forma de agir e pensar, os conhecimentos por ele suscitados não migrariam (ou não interfeririam) no espaço isolado e impenetrável dos 'assuntos sérios'.

A meu ver, o perigo desse raciocínio consiste, principalmente, na necessária pressuposição de que um objeto participante e, por vezes, até central de uma determinada cultura possa existir de modo apartado em relação a outras práticas e contextos sociais. Como resultado, abrir-se-ia um espaço da cultura livre de interferências ou reflexões, o que parece contrariar a própria ideia de que o videogame seria um artefato culturalmente situado. Mais do que isso, a ideia de que são apenas jogos, fechados em seu próprio universo imaginado, por isso não devem ser levados a sério, acaba por apagar o contexto de criação e de manutenção de tal binarismo.

Em vez de forçar o encaixe de objetos complexos em categorias ou discriminações inflexíveis e dadas de antemão, pode ser mais frutífero, portanto, ir um pouco mais além. O que

sugiro colocar em xeque não é se o videogame está em oposição à realidade ou se equivale a ela. A reflexão, diferente disso, pode incidir na funcionalidade e nas consequências de um ponto de vista que divide as formas de conhecimento entre “ficção” e “realidade”.

Para abordar esse ponto e, a partir disso, ponderar modos alternativos de se associar videogames à cultura, sugiro considerar as visões de Bruner (1990 2002) sobre a construção de sentidos e suas relações com a inserção cultural do sujeito e suas experiências cotidianas. Esse exercício, desenvolvido na seção a seguir, pode nos ajudar a chamar a atenção a uma perspectiva para noções de linguagem e conhecimento diferentes das enfatizadas em caminhos focados nos limites do que são ou deveriam ser jogos. Isso, além de colocar em perspectiva os efeitos dessa cisão comumente criada entre "ficcional" e "real".

Construindo sentidos em uma constelação de saberes

Bruner (1990) declara um interesse especial no estudo da construção de sentidos e de como tal objeto de investigação pode moldar a realidade e a “ação humana”. Isso, a partir de um local de enunciação que declara como sendo o de um “participante de longa data nos diálogos que formam e reformam a psicologia” (BRUNER 1990: xii). Preocupado em defender que a construção de sentidos deve ser pensada de modo inevitavelmente atrelado à sua inserção cultural, o autor rejeita a ideia de uma “mente natural”, que opere dentro de uma sociedade de modo destacado a esse contexto. Em contraste com essa visão, entende a cultura como principal fator responsável por dar forma às mentes dos que vivem sob sua influência.

Apoia-se, nesse sentido, no posicionamento do antropólogo Clifford Geertz, quando este entende que não haveria algo como uma natureza humana que fosse independente da cultura. Como produto de uma história que chega até nós, seria, enfim, a cultura responsável pelo mundo ao qual tivemos de nos adaptar; isso, além de operar como o conjunto de ferramentas que temos para essa adaptação. Diante desse cenário, Bruner (1990) focaliza em seu trabalho uma ideia de “atos de sentido”, para enfatizar algo que concebe como central em sua perspectiva: as formatações culturais

da construção de sentido e o local central que isso ocuparia na ação humana.

O autor propõe inserir a 'cultura' como conceito central para o estudo da mente, reforçando sua ideia a partir de algumas razões. Além de reforçar que a participação do homem na cultura e a realização de seu potencial mental por meio dessa tornaria impossível a construção de uma reflexão sobre cognição centrada apenas no indivíduo em separado, aponta o vínculo dos sentidos com uma esfera pública e partilhada:

O nosso modo de vida adaptado culturalmente depende de significados compartilhados e conceitos compartilhados, bem como depende de modos compartilhados de discurso para negociar diferenças de significado e interpretação. (BRUNER, 1990: 13)

Para o autor, assim, a interpretação - independente de sua espessura - precisa ser publicamente inteligível. Ao contrário, a cultura periga transformar-se em desordenamento, levando cada um de seus para o mesmo caminho. Diante desse quadro, coloca particular atenção no que chama do poder do senso comum, também alcunhado pelo autor de '*folk psychology*'⁵⁸ (literalmente, psicologia popular) – como sinonímia para “senso comum”. Para o autor, esse senso comum tende a exercer uma força centralizadora ao se estabelecer como um cânone que domina as “transações da vida cotidiana” (BRUNER 1990: 14):

'[...] uma falácia amplamente difundida e, em algum grau, antiquada que as ciências humanas herdaram do século XIX [foi] certa visão sobre a relação entre biologia e cultura. Nessa versão, a cultura foi concebida como uma sobreposição na natureza humana biologicamente determinada. Pressupôs-se que as /causas/⁵⁹ do comportamento humano estariam sobre esse substrato biológico. Em vez disso, o que quero discutir é que a cultura e a busca de significado dentro da cultura são as causas próprias de ação humana. O substrato biológico, os chamados universais da natureza humana, não são causa de alguma ação, mas, no máximo, uma /restrição/ sobre ela ou a /condição/ para ela. (BRUNER 1990: 20/21)

Para ilustrar seu ponto de vista, o autor considera uma analogia com as possibilidades que um veículo motorizado oferece e estimula em contraponto ao que fazemos em relação nossas condições biológicas. Em resumo, o autor aponta que:

⁵⁸ Em uma tradução literal, “psicologia popular”. O autor chega a expandir, no decorrer do texto, para “ciências sociais populares”, além de outras variações. Para o presente trabalho, propõe-se o uso do termo mais abrangente 'senso comum' como preferencial.

⁵⁹ Destaques entre barras conforme original.

O motor do carro não 'causa' nosso ato de dirigir ao supermercado para fazer compras da semana, mais do que o nosso sistema reprodutivo biológico 'causa' uma probabilidade alta de casarmos com alguém de nossa classe social, grupo étnico, e assim por diante. Tomando como pressuposto que, sem carro movido a motor, não haveria como usá-lo para dirigir aos supermercados, nem, talvez, houvesse casamento na ausência de sistema reprodutivo (BRUNER 1990: 21).

Tendo feito esse paralelo, Bruner (1990) ainda procura frisar um caráter intencional e criativo da cultura humana como central na relação com as condições prévias dadas pela biologia. Colocar o foco em uma ideia de 'limites' seria, para o autor, avaliar a situação de modo muito negativo. Diferentemente, entende que as restrições biológicas do funcionamento humano operariam também como desafios à invenção cultural. Assim, enxerga a cultura feita um “conjunto de dispositivos protéticos” a partir dos quais os seres humanos poderiam expandir ou redefinir limites impostos de antemão pela biologia. Dentro dessa perspectiva, nosso conhecimento tornar-se-ia um 'conhecimento enculturado', salvo em algum sistema de notação cuja base é cultural.

Seria propício, portanto, centrar na cultura como a responsável por moldar a vida e a mente humanas – não na biologia. A cultura teria o papel de dar sentido à ação ao situar estados intencionais em um sistema interpretativo. Isso, segundo o autor, ocorreria ao se impor padrões inerentes aos sistemas simbólicos culturais em que os sujeitos estão imersos. Como exemplo, cita formas de linguagem e discurso, formas de explicações lógicas e narrativas, bem como padrões de vidas comunitárias mutuamente dependentes. Como desdobramento dessa reorganização das relações entre cultura e biologia, o autor sugere que desejos e ações são inevitavelmente mediados simbolicamente. Nesse ponto, enfatiza a ideia de que a cultura seja entendida como constitutiva da mente. Sentido, nesse caso, assumiria uma forma comunitária; pública, em vez de privada.

Um dos focos para o qual o autor aponta, na defesa desse caráter público (e, portanto, culturalmente marcado) dos sentidos, residiria na importância prática/concreta do que é institucionalizado dentro da cultura. Para o autor, tanto as experiências vividas no mundo social, como a memória que retemos de nossas interações e do nosso cotidiano seriam fortemente estruturadas não apenas por concepções do senso comum narrativizadas e internalizadas no sujeito.

Mais que isso, seriam constantemente reforçadas e sustentadas por instituições historicamente enraizadas na cultura em questão:

ignorar os significados institucionalizados atribuídos a atos humanos é quase tão eficaz como ignorar o policial estadual que está serenamente parado diante de nossa janela do carro, informando-nos que estamos viajando imprudentemente acima do limite de velocidade permitido e pedindo para ver a nossa licença. 'Imprudente', 'licença', 'polícia estadual' - todos derivam da matriz institucional que a sociedade constrói para impor uma versão particular do que constitui a realidade. Eles são os significados culturais que ORIENTAM e CONTROLAM nossos atos INDIVIDUAIS (1990: 38).⁶⁰

Dentro do contexto apresentado, o autor inclui a ciência como uma dessas instituições que geram, reiteram e transformam percepções e memória. Para explicar mais profundamente seu ponto de vista, o autor procura desenvolver seu conceito de “senso comum”⁶¹ como um sistema a partir do qual as pessoas organizam suas experiências, seus conhecimentos e suas transações com o mundo social. O autor também destaca que esse senso comum possuiria um estatuto de canonicidade cuja tendência seria sistematizar não apenas como as coisas são, mas também como elas deveriam ser.

Nesse sentido, pode-se pensar em como um "sistema interpretativo" gerado/reiterado por videogames é passível de deslocar o senso comum e, ao mesmo tempo, permitir/defender/impor novos modos e padrões de linguagem e discurso e sistemas simbólicos para compreender/construir realidades.

Pensando nesses termos, torna-se mais difícil de operar a partir de duas cisões em relação a videogames e interpretação, identificadas e problematizadas ao longo deste trabalho. A primeira – discutida mais largamente no primeiro capítulo – toma o jogo em abstrato como objeto de estudo e o videogame como um exemplar seu contemporâneo. Aqui, o principal questionamento recai sobre uma tendência a se enxergar essa noção de 'jogo' como algo descolado do contexto de quem a define, com uma propensão à universalização do conceito e – em alguns casos – mesmo um movimento de prescrever mais do que investigar o que pode ser considerado 'jogo' ou 'videogame'

⁶⁰ Palavras em caixa alta conforme o original.

⁶¹ Do ponto de vista da tradução e da adequação com o restante desse trabalho, optou-se por priorizar a ideia (aparentemente mais ampla) de 'senso comum' vista de uma perspectiva da cognição do que uma tradução do termo '*folk psychology*' – priorizado pelo autor e aparentemente mais voltado para os debates da própria área da psicologia.

nas mais variadas comunidades A segunda, que proponho colocar em discussão a partir desse ponto, refere-se a uma oposição entre real e ficção como parâmetro inicial para se pensar – ou, melhor, para minimizar ou se desconsiderar – impactos ou influências possíveis de sentidos construídos nesse tipo de interação.

Essa segunda cisão também é objeto de particular reflexão para o autor. Como pressuposto, argumenta que o princípio organizador do senso comum – enquanto sistema cognitivo e forma de organizar as experiências socialmente vividas – seria, mais que conceitual, tendencialmente narrativo. Para fazer entender seu uso deste último termo, o autor pontua algumas qualidades que comporiam seu conceito de narrativa, como: *sequencialidade*, dado que narrativas seriam compostas por sequências particulares de eventos, estados mentais, acontecimentos; *particularidade em gerenciar/forjar ligações entre o 'excepcional' e o 'ordinário'*, possuindo um aparato que permite lidar ao mesmo tempo com o canônico e o excepcional e tornando o escape a esse padrão de crenças algo a que se pode atribuir algum significado dentro dos padrões de crença estabelecidos; *indiferença ao factual*, significando, grosso modo, que um estatuto de 'realidade' não é central no poder cultural da história.

Ao discutir o modo como o ser humano se insere em um mundo cujos sentidos já são públicos e constantemente negociados, o autor também sugere a centralidade da estrutura e do procedimento narrativo nesse processo⁶². Como uma decorrência dessa centralidade, vê na narrativa e em seus processos interpretativos não só um antecessor temporal das proposições lógicas⁶³, como também a base da própria compreensão de uma linguagem conceitual, não sequencial e focada em causas e consequências⁶⁴ – como é comum e próprio nas ciências no geral.

Para o presente trabalho, friso, principalmente, que o conceito de narrativa do autor procura abarcar formas sequenciais de organizar eventos em situações cotidianas, como constantes e

⁶² Um dos argumentos do autor a favor dessa visão teria como base um estudo de Jean Mandler que, em seu contexto de análise, mostraria haver processos de perdas na memória referentes ao que não era estruturado narrativamente.

⁶³ A partir de gama panorâmica de estudos sobre linguagem em crianças, o autor faz notar que certas habilidades e conhecimentos referentes à estrutura da narrativa precedem até mesmo uma formalização maior da linguagem verbal.

⁶⁴ Apoia-se, inclusive, em estudos de A. R Luria e Margaret Donaldson, nos quais se conclui que proposições lógicas eram mais facilmente compreendidas quando inseridas em uma história em curso (80).

centrais na construção pública de sentidos de uma comunidade. Exercendo esse papel de forjar ligações entre “excepcional” e o “canônico”, as narrativas desse dia a dia teriam como uma das funções, portanto, organizar práticas e experiências dos sujeitos em modelos socialmente inteligíveis. Como forma de pensar a relação entre realidade e videogame, chamam especial atenção as duas últimas características enumeradas: a semelhança de estrutura entre o que é qualificado como real ou ficção e, principalmente, a indiferença desse estatuto de verdade (ou não) para se avaliar sua influência.

Ao conceber que a "história" (factual ou imaginativa) convida à reconstrução de algo que poderia ter acontecido, propõe que:

História [...] é a experiência vicária, e o tesouro de narrativas em que podemos entrar inclui, de forma ambígua, tanto "relatos de experiências reais" quanto ofertas de "imaginação culturalmente moldada" (BRUNER: 1990, 54)

Sustenta, com sua posição, a ideia de que a ficção teria como característica colocar eventos em um horizonte mais amplo de possibilidades. Como outro ponto a favor desse argumento, salienta a similaridade de estrutura entre narrativas ficcionais ou empíricas, ressaltando, como principal exemplo, a forma narrativa de se organizar nosso próprio processo histórico. Dentro dos limites de sua localidade e de sua inserção cultural, portanto, Bruner nos dá pistas sobre nossa inserção sociocultural e como ela molda nossa construção de sentidos e, com isso, nossa percepção de uma realidade partilhada. Ademais, o autor mostra como estamos necessariamente vinculados a narrativas do cotidiano, as quais nos colocam constantemente em relação a cânones das comunidades por onde transitamos.

No presente trabalho, entende-se que as noções de cultura e de narrativa, o papel das narrativas na regularização do cânone e do senso comum, a relação estabelecida entre "real" x "ficção" ou também "canônico" x "exceção"; todos funcionam como parte de um abrangente modelo explicativo para culturas e narrativas dominantes e mais facilmente institucionalizadas em contextos ocidentais letrados em que os videogames possuem alcance. Além disso, tomo o cuidado de ressaltar que o senso comum, aqui, deve ser lido como uma arena de discursos em constante

debate ou disputa. O próprio procedimento e o papel da narrativa como algo que explicitamente funciona para a explicação de sociedades com as tradições de narrativas e linguagem trazidas pelo autor deve ser vista em uma relação com sua localidade.

Nesse sentido, uma breve apropriação da reflexão de organização social em termos estéticos de Rancière (2011), pode ser um direcionamento interessante: para o autor, uma cultura tem como padrão uma distribuição desigual de “sensíveis”. Esses sensíveis – a partir dos quais interpretamos o mundo – deveriam ser entendidos em termos éticos, estéticos e políticos em relação a três ponderações: i) o que torna uma condição 'intolerável'; ii) a quem é visível essa condição; iii) com que linguagem isso pode se tornar dizível. Nesse sentido, 'senso comum' e 'cânone', ainda que poderosos (principalmente quando estáveis) elementos centralizadores de sentidos, não são nem fixos, nem estão do lado de fora dos limites das culturas que o sustentam.

Também considero interessante destacar a noção de ficção do autor presente em outro trabalho (RANCIÈRE 2005), dado que parece complementar e expandir as observações de Bruner. Advertindo que, a questão da ficção, a seu ver, se resume a uma questão de 'distribuição de lugares', Rancière (2005) apresenta a seguinte visão frente ao assunto:

A política e a arte, tanto quanto os saberes, constroem 'ficções', isto é, rearranjos 'materiais' dos signos e das imagens, das relações entre o que se vê e o que se diz, entre o que se faz e o que se pode fazer. (2005: 59)

A partir dessa observação, assume como possível uma relação entre 'real' e 'literário' nos seguintes termos:

Os enunciados políticos ou literários fazem efeito no real. Definem modelos de palavra ou de ação, mas também regimes de intensidade sensível. Traçam mapas do visível, trajetórias entre o visível e o dizível, relações entre modos do ser, modos do fazer e modos do dizer. Definem variações das intensidades sensíveis, das percepções e capacidades dos corpos. Assim se apropriam dos humanos 'quaisquer', cavam distâncias, abrem derivações, modificam as maneiras, as velocidades e os trajetos segundo os quais aderem a uma condição, reagem a situações, reconhecem suas imagens. Reconfiguram o mapa do sensível confundindo a funcionalidade dos gestos e dos ritmos adaptados aos ciclos naturais da produção, reprodução e submissão. (2005: 59)

Desse modo, diferente de uma cisão entre os termos, o autor põe foco nos modos como ambos se articulam, ainda que socialmente percebidos como pertencentes a esferas diferentes de

sentidos. Para complementar tal discussão a respeito de relações entre ficção e real pode ser interessante retomar, a partir deste ponto, a crítica de Santos et al. (2005) à maneira como considera que a ciência acaba por exercer uma 'monocultura do saber', brevemente discutida no primeiro capítulo. Conforme observado, o estudo coloca em análise o próprio modo como a ciência exerce papel na disseminação uma visão que contrasta a verdade científica com demais conhecimentos tidos como de menor interesse.

Pereira e Carvalho (2008) mostram que esse pensamento é uma preocupação corrente nos estudos de Santos, atento e crítico a um processo histórico de “hipercientifização”, a partir do qual a ciência se impõe como única forma aceitável de produção de conhecimento e se institucionaliza como o critério básico (quando não único) de validação de proposições sobre o mundo, definindo situações que estão fora do alcance do seu conhecimento. Os autores identificam uma confluência entre esse processo de monocultura do conhecimento sustentado pela hipercientifização e a manutenção de uma relação colonialista de poder: de um lado, os conhecimentos válidos, verdadeiros e respeitados derivam da ciência e de sua capacidade de gerar fatos e verdades; de outro, agrupam-se em uma vala comum modos de conhecimento tidos como alternativos, agrupando-se religiões, mito, fantasia, e outras formas ditas ou “locais” ou “tradicionais” de saberes.

Essa oposição tende, portanto, a manter uma relação de hierarquia entre formas verdadeiras de conhecimento, todas oriundas de uma epistemologia específica, de localidade europeia em detrimento de outras. Em Santos (2008), esse modo de construir sentidos é visto como uma ‘monopolização epistemológica’ (SANTOS, 2008, 15). Em Santos et al (2005), em particular, há um contraste entre essa hipercientifização e a percepção da existência de uma constelação de conhecimentos. Essa última auxiliaria a pensar um modo de relacionar saberes distintos:

pode-se afirmar que a diversidade epistémica do mundo é potencialmente infinita, pois todos os conhecimentos são contextuais. Não há conhecimentos puros, nem conhecimentos completos; há constelações de conhecimentos. Consequentemente, é cada vez mais evidente que a reivindicação do caráter universal da ciência moderna é

apenas uma forma de particularismo, cuja particularidade consiste em ter poder para definir como particulares, locais, contextuais e situacionais todos os conhecimentos que com ela rivalizam. (SANTOS ET. AL. 2005: 37).

É possível pensar em uma associação entre a monocultura do conhecimento e a construção – que advém dessa monocultura – de uma ideia estrita e exclusivista de “realidade”, à qual a ficção (e o mito, a crença, a arte, o entretenimento, o videogame) se oporia. No caso, a “realidade” de que se fala seria um produto não só dos resultados científicos, mas também, em certa medida de um modo de produzir conhecimento que é herdado da prática científica – o olhar empírico e dito objetivo sobre o mundo; a seriedade do que é real, óbvio e factual se colocam em contraposição a um terreno secundário das subjetividades, do lúdico, da expressividade.

Talvez essa reflexão dos autores antecipe em partes os questionamentos de Knorr Cetina (1997 2001) em relação ao efeito da disseminação de práticas epistêmicas quando o contexto envolve tais sociedades hipercientificadas. Em termos de construção de sentido, ao menos, pode-se lidar com algumas pistas. Se, em termos de poder e influência as narrativas do cotidiano seriam indiferentes a essa oposição entre real e ficção (BRUNER 1990), a própria dicotomia estabelecida entre ambos é fortemente marcada por esse processo histórico de hipercientificação e valorização da ciência como principal ou única fonte válida de conhecimento (PEREIRA e CARVALHO 2008; SANTOS et al. 2005; SANTOS 2008)

Invisibilizar ou minorizar os efeitos práticos dessas formas não dominantes de conhecimento em vez de investigá-los e buscar compreendê-los desfavorece um debate sobre ética, por exemplo, ou sobre o papel social do videogame em culturas que o utilizam. Afinal, de um lado se supõe haver apenas fatos e obviedades – o que não está aberto a discussões, pois eles apenas acontecem de modo neutro e objetivo; e de outro se imagina uma expressão da subjetividade que não interfere ou não deveria interferir nessa 'realidade' tida como passível de isolamento. No terreno da subjetividade qualquer ação ou interpretação será validada, sem pena de consequências reais. No terreno da realidade, do fato, vale apenas o que há. Nessa perspectiva, portanto, nem um lado, nem outro estariam abertos à discussão.

Por outro lado, assumir que todo conhecimento é contextual não apaga as relações de poder existentes entre conhecimento e nem permite a conclusão de que qualquer conhecimento é válido para qualquer situação. Não é o caso de se pensar que vale qualquer coisa em qualquer momento, mas de se pensar que:

“as constelações de conhecimentos envolvem sempre hierarquias entre as formas de conhecimento que as constituem. (...) De um ponto de vista pragmático a questão do relativismo não se põe. Nenhuma prática humana poderia ser levada a termo coerentemente se os diferentes tipos de conhecimento que nela intervêm tivessem todos o mesmo peso. (SANTOS ET AL 2005: 86)”

Assim, tanto os trabalhos de Bruner (1990 2002) como as reflexões de Rancière (2005 2011), de Santos et al. (2005) e Santos (2008) trazem perspectivas e *insights* interessantes para se pensar práticas com videogames e suas possíveis relações de construção de sentido. Essa, por sua vez, de forma culturalmente sensível e para além de um binarismo que oponha real e ficção. Aliás, é preciso ainda ressaltar que a aceitação da presença de um elemento cultural ou ideológico nos videogames não é necessariamente descartada entre teóricos que abordam tal objeto como um exemplar de jogo.

Embora a própria ideia da presença de 'narrativas' ⁶⁵ em videogames seja assunto de intenso debate e muitos dissensos na área⁶⁶, deve-se reconhecer que tal ponto de vista não é meramente rejeitado ou combatido. Observa-se, por exemplo, proponentes da Ludologia e defensores de recortes que vinculam jogos e videogames considerarem que tais artefatos não só podem conter elementos explicitamente narrativos, como o resultado em tela das partidas que gera pode ser visto como forma narrativa (FRASCA 1999); que jogos e narrativas possuem similaridades estruturais (FRASCA 1999, JUUL 2001)⁶⁷; que jogadores podem contar histórias durante as partidas (JUUL

⁶⁵ Geralmente, aliás, entendida em um sentido muito mais formal, ou até canônico do que o proposto por Bruner (1990 2001 2002) – ou seja, dificilmente relacionado às narrativas inerentes do senso comum como formas sequenciais de organizar experiências e eventos.

⁶⁶ Para uma visão mais aprofundada, sugiro os textos *The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies* de Janet Murray (2005) e *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place.*, de Gonzalo Frasca (2003)

⁶⁷ Em Juul (2001) o autor chega a considerar brevemente – em um parágrafo – a existência de uma visão na qual não haveria ‘*gênero ou forma fora da narrativa*’, para, posteriormente considerar que “*narrativas podem ser fundamentais para o pensamento humano, mas isso não significa que tudo deva ser descrito em termos narrativos.* (JUUL 2001 sn). Sobre o assunto, Juul pontua que sua rejeição está em tomar essa visão de narrativa, por ele

2001). De todo modo, essa interdependência entre construção de sentidos, narrativas, jogos e videogames nem sempre desemboca diretamente em uma visão que coloque em questão própria inserção do objeto na cultura e nessas narrativas do senso comum e do cotidiano.

Dentro dessa perspectiva, no entanto, faz-se necessário aprofundar-se na reflexão a respeito de elementos que envolvem essa ideia de contextualização do conhecimento. A partir do próprio Bruner (1990), de Ranciere (2011) e de Knorr Cetina (1997 2001) é possível lembrar que toda prática com a linguagem envolve algum modo de expressão dependente de uma forma particular, estabilizada e reconhecível em seu contexto dentro da qual a prática social com a linguagem se realiza. No caso em investigação, assumiu-se, por exemplo, que o videogame enquanto objeto em constante construção é parte relevante desse contexto a ser analisado. Isso, conforme dito, considerando-o enquanto processo, do qual participam os mais variados agentes – jogadores, criadores, publicitários, comerciantes, analistas (acadêmicos ou não) – em diversas etapas e esferas. Assim, a interação com o videogame – seja para criá-lo, vendê-lo, estudá-lo; seja para usufruir dele enquanto exercício fisioterápico, arte, entretenimento, treinamento – sempre se concretiza enquanto ação ou prática localizada e contingente, e esse fator influencia tanto na construção do objeto como dos sentidos produzidos nessas relações.

Aceitar a ideia de uma constelação de conhecimentos em disputa e de uma inescapável inserção cultural no ato de construir sentidos, portanto, pode trazer contribuições e avanços para uma investigação sobre o videogame enquanto prática social e enquanto mídia e também sobre noções de ética e de cultura. Possibilita, ainda, pensar na construção de sentido via videogame como uma forma de aprendizado ou conhecimento não necessariamente científico ou escolar⁶⁸ que pode ter implicações reais em contextos específicos. Isso, ainda que em uma dimensão analítica, esteja envolvida por uma aura de descrença – algo perceptível na afirmação de que “é apenas um jogo”. E

contestada, como um argumento *a priori*. Diferentemente, prioriza uma relação formal com as narrativas e com jogos e, a partir disso, aponta especificidades estruturais destes últimos – as quais não se assemelham ao que entende como prototípico nas narrativas. Em particular, o argumento do autor incide sobre três razões: “1) *Os jogos não fazem parte da ecologia da mídia narrativa formada por filmes, romances e teatro.* 2) *O tempo nos jogos funciona de forma diferente do que em narrativas.* 3) *A relação entre leitor / espectador e o mundo da história é diferente do que a relação entre o jogador e o mundo do jogo.*” (JUUL 2001)

⁶⁸ Embora, ainda assim, epistêmico, no sentido que aponta Knorr Cetina (1997 2001)

é a partir dessa própria inserção cultural do videogame, com ênfase em discursos científicos disseminados sobre o objeto que mostram associações entre jogos e videogames – conforme chamamos a atenção a proposta da Ludologia – que sugiro ser plausível a existência de um olhar que, por outro lado, também não desconsidere a centralidade que o elemento lúdico – canonicamente esperado em um videogame – possui, ao menos atualmente, na construção desse objeto.

A partir dessa visão, proponho colocar em pauta de modo mais aprofundado na próxima seção pontes possíveis entre o presente objeto de estudo e esse contexto de época mais amplo, marcado pela presença de tecnologias digitais, pela crise do 'impresso' e por intensas relações ditas 'globalizadas' – especialmente em sociedades ocidentais urbanizadas em que o videogame tende a ser disseminado.

Identities, discourses and meanings in videogames

Bruner (2002) procura atentar para o fato de que nos apegamos a modelos narrativos de realidade e os utilizamos para dar forma a experiências de nosso cotidiano. Isso, independente do fato de eles serem vistos como “ficcionais” ou “reais” pela comunidade. Assim, uma história não pode ser extirpada da realidade e considerada neutra ou sem efeitos por ser considerada não factual. O mesmo, defendendo aqui, vale para os videogames: as respostas dadas às ações tomadas pelo jogador, bem como o universo mais amplo criado nas partidas também são realidades que podem dar forma a nossas experiências nos demais contextos de interação.

Também vale ressaltar que a produção e concepção da maioria dos jogos digitais se restringem a grandes centros econômicos⁶⁹, que o vendem como um produto “global” e “universal” para as mais diferentes comunidades⁷⁰. Ou, mesmo em termos de localidades, costumam ser produzidos por grupos e sujeitos com posições confortáveis na malha social. Particularmente, Alcoff (1991) nos recorda que a própria posição daquele que fala – ou, mais especificamente, daquele que tem o direito de falar e ser ouvido – não pode ser ignorada. Isso por, ao menos, dois

⁶⁹ Sobre a relação entre produção de novas mídias e poder econômico, ver Castells (1999)

⁷⁰ Sobre a relação entre mídias digitais, globalização e localidades, ver Poster (2003)

motivos: ela pode afetar não só as possíveis interpretações do que está sendo dito, como também o valor de verdade do que se diz. Desse modo, considera que devemos ter sensibilidade e cuidado permanentes quando, situados em posições de poder e prestígio, falamos em nome de outros (em que estariam incluídos diferentes grupos, comunidades, sujeitos).

Considerando o universo dos videogames, pode-se considerar que seus produtores e designers tenham uma posição razoavelmente privilegiada. Primeiro, em uma perspectiva mais ampla, pelo amplo sucesso e larga disseminação que tais artefatos, hoje, possuem na sociedade, sua aceitação mercadológica e sua progressiva institucionalização. Mais especificamente, vale ressaltar o videogame como um dos produtos de destaque da indústria de entretenimento internacional – cuja responsabilidade tende a coincidir com pólos detentores de capital econômico e de prestígio cultural.

Em casos como esse, as relações de poder permitem que o dominante recrie a identidade do subalterno, enquanto este não possui direito de narrar a respeito de sua própria condição e sobre como enxerga o mundo e as diferenças percebidas (BHABHA 2001). Aqueles que farão isso por ele, não contarão necessariamente com sua autorização, mas com a autoridade de quem possui voz social de maior validade. E, mesmo se o subalterno desejasse recriar sua narrativa, esta seria vista com desconfiança, por não fazer parte do rol de narrativas dos dominantes. Como defende e afirma Spivak (1988), o subalterno não tem a possibilidade de falar simplesmente pelo fato de não ter direito a ser ouvido: quem tem poder e voz dominante pode simplesmente ignorar vozes subalternas ou qualificá-las como secundárias ou desimportantes.

Em segundo lugar, pela própria posição que criadores ocupam em relação aos produtos que desenvolvem. Como argumenta Frasca (2001), o criador de um videogame atua como uma espécie de legislador: é ele quem cria as regras de um mundo no qual o jogador irá agir e construir sentido. Esse legislador nunca será ideologicamente neutro: suas escolhas tendem a favorecer certas visões de mundo e apagar outras (MAGNANI 2008a 2008b). Isso, dentro de uma dinâmica particular do que é permitido ou não no universo dos jogos e de que consequências os softwares apresentam para

cada escolha do jogador. Dessa forma, o jogador age como uma espécie de inevitável cúmplice da voz do legislador: mesmo para subverter a proposta e os limites do jogo, ele tem que colocar, no momento da partida, o que ele lê ou interpreta dos discursos ali em pauta. Sua única escolha diferente dessa mínima cumplicidade é sair do jogo, recusar-se a jogá-lo.

Além disso, defendo a possibilidade de os sentidos articulados na interação com videogames, transportados a outros contextos, poderem servir de bases – ou, para usarmos o termo de Clifford (1994), de alegorias – para construções subsequentes de sentido que reafirmem certos estigmas e estereótipos. Isto pode ser complicado, dado que certos jogos representam visões unilaterais e estereotipadas a respeito de como um "outro" subalterno, a quem não se costuma dar o direito de narrar suas próprias narrativas, é constituído. Reproduz-se, pois, em uma escala menor, a relação entre dominantes e subalternos tão questionada e desafiada pelas discussões pós-coloniais a respeito de identidades, diferenças e conflitos culturais (SPIVAK 1988; BHABHA 2000 2001 2003).

No caso específico de videogames, Hoofd (2007) chama a atenção em particular para formas de reprodução de valores dominantes que possam reiterar valores que não condizem com as comunidades representadas. A autora critica o modo como a localidade e as ideologias relacionadas ao videogame enquanto artefato não são levadas em consideração ou análise na construção de jogos ditos ‘sérios’ como facilitadores de aprendizados necessários para demandas sociais contemporâneas. Isso, em uma visão instrumental que privilegia o encaixe do sujeito em comportamentos e discursos socialmente privilegiados. Como resultado da análise de alguns jogos ditos sérios e educativos, a autora alerta para o risco do favorecimento de visões simplistas sobre complexos problemas existentes no mundo. Isso, além de entender que tais softwares reduzem e homogeneízam nuances próprias de conflitos de comunidades com menos voz e prestígio social dentro do Ocidente. Coloca, assim, em xeque, uma relação direta entre ‘jogos sérios’ ou educacionais e a promoção de criticidade social.

Bogost (2006) também lida com essa dimensão ideológica quando procura desenvolver de

uma maneira transdisciplinar um quadro teórico que permita analisar os videogames como artefatos culturais relevantes da atualidade. Nesse processo, leva em conta o potencial persuasivo do objeto⁷¹ e uma necessidade de uma abordagem crítica diferente da utilizada na leitura de textos tradicionais.

Para Rettberg (2008), a interação com o mundialmente famoso videogame *World of Warcraft*⁷² (WoW) traz ao jogador um convincente simulacro do processo - presente em sociedades capitalistas - de se tornar alguém "bem sucedido". Assim, em sua base, o videogame teria uma espécie de "conto de fadas capitalista" (RETTBERG, 2008, 20), dentro do qual a ascensão social e o acúmulo de riquezas estaria disponível a qualquer um que se esforçasse e trabalhasse pesado⁷³. Dentre os elementos encontrados no RPG, o autor destaca a presença de uma espécie de "casa de leilão", em que jogadores podem vender os equipamentos e objetos conquistados no decorrer da partida. No geral, diante da estrutura do WoW e das interações ocorridas em seu ambiente, Rettberg (2008) entende que o modelo ali apresentado promove um eficiente aprendizado sobre o funcionamento do mercado e a ideologia capitalista.

Em uma investigação sobre o mesmo videogame, Langer (2008) coloca em foco o contraste existente entre as duas facções a serem escolhidas no momento de criação da personagem do jogador: a Horda e a Aliança⁷⁴. Para a autora, contraponto entre as facções salienta uma tensão que considera operar como motor do videogame: o contraste entre certas noções de “familiar” e “estrangeiro”. ‘Raças’ que pertencem à Aliança são representadas dentro de padrões ocidentais ou passíveis de aceitação no ocidente, ao passo que as raças da Horda são definidas em relação a um estranhamento desse modelo, constituindo-se como um evidente “outro”⁷⁵. A autora também

⁷¹ A esse respeito, ver também Bogost (2007).

⁷² Lançado em 2004 pela produtora Blizzard., *World of Warcraft* é um videogame de interpretação de personagens para ser jogado online e por múltiplos jogadores ambientado em um mundo imaginário, Azeroth. Grosso modo, a dinâmica do videogame circula em torno da seguinte temática: o estabelecimento de diferentes espécies humanoides convivendo em uma tensão bélica entre duas facções nesse universo criado. .

⁷³ É curioso notar como, embora a temática de *World of Warcraft* esteja bastante distante do que propõe outro jogo - o *The Sims* (voltado para simular cotidianos de núcleos familiares norte-americanos detentores de casa própria), esse discurso e a maneira como ele é estruturado em ambos os casos se aproximam bastante. A esse respeito, vale ressaltar que, em Magnani (2008b), há uma leitura mais extensiva sobre a relação entre o *The Sims* e certos discursos dominantes.

⁷⁴ Vale ressaltar que não há a possibilidade de se criar uma personagem que esteja fora de uma das facções – o jogador está necessariamente inserido em uma ou em outra.

⁷⁵ Por exemplo, que, ao passo que as raças representativas da “Aliança” tendem a se aproximar, cada qual de um jeito, de uma aparência eurocêntrica (como traços prototipicamente caucasianos e um registro da língua inglesa

considera que o fato da Blizzard ser estadunidense favorece a tendência de ela construir o esquema 'etnocultural de seus jogos nos moldes de uma ideologia social Ocidental - particularmente americana (LANGER 2008, 89)". Seria, portanto, dentro desse esquema etnocultural que são apresentadas ao jogador tanto a tensão entre "familiar" e "estrangeiro" quando a própria materialização dessas identidades dentro de cada facção.

Em Magnani (2008a, 2008b), friso uma constante preocupação com as possíveis relações entre o uso de videogames – também tomados como objetos marcados ideologicamente – e o favorecimento de reflexões críticas. Sabe-se, por exemplo, que jogos produzidos em uma cultura e levados à outra favorecem o apagamento de distintas vozes sobre modos possíveis ou desejáveis de agir ou pensar. Além disso, videogames com apelo mercadológico costumam ser produzidos em restritas localidades de poder econômico e disseminados para vários outros locais ditos periféricos. Assim, eles funcionam como um elemento de propagação de certas verdades e identidades que, na maior parte dos casos, não só não representam grupos periféricos que o utilizam, como geram sentimentos de não pertencimento.

Tais estudos, via de regra, estão voltados ao que diz – ou ignora – a interface; à materialização, na tela, de sentidos e discursos inteligíveis. Bogost prioriza o foco no videogame enquanto um espaço em que signos se estruturam de modos interpretáveis, que podem ser estudados em termos expressivos e estéticos. Rettberg (2008) e Langer (2008) colocam em pauta o universo criado na interação com o RPG on-line World of Warcraft e refletem sobre possíveis efeitos sociais, culturais e identitários. Hoofd (2007) problematiza os pressupostos, os discursos e a própria estrutura dos videogames enquanto uma mídia que privilegiaria e estimularia discursos de velocidade ou progresso. Em Magnani (2008a 2008b), a reflexão paira em torno das respostas efetivas e materializadas da interface a possíveis caminhos testados por mim diretamente na posição marcada de pesquisador, e não em um contexto próprio ou primeiro de jogo ou entretenimento.

Em termos práticos, considerando que os sentidos do videogame prototipicamente

considerado padrão), a Horda é composta por cinco raças completamente distintas entre si (cujas representações visuais usam de traços estereotipados de povos vistos como exóticos dentro da cultura norte-americana, tal como índios norte-americanos ou povos do Caribe).

dependem do que ocorre na interação entre o usuário e a máquina, é de se esperar que qualquer análise de tal objeto dependa de que ele seja posto em uso – ainda que apenas por seu criador ou por um investigador em particular. Para se interpretar o que se desenrola na tela é necessário, antes de tudo, de uma ação constante do outro lado dos mecanismos do *software* a qual ative e permita tais desdobramentos. É preciso que o software seja executado e algum usuário, de outro lado, com um conjunto de ações exercidas em um controle, corresponda ao convite para interagir de algum modo exposto na interface.

Nessa prática, há um uso de conhecimentos linguísticos e de procedimentos interpretativos particulares para lidar com essa nova mídia e suas potencialidades; alguma motivação ou justificativa para que aquela atividade se realize daquela forma ou naquele contexto em específico. Esses podem variar desde a busca por entretenimento a uma investigação científica na posição de acadêmico mais do que de jogador – conforme ocorre em alguns dos trabalhos citados nessa seção.

Essa dimensão do videogame enquanto atividade social e culturalmente localizada nem sempre é colocada em primeiro plano nas análises que discutem os sentidos percebidos na interface. Em muitos casos, coloca-se mais em foco um potencial atribuído aos videogames de dizer algo, disseminar ideias, favorecer discursos – levando em conta os temas ou assuntos sobre os quais discorre, os posicionamentos ideológicos percebidos, os lugares comuns veiculados na interface por meio de informações audiovisuais legíveis a um público-alvo, as relações de causa e efeito que pode criar na interação, por exemplo. Porém, ao menos no que diz respeito ao interesse particular deste trabalho – refletir sobre processos e possibilidades de construção de sentido na relação com videogames – a inserção social do sujeito que joga, os espaços em que essa prática é localizada, o contexto específico em que os videogames se apresentam como essa mídia interativa ao jogador também são fatores a serem considerados.

Em suma, se o videogame enquanto produto ou artefato cultural tem a potencialidade de se desdobrar em discursos e lugares comuns geralmente associados às suas condições de produção; por outro lado, a construção de sentidos depende de um sujeito que – muito mais do que um público-

alvo projetado em abstrato – possui naquele artefato uma prática específica, realizada em algum momento e em alguma localidade, vinculada de alguma forma às demais atividades de seu cotidiano. É de se questionar, portanto, o quanto esse 'outro lado da tela', essa localidade do sujeito que interage com o *software* e o interpreta, também pode contribuir nas reflexões sobre construção de sentidos em videogames. Esse problema foi recentemente levantado por Hung (2007). Ponderando a respeito da complexidade do que seria um estudo 'situado' no caso de videogames, o autor enfatiza essa dimensão do ambiente no qual se encontra o jogador, presente do outro lado da interface:

Alguns estudiosos de videogame têm utilizado esta noção de "aprendizagem situada" para descrever como os jogadores tornam-se membros de comunidades virtuais, feito jogos on-line para múltiplos jogadores (MMOGs). [...] No entanto, "situado" assume significados mais complexos quando se trata de videogames. O jogador está situado como um avatar em um mundo virtual, mas também está situado como um ser humano que habita um espaço físico particular, possivelmente rodeado por outras pessoas que podem ou não ser uma parte da interação. Além disso, videogames estão se tornando cada vez mais móveis.

Não apenas são portáteis - como em dispositivos portáteis, como o PlayStation Portable (PSP) ou o Nintendo DS - mas mundos virtuais inteiros podem estar contidos e serem transportados dentro de um laptop, o qual pode se conectar dentro de uma infinidade de possibilidades: em casas, em escolas, em cafés de Internet, mesmo em aviões (HUNG 2007 248).

Diante desse quadro, o autor problematiza se o contexto físico situado do jogador molda a interação e as práticas de construção de sentidos que ocorrem entre jogadores. Assumindo como afirmativa a resposta, o autor enfatiza caminhos de pesquisa em que o pesquisador teria acesso ou contato físico com esse jogador – e, conseqüentemente, a essa dimensão. Um caminho interessante para se pensar a interação com os videogames na perspectiva acima pode ser entendê-la na perspectiva dos Estudos do Letramento, paralelo também estabelecido por Hung (2007). Para tanto, proponho uma breve revisão de parte da literatura da área de letramento, na próxima seção, onde estabeleço um recorte a partir do qual entendo o termo no contexto deste trabalho.

Reflexões em torno da ideia de letramento

Na seção anterior, um conjunto de estudos foram trazidos como forma de mostrar o

potencial que videogames possuem para construir e direcionar identidades e visões de mundo particulares. Mais que isso, alguns desses trabalhos apresentam uma estrita relação entre os discursos e os olhares promovidos pelos videogames em análise e seu contexto de produção. Levar em consideração tais aspectos no momento de investigar o objeto em questão pode trazer avanços em discussões sobre videogames e construção de sentido. Mais que isso, a reflexão realizada sobre os exemplos destacados leva a concluir que o processo de análise dos videogames aqui proposto pode se favorecer com um foco que não só perceba suas particularidades estruturais enquanto mídia, mas que o investigue dentro de um contexto de produção, atento aos jogadores e aos demais agentes que atribuem sentidos aos jogos e que os fazem circular em determinados grupos e comunidades.

Se uma perspectiva focada em estudos do letramento pode ser um caminho interessante para investigar essa situação em particular, é de se questionar, também, o quanto o uso do termo 'letramento' consegue mostrar ao leitor o local teórico e político a partir do qual se está falando. É, afinal, um conceito que envolve disputas – que estão em aberto e sem ter no horizonte um consenso final – em torno de seu sentido. Assim, são tantas as áreas que colocam a ideia de letramento em pauta e tantos os modos como o termo é concebido ou interpretado que vale, de antemão, refletir brevemente sobre a extensibilidade do termo no presente trabalho.

Barton (1994) considera que, no debate público sobre o assunto, uma gama de abordagens se apresenta e que, embora envolvam algumas similaridades, partem de diferentes filosofias, perguntam diferentes questões e usam diferentes metodologias (BARTON, 1994, 6). De modo semelhante, ao discutir estudos que abordam a ideia de letramento em práticas familiares, Auerbach (2001) percebeu haver muitas diferenças entre o que os diversos estudiosos e educadores ou instituições pressupõem em seus discursos quando usam termos como “letramento” ou “empoderamento”. Com efeito, cada forma de entender letramento propicia abordagens particulares com consequências sociais e políticas que também divergem. Diante desse quadro e a partir de seu contexto de pesquisa, a autora sistematiza o que considera três tendências principais de se abordar

“letramentos”:

Destaca, em primeiro lugar, uma *visão baseada em habilidades*. Tal perspectiva seria majoritariamente centrada em fazer o sujeito que está em foco assimilar uma cultura letrada dominante já existente. Assim, coloca-se, de modo prescritivo, a atenção em normas sociais existentes para o sucesso, em que é importante e suficiente o ensino de habilidades básicas e competências linguísticas. Para a autora, essa perspectiva privilegia, sem problematizar, práticas já dominantes e que são uma das causas da própria exclusão e da desigualdade social que se diz tentar “combater”. Além disso, promove a ideia de que o domínio de habilidades linguísticas resulta diretamente em mudanças na forma de compreender o mundo. Desse modo, ignora ou minimiza o papel que no entorno do processo de aquisição de cada prática letrada exerce.

A segunda tendência é denominada pela autora de *visão de práticas sociais*. Tendo como foco a afirmação identitária, tal perspectiva procura validar o escopo de letramentos do sujeito – que, em muitos casos não se alinha com o que é considerado socialmente prestigiado – além de buscar ampliá-lo. Enfatiza tanto práticas de letramento de alcance e valor local (que variam social e culturalmente) quanto a diversificação de tais práticas. Como principal lacuna relativa a essa abordagem, a autora destaca a tendência percebida de validar letramentos já existentes sem desafiar tanto as injustiças sociais. Nesse sentido, entende não estar em destaque um modo de pensar letramentos que problematize diretamente as relações de poder presentes na relação com a linguagem, a qual distribui, apaga e estigmatiza certos sujeitos.

Por fim, Auerbach (2001) aponta para um *visão transformativa/crítica*, cujo propósito consiste em proporcionar aos sujeitos modos de eles protagonizarem transformações em seu próprio cotidiano e entorno social. Nesse sentido, a discussão gira em torno de pensar nas práticas letradas como ferramenta possível para promover criticidade e transformação social. Além de uma dificuldade de se colocar tal linha de pensamento em prática, outro problema que costuma ser relacionado a essa forma de abordar letramento situa-se no conflito entre uma proposta política e pedagógica de tal ordem e expectativas particulares do aprendiz no ambiente de ensino.

Deve-se ter claro que as três tendências apontadas pela autora não contempla todos os modos de compreender letramento, apenas evidencia a pluralidade do conceito e sua natureza conflituosa⁷⁶. Mais especificamente, não se pode deixar de lado que as tendências percebidas pela autora dizem respeito ao local e às motivações a partir das quais ela observa a questão – sua preocupação com abordagens de letramento em ambiente familiar e uma confusão a respeito do que se entende com o uso do termo. Isso, em um recorte social e temporal também específico. Em segundo lugar, é necessário pensar que tais divisões são construtos teóricos e generalizantes, o que não significa que características de uma ou outra tendência não possam convergir em certos contextos ou pesquisas. Também é importante levar em conta que a autora mostra-se favorável à última visão dentre as três apresentadas, o que explica, inclusive, o modo como ela discute cada uma.

Feitas essas considerações, as categorias identificadas por Auerbach (2001) têm o mérito de pontuar bem tensões muitas vezes ignoradas a respeito do que é ou pode vir a ser o conceito de letramento no âmbito científico. É relevante apontar, ainda, que a desnaturalização de um conceito unívoco e consensual de letramento ganha bastante força a partir de trabalhos que emergem a partir dos anos oitenta com um perfil mais focado em entender a relação entre práticas letradas e contexto de uso da linguagem (HEATH 1983, SCRIBNER E COLE 1981, STREET 1984). Segundo Barton (1994), esse movimento ocorre como uma resposta a uma visão então frequentemente sustentada por instituições como governos e escolas, na qual letramento costumava ser visto:

como uma variável psicológica que pode ser medida e acessada. Habilidades/competências são tratadas como coisas que as pessoas têm ou possuem; algumas habilidades são transferíveis, outras não. Aprender a ler se torna um problema técnico e o leitor de sucesso é um leitor *hábil*. Sendo uma definição de letramento baseada na escola, essa visão é bastante poderosa e é aquela que repercute no resto da sociedade. É importante perceber que essa ideia de habilidades é uma maneira particular de pensar o letramento (...) (BARTON, 1994, 12).

⁷⁶ A esse respeito, ler também Cervetti et al (2001).

Nota-se que tal visão aproxima-se bastante da primeira tendência exposta por Auerbach (2001). No momento, portanto, em que pesquisadores mostram como o letramento opera de modo contextualizado – ou de um modo “ecológico”, para usar um termo de Barton (1994) – essa relação direta entre domínio da (forma mais prestigiada socialmente da) escrita, habilidade cognitiva e sucesso ou inserção social já não se sustenta.

Como importante contraponto a uma visão tecnicizante do termo, por exemplo, Heath (1983) mostra como as práticas cotidianas relacionadas à linguagem e à escrita eram significativas dentro do contexto em que se realizavam⁷⁷. Politizando as reflexões em torno do termo, a autora) evidenciou uma estrita relação entre as formas de letramento ensinadas e cobradas nas escolas do local pesquisado e práticas de letramento comuns a classes e comunidades socialmente privilegiadas. Desse modo, apontava que considerar como letramento apenas as práticas que costumam ser apresentadas e respeitadas na escola – algo corrente no contexto em que se situava – teria efetivas implicações sociais. Tal escolha seletiva, normalmente baseada em práticas letradas prestigiadas por classes dominantes, promoveria o apagamento ou a estigmatização do modo como comunidades distintas construíam seus sentidos.

O olhar apresentado pela autora argumentava contra contra uma possibilidade de estabelecer “graus” a partir dos quais o letramento poderia ser medido. Isso também implica uma impossibilidade de criar hierarquias – fora do âmbito estrito do prestígio e da aceitação social – entre sujeitos mais letrados ou menos. Ou seja, não haveria um letramento que pudesse ser considerado tecnicamente melhor ou mais avançado, mas apenas formas de letramento mais próximas ou mais distantes de práticas socialmente validadas. Tal visão questiona, portanto, noção homogeneizante e descontextualizada de letramento cujo aprendizado seria linear e evolutivo e cujos pressupostos seriam universais. Assim, outro debate a respeito de letramento entra em jogo. Dentro dessa mudança de perspectiva, a aquisição de um modelo cognitivo dominante de leitura ou de práticas interpretativas, deixa de ser uma preocupação. Como alternativa, o foco passa a ser a

⁷⁷ A respeito da relação entre letramento e contexto, ver também Scribner e Cole (1981).

compreensão de como diferentes práticas ocorrem em situações concretas de uso da linguagem e como os envolvidos nessa interação constroem sentido.

Mais que isso, a própria abrangência do termo letramento se modifica. Em uma visão mais tradicional, o termo é restrito apenas a práticas de leitura e escrita. Alguns teóricos, no entanto, apontam que essa restrição não basta para compreender o modo como sujeitos constroem sentido em suas práticas cotidianas e, mais que isso, privilegia uma forma específica e dominante de se colocar a linguagem em uso. Tendo isso em consideração, deslocam os limites do que compreenderia o termo letramento, para incluir os mais diversos meios semióticos de que o sujeito faz uso para construir sentido, conforme se observa, por exemplo, na proposta dos 'multiletramentos' (KALANTZIS E COPE 2001; KRESS 2001⁷⁸).

O conceito em questão teria como objetivo tanto abarcar a multiplicidade e a inter-relação entre os diversos modos de construir sentido em usos concretos de linguagem quanto evitar visões de letramento que privilegiassem apenas uma forma de representação. Dentro disso, o grupo propunha a perspectiva dos *multiletramentos* – um deslocamento frente essa visão mais tradicional, primordialmente logocêntrica, para o reconhecimento e entendimento de variadas formas de construir sentidos em diferentes contextos e fazendo uso de diversos recursos semióticos. Com essa transformação, passaria a ser relevante pensar sobre diferentes formas de interagir e sobre diferentes canais de comunicação percebidos nas diferentes comunidades como modos criativos e significativos de se construir sentido.

Em linhas gerais, o presente trabalho tenta assimilar as lições trazidas pelas tensões que estão na base do surgimento das visões de prática e transformação sociais apontadas por Auerbach (2001), buscando tratá-las de modo não excludente. Assim, acata o argumento de que as diversas modalidades de linguagem são passíveis de se compreender a partir da perspectiva do letramento e da ideia de práticas letradas. Assume, também, como inspiração ou foco último a possibilidade de transformação social. Nesse sentido, pensar sobre letramentos é pensar ética e politicamente,

⁷⁸ Ver também Gee (2001)

buscando, a partir da compreensão de formas pelas quais agimos via linguagens, iniciativas e caminhos para rearranjos sociais menos opressores. Defende-se, além disso, que não há formas universalmente melhores de um ponto de vista técnico, ou ideologicamente isentas de abordar a noção de letramento. O que poderia haver, diferentemente, seriam usos do termo não atentos à carga política e ideológica que os acompanham.

Essa visão, sugiro, permite que a noção de letramento não compactue com uma busca por homogeneização ou uma pretensa “evolução”, conforme é comum na primeira tendência abordada por Auerbach (2001). Entende-se que tal postura, aqui criticada, prioriza uma forma canônica de relação com a linguagem, sem questionar motivos pelos quais tal forma é a mais prestigiada. Desse modo, compreende-se que as formas exigidas pela escola de se relacionar com a linguagem não são as únicas⁷⁹. Ainda assim, é uma visão que também não reifica a diversidade ou esquece-se de problematizar as razões pelas quais alguns letramentos são socialmente mais aceitos que outros.

Na próxima seção, proponho partir dessa visão para pensar de modo mais específico na relação entre videogames e letramento. Isso, principalmente, a partir da leitura e análise de três estudiosos que recentemente estabeleceram esta ponte: Gee (2003), Hung (2007, 2009) e Zagal (2010).

Alguns diálogos entre letramento e videogames

Algumas ideias panorâmicas foram discutidas a respeito de conflitos de sentidos em torno da palavra letramento. Um desdobramento interessante aos entendimentos mais gerais apresentados consiste em estudos que pensam na ideia de letramento como ponto de partida possível para abordar academicamente o uso de videogames. Longe de pretender mapear todas as relações propostas entre videogames e letramento, a presente seção procura mostrar alguns diálogos já estabelecidos entre ambos os conceitos. Diante disso, a leitura aqui realizada será sob a perspectiva de letramento apresentada ao fim da seção anterior.

⁷⁹ Em relação a novas mídias e práticas extraescolares, ver Gomes (2010).

Dentre os trabalhos que se propõem a enxergar o videogame a partir dessa ótica, destaca-se o livro *What video games have to teach us about learning and literacy*, de James Paul Gee (2003). Seu autor, além de um estudioso do letramento, também é um dos membros fundadores do *New London Group*, grupo de teóricos da área da linguagem responsável por conceituar e disseminar a ideia de “multiletramentos” brevemente mencionada na seção anterior. Seus estudos relacionados a videogames são influentes na área de ensino e letramento.

Gee (2003) apresenta os videogames como um exemplo possível de letramento situado e como sofisticadas ferramentas de ensino. Defende que tais objetos podem servir de inspiração para repensar dificuldades e problemas do ensino formal, a fim de construir uma escola com melhores princípios de aprendizado. Pensa-os, assim, como um contraponto a uma crise percebida nas práticas de sala de aula, em que o aprendizado proposto não é considerado atrativo. De acordo com sua visão, os exemplares procurados pelos jogadores muitas vezes são longos e demandam diversos e distintos conhecimentos prévios e pressupostos. Ainda assim, os bons jogos a despeito da complexidade e do desafio da tarefa a ser enfrentada, manteriam os jogadores motivados a continuar e a aprender o necessário para um posterior sucesso na partida.

Em linhas gerais, o trabalho do autor contribui para discutir a reavaliação de um aprendizado e um currículo escolar que Gee (2003) considera arraigado em práticas ineficazes de ensino. Além de propor que o videogame é um objeto que obtém sucesso em ensinar seus próprios princípios e em manter o jogador imerso na interação, Gee defende que a prática com o videogame tem potencial para facilitar o ensino em outras situações de letramento. Isso, com base em alguns princípios de aprendizado presentes em interações com ‘bons videogames’, tal como: o encorajamento a uma forma ativa de aprendizado ou a possibilidade de lidar simultaneamente com diferentes e múltiplos sistemas de signos (GEE 2003, 75-76).

A relação estabelecida entre videogames como práticas de aprendizado contemporâneas que funcionam, de um lado, e a sala de aula em crise, de outro, parece se inserir em uma tendência atual de abordar novas mídias e tecnologias como ponto de partida para se pensar em novas

possibilidades de práticas escolares (GEE 2003 2004a; LANKSHEAR e KNOBEL 2006; ROWSELL e BURKE 2009; NAHACHEWSKY E BEGORAY 2010). Dentro dessa tendência, formas de letramento ligadas a novas tecnologias – videogames, redes sociais, espaços cibernéticos de discussão – costumam representar o elemento de contraste para repensar as lacunas dos paradigmas do ensino formal⁸⁰ (MAGNANI 2011b).

Dentro dessa linha, o recorte de Gee (2003) parece privilegiar menos as práticas e o contexto próprio dos videogames em uso do que os problemas percebidos na escola. Ora o autor põe em foco elementos que percebe estar em falta nos espaços atuais de sala de aula, ora os que fariam parte de uma visão do que a escola deveria ser. Se essa visão traz como vantagem projeções e possibilidades a respeito de escolas futuras, o faz com o ônus de dar menos atenção às sutilezas e especificidades de práticas vigentes com videogames dentro de contextos específicos e predominantemente não escolares (MAGNANI, 2011).

Além disso, deve-se considerar que o trabalho de Gee não encerra e nem pretende encerrar os modos de se compreender videogames a partir de uma perspectiva dos letramentos, a despeito da influência que o autor possui na área. Hung (2009) ressalta esse ponto em particular, quando discute o alcance teórico das análises de Gee (2003), bem como de suas conclusões:

Não fica claro se o modo de aprender que ele [Gee] descreve é universalmente válido para todos os videogames e todos os jogadores. Nem todos os jogadores jogam os mesmos videogames, nem todos os videogames se mostram bem-sucedidos, e nem todos os videogames de sucesso são apreciados por todos seus jogadores. No fim, Gee não nos conta se videogames são artefatos verdadeiramente únicos que diferem substancialmente de outros artefatos, ou se videogames apenas oferecem exemplos de bons princípios de aprendizagem que também pode ser encontrados em outras mídias (HUNG, 2009, 21-22)

Mais recentemente, outros estudos sobre videogames se apropriaram de modos distintos, da noção de letramento. Dentro do presente estudo, serão apresentados ainda dois outros modos de pensar essa relação, cada qual com base em locais acadêmicos distintos. Além da visão do próprio Hung (2007 2009) – que será destaque mais ao fim desta seção - apresenta-se a proposta de Zagal

⁸⁰ Uma visão alternativa e menos focada em demandas e limites escolares a respeito da relação entre letramento e meio digital pode ser encontrada em Buzato (2007b)

(2010), interessado em compreender o que seria 'entender jogos' e, como desdobramento, quais caminhos existiriam para auxiliar aprendizes de cursos sobre videogames nesse processo. Alegadamente dentro do campo dos *Game Studies* (ou Estudo de Jogos), procura explicar sua visão do que seria um 'ludo-letramento', termo de sua autoria e que norteia suas reflexões.

Zagal (2010) afirma adotar a perspectiva de letramento apresentada por Gee (2003) como um de seus pontos de partida para pensar jogos. De um lado, nota-se essa aproximação quando o autor se alinha a uma ideia de que é possível falar de “letramento de jogos” ou “ludo-letramento”. Para tanto, retoma a bibliografia da área quando essa aponta que a noção de letramento expandiu para muito além do uso da escrita, citando como exemplo termos correntemente em uso, como: *letramento visual*, *letramento de computador*, *letramento procedural*, *letramento de informação* e *letramento digital*. Na sequência, defende que sua perspectiva se sustenta a partir do argumento de que a comunicação, em diferentes mídias, exige novas formas de competências comunicacionais e culturais. Nessa direção, Zagal (2010) busca precisar o que, em sua visão, definiria o ludo-letramento com base em três itens: *i) possuir a habilidade de jogar jogos; ii) possuir a habilidade de compreender sentidos relacionados a jogos; iii) possuir a habilidade de criar jogos.* (ZAGAL, 2010, 23)

Nota-se que, embora Zagal se considere tributário a Gee (2003), essa maneira como busca caracterizar letramento – em apenas três diretrizes destacadas, todas relacionadas à ideia de possuir habilidades universais e abstratas – já não parece tão próxima ao ponto de vista mais corrente entre estudiosos do multiletramentos. De fato, o olhar apresentado pelo autor, nessa definição, aproxima-se muito mais da tendência de abordar o letramento com o foco em habilidades definidas em abstrato apontada por Auerbach (2001). Aliás, não deixa de ser significativo quando, ainda que com o intuito transportar a seu estudo as ideias de Gee (2003) e aplicá-las um letramento próprio dos videogames, insiste no uso da palavra habilidade (*ability*) – termo não priorizado originalmente.

Mais um indicativo desse distanciamento em relação a uma visão que coloque foco nas práticas sociais está no modo como Zagal (2010) acata uma visão na qual abordar videogames

geraria algumas implicações: em primeiro lugar, de que jogos poderiam ser analisados como uma forma de linguagem e que, por isso, a construção de sentido teria similaridades, ao menos em alguns aspectos, à escrita; em segundo lugar, de que existiria uma competência no uso dessa linguagem que pudesse ser gradualmente adquirida. Percebe-se, portanto, que o autor concebe o letramento como uma competência – a qual é passível de se obter gradual e progressivamente – no uso de certa modalidade.

Outro ponto que deve ser ressaltado diz respeito ao foco que o autor possui quando discute letramento, o qual incide sobre a aquisição e reprodução de padrões institucionalmente esperados. Com isso, não considera a possibilidade de uma análise dos modos e motivos pelos quais a construção de sentido se dá no contexto concreto de uso dos videogames. Isso fica explícito no recorte da parte empírica de sua pesquisa e de suas motivações. Zagal (2010) centra seu estudo na interpretação e no entendimento de videogames por parte de aprendizes em cursos formais sobre o tema. As interações e os materiais que analisa se restringem ao que é utilizado e aceito no contexto formal de ensino. Em outro momento, contrasta modos academicamente prestigiados de interpretar videogames a um suposto “entendimento ingênuo” do artefato. Esse último, no caso, corresponderia a um conjunto de interpretações e práticas dos aprendizes que não se daria na academia e seria anterior ao seu ingresso no ambiente formal de ensino de videogames.

Em linhas gerais, Zagal (2010) traz em seu trabalho, junto com o ideal de se pesquisar jogos e educação, dois discursos bastante comuns sobre letramento. Ambos, inclusive, costumeiramente questionados por especialistas da área que aderem a perspectivas como as de Heath (1983), Barton (1994) ou Auerbach (2001). O primeiro seria o “discurso sobre habilidades”, em que os sentidos a serem construídos tendem a ser vistos como culturalmente invariáveis e o letramento como algo universalmente aplicável, homogêneo e gradual. Em segundo lugar, há em Zagal marcas do que Barton (1994) define como “discurso literário” sobre letramento: o qual relaciona a ideia de “leitura” a apenas algumas formas canonizadas de leitura literária. Essa visão sustenta a ideia de um cânone que as pessoas letradas deveriam conhecer.

Por fim, a proposta do autor está nitidamente vinculada a propósitos apresentados em seu trabalho: assegurar, nos contextos de sala de aula, maneiras particulares de se interpretar jogos – para ele considerados os modos academicamente válidos – de modo a fortalecer a área de Estudo dos Jogos a partir de uma convergência de interpretações e de construção de conhecimento. No entanto, deve-se destacar que Zagal (2010) apenas assume como pressuposta a necessidade dessa forma de compreender videogames em detrimento de quaisquer outras, considerada mais ingênua. Assim, o autor parte de uma expectativa do que deve ser academicamente pensado sobre videogames e busca meios para que esse modelo cognitivo dominante se imponha em contextos formais.

Nesse sentido, é uma visão que não só acaba homogeneizando os estudantes, por juntá-los, em suas diferentes trajetórias, em um grande grupo de leigos com interpretações ingênuas, como também procura sobrepor um modo de entender os jogos em relação a outros.. Observa-se que o letramento, nesse caso, serve de suporte para validar apenas algumas formas de interpretar e analisar os videogames, em particular aquelas oriundas de procedimentos acadêmicos institucionalizados. Porém, tal recorte deixa de fora o entendimento de outras formas de usar e compreender videogames em outras comunidades, tal como a própria experiência prévia dos estudantes. Além disso, não problematiza o papel do contexto formal no direcionamento de como videogames devem ser interpretados e entendidos e ignora como outros contextos podem gerar outros sentidos e outras relações com o objeto.

Hung (2009) é outro autor que investiga videogames partindo de uma abordagem relacionada ao conceito de letramento. O modo como compreende o termo, no entanto, mostra-se substancialmente diferente da visão apresentada por Zagal. Enquanto o último autor parte da ideia de letramento para pensar em modos convergentes e universais de construir sentidos e centra seus estudos em formas institucionais e autorizadas de interpretar videogames, Hung (2007, 2009) argumenta a favor de uma maior compreensão do uso do videogame como uma prática social dependente de contextos específicos. A partir disso, desenvolve uma pesquisa na qual analisa

formas de construir e negociar sentidos que os jogadores investigados utilizam ao interagir com videogames por eles até então desconhecidos.

Mais precisamente, Hung (2009) analisou um pequeno grupo de adolescentes chineses, recém-imigrantes em Nova Iorque, em sessões previamente combinadas nas quais interagiriam com um simulador de luta por eles escolhido, chamado *Super Smash Brothers Melee* (SSBM). Suas investigações estiveram centradas em dois momentos específicos. Em primeiro lugar, na abordagem de um processo de aprendizado que ocorre entre participantes veteranos daquela pequena comunidade e uma novata (Li). Em segundo lugar, na apresentação e análise de uma situação de negociação e conflito, cujo foco era decidir qual dos três jogadores veteranos deveria ser considerado o mais qualificado no videogame em questão.

O primeiro caso se deu quando Li, convidada por um dos outros três jogadores regulares, foi levada ao local de encontro da comunidade. A garota não sabia jogar o SSBM e, convidada a interagir, passou por algumas dificuldades para acompanhar os demais usuários. Ao declarar que não estava entendendo a dinâmica da partida, os outros participantes davam instruções pontuais, mas sem interromper o processo. Após um tempo, Li se aborreceu e desistiu de participar da brincadeira. Foi somente depois disso que os demais jogadores propuseram a ela uma forma mais paulatina de aprendizado, voltada a seus interesses e dificuldades.

Sobre esse primeiro acontecimento, Hung (2009) aponta que, sob um viés empírico, alguns sentidos inicialmente construídos por Li não eram aleatórios ou desprovidos de significado, mas apenas divergentes daquilo com que o restante do grupo estava acostumado. Por essa perspectiva, não haveria como concluir que as interpretações de Li possuíam maior ou menor sentido que as dos demais: suas manifestações apenas entravam em conflito com certos consensos de uma comunidade já consolidada. Essa situação permite o autor considerar que o modo como Li percebe as regras da interação não é uma contravenção a um uso abstrato do videogame, mas a convenções particulares de outro jogadores envolvidos na situação. Dentro dessa linha de raciocínio pondera que:

se jogasse junto um grupo em que todos seguissem a interpretação de Li, não teriam problemas em se entreterem à sua maneira. Só se pode dizer que a visão *fiel* [a respeito

do jogo], nesse caso, implicitamente representa o entendimento comum de uma comunidade de jogadores do SSBM, cujas perspectivas são legítimas não porque são mais razoáveis ou lógicas, mas porque eles decidiram que existiam modos certos e errados de interpretar um jogo particular (HUNG, 2009, 92).

Mais que isso, nota que o sentido que Li atribuía a certos elementos numéricos na tela, apesar de inconsistente em relação à visão dos demais não a fazia jogar pior, bem como o posterior ajuste para a visão dos demais não fez dela uma melhor jogadora. Em contrapartida, os outros jogadores esforçavam-se para apontar que a visão de Li estava incorreta, ou seja, mostravam a ela que ações eram reconhecidas naquela comunidade como racionais e pertencentes a membros competentes.

Hung (2009) também ressalta que o aprendizado e a inserção de Li nas práticas de construção de sentido relacionadas àquele videogame naquele contexto não se deram apenas diretamente na relação entre o *software* e o sujeito, tampouco ocorreram necessariamente no ato de jogar. Diferentemente, uma instrução efetiva de Li passou a ocorrer quando os experientes e a novata se propuseram a construir mutuamente uma interação, na qual comunicavam suas visões uns aos outros, suspendendo o modo como os veteranos jogavam regularmente. Isso, a fim de poderem auxiliar a jovem de modo mais detalhado. Ressaltando, então, o papel das práticas e interações que foram criadas no local, Hung (2009) defende o ocorrido como um bom exemplo de “aprendizado situado”. Ao fim de todo o processo, Li se apresenta como uma jogadora pronta para participar daquela prática com o videogame de modo equivalente aos demais participantes. A esse respeito, o autor afirma que: “é possível que os novatos possam aprender a respeito do que significa ser participante de uma comunidade particular de jogadores sem compreender completamente os mecanismos ou as racionalizações que estão por trás do jogo” (HUNG, 2009, 123)

Assim, para Hung (2009), seria necessário, antes de tudo, compreender “aprendizado situado” como algo muito mais amplo do que “aprender fazendo” ou “aprendizado contextualizado” (HUNG, 2009, 104). Embora o aprendizado de Li fosse situado, ela ainda falhou em aprender como jogar o videogame, e não por uma incapacidade de ser jogador, ou mesmo porque os experientes eram instrutores ruins. Mais que isso:

embora Li não tenha aprendido os mecanismos do jogo, ela estava aprendendo as normas e regras para jogar dentro dessa comunidade de jogadores. Ela entendeu que estava sendo mantida continuamente na periferia, e finalmente decidiu romper com o grupo, e recusou continuar participando (HUNG, 2009, 105). [...]

Li, a novata, depende de um conjunto de instruções e de um modo de aprender que vem do contexto em que a prática de lidar com o jogo se dá, e que vão muito além do que os mecanismos do *software* em si podem lhe oferecer. Naquele contexto e naquelas condições, Li não se mostra autônoma bastante para aprender a jogar apenas interagindo com o videogame. A partir desse caso, Hung (2009) chama a atenção para o fato de que não é possível avaliar em abstrato se um equipamento ou ferramenta pode se configurar como um instrumento de ensino adequado ou não.

Em termos educacionais, essa é uma ressalva importante: não se pode vincular o videogame a um modo mais fácil ou mais universal de se pensar. Feito qualquer outra prática letrada, o uso de videogames demanda um conjunto de conhecimentos prévios que se relacionam tanto com suas especificidades técnicas quanto com a comunidade na qual ele é concretamente utilizado. O próprio movimento de se 'aprender jogando', ainda, deve ser colocado em perspectiva: para funcionar, depende de um conjunto de pressupostos e conhecimentos prévios do jogador - os quais são vinculados com seus interesses pessoais e com as comunidades nas quais ele transita.

Na segunda situação em análise, Hung (2009) centra-se em uma negociação entre os jogadores regulares da comunidade cuja finalidade era a de estabelecer critérios para compor uma disputa capaz de avaliar com justiça qual deles seria o jogador mais qualificado. O autor expõe, diante do cenário, o modo como regras e parâmetros passaram a surgir e foram postos em negociação a partir dessa voluntária e pontual mudança na prática de jogar tida como mais regular e estabelecida naquela comunidade – como, por exemplo, a necessidade de se definir qual tipo de ação nas partidas seria visto como trapaça. Tratava-se de uma forma variante de interagir cujas convenções não estavam bem definidas, o que permitiu Hung (2009) observar como convenções e critérios para esse tipo de evento estavam sendo criados, debatidos e estruturados no curso da ação.

Assim, as avaliações realizadas não foram fruto de critérios presentes no videogame nem se

apresentaram na forma de regras consensuais ou consolidadas de antemão. O seu estabelecimento, de outro modo, emerge como resultado de acordos contínuos e constantemente atualizados:

estes jogadores estão se engajando em uma ação que exige que modifiquem as regras de seu modo regular de jogar, e fazendo isso de uma forma que todos os outros membros envolvidos considerem justo. Nesse contexto, *justiça*⁸¹ não é um ideal universal. É [...] o que se acredita ser justo (ou objetivo) por seus membros relevantes terem mutuamente concordado com um conjunto aproximadamente igual de regras. (HUNG, 2009, 141).

Assim, Hung (2009) faz notar que o fato de os jogadores terem estabelecido um conjunto de regras para definir o melhor jogador, não se assemelha a dizer que grupo analisado tenha encontrado uma forma de avaliação objetiva para o fim proposto. Diferentemente, não seria improvável que diferentes comunidades criassem outros critérios para definir o melhor jogador de SSBM, ignorando aqueles relatados pelo autor. Além disso, fazendo uma analogia com o trabalho dos cientistas, o autor destaca o fato de que, apesar do conjunto de regras estar em constante definição e realinhamento, não teria havido momento em que os jogadores se mostrassem confusos em relação ao que faziam ou incapazes de prosseguir na atividade que realizavam.

Vale notar que o segundo exemplo mencionado aproxima o videogame da noção de objeto epistêmico de Knorr Cetina (1999 2001), tal como foi feito no primeiro capítulo deste trabalho. Além disso, aponta para a existência de critérios e parâmetros para se interpretar videogames e o comportamento de seus jogadores cuja produção não se vincula com regras previstas pela estrutura do *software* ou com aquilo que é esperado ou proposto pelos *designers* do artefato. Tais convenções, criadas de modo dinâmica em uma comunidade de jogadores, dependem de negociações entre os participantes interessados e a voz que cada um possui dentro do grupo. Como resultado, orientam sentidos e modos de jogar próprios para o contexto em que se encontram, indo além de potencialidades que possam ser especuladas em abstrato na relação entre o videogame e seu público-alvo.

A respeito da relação entre construção de sentidos e videogames aqui proposta, o trabalho de

⁸¹ Destacado no original

Hung (2009) traz importantes contribuições. Percebe-se que a quantidade e a variedade de práticas possíveis diante de um videogame não é determinada ou limitada por suas regras ou por seu manual, mas emerge como algo próprio de uma comunidade que o utiliza. No segundo caso exposto, especificamente, definições do que é um bom jogador, de como se deve jogar, de como interpretar o que aparece na tela mostraram-se dependentes da comunidade em análise. Entre os sujeitos em análise nota-se, ainda, que essas convenções são parâmetros relevantes que podem definir quem está sendo justo, quem sabe jogar ou quem está trapaceando e pode definir quais sujeitos podem pertencer à comunidade e o quanto eles estão nela inseridos.

Além disso, pelo menos três práticas foram deflagradas no grupo em análise: divertir-se coletivamente com o SSBM, ensinar a um novo jogador os conhecimentos e valores da comunidade, engajar se em uma disputa e avaliação de quem é o melhor jogador entre os participantes. É de se ressaltar que cada qual possui critérios e convenções particulares. Além disso, as novas práticas, quando despontam (como é o caso da disputa entre os veteranos), trazem junto a necessidade de acordos e diálogos que estabilizem razoavelmente um conjunto de regras partilhadas. No caso em questão, isso foi feito no interior da comunidade, por meio de negociações por vezes conflituosas. Como resultado, algumas regras da comunidade se sobrepuseram às formas propostas pelo *software* de se jogar. Assim, Hung (2007) retoma uma postura defendida por Heath (1983) de não assumir que diferentes sujeitos carregam pressupostos idênticos, apontando que:

antes de nós podermos verdadeiramente pensar em videogames como ferramentas educacionais, deveríamos considerar a existência de diversas práticas com jogos entre diferentes grupos de jogadores, bem como se essas diferenças moldam tais práticas de construção de sentido. Sem compreender isso, podemos acabar repetindo os mesmos erros que acadêmicos da tradição dos NLS⁸² tentaram corrigir, negligenciando a importância de como essas práticas sociais se desdobram em contextos específicos. (HUNG, 2007, 252).

Conforme o próprio autor observa, seu estudo não esgota as possibilidades de se estudar videogames e letramento. Ao contrário, ressalta a necessidade de mais investigações sobre o tema. Em geral, a perspectiva trazida por Hung (2007 2009), ao entender as práticas relacionadas ao

⁸² Sigla para a corrente de pensamento autodenominada “New Literacy Studies”, cujos questionamentos são convergentes com as reflexões de Barton (1994) apresentadas. Ver também Street (1984 2005).

letramento como significativas dentro do contexto em que ocorrem, ajuda a ponderar que a ideia de “letramento” não seja limitada pelo espaço geográfico de um espaço formal de ensino. Em vez disso, a educação se apresenta distribuída de um modo mais geral nas relações sociais e nas interações materializadas em dado contexto cultural. É a partir de tal viés que se pensa, aqui, nas experiências com videogames enquanto uma prática letrada que também precisa ser compreendida no ambiente físico em que ocorre. Segundo esse modo de pensar letramento, comunidade em que a prática ocorre participa efetivamente do modo como os sentidos são construídos nas interações.

Em suma, notou-se que as relações possíveis entre videogames e letramentos, além de múltiplas, desdobram-se constantemente. Em particular, os estudos trazidos nesta seção coincidem quando igualmente evitam atrelar o uso de videogames a efeitos negativos sobre o comportamento e a inserção social do sujeito. Ao apontar a necessidade de um modo acadêmico de se interpretar jogos, Zagal (2010) mostra perceber a gama de possibilidades de pensar sobre os videogames. Gee (2003) e Hung (2009) concordam com a ideia de que os sentidos construídos no ato de jogar estão vinculados a práticas e consensos particulares, ainda que apenas Hung (2009) dê foco a essa contingência em suas análises.

O necessário vínculo que cada autor possui com seus propósitos e sua localidade deixa espaço para outras relações entre videogames e letramento não contempladas – ou não estudadas a fundo – em seus trabalhos. O alcance do estudo de Gee (2003) tem como um limite a falta de especificidade do papel que o próprio contexto da interação com o videogame exerce em seu processo de investigação. Isso, sem contar o modo como a própria abordagem do autor filtra o que se observa ou não no objeto em questão. Afinal, a preocupação do autor está no videogame enquanto inspiração para pensar princípios de aprendizado para uma sala de aula em crise. Ainda que se possa acatar o argumento de Gee (2003) quando ao sucesso dos princípios de aprendizado presentes em alguns videogames, também é necessário lembrar que o uso de tal artefato pressupõe saberes vinculados a um dado contexto - como o estudo de caso de Hung (2009) relacionado à jogadora Li aponta. Zagal (2010), por estar centrado em contextos institucionais e procedimentos

interpretativos academicamente validados, não inclui em seu escopo de análise práticas extraescolares ou supostamente ‘leigas’ com o objeto em questão. Embora Hung (2009), por sua vez, mostre-se sensível à situação imediata em que a prática com o videogame ocorre dentro de uma comunidade, não se detém na análise desse contexto ao entorno mais amplo no qual tal prática se insere.

Assim, tais estudos também reforçam a ideia já apresentada de que modos particulares de se pensar letramento resultam em abordagens, processos e respostas também distintos. Em nenhum dos casos acima, por exemplo, a materialidade do artefato, seu contexto de produção ou os discursos que ele potencialmente veicula são salientados. Não se pode ignorar que o conjunto de elementos próprios da mídia destacados no segundo capítulo precisa ser aprendido e naturalizado pelo jogador – algo que costuma ocorrer de modo contingente. A falta de domínio de alguns desses conhecimentos pode se tornar um impeditivo para a interação. Isso, sem contar as convenções de linguagem apresentadas na interface da mídia ou os comportamentos esperados diante de um controle de videogame

A presença de videogames na sociedade só pode ocorrer quando há uma cultura que os acolham (ou mesmo promovam) e a ele atribuam sentidos. Assim, tanto o contexto de produção quando o contextos de uso importam e interferem no que o videogame “diz” ou “pode dizer”. Assim, é interessante que uma reflexão sobre videogames a partir de um viés de letramento tentasse levar em conta tais inquietações. Uma possibilidade que avento consiste em o olhar como o jogador – a partir de seu arcabouço discursivo – age construindo e negociando sentido frente a objetos previamente projetados em um contexto igualmente específico e marcado por crenças, valores e vozes sociais.

Seria uma visão interessada no videogame em uso, com foco na contingência e na dinamicidade dessa interação e no papel ativo do sujeito na escolha de caminhos e na construção de sentidos. Isso, sem ignorar que a situação na qual o jogador interage com o software se configura como parte de uma prática cultural mais ampla. Essa trilha, sugiro, pode resultar em contribuições

pertinentes a respeito da relação entre produção de videogames, ética ou educação, por exemplo. Tal abordagem pode igualmente trazer outros entendimentos frente a tal objeto de estudo, os quais poderiam dialogar com as demais investigações já realizadas sobre videogames.

Compreender melhor como os sentidos são negociados e construídos na interação com os videogames dentro de comunidades específicas também pode contribuir para se entender melhor as práticas do sujeito que frequenta a sala de aula e quais as relações que ele constrói com esse aprendizado geralmente extraescolar. Mais do que assumir o videogame como inspiração para a sala de aula, pode-se procurar compreender melhor quais os conflitos existentes entre sujeitos também formados por essas novas práticas e o que se espera do ensino formal. Retoma-se, assim, uma preocupação social mais ampla frente à prática com a linguagem e sua relação com o aprendizado, algo presente na discussão de Heath (1983) sobre letramento. Isso, porém, a partir de um novo contexto no qual as práticas escolares de maior prestígio é que têm desafiado preceitos do ensino tradicional.

As preocupações ressaltadas na presente seção e os desafios acima levantados inspiraram e direcionaram as formas pelas quais os dados foram investigados e apresentados nos próximos capítulos desta tese. Em suma, proponho analisar de que forma o videogame pode compor parte de práticas e circuito de construção de sentidos de alguns jogadores previamente escolhidos. No caso, torcedores do Clube Atlético Paranaense – clube brasileiro de futebol profissional – que possuem como vínculo o pertencimento a uma comunidade cujo ponto de encontro é um fórum on-line. Esse, por sua vez, está localizado em um site não oficial de fãs do time. Dentro disso, a análise é centrada na série de videogames de simulação de futebol Football Manager – a qual é recorrentemente mencionada no espaço em questão.

Essa pesquisa busca incluir o modo como esses jogadores constroem sentidos relacionados ao videogame para além do que é possível de observar nos limites da interface: além de incluir o registro audiovisual de conversas entre pesquisador e jogador em espaços em que este último fisicamente atua no videogame, investiga registros de experiências com o simulador

espontaneamente relatadas no fórum on-line mencionado. Tais procedimentos e escolhas serão mais cuidadosamente apresentados no capítulo a seguir.

CAPÍTULO IV – CONTEXTO DE PRODUÇÃO E INVESTIGAÇÃO DOS DADOS E ANÁLISES PRELIMINARES

O presente trabalho está centrado na investigação de formas de construção de sentidos a partir de práticas com videogames. Considerando também a importância do momento do ato de se jogar um videogame – algo particularmente enfatizado e estudado em Hung (2007, 2009) – propõe-se, além disso, uma reflexão sobre modos pelos quais essa experiência se relaciona ou pode vir a se relacionar com outros contextos ou atividades sociais do jogador.

Mais especificamente, buscou-se refletir a respeito de alguns pontos, como:

- i) de que modo a experiência situada e específico com o videogame pode se tornar pública ou manifesta em outros contextos;
- ii) que relações o jogador pode perceber, defender ou estabelecer contrapondo saberes e sentidos surgidos de uma interação com o videogame com saberes mais canônicos e esperados em contextos públicos e comunitários do qual participa
- iii) qual a função ou efeito essas experiências com videogames – quando compartilhadas em situações concretas, socialmente inseridas, mas que não a de sua prática – podem vir a exercer em comunidades mais amplas (ou seja, que envolvam sujeitos que não são jogadores de videogame).

Admitiu-se para tal percurso, uma possível articulação entre saberes com que o sujeito lida nessa forma de interação e as demais práticas sociais que o circundam e nas quais se insere. Para tanto, propus primeiramente identificar, em um fórum ciberespacial composto por torcedores de futebol, indícios de comentários que mesclam experiências e intertextos entre duas práticas comuns a alguns participantes: de um lado, comentar os eventos e acontecimentos do futebol profissional naquele espaço cibernético comunitário – um dos principais fins da existência daquele ponto de encontro; de outro, interagir com videogames que simulam o gerenciamento de um clube de futebol, em especial a série Football Manager. Nessas situações, o jogador seria colocado no papel de

*manager*⁸³, responsável por administrar, do lado de fora do campo, aspectos diversos de um clube de futebol como: a escalação para as partidas, a montagem dos times, as táticas e os treinamentos aplicados ao grupo.

Em paralelo, observou-se a prática de quatro participantes do fórum em uma interação com o Football Manager. Nesse contexto, no qual os jogadores foram solicitados por mim a mostrar 'como jogavam' e a discorrer sobre a própria prática, esta foi registrada em áudio⁸⁴, transcrita e estudada. Em tal interação, esteve em foco relações (divergentes, complementares, convergentes) que eles conseguem construir entre o que eles sabem/aprendem a partir do futebol profissional enquanto prática e o futebol conforme apresentado dentro dos mecanismos dos jogos em questão. Seriam consideradas nessa etapa variáveis como: a atitude frente ao discurso do jogo (positiva/negativa) molda as relações que ele possui em suas jogadas? O grau de consciência que ele possui da espessura discursiva (enquanto mídia, vinculada a um contexto de produção específico) do videogame influencia na percepção do jogador frente aos valores e discursos propiciados pela interação?

As análises de ambas as formas de registro também consideram o olhar e a experiência do próprio pesquisador frente ao jogo Football Manager, com particular atenção nos mecanismos pelos quais o software cria seu universo de possibilidades, impedimentos e relações de causa e consequência. Aliás, desde o início é importante ressaltar que, no presente trabalho, eu, enquanto pesquisador, acabo por falar simultaneamente de vários outros lugares. Seriam alguns exemplos: o torcedor do Atlético, o membro da comunidade e até mesmo ex-moderador do fórum, o acadêmico, o jogador de videogames da série Football Manager, o paranaense que mora em São Paulo, o filho de um jornalista esportivo do Paraná, entre outros. Grande parte dessas identidades aparece, vez ou outra, na interação com a comunidade no geral e compõe minha identidade, em particular, nas relações possíveis com os entrevistados.

⁸³ A tradução mais aproximada ao contexto brasileiro seria “técnico”. Vale lembrar, porém, que as funções de um “manager” são muito mais abrangentes do que a de um “técnico”, envolvendo contratação de jogador, decisões sobre infraestrutura do clube, jogos amistosos, entre outros. No entanto, esse cargo não é muito comum nem muito destacado.

⁸⁴ Em um caso, ainda, houve a gravação dos eventos do videogame se desdobrando na tela.

Em particular, vale ressaltar duas forças bastante presentes no investigador que direcionam suas práticas letradas e, com isso, o próprio percurso da investigação realizada bem como os seus resultados: o local de onde se fala nessa investigação é certamente marcado pela minha participação no fórum ter iniciado já no segundo semestre de 2004. Tendo, no decorrer dos anos, sido moderador do espaço por duas vezes; tendo, inclusive, participado de algumas mobilizações em prol do Clube Atlético Paranaense promovidas ou divulgadas no espaço, bem como de encontros destinados a reunir os forunistas. A esse perfil se sobrepõe o de investigador que, desde 2009, época da elaboração do projeto de pesquisa, passou a olhar de modo mais distanciado as relações estabelecidas entre os videogames de futebol jogados e o contexto off-line de prática desse mesmo esporte.

Sobre a comunidade

O fórum on-line que está no centro da criação dessa comunidade foi aberto no fim de agosto de 2003, dentro do site Furacao.com. O local de surgimento do fórum é digno de nota: criado sem propósitos lucrativos por torcedores ainda em 1996, nos primórdios da internet no Brasil, o site se configurou desde esse início como local de referência para a torcida do Clube Atlético Paranaense. Ao longo de todos esses anos, chegou a conviver com outros sites de torcedores e dividir o destaque – que então já possuía – com outras duas ou três propostas semelhantes: ser um espaço dedicado a informações e curiosidades sobre o Atlético, criado por torcedores e para torcedores. Com o tempo, passou a ser praticamente um consenso como grande canal não oficial de informações confiáveis sobre o clube.

Essa aura de confiabilidade se mantém para muitos torcedores até o presente, período de busca muito maior pela instantaneidade, novidade e por 'furos' de reportagem. Atualmente, chega a dividir espaço com circuitos e grupos de afinidade sobre o CAP criados em redes sociais e canais descentralizados de informação mais globais (Facebook, Twitter, Orkut). Desde seu início até hoje, o site costuma ser largamente defendido e celebrado pelos participantes mais assíduos do fórum

como melhor espaço on-line para saber sobre o CAP e discutir futebol com demais atleticanos. Nessa imagem positiva que costuma ser sustentada dentro da comunidade do fórum, tende-se a colocar o site Furacao.com e o fórum Furacao.com como espaços melhores que o próprio Site Oficial do Clube em termos de convívio on-line, navegação e discussão sobre futebol⁸⁵.

O fórum em si registrava e exaltava, até julho de 2012, números bastante impressionantes para um ambiente de discussão sobre um time de futebol em específico⁸⁶: conforme informações colhidas até esse período, seriam registradas 2.154.183 mensagens, 15.656 tópicos e 7.924 membros. Dentre esses últimos, 220 pessoas possuíam mais de 2.000 mensagens registradas, o que pressupõe uma participação razoavelmente intensa em, ao menos, algum período da história do fórum. O participante mais ativo possuía quase 70.000 mensagens.⁸⁷

Além dos números expressivos, é possível ressaltar que muitos desses participantes regulares cultivam uma ideia de pertencimento, afeição e de identidade com a comunidade e com os demais integrantes. Ocorre, por exemplo, de 'forunistas'⁸⁸, ao fazerem referência a informações e conteúdos de redes sociais diversas, pontuarem um contraste com categorizações como “galera do twitter”, “povo do orkut” e assim por diante. Tais categorizações, inclusive, são igualmente trazidas por aqueles que tiveram acesso direto à informação em questão; isto é, que circulam nesses outros

⁸⁵ No fórum Furacao.com, o tópico “Site Oficial”, criado no dia 2 de setembro de 2003, centraliza até hoje as discussões dos forunistas sobre o site do Atlético. Vale notar que a criação do tópico foi motivada por uma crítica e uma comparação com o site Furacao.com:

Ae galera.. não sei se todos concordam comigo.. mas o site oficial do Atlético realmente deixa a desejar. Atualizam-se apenas as reportagens publicadas e nada mais. Fotos, downloads, curiosidades e etc, nada de interessante pode ser encontrado neste site. E isso que quem gerencia o site é uma empresa voltada para a confecção de sites de futebol. Já é a segunda empresa diferente.. e o site é praticamente o mesmo.. ruim.. IMCOMPLETO.. não digno de ser o OFICAL DO ATLETICO..

Mesmo assim, acho muito difícil alguém conseguir fazer um site aos pés do furacao.com .. mas não custa melhorar um pouquinho

Queria saber a opinião de vocês.. valew!

(t.)

A mensagem, na época, foi seguida principalmente de concordâncias e complementações dos demais. Em tempos mais atuais (desde 2009, pelo menos) a tônica dos comentários desse tópico – ainda ativo no fórum – permanece sendo críticas ao site.

⁸⁶ Houve um momento em que os administradores do fórum chegaram inscrever o site para concorrer a um ranqueamento mundial de fóruns de torcida, pois os números do FF superavam os dados do fórum que se localizava na décima colocação geral. Não se obteve retorno, entretanto.

⁸⁷ E essa contagem, apesar de mantida oficialmente, é relativizada pelos participantes mais antigos e mais ligados ao site Furacao.com, por desconsiderar a perda de muito registro em dois diferentes *bugs* que ocorreram ao longo da história do fórum.

⁸⁸ Termo convencionalizado para nomear os participantes do fórum.

circuitos para além do fórum. Além disso, no decorrer dos anos, diversas comemorações e encontros foram sugeridos e combinados em contextos *offline*, ou seja, demandando a presença física de membros da comunidade.

Sobre o uso da linguagem, observa-se que quase toda interação se dá pela escrita, embora a presença de imagens e vídeos nas mensagens seja bastante comum. Aliás, percebe-se com facilidade que é tacitamente esperado um conhecimento atualizado ou um interesse a respeito de tecnologias e do mundo digital. Em geral, passa pela comunidade uma grande diversidade de *memes* de Internet, normalmente logo que surgem em outros contextos. Muitos dos que os trazem costumam participar de outros fóruns ou redes sociais onde tais *memes* são criados. Assim, o FF costuma ser o local onde, para muitos, essa informação chega por primeiro. Isso, além de diversos forunistas criarem seus próprios *memes*, geralmente tendo o torcedor atleticano (às vezes, mais especificamente, o participante do FF) como público imaginado.

“Escrever bem”, conforme os preceitos da norma padrão escrita, também é algo valorizado. Não há muito espaço ou paciência para variantes comuns à internet (chamadas, por exemplo, de “internetês” ou “miguxês”). Não que alguns forunistas não escrevam assim. Contudo, há uma tendência de os próprios membros do FF de regularem esse tipo de variante, seja criticando abertamente, seja dando dicas para os sujeitos que fogem a um padrão esperado. Alguns poucos forunistas se mantêm ativos e escrevendo de modo considerado destoante, mas esses costumam ser transformados em personagens destacados, folclóricos, especiais pelo uso da linguagem. Em breves observações diacrônicas também é possível notar que muitos participantes mais antigos mudaram com o tempo a forma de escrever, saindo de formas mais próximas a esse “internetês” para um uso mais padronizado e formal da escrita. Os motivos de tal transformação precisariam ser investigados em um estudo específico.

Basicamente, dois elementos em comum parecem ser os responsáveis pela aceitação coletiva na comunidade: ser atleticano e se manifestar no FF. Há casos em que torcedores de outro time entram no fórum, porém, a autorização para participar é sujeita a um aviso prévio: dentro daquele

espaço, torcedor com esse perfil não pode criticar nada relacionado ao CAP ou estabelecer comparações que enalteçam o próprio time em relação ao Atlético. Além disso, essa autorização não equivale à aceitação daquele sujeito como membro efetivo da comunidade. Significa mais uma concessão a alguém que, por algum motivo, tem outro interesse em particular (normalmente temporário) a respeito do que pode ser discutido dentro do espaço do fórum. Pode, assim, ser torcedor de um time que vai enfrentar o Atlético em breve; torcedor de algum time com o qual o CAP pode estabelecer algum negócio (compra/empréstimo/venda de jogador, alguma parceria, alguma ação conjunta); jornalista local ou de outros estados procurando informações e assim por diante. Do mesmo modo, aqueles que têm acesso ao fórum mas não escrevem em nenhum tópico também não são vistos ou lembrados como “forunistas do FF” e não são esperados em qualquer evento promovido por meio do fórum.

Esse sentimento de identidade e comunidade é bem representado em duas mensagens de abertura de um tópico chamado Sucesso, criado ao fim da primeira semana de fundação do fórum (03/09/2003) e que se mantém ativo até hoje:

I)“Acho que o Fórum pegou.
Praticamente 1.000 mensagens em uma semana.
Tomara que perdure por muitos e muitos anos.” (ST.)

II)“Só complementando,
1000 mensagens em uma semana não é qualquer fórum por aí que faz.
Mas tenho a impressão que, nos próximos meses, o fórum vai incrementar ainda mais esta média.
O fórum ainda está começando. A maioria só foi se familiarizar com a tecnologia lá pelo terceiro ou quarto dia.
Aqui ainda não se chegou a criar algumas "manias", bastante comuns em fóruns.
Cada fórum tem as suas manias. E por aqui não vai ser diferente. Manias, a que me refiro, são certos tipos de comportamento conjunto do fórum. Certos tipos de brincadeiras e gozações. **Vira uma grande família.**
Com o tempo, cria-se uma organização tácita dentro do fórum. Também irão surgir lideranças naturais, independente do poder dos moderadores.
É uma espécie de "psicologia de massa" que se estabelece sempre que há pessoas reunidas em algum lugar durante algum tempo.
Este fórum ainda passará por várias transformações, mas veio pra ficar.
“(ST)“

Essa segunda mensagem, ao longo dos anos, foi retomada várias vezes pelos forunistas ou

como uma espécie de projeção que se realizou ou como uma explicação ainda válida para definir e entender o que seria aquele espaço on-line. Espaço, aliás, que não se restringe a discussões específicas sobre o Clube Atlético Paranaense, embora seja esse o principal fim alegado do ambiente. É necessário destacar que, desde seu início, os tópicos criados exclusivamente para discutir assuntos restritos ao cotidiano do clube (como jogadores vinculados, o site oficial, a diretoria atual, a história do clube, os uniformes do clube) convivem com tópicos que abordam desde questões vinculadas ao futebol, interesse comum mais amplo entre os membros (como o futebol internacional, uniformes dos demais clubes, atuações de árbitros, campeonatos diversos de futebol) até tópicos que não possuem aparente vínculo direto com esse *ethos* comum aos participantes (vinhos, política, astronomia, filmes, gripe suína, consumo de cigarro). Na organização atual tais tópicos são posicionados dentro de um dos três grandes subfóruns criados: “Futebol”; “Outros Assuntos”; “Other languages”⁸⁹.

Além dessa variedade de assuntos mais gerais e debates públicos mais amplos, o fórum também foi apropriado pelos participantes como um espaço de trocas de experiências e conhecimentos específicos. Para isso, provavelmente contribui o fato de que vários dos participantes mais assíduos do FF se autodeclaram estudantes universitários ou profissionais graduados. Esse grau de especialização permite que, nos mais diversos casos, haja um forunista que tenha detalhes ou conhecimentos mais específicos a partilhar – em um funcionamento parecido com aquele que Jenkins (2008) flagra em um fórum online voltado a discutir sobre um programa televisivo de *reality show*, o qual defende ser parte do que chama de ‘cultura da convergência’.

Assim, de um lado arquitetos e engenheiros dão opiniões e contribuições mais detalhadas sobre a construção do novo estádio, advogados escrevem sobre os trâmites jurídicos, publicitários comentam as ações de marketing do clube. De outro, indo além do universo do Atlético e do futebol, outros tópicos são criados com apelo imediato a especialistas, evocando outros forunistas detentores de uma formação em outras áreas (jornalismo, direito, computação) e/ou vivências

⁸⁹ Criação motivada por parcerias pontuais ao longo da história do clube, que chegou a atrair interesse de participantes de outros países, como alguns torcedores do clube Dallas, dos E.U.A. Atualmente quase não é utilizado.

semelhantes. Tópicos como “Aos advogados de plantão...” ou “Assistência Técnica” são representativos dessa exigência de conhecimentos específicos, ao passo que um tópico sobre relacionamentos amorosos (“QUEM JÁ PERDEU UM GRANDE AMOR ???”) e outro sobre casamento (“Vai casar? Conte aqui!”) evoca troca de vivências semelhantes.

São comuns também trocas de experiências e oportunidades como informações sobre comércios ou serviços (normalmente situados em Curitiba, sede física do clube), ou compartilhamento de músicas, notícias, tirinhas, charges, curiosidades encontradas na internet. Há, ainda, de tempos em tempos, a criação ou a recuperação de tópicos meramente lúdicos, baseados, por exemplo, em pergunta e resposta ou jogos de adivinha. Em suma, os mais diversos debates estão sempre sujeitos a contar com um especialista ou sujeitos com vivências particulares, o que tende a fazer do espaço um excelente local para aprendizado e troca de conhecimentos.

A comunidade do FF também fala sobre si em tópicos destinados a esse fim. Quando um forunista em particular chama a atenção dos demais – seja por suas ideias, seja por seu humor, seja por um traço de algum modo desviante do que é esperado na comunidade, é comum que um tópico seja aberto com seu nome. Além de espaços destinados a falar sobre forunistas, há outros focados na manutenção da memória do fórum ou de algum momento em particular, como “Os melhores posts”⁹⁰ da história do FF”, “Tretas de fórum” ou “Usuários Sumidos”.

Deve-se lembrar, também, que a afinidade que os forunistas mantêm – torcer pelo Atlético – sugere a todos uma ação em comum: ir ao estádio ver jogos do time. Muitos dos participantes do fórum são sócios ativos do clube, o que lhes garante o livre acesso em todos os jogos do CAP. Assim, o estádio se configura como um ponto de encontro em potencial dos forunistas ajudando a aproximar certos participantes de outros. Esse ponto de encontro não é, no entanto, obrigatório. Nota-se, portanto, que o tamanho e a heterogeneidade da comunidade são significativos. Os dois traços básicos de afinidade (torcedor do Atlético, participante do fórum) não determinam os demais nem impedem os mais diversos dissensos que polvilham na comunidade. Desde opiniões políticas

⁹⁰ No contexto em questão, é o nome dado a cada mensagem enviada ao fórum.

conflitantes que fazem os sujeitos entrarem abertamente em choque até interesses particulares que agrupam certos forunistas, as relações de poder e pertencimento estão sempre postas no mecanismo de funcionamento do grupo.

Em suma, os casos são heterogêneos: aqueles que não conhecem ninguém fora do espaço do FF; outros que mantêm vínculo em outras redes sociais on-line, mas não se conhece fora do mundo digital; torcedores que costumam se encontrar em todos os jogos do Atlético; participantes que, a partir do fórum, criaram um campeonato de futebol (off-line) e se encontram todo sábado; forunista ativo cuja identidade off-line é completamente desconhecida e muitas outras situações.

Dentro desse conjunto de variadas possibilidades, um recorte plausível – mas não tão explícito – é o realizado para possibilitar a parte empírica desse trabalho: forunistas que, em comum, são jogadores de simulações eletrônicas de futebol no geral e da série Football Manager (doravante FM) em participar. Alguns dos “pontos de encontro” mais óbvios desse subgrupo dentro da comunidade poderiam ser apontados como os tópicos abertos exclusivamente para falar sobre isso: *'Championship Manager, Football Manager e outros...'*; *'Football Manager 2006'*; *'Football Manager 2007'*; *'Football Manager'*; *'Football Manager 2009'*; *'Football Manager 2010'*; *'Football Manager 2011'*; *'Football Manager 2012'*.

Porém, não é possível fazer uma relação direta entre forunistas que participaram desses tópicos e aqueles que são jogadores assíduos do FM. Primeiro, porque a dinâmica de um fórum de discussão on-line permite que o participante ignore ou desconheça um tópico ou outro, já que são inúmeras mensagens e títulos surgindo de modo dinâmico todos os dias. Segundo, que há jogadores que, mesmo não falando sobre o FM em tópicos específicos para esse fim, fazem relações, paralelos e comparações em outros tópicos, focados em assuntos de outra ordem. Percebeu-se que, muitas vezes, o FM - ou as experiências relacionadas a jogá-lo - aparece como base de avaliação ou de contraste com o futebol nos mais diversos contextos: seja para comentar ou sugerir uma contratação que o Atlético, no mundo físico⁹¹/off-line efetuou; seja como argumento para alguma discussão

⁹¹ No momento, chamo de “mundo físico” a realidade cotidiana e pública e fora do universo on-line em que os

sobre o esporte; seja em brincadeiras, jargões e chistes que membros fazem nos mais diversos tópicos esperando que outros forunistas que também jogam tenham aquele conhecimento como partilhado e entendam e participem da brincadeira. Assim, é um grupo cujos limites são de difícil precisão, mas, por outro lado, sua existência é bastante perceptível na comunidade mais ampla.

Deve-se ressaltar, também, que a existência desse grupo e desse comportamento de trazer para as discussões mais amplas (ou seja, aquelas que estão fora dos tópicos exclusivos para discutir o jogo) não é algo acatado sem conflito por todos. Assim como há aqueles que vinculam o FM e experiências vividas no videogame para entrar em debates, há outros que costumam desautorizar esses participantes⁹² ou negar a possibilidade de tais opiniões terem validade, defendendo uma impossibilidade de migração entre o mundo do FM e o mundo físico em que o Atlético existe e joga suas partidas. Além de tudo, também vale pontuar que o próprio grupo de jogadores de FM não é composto por um conjunto heterogêneo de sujeitos, que mantêm, em bloco, as mesmas opiniões sobre o FM e suas possíveis relações com o mundo físico.

Assim, em um determinado local do fórum um jogador pode sustentar que não há como trazer experiências do FM para avaliar o futebol no contexto off-line e outro, por sua vez, pode estabelecer alguma espécie de comparação (por exemplo, as qualidades de um jogador no FM e como ele se comporta no mundo físico), acreditando na validade do que está escrevendo.

É dentro desse grande entrelaçado de conflitos, identidades e contrastes que reside grande parte da investigação. A partir dos registros do fórum foi possível pesquisar e selecionar 448 mensagens ou diretamente relacionadas ao jogo Football Manager ou vinculadas a interações mais gerais entre videogame, realidades e futebol. Além dessas mensagens, as análises que seguirão também contam com entrevistas com quatro forunistas, realizadas no Paraná – local de residência de todos – no momento em que interagiam com o jogo.

forunistas se encontram, vivida e percebida de modo razoavelmente partilhado pelos demais sujeitos.

⁹² Chamando-os, por exemplo, de “treinadores de FM”; “especialistas do videogame” ou alcunhas semelhantes, quando essas têm, normalmente, carga pejorativa

Sobre o videogame

O Football Manager 2012 é uma versão anual dessa série⁹³, na qual o jogador assume o papel de um *manager*⁹⁴ em um clube de futebol. Nos limites desse cargo, disputando réplicas simuladas de campeonatos que já existem no mundo todo (Campeonato Brasileiro, Libertadores, Eurocopa, Copa do Mundo), ano após ano. O site oficial do videogame o divulga com a seguinte introdução:

Football Manager 2012 permite que você assuma o controle de qualquer clube dentro de mais de 50 países em todo o mundo, incluindo todas as maiores ligas da Europa.

Você está na posição de comando, o que significa que você decide quem joga e quem fica no banco, que você está no controle total das táticas, das conversas com o elenco, das substituições e instruções do lado do campo. Isso, além de acompanhar as partidas ao vivo com o aclamado motor de jogo 3D, permitindo que você faça a diferença!⁹⁵

O papel de *manager* traz ao jogador as possibilidades de comprar, vender e emprestar jogadores, marcar jogos amistosos, interagir com a direção pedindo mudanças estruturais no clube, contratar e demitir membros da comissão técnica, provocar *managers* adversários, entre outros. Porém, diferentemente das simulações mais comuns de futebol, essa em particular não permite que o usuário comande diretamente a ação dos atletas durante as partidas. Nesse momento, as ações ficam limitadas basicamente a escolhas táticas, ordens extracampo e substituição de jogadores.

O desenrolar do software não possui desfecho previsto: seu mecanismo assegura que a disponibilidade para continuar um jogo em andamento nunca acaba. Começando em julho de 2011 o jogador pode se estender até o ano, mês e dia em que cansar e, por opção, parar de jogar. Enquanto isso, as temporadas se sucedem infinitamente, não havendo, inclusive, situações finais de derrota ou vitória.

Frasca (1999) aponta que acompanhar uma sessão de videogame e estar no local de tomada de decisões própria do jogador são atividades diferentes. É de se pressupor, também, que os sentidos em construção, em cada, um, envolvem experiências distintas. Tomando essa perspectiva como ponto de partida, proponho uma breve descrição que leve em conta o local em que o jogador ocupa na prática. Em termos mais específicos, entendo que seria frutífero - na relação com as

⁹³ Criada pela Sports Interactive, distribuída pela SEGA.

⁹⁴ Cargo aproximado do “técnico” no Brasil, mas que também acumula algumas outras funções gerenciais, financeiras e administrativas no clube.

⁹⁵ Retirado do site: http://www.footballmanager.com/games?game_version=pc no período do lançamento (2012). Acesso em 30/08/12

descrições e análises dispostas nos próximos capítulos da tese - um breve olhar que pudesse vir a partir da interação com o videogame na posição de jogador – fazendo escolhas, tomando decisões, buscando solucionar situações propostas pela interface.

A descrição que segue na próxima seção foi realizada, portanto, a partir de minha própria interação com o software. As escolhas feitas, que conduziram o 'diálogo' com a interface em questão, levam, inevitavelmente, a caminhos que podem se afastar ou se aproximar da experiência de outros sujeitos – como os forunistas do FF – com o videogame. E, vale lembrar, não foram isentas ou aleatórias: é sabidamente impossível ter domínio sobre todas os direcionamentos, motivações e perspectivas que estavam em pauta no momento da análise e do diálogo com a interface.

Diante disso, busco recuperar alguns dos fatores que me parecem ter propulsionado certas escolhas, recortes, filtros ou entendimentos. Em termos de organização, essa parte do texto está localizada no início das análises; isso, porém não coincide com a ordem na qual as investigações foram realizadas. A descrição realizada nessa seção é posterior à coleta tanto dos registros escritos no fórum Furacao.com como os em áudio - do acompanhamento de alguns forunistas interagindo com o videogame. Dentro disso, é de se considerar o direcionamento que provocaram nessa análise certos percursos percebidos - a partir de minha localidade enquanto, ao menos, forunista, jogador e pesquisador indissociavelmente - como canônicos na comunidade. Assim, o que foi observado e o que passou despercebido - na rede de escolhas possíveis que o software abre - resulta, também, de decisões frente a conhecimentos que já não poderiam ser ignorados. De um modo geral, esses conhecimentos colocavam em pauta se e quando o percurso tomado para descrição e análise da simulação estaria, de algum modo, mais alinhado - ou menos, a depender da situação - a aspectos prototípicos de experiências relatadas por participantes da comunidade em questão.

Um exemplo seria o estabelecimento - como ponto de partida para a imersão na simulação - do Clube Atlético Paranaense como clube a ser treinado. Essa trilha só foi tomada quando já estava ciente e pressuposta a ideia - que será expandida no próximo capítulo - de uma canonicidade, no

contexto do fórum Furacao.com, de se entrar no universo do Football Manager a partir da narrativa do "treinador atleticano que quer levar o time que ama a um sucesso antes inimaginável". Também se sabia de antemão, por exemplo, da percepção geral - por parte desses forunistas-jogadores em questão - de um dissenso existente entre a versão em português (em uma variante de Portugal) comercialmente disponibilizada e o jargão e os lugares comuns do mundo do futebol do registro do universo local, da variante partilhada por aquela comunidade. Tendo em vista esses e outros conhecimentos, optei por me aproximar, nesse passo a passo com o videogame, de um caminho que todos os quatro entrevistadores - e inúmeros outros forunistas - apresentaram em comum como percurso escolhido.

Em suma, considerando uma mínima prática e uma afinidade já consolidadas frente à série Football Manager como um pressuposto na comunidade aqui em foco, proponho restringir a descrição e a análise ao caminho central do software - a simulação em si. Isso, a partir de uma perspectiva similar à qual um jogador tem de comumente iniciar uma partida e seguindo essa narrativa canônica.

Os primeiros passos do treinador atleticano

Na tela inicial, conforme se vê na figura abaixo, o jogador se vê diante de algumas opções, a ele apresentadas de modo predominantemente escrito e verbal. Em localização e cor destacada - vermelho, em contraste ao cinza dos demais - figuram dois caminhos, ambos pertinentes a um jogador iniciante: "Iniciar Novo Jogo" - em maior destaque; e "Tutorial: Aprender a jogar FM" logo acima. No geral, os demais caminhos, em cinza, parecem direcionadas a interações mais tardias e avançadas com o software.⁹⁶

⁹⁶ Excetua-se desse grupo o botão 'sair'. Isso, sem contar a discreta opção de clicar em dois ícones, no canto inferior direito, que não só representam os desenvolvedores e distribuidores do videogame, como operam como links às suas respectivas páginas, bem como o próprio site do jogo, no canto inferior esquerdo.

FIG 3: Tela inicial do *Football Manager 2012*. Fonte: *Football Manager 2012*

'Iniciar novo jogo' leva o sujeito a um conjunto de escolhas preliminares, dentre as quais: optar por quais países constarão na simulação; os campeonatos a serem disputados; a equivalência ou não com 'jogadores reais'⁹⁷, entre outros, conforme se vê na imagem abaixo:

⁹⁷ Ou seja, nesse caso, com identidades correspondentes àquelas existentes no circuito do futebol profissional.

FIG 4: Tela de criação de 'novo jogo' no *Football Manager 2012*. Fonte: *Football Manager 2012*

Além dessas escolhas mais gerais, referentes ao universo simulado, deve-se criar, de antemão, um perfil de treinador. Este, por sua vez, passa por dados pessoais (nome, idade, sexo, nacionalidade, preferência por algum clube) e pela escolha da condição inicial de jogo (começar em algum clube em específico; começar em algum clube aleatório; começar desempregado). Depois de todas as configurações iniciais, o jogador é levado à tela principal do seu 'save', de sua partida. Podendo, nesse caso, contar com a ajuda de um tutorial rápido, próprio para acompanhar os primeiros passos do sujeito.

FIG 5: Tela principal do *Football Manager 2012*. Fonte: *Football Manager 2012*.

A interface apresentada ao jogador, ainda que as informações passadas sejam predominantemente escritas, pressupõe de seu público um modo de se ler não necessariamente linear. Vale considerar, por exemplo, a partir da imagem acima destacada, que grande parte dos elementos textuais dispostos nesse espaço também opera como botões, links para outras telas e possibilidades. Em termos de layout, aliás, pode-se considerar uma similaridade com páginas de internet mais ou menos contemporâneas, como é o exemplo da própria Furacao.com:

FIG 6: Página principal do site Furacao.com. Fonte: Furacao.com

Nota-se, em comum, na comparação das imagens: um espaço para notícias – posicionado à direita no videogame e distribuído do modo mais central no portal Furacao.com; informações sobre o próximo jogo do clube; um menu superior com informações menos imediatas; uma barra de busca; uma tabela de classificação do campeonato vigente. Na simulação, ainda, essas informações, dispostas em blocos e módulos podem ser parcialmente reconfiguradas e personalizadas de acordo com os interesses principais do jogador. Assim, por exemplo, caso eu me importe menos com o que está em primeiro plano na FIG 5 - 'classificação no campeonato' e 'situação no plantel' e mais com

outras informações como: a avaliação da diretoria frente ao meu trabalho como treinador; informações sobre salários e finanças do clube, gerando assim outra tela inicial:

FIG 7 – Tela inicial reconfigurada, enfatizando outros dados como 'Salários e Finanças' do clube e a 'Confiança da Direção' no treinador. Fonte: *Football Manager 2012*

Uma das principais – ou mais frequentes – telas com a qual o treinador interage no decorrer da parte extracampo da simulação é a representação de uma 'caixa de correio eletrônico':

FIG 8: Correio Eletrônico do *Football Manager*. Fonte: *Football Manager 2012*

É nessa tela que, basicamente ocorrem as interações cotidianas, principalmente as não provocadas por ações específicas do jogador. Estas costumam chegar ao treinador na forma de mensagem pessoal ou de publicações da imprensa, basicamente. Em um exemplo do caso acima – a primeira tela de 'notícias' do jogo recém-iniciado – o treinador é convidado a entrar em links e páginas como a 'lista do staff' do Atlético (por meio de uma 'mensagem pessoal do presidente do clube'). Em outro, na apresentação do Clube Atlético Paranaense para o Senhor Treinador, é possível, ao fim de uma breve notícia, acessar a página do 'histórico' do Clube – a qual estará – no decorrer do jogo – não só permanentemente disponível, como também atualizada em conformidade com as escolhas e ações do jogador/treinador.

Caso deseje seguir o percurso gerado pela passagem dos dias, respondendo apenas às demandas do calendário, tudo que o jogador tem de fazer é cumprir as demandas em aberto –

algumas opcionais, outras obrigatórias – e, após isso, clicar em 'continuar'⁹⁸. Essa ação leva à progressão os dias e renovação e atualização dos eventos no calendário. A partir da possibilidade desse percurso, a interface propõe assim, ao jogador um caminho mínimo centrado nos acontecimentos que – a partir de algum cálculo do algoritmo do software – alimentam o dia a dia do treinador de eventos e escolhas a serem tomadas.

Quando se está empregado em algum clube, a progressão do calendário extracampo, turno a turno, inevitavelmente acaba levando à simulação de uma partida de futebol. Isso, passando de antemão por um conjunto de escolhas que, por padrão no software, cabem ao manager: uma seleção

de onze atletas titulares, seus reservas e uma disposição tática previamente determinada:

FIG 9: Seleção tática no *Football Manager*. Fonte: *Football Manager 2012*

No quadro acima, um dos intermediários entre o calendário extracampo e uma partida a ser disputada, observa-se um conjunto diverso de informações e possibilidades de escolhas com a qual

⁹⁸ Botão presente no canto direito superior em todas as páginas, dessa fase extracampo do jogo

o técnico é convocado a interagir antes da partida de futebol. Do lado direito, há uma representação icônica que engloba tanto a disposição tática do time (no caso, observa-se, de baixo para cima, um goleiro, quatro defensores, dois médios defensivos, dois médios centrais e dois atacantes) quanto a seleção exigida de jogadores titulares (posicionados dentro dos limites do gramado) e reservas (representados nos nomes abaixo da fila de camisas localizadas ao lado direito do campo de futebol). Do lado esquerdo, as informações são predominantemente verbais, embora bastante icônicas. Exige-se, assim, nesse caso, uma leitura mais atenta a termos, palavras-chave e relações entre as palavras do que um domínio de sintaxe da língua.

Dentre as ações possíveis nessa etapa, destacam-se: organizar a disposição dos jogadores em campo – a partir de táticas pré-definidas pelo software ou de conhecimento consensual e compartilhado por fãs de futebol (como por exemplo, 4-4-2, 4-3-3, 3-5-2, entre outras⁹⁹) ou mesmo a partir de qualquer outro arranjo imaginável pelo sujeito; selecionar, como se vê nos botões superiores, quem será o capitão da equipe ou quem cobrará os pênaltis, por exemplo; estimular uma estratégia de jogo mais ofensiva (procurando o gol) ou defensiva (evitando o gol adversário); propor uma filosofia de jogo mais fluida (pouco preocupada, assim, em cumprir rigidamente as opções táticas tomadas pelo treinador) ou menos; escolher os atletas que irão a campo.

Outra característica dessa página, que costuma se repetir no decorrer do jogo é a tendência à redundância de caminhos e informações. Na imagem acima, isso pode ser exemplificado, por exemplo, com a possibilidade de escalar das mais variadas maneiras. Ao lado esquerdo da lista de nomes de atletas, por exemplo, pode-se pressionar um botão que simboliza uma seta para baixo e, a partir de uma janela que abre, selecionar a posição do jogador (se titular) ou um lugar no banco de reservas. Pode-se, também, clicar com o botão esquerdo no nome do jogador e, em se abrindo outra janela, selecionar a posição desejada. Também é possível arrastar o nome do jogador para a posição correspondente na imagem que representa um campo de futebol, ao lado esquerdo. Isso, sem contar

⁹⁹ Na linguagem do futebol, essa estrutura deve ser lida como uma disposição dos jogadores, cujos números representam, via de regra, a quantidade 'Z' de jogadores de zaga, 'M' de jogadores de meio-de-campo e 'A' de atacantes, respectivamente (Z-M-A). Exclui-se, nessa contagem, o goleiro, que é invariavelmente um e apenas um em toda partida. Assim, dizer que a tática de um time é a 3-5-2 significa que é uma tática, por padrão, que conta com três jogadores defensivos, cinco centrados no meio do campo e dois responsáveis pelo ataque.

com a alternativa de se utilizar um artifício localizado no canto esquerdo superior: o botão 'Seleção', com o qual o treinador pode optar por delegar a escolha do time de futebol a algum de seus subalternos da comissão técnica (todos, personagens não jogáveis tanto quanto os atletas).

Essa última escolha, aliás, chama a atenção para outro ponto dos caminhos que o software oferece ao sujeito. Também é curioso notar que esse conjunto de decisões, como quase qualquer outro dentro das versões mais atuais do FM, pode ser relegado ao 'auxiliar' do jogador. Desse modo, o próprio controle da experiência – em termos da quantidade das variáveis nas quais o sujeito se propõe a interferir – pode ser regulado dentro da simulação.

Além de todo esse percurso extracampo, pensado turno a turno, há – como parte importante ou até mesmo central do software - a simulação sincrônica das partidas. É interessante notar que essas duas atividades, ambas centrais na proposta do videogame, estão intimamente interligadas. A realização das partidas pede um conjunto de dados, escolhas e contingências que se realizam, via de regra, no decorrer desse cotidiano extracampo. Assim, um conjunto de variáveis – como compra e venda de jogadores, demissões, lesões, brigas no elenco, arranjos táticos, efeitos dos treinos nos atletas – opera como parâmetros e pré-determinações para as possibilidades de ação da partida.

Nessa tela de execução do futebol enquanto esporte – dedicado a simular e apresentar ao sujeito, na interface – a representação de uma partida completa, interação ocorre com atualizações e movimentos 'em tempo real'. Em paralelo à disposição imagética em campo, há uma 'narração' simultânea dos acontecimentos, conforme se vê na figura abaixo::

FIG 10: Partida de futebol em curso no *Football Manager*. Fonte: *Football Manager 2012*

Apresenta-se, assim, ao sujeito, a representação de vinte e dois jogadores em campo simulando – enquanto conjunto de variáveis, de um lado e enquanto 'ídolos', ou 'jogadores desprezados' de outro – a prática oficial do esporte. Dentro desse espaço particular, os acontecimentos são frutos de um sistema de cálculo que leva em conta as instruções dadas pelo usuário. Vale ressaltar que, a exemplo das outras telas descritas e comentadas, aqui o sujeito também pode configurar a apresentação do jogo dos mais variados modos que lhe aprouver: mudando a câmera com que assiste à partida, a velocidade das ações, selecionando que tipo de lances de jogo ele vai acompanhar (somente os gols? a partida completa?) ou, até mesmo, acompanhando a partida apenas pela sua representação verbal, abrindo mão das imagens.

Esse ajuste entre a particularidade de cada ação tomada – conforme visto na gama de opções disponíveis ao jogador nas duas últimas telas analisadas – e a ordem temporal do calendário a ser quase que inevitavelmente seguida: caso se deseje prosseguir na interação é, em grande parte, a própria atividade ofertada ao jogador. Esses espaços em aberto em um universo criado pelo videogame oferecem ao sujeito uma margem inimaginável de possibilidades de interação,

experiência e percursos (ou sessões, para usar o termo de Frasca) gerados na vivência com o software. Nesse sentido, o exemplo parece convergir com uma característica bastante percebida das mídias em contexto digital: além da subjetividade – como abertura ou índice de indeterminação de sentidos presente em todos os atos de interpretação – objetos como *videogames* exigem o agir do outro, apresentam-se como uma potência a se desdobrar conforme ações que não podem ser senão contingentes.

Nesse ponto, não apenas recorro a ideia insistentemente reiterada de que a “abertura” presente em todo texto¹⁰⁰, do ponto de vista da construção de sentidos, também está presente nesses artefatos: o sentido depende da presença e do trabalho do jogador, o qual não se dissocia de sua trajetória. Junto a isso, deve-se compreender que há uma espécie de sobreposição de outro modo de interagir com a mídia em questão. Essa abertura inevitável do interpretar se somaria, aqui, com formas de interagir que até então, em um contexto de predominância do impresso eram bastante difíceis de efetivar (MANOVICH 2003). Assim, a essa leitura se oferece e se exige a capacidade e o ato de manipular as ligações estruturais que compõem o texto em si (a ordem dos elementos, as sequências, as escolhas realizadas e/ou abandonadas).

Em outras palavras, o meio digital facilita algumas maneiras – aparentemente mais exploratórias que rigidamente prescritivas – de o intérprete lidar com artefatos e mídias de sua cultura. Nesses percursos de leitura não há uma linha, na tela, a ser acompanhada e seguida de modo praticamente ininterrupto (como há, em contraponto, no texto da presente tese) e da qual costuma depender o sentido público esperado por um autor ou por um senso comum. O que parece haver é mais próximo de um emaranhado de possibilidades, no qual é possível de se mover com mais flexibilidade, mas que, ainda assim, organiza e favorece certos caminhos de leitura.

No *Football Manager*, por exemplo, aceitar e seguir a progressão temporal é um percurso praticamente inevitável. Independente do desejo exploratório do jogador – e do tamanho quase

¹⁰⁰ Assume-se, neste trabalho, que “texto” deve ser concebido como qualquer forma de construção de sentido, tal como Derrida (1973) assume em “Gramatologia” quando considera não existir “nada fora do texto”. Assim, foge-se da noção mais comum e cotidiana de “texto” como um produto material verbal impresso.

infindável da rede que o software cria para se aventurar por entre as páginas – o funcionamento da simulação e a proposta lúdica dependem do retorno ao eixo central do calendário de partidas a disputar e eventos extracampo exigindo alguma atitude responsiva.

Essas são apenas algumas particularidades destacadas do videogame, a fim de privilegiar, no geral, aspectos comuns ou marcantes na própria experiência dos forunistas/jogadores cujos saberes estão em foco neste trabalho.

Registros observados no Fórum Furacao.com

Dentro de todas as mensagens que são cotidianamente escritas e enviadas ao fórum, foram selecionadas 448 para essa parte da pesquisa. As mensagens coletadas foram enviadas no período compreendido entre janeiro de 2005 e setembro de 2011. A obtenção desses registros foi resultado de dois procedimentos que se complementaram nessa etapa da pesquisa: em primeiro lugar, o acompanhamento frequente das interações no fórum. Esse procedimento se deu considerando que o local particular em que o investigador se posiciona favorece essa busca com caráter mais exploratório. Desse modo, esse acesso cotidiano ao fórum levou a notar que a série Football Manager era mencionada com regularidade nos mais diversos tópicos. Notou-se, no caso, que essa menção normalmente era realizada com o intuito de fazer uma comparação com o Atlético ou com algum outro tema do futebol contemporâneo – jogadores famosos, partidas realizadas, campeonatos.

Dentro dessa primeira etapa, foram arquivadas diversas mensagens em que fossem percebidas menções a videogames em discussões sobre futebol. Também se percebeu a existência de tópicos exclusivos para falar sobre esses videogames de *manager*. Em geral, desde 2005 um tópico por ano acabava sendo aberto para discutir a versão anual do jogo. Nesses casos, uma tendência chamou a atenção: enquanto as mensagens espalhadas pelo fórum costumavam estabelecer as relações acima mencionadas e ter toda a comunidade como público possível, as mensagens enviadas em tópicos específicos tendiam a conter mais relatos das narrativas dos forunistas/jogadores bem como trocas de informações sobre o universo do videogame. As relações

estabelecidas, no geral, eram de contraste de narrativas: forunistas faziam paralelos entre as narrativas vividas no videogame e os conhecimentos mais públicos e partilhados sobre as atualidades do futebol.

Essa preferência percebida pelo Football Manager e a conclusão de que as mensagens sobre o assunto espalhadas pelo fórum tendiam a ser qualitativamente diferentes daquelas concentradas nos tópicos exclusivos motivaram o segundo procedimento de investigação dentro do fórum: uma pesquisa digital no banco de dados do Fórum. Nesse segundo caso, usou-se, com auxílio de um administrador do FF, uma ferramenta de busca para recuperar os termos FM e Football Manager. Foram analisados, assim, os diversos comentários que puderam ser encontrados fazendo referência explícita ao FM até outubro de 2011. Descartaram-se, em seguida, mensagens em que a sigla FM tinha outros referentes (por exemplo, a frequência de rádio ou a abreviação de Fernando Mineiro, um ex-jogador do CAP), apuraram-se mais de 400 mensagens sobre o assunto.

Em uma análise preliminar, notou-se que o teor dos registros tende a se convergir com ao menos um entre três caminhos¹⁰¹. Quase um terço dos registros está focado nos videogames em si, ou seja, em usar o espaço do FF para compartilhar informações ou relatos sobre o jogo de 'manager' em evidência no momento (o que geralmente ocorre em tópicos previamente destinados a isso). Em tais registros, não se percebe preocupação em ir além do universo e das lógicas do videogame. Em geral, são relatos de feitos do sujeito em sua interação com o jogo ou busca e troca de informações que possam ser úteis para a prática do jogador, como mostram os dois exemplos abaixo:

i) pra quem tá precisando de um jogadores, e não tem grana pra pagar e tá usando aquele pathc ['patch']¹⁰² que passaram como sendo o mais atual vai aqui alguns nomes! ataque Waldir - livre Cesar Ramiez - flamengo - 900 mil Emerson - Livre Meio Edson Araujo - Livre Flavio - livre Marcio Richards - São caetano - 200 mil Adil - Malutron - 90 mil Rodrigo Fabri - Bambis - 250mil Defesa Galeano - acho que paysandu ou times do nordeste - 250mil Carlos alberto - livre Gaucho - Livre Ávine - bahia - 190mil João Carlos - livre Jorginho Paulista - livre Goleiro Junior - Livre Douglas - livre 8) (HA)

¹⁰¹ Alguns poucos casos – cerca de 7% do total – foram avaliados como não tendo vínculo suficiente com nenhum desses três caminhos para justificar um encaixe.

¹⁰² No jargão computacional, refere-se a um programa de atualização ou de correção de algum *software*.

ii) Fui campeão brasileiro com o América-MG no FM, daí fui eliminado nas oitavas da Libertadores e os caras me demitiram, fui chamado pra Seleção Brasileira e pro Cruzeiro..... (NH)

Há um segundo grupo de mensagens que tem em comum o fato de, em algum nível, falarem sobre o FM enquanto videogame e efeitos e identidades vinculados ao jogador, bem como sobre relações que forunistas estabelecem entre o jogo e o universo externo a ele. Ou seja, mensagens que trazem alguma espécie de análise ou reconhecimento da prática de jogar e discutem suas implicações. Os trechos abaixo são exemplos interessantes disso. No primeiro caso, a discussão é sobre a contratação de um técnico mais gabaritado para ocupar o lugar do comandante do momento (Eutrópio), antigo assistente que tinha sido recém-efetivado com a demissão do treinador anterior. LO, ao descartar a possibilidade do técnico cogitado na discussão, brinca com a ideia de pedir para Eutrópio jogar FM para melhorar na função. No segundo caso, BA desprestigia o interlocutor a partir de uma identidade pejorativa: a de um sujeito que “acha que o mundo inteiro” o futebol funciona do mesmo jeito em que é apresentado no canal ESPN e/ou é simulado no jogo FM:

*iii) Ele falou que não curte mais ser técnico, nem interino, só no caso de uma ultra-emergencia, como foi ano passado. **Acho que o Eutropio podia jogar um FM 2006 pra pegar as manhas e parar de inventar (LB).***

*iv) No Brasil três caras tops as vezes garantem título sim. O Santos é um exemplo, o time é cheio de naba, cheio de cara que já jogou aqui pelo Paraná e não deixou saudades e daí tem Neymar, Ganso e Elano que resolvem! Você tá comparando com time europeu, num dos campeonatos mais ricos do mundo e com os times mais fortes. **Essa velha mania de quem joga FM e assiste ESPN e acha que o mundo inteiro é daquele jeito. (BA)***

O maior grupo é composto de registros que, de alguma forma, relacionam experiências e dados vinculados à prática de jogar FM com atualidades e debates sobre futebol (principalmente sobre o Atlético) no universo fora do jogo. Nesses casos, que chegam a 40% do total coletado, as mensagens já não se restringem necessariamente a outros jogadores, podendo se destinar a toda a comunidade. Abordam desde sugestões (sérias ou jocosas) de contratações para o Atlético baseadas

em vivências e informações do videogame até o uso de narrativas, categorias e mecanismos do FM como exemplo ou ferramenta de argumentação em algum dos constantes debates sobre futebol do fórum. As mensagens abaixo são ilustrações de tipos de relações estabelecidas:

v) *Verdade que tem um tal de Harisson na base que joga muita bola ? No FM o cara é tido como uma futura grande aposta.* (PEDRO¹⁰³)

vi) *No FM [a tática '4-4-2 diamond'] é muito boa, na vida real também, mais realmente acho que para o momento não serve, continuo dizendo ou 3-5-2 ou 3-6-1, mais segurança e dar velocidade para o contra-ataque que fica tudo certo.* (FU)

Dentro das mais diferentes relações estabelecidas dentro desse terceiro grande bloco, a tendência de um pequeno grupo de registros chamou particularmente a atenção. Trata-se de textos que usam da vivência com o FM, de sua lógica, seus discursos ou mecanismos como base para discutir o universo do futebol em geral. Nesse caso, parece ocorrer algo similar a que Bruner (2002) aponta em relação a narrativas de modo mais geral: as interações com o jogo geram narrativas que ajudam a moldar a realidade dos jogadores.

vii) *Muita burrice esse aumento [do preço do ingresso].... a curto prazo parece bom para o clube....mas a médio prazo vai dar prejuízo (...) Qualeur [qualquer] jogo de esporte de videogame, você pode aumentar o preço de tudo, se o time esta indo SUUUPer bem, e mesmo assim cai o numero de vendas, torcedores, porém com o aumento acaba valendo a pena. O Atlético é o único clube que vem despencando cada ano mais e que quer perder os torcedores que apioam [apoiam] o clube sendo sócio.* (DH)

viii) *"Sem exageros também. O cara [Maikon Leite] ta indo bem, mas tem um histórico de duas lesões gravíssimas e nunca conseguiu [conseguiu] deslanchar por causa disso. Tem talento, é claro, mas é um investimento de risco. O preço de venda tem que levar isso em consideração."* (MA)

ix) *Depois de feita a cirurgia (e recuperado, logicamente), a chance dele se contundir novamente (no mesmo joelho) é a mesma que de alguém que nunca teve uma lesão. Agora, 70% das pessoas que opera um dos joelhos, opera o outro depois de um tempo. Como o Maikon já operou os dois, a chance dele vir a se machucar novamente é a mesma que de qualquer outro jogador.* (SU)

x) *No FM esse cara teria um alto índice de "tendência de se contundir". Pode até ser só uma impressão, mas é fato que o cara já chegou aqui com a*

¹⁰³ Optei por marcar expressamente quando as mensagens utilizadas forem dos quatro forumistas entrevistados – Pedro, Mauro, Rodrigo e Jorge, todos nomes fictícios – e cuja análise dos registros consta no Capítulo VII

fama de ser feito de vidro. Pode provar o contrário, é claro, mas que isso diminui [diminui] o preço de venda não há dúvidas."(MA)

No primeiro caso, relacionado à mensagem vii, o forunista argumenta que o aumento do preço do ingresso realizado seria prejudicial ao clube a longo prazo. Para tanto, ilustra com narrativas relacionadas à mudança do valor de ingressos em videogames. No segundo caso, o qual envolve as mensagens viii, ix e x, SU e MA discutem sobre a relação custo-benefício de uma hipotética contratação em definitivo de um jogador emprestado ao clube: Maikon Leite. Nesse caso, o que está no centro do problema é o histórico de lesão do atleta. Para validar e reforçar seu ponto de vista, MA inclui um modo de categorizar jogadores no FM para estabelecer o perfil de Maikon e, com isso, sustentar a ideia de que ele seria um “investimento de risco”.

Entende-se que análises mais detalhadas desse tipo de mensagens podem auxiliar bastante na investigação mais geral sobre práticas com videogames e construção de sentido em comunidades específicas. Em um âmbito mais amplo, espera-se que as análises posteriores e mais aprofundadas dos registros do FF contribuam com a reflexão sobre como e quando sentidos construídos em uma interação com videogames podem ou não operar em outros contextos.

CAPÍTULO V - CONSTRUINDO SENTIDOS COM VIDEOGAMES

O desfecho do capítulo anterior esteve centrado na identificação e explicitação de três formas de inserção da série Football Manager em particular – ou de videogames de simulação do esporte em geral – nos espaços públicos do fórum da Furacao.com:

- a) registros centrados em compartilhar informações ou relatos sobre o videogame em tópicos do fórum destinado a isso e frequentados basicamente por forunistas/jogadores;
- b) debates sobre o próprio videogame, abordando desde o ethos do jogador até as relações pensadas entre sua prática com o simulador e o universo cotidiano relacionado a ela;
- c) mensagens que usam de experiências e dados vinculados à prática de jogar FM como recurso, lembrança, ou parte de um argumento nas discussões em curso sobre o contexto do futebol profissional

O presente capítulo se relaciona mais estritamente com o primeiro e o terceiro grupo de mensagens. Importa, em específico, pensar em quais marcas o uso do videogame pode deixar no espaço de discussão do fórum. Em que medida esse hibridismo em particular - materializado na presença de forunistas que, ao mesmo tempo em que torcem por um clube de futebol profissional, possuem uma vivência com um videogame que é vendido e aceito como uma simulação lúdica desse universo – constrói sentidos particulares?

Mais que isso, como pensar a posição na qual essa identidade e essa prática colocam seu público-alvo em relação aos demais membros da comunidade? Afinal, dentro do universo do videogame de simulação, eles propõem entrar em contato com o futebol a partir da perspectiva do 'manager', cargo ao qual é atribuído um conjunto de decisões estratégicas, que pode ir desde a observação de jogadores até a criação de táticas inovadoras para o esporte. Local, curiosamente, cujo acesso em situações tidas por reais ou empíricas é proibitivo, para não dizer irreal, para quase a totalidade dos sujeitos inseridos nos limites de um mero amador – de um torcedor apaixonado,

ainda que possa ser um 'entendido' do assunto.

Aqui, portanto, o foco de investigação está concentrado nesse terceiro espaço criado; nas manifestações - no interior da comunidade do FF - públicas e partilhadas desse hibridismo e de como elas são recebidas e respondidas dentro da malha discursiva mais ampla do fórum. Isso, em consonância com a proposta já esboçada no capítulo anterior – da qual também é parte – de localizar a relação entre o sujeito/jogador e a comunidade como local de conservação e disputa de perspectivas canônicas a respeito do que é e como se entende principalmente futebol, mas também videogame, linguagem, realidade, simulação, ficção, entre outros. Ou, apropriando-se dos termos de Rancière (2005)¹⁰⁴, como, nesse caso, o sensível é partilhado ou colocado em disputa: quem, no fórum, pode definir o que é jogo, entretenimento ou realidade? Quais os limites em que a costura entre lógicas, narrativas ou sentidos de um espaço é válida, contestável ou, ainda, majoritariamente desprestigiada?

Esse tipo de perspectiva abre margem, também, para questões como: com quais outros sentidos já existentes a vivência com o videogame se articula e como? Ou, ainda: como (ou se) eles trazem um "novo", uma força "centrífuga" (BAKHTIN 1988), um deslocamento no jeito de pensar a realidade dentro daquele espaço? Também pode ser um ponto de partida para se refletir a construção de conhecimentos em um contexto específico de 'objetualização' das relações sociais (KNOR CETINA 1997): o espaço desse grupo de torcedores do Atlético Paranaense que se organiza como comunidade em um fórum on-line. Espaço no qual, torcedores/jogadores de videogame inserem das mais variadas formas as vivências com o Football Manager e similares como saber disponível ou em pauta.

Essa proposta de leitura, dentro da estruturação interna desse capítulo, pode ser vista a partir

104

"Denomino partilha do sensível o sistema de evidências sensíveis que revela, ao mesmo tempo, a existência de um 'comum' e dos recortes que nele definem lugares e partes respectivas. Uma partilha do sensível fixa portanto, ao mesmo tempo, um comum partilhado e partes exclusivas." Nesse sentido, haveria uma partilha anterior à essa de tomar parte em uma comunidade ou sociedade: "aquela que determina os que tomam parte" e quem tem o poder para decidir isso. [...] "A partilha do sensível faz ver quem pode tomar parte no comum em função daquilo que faz, do tempo e do espaço em que essa atividade se exerce. Assim, ter esta ou aquela 'ocupação' define competências ou incompetências para o comum. Define o fato de ser ou não visível num espaço comum, dotado de uma palavra comum etc." (RANCIÈRE, 2005, 15-16)

de uma divisão mais ampla. Na primeira seção - *Protagonizando vitórias no futebol* – o foco recai sobre narrativas elaboradas por forunistas que são, ao mesmo tempo, jogadores de Football Manager. Enquanto membros de uma comunidade mais ampla - o fórum Furacao.com – esses jogadores estabelecem, a partir dessa afinidade, uma espécie de subgrupo em que relatos e trocas de experiências a respeito da prática com o videogame se configuram como um assunto pertinente.

Esse outro espaço dentro da comunidade se vale, inclusive, de tópicos próprios para discussões em torno do videogame; tópicos esses que não precisam tomar como centro, necessariamente, informações e comentários a respeito do Clube Atlético Paranaense. Interessou-me, em particular, um lugar-comum narrativo que se estabelece nas publicações dos forunistas a respeito de suas próprias experiências com o videogame: o percurso do treinador nos campeonatos que disputa e o sucesso conquistado no decorrer desse caminho.

Na segunda e maior parte do capítulo, que engloba as seções – *Narrativas com FM organizando experiências, Parâmetros e algoritmos direcionando debates, Linguagem do FM hibridizando dizeres* – a ênfase é menos na relação que os forunistas/jogadores estabelecem entre si de um modo mais fechado e mais nas marcas textuais de um hibridismo estabelecido, nas mensagens do fórum, entre dois universos (percebidos, de um modo geral, de maneira discriminada pelos participantes do grupo): a prática com o videogame e a vivência do futebol profissional enquanto torcedor de um clube em particular e interessado no esporte em geral.

Protagonizando vitórias no futebol

Conforme já apresentado, o fórum Furacao.com tem como uma de suas especificidades o estabelecimento de um espaço no qual outras afinidades e interesses podem emergir e unir certos participantes em torno de uma identidade em comum. Dentro disso, o fórum já serviu de local para se organizar e manter um campeonato de futebol de salão entre atleticanos; organizar churrascos ou encontros diversos entre os membros interessados; também gerou um grupo que se encontrava aos fins de semana para jogar RPG presencialmente, ao mesmo tempo em que comentavam sobre as

partidas e os encontros on-line e publicamente; para organizar apostas e comentários a respeito dos campeonatos de Fórmula 1; ou para partilhar e comentar fotos, *memes*, piadas ou vídeos da internet, para se ficar em poucos exemplos.

Dentre essas atividades possíveis e naturalizadas no ambiente do fórum, destaco a de trocar experiências e conhecimentos sobre séries de videogames de futebol que simulam a função de 'manager'. Nesse contexto, chama a atenção a frequência de publicações de narrativas próprias, relatos derivados da interação com o videogame. Nesses casos, a tendência encontrada foi a de o forunista transformar sua própria experiência com o software em uma sequência de atos, feitos ou acontecimentos nos quais figura como protagonista. Tais relatos, ainda, recorrentemente partilham de certas narrativas de sucesso (ou, mais raramente, de fracasso) frente a um objetivo razoavelmente canônico - levar seu time a vencer partidas, a curto prazo, campeonatos, a médio e longo prazo e torná-lo (ou mantê-lo) constantemente superior aos demais competidores:

*i) Estou em Julho de 2007 no FM e acabei **de conquistar o bicampeonato da libertadores com o Furacão**, perdi a primeira partida na Arena para o Boca por 1 a 0 e depois **meti 6 a 1 em plena bombonera** [estádio conhecido por intimidar os adversários, onde joga o Boca Juniors, time argentino]. Depois disso o Parreira foi demitido e a CBF [Confederação Brasileira de Futebol] **me chamou para comandar a seleção brasileira**. Agora comando a seleção e o Atlético (DS)*

*ii) Eu to com o volta redonda, **subimos agora pra 1.a divisão**, mas como mantivemos uma base boa **estamos com grandes chances de título**. (KA)*

*iii) Atualizando aqui eu com o meu Avaí estou em 19º no Brasileirão Série B, bom meu **time está bem regular mas todo jogo tenho suspensão e lesões, por isso está difícil conseguir resultados positivos**, derrotas por 1x0, 2x1 está sendo muito frequente, **se eu conseguir me manter na série B vou montar um time mais competitivo ano que vem!!!** (KL)*

Nota-se que os dois primeiros casos tendem a ressaltar os feitos do treinador em termos de vitórias, prêmios e conquistas. No terceiro caso, KL não só relata os acontecimentos como busca uma justificativa para o que, nos termos do Bruner (1990), seria o 'excepcional' - o time não ir bem. Nessa citação em particular, o motivo alegado se relaciona com os constantes desfalques no elenco, por conta de frequentes lesões e suspensões.

Aliás, é curioso que o próprio modo de jogar o FM, no conjunto de registros coletados do fórum, tende a moldar escolhas e motivações iniciais e básicas da hora de jogar. Particularmente, a simulação, nesses exemplos, parecem ocorrer em paralelo com, basicamente, uma de duas narrativas: uma se trata do treinador que subiu na carreira, começando ou desempregado, ou dentro de times de pouco recurso e expressão, quase sempre vindos de divisões inferiores. Os exemplos II e III parecem convergir com esse caminho. A outra, que provavelmente se relaciona com o exemplo I, se refere ao treinador do Atlético que vai levar o clube que ama ao seu melhor, treinando jogadores existentes e geralmente parelhos (em termos de qualidades, dados, características, biografia e informações factuais) aos que compõem os elencos dos clubes profissionais. Essa mensagem sobre o antecessor do FM, o Championship Manager, ilustra bem o primeiro caso:

iv) o canal de jogar CM é pegar um time pequeno, cheio de dívidas e transformar num mega time super poderoso no mundo... Jogar com Real Madrid vc só tá tendo o trabalho de clicar Ok... heauheauheau (KA)

Ademais, sendo o fórum de torcedores de um time em especial, particulariza-se esse cânone a partir de informações ou consensos locais, como se observa no exemplo I. Dentro disso, tende a ocorrer um movimento de projeção interessante, em que a ação do jogador não é só pautada pelo desafio interno do jogo e da vontade de vencer, mesclando também informações e vínculos afetivos ou discursos com o que é observado no futebol empírico.

Torna-se mais comum essa narrativa trazer, por exemplo, a figura do rival Coritiba (também apelidado de Coxa) como time a ser especialmente batido. Em um caso, por exemplo, em que um forunista cita a informação de que quase rebaixou o Coritiba, outro responde:

v) Ahhh que pena, por que não rebaixou, leva eles ate a Serie C !!!! (AD)

Em outro caso, a informação sobre a vitória no campeonato paranaense inclui a explicitação de que o derrotado foi o rival, descrito, vale observar, com um trocadilho

explicitamente pejorativo entre ‘cocô’ e ‘coxa’ (esse último, apelido já consolidado do rival):

*vi) comecei um novo com o CAP... **Fui campeão paranaense em cima do cocoxa...** campeão da copa do brasil contra o São Caetano e agora to em 4º no campeonato brasileiro... vo começa a sul-americana agora... (TC)*

Outra forma de sobreposição dessa carga afetiva própria do torcedor é percebida em narrativas que expressam ou uma ação no videogame próxima a um movimento de catarse ou, ainda, na indiferença à distância entre as duas esferas em certas decisões.

*vii) nunca mais joguei.eu **entro no Atlético e já saio multando meia dúzia de jogadores só pra descontar minha raiva.** (LL)*

Nota-se, no exemplo acima, essa associação catártica entre jogar FM e descontar a raiva em relação aos incômodos próprios de ser torcedor. Algumas narrativas, ainda, se mostram sensíveis à temporalidade cotidiana do futebol profissional. Essas, além de levar em conta rivalidades e narrativas mais tradicionais e estabilizadas do futebol (como, por exemplo, as rivalidades locais, o ‘tamanho’ de cada clube brasileiro, o valor de cada campeonato - Copa do Brasil, Brasileiro, Paranaense - disputado, mostram-se suscetíveis a acontecimentos momentâneos e pontuais:

*viii) Sério.Eu não jogava Fm há décadas.**Baixei só pra pegar o CAP e mandar o Alan Bahia embora...** (TH)*

*ix) É massa.**O melhor é mandar o alan Bahia embora...**heheehhehe (TH)*

Nessas duas citações, TH expressa que mandar o jogador Alan Bahia embora do time do Atlético é um dos motivos para ele voltar a jogar FM. Independente de ser uma hipérbole ou de sua ação enquanto jogador condizer com o que é expresso no fórum, esse é um tipo de narrativa que costuma ser reiterada recorrentemente dentre os relatos observados: a de que, ao entrar no jogo, o forunista toma certas decisões, enquanto treinador no videogame, baseado mais em observações empíricas do futebol profissional e/ou opiniões coletivas ou partilhadas dentro da comunidade do

que na observação estrita do algoritmo proposto pelo software.

Curioso, principalmente, que essas mensagens não estão no tópico destinado a discutir FM, mas sim naquele centrado no volante Alan Bahia¹⁰⁵. Assim, seu destino não são apenas jogadores de videogame, mas, de modo mais amplo, torcedores do Atlético com interesse no debate sobre o atleta em questão. Essa voz de quem "entra no videogame só para demitir o jogador", no conjunto de opiniões e mensagens, acaba operando argumentativamente como parte de um modo coletivo a partir do qual o jogador é construído - comentário a comentário - na comunidade.

Essa sobreposição de identidades (forunista / jogador de videogame) também se apresenta em um diferente contexto: em relação à qualidade de um outro ex-jogador do Atlético, o zagueiro Igor. Em um momento coletivo de análise sobre um recém-contratado - Tavares¹⁰⁶, LZ traz como fonte de informação uma referência gerada em sua vivência com o videogame:

*x) Se é o Tavares do Grêmio **no CM ele era promessa de craque** (lol!)
Perna esquerda 20 em drible, mais [mas] **no CM [championship manager, antecessor do FM] Igor era zagueirão tb**, mesmo assim não o escalava
hauauhauh(LZ)*

Antes de tudo, vale destacar, nessa citação, que o videogame como fonte de informação é duplamente modalizado: primeiro por 'gif animado' em que há um emoticon gargalhando, relativizando, com isso, a seriedade de seu próprio comentário. Em segundo lugar, traz-se uma informação de contrariedade: o exemplo que o autor dá é quanto a Igor, um zagueiro bastante contestado na comunidade enquanto jogou no Atlético, que teria grande qualidade ('era zagueirão') dentro do videogame de simulação Championship Manager, contrastando assim com a visão mais canônica - e bastante negativa - que a torcida tinha dele. A sobreposição que propus como foco estaria na informação adicional ao argumento: LZ pontua, pois, que apesar de Igor ser um bom jogador no CM, ele, ainda assim, não o escalava.

Pode interessar, também, nessa mensagem, um aspecto que não é raro encontrar nos relatos:

¹⁰⁵ Tópico, aliás, cujo título é 'Alan Bahia'

¹⁰⁶ Em um tópico destinado especialmente a falar sobre esse novo atleta e cujo título é "Tavares".

o modo como a produção escrita se apresenta de forma híbrida, ou seja, como um novo espaço entre o narrar e a prática interativa do videogame de simulação. A citação acima, em específico, pode servir de exemplo para pensar nesse hibridismo de termos, critérios e pressupostos para avaliar o futebol.

Fig 11: Distribuição dos atributos de um atleta no *Football Manager*. Fonte: *Football Manager 2012*

Ao descrever o jogador Tavares, LZ toma como pressuposto que seria compreensível explicar sua qualidade particularizando-o como tendo 'perna esquerda 20 em drible'. Há pressupostos, no entanto, que se constroem em relação à prática com esse simulador de técnico de futebol: o fato de os jogadores serem classificados em termos de critérios técnicos, físicos e psicológicos; o fato de essa classificação ser numeral e gradual, variando entre um (pior desempenho) e vinte (melhor desempenho); o fato de esses jogadores do elenco atuarem de acordo

com esses números¹⁰⁷; de que 'drible' é uma dessas categorias; de que dificilmente um jogador que tem pontuação 20 em algum critério costuma ser abaixo da média, em vez disso, o mais provável é que ele tenha, no geral, pontuação mais elevada nos demais critérios. E esses exemplos não se propõem a esgotar os desdobramentos possíveis.

Desse modo, a informação que LZ traz ao fórum condensa todo um conjunto de informações implícitas e contextuais cujo sentido, por consequência, varia de acordo com o local de cada forunista - não só em relação à prática com videogames - ou sua ausência - como em relação ao interesse e a visão de cada um sobre esse mesmo objeto: ele pode servir de exemplo no fórum? Ele deve ser colocado em pauta? Ele serve para alguma coisa? Ele é coisa de quem entende de futebol? É coisa de quem não entende de futebol de verdade? Embora não seja possível trazer conclusões a respeito de cada uma dessas perguntas, pretendo, ao menos, tratá-las, em grande parte, de modo um pouco mais aprofundado do decorrer das análises.

Em alguns outros exemplos, há informações que, além de implícitas para quem não interage com os videogames de simulação relacionados - FM, CM - também não são necessariamente óbvias para seus praticantes. Dependem, assim, mais da contingência do ato de jogar, das escolhas e preferências do jogador ou de outras condições excepcionais. Assim, alguns detalhes podem ter de ser explicados ou descritos, localizando particularidades que não necessariamente seriam óbvias aos leitores, como em:

*xi) To em 2012 com o furacão, quase imbatível. Perdi apenas uma sulamericana, de resto venci tudo. E além disso fui treinador do Brasil já no final de 2006 (após Copa do Mundo) e agora em 2012 assinei com a Holanda... Novas perspectivas... Detalhe, **no jogo eu sou de nacionalidade portuguesa (isso é bom que abre o mercado europeu para ser treinador de seleções)** (HN)*

Optar por uma nacionalidade portuguesa não é uma prática comum no contexto em que ele partilha a informação - um fórum brasileiro de torcedores do Atlético Paranaense - portanto,

¹⁰⁷ São dados que geram o comportamento de cada jogador em campo, o que, por sua vez, gera a própria partida de futebol simulada e seu resultado

difícilmente seria tomada como evidente pelos demais leitores. Contudo, a narrativa do autor também não reitera o percurso mais canônico partilhado - o treinador brasileiro que assume o Atlético Paranaense para fazê-lo ganhar o maior número de títulos possíveis e que, por vezes, assume também a seleção brasileira de futebol. Diferentemente, o percurso de HN envolve a seleção holandesa - o que provavelmente tenha estimulado o forunista a explicar sua escolha não padrão de nacionalidade.

Outro exemplo, vindo do mesmo forunista, mostra esse hibridismo entre o relato narrativo do percurso do jogador-treinador apresentado de modo interligado a conceitos, avaliações, traduções e relações de causa e consequências próprias do videogame:.

*xii) Dagoberto no meu time teve câncer, foda mesmo... Real! Perdeu uns 4 pontos nos seus atributos e está recuperando, mas a transição é lenta. Comecei um jogo novo com o CAP, aquele [jogo anterior sobre o qual o forunista já havia feito relatos para os demais] tinha me enjoado e **fiz a besteira de colocar a base de dados de mais 3 campeonatos** (com 3 divisões) cada. Agora em 2012 tava lento demais [o processamento do software]. Criei o novo jogo apenas com o brasileiro. Nesse novo jogo comprei **O Kerlon do Cruzeiro, Fredy Guarin (do Evingado da Colombia, emprestado ao Boca), Matias Fernandez do Colo-Colo, Roger do Corinthians, Otacílio do Santa Cruz e Keirrison dos pigs** [modo depreciativo de chamar o rival do Atlético, o Coritiba]. **O Kerlon, Dagoberto e o Diego foram convocados e jogaram a Copa no hexa do Brasil.** Após a copa vendi o Dagoberto por 29.000.000,00 de Euros e estou atrás de um novo atacante. O Cléo joga bem e faz muitos gols e promovi o excelente [jogador do] sub-20 [chamado] Bolívia. A Libertadores já venci e o brasileiro to na ponta. Ah, já vendi as nabas Jorge Henrique, Igor, ... (HN)*

Em primeiro lugar, pode-se dividir a mensagem acima em duas partes. A primeira se refere a um 'jogo' (ou um 'save', ou uma 'partida') que foi abandonado pelo forunista. As explicações referentes ao motivo do recomeço de HN envolvem a lentidão de processamento dos dados - cuja razão se relaciona com a quantidade de campeonatos escolhida (três)¹⁰⁸. Sobre esse jogo

¹⁰⁸ A relação estabelecida é subentendida no contexto: no início do Football Manager, o jogador pode selecionar mais de um campeonato "jogável" - leia-se, campeonatos em que o sujeito pode participar assumindo, no papel do técnico, algum dos times participantes. Assim, em partes, pode se referir ao fato de que três campeonatos simultâneos geram um número maior de etapas periféricas (partidas de outros times, informações sobre transferências de outros campeonatos, por exemplo) e que as partidas de futebol em si demorem mais. É mais provável, no entanto, que a relação se estabeleça em relação à própria capacidade de processar informações do computador utilizado. Quando mais campeonatos selecionados, mais difícil é o processamento e maior a chance de o videogame perder a fluência, demorando muito para processar as informações.

abandonado, o autor enfatiza um problema ocorrido nessa partida anterior, que já tinha sido comentada com outros forunistas e que, por isso, está sendo retomada: um câncer de ossos que acometeu Dagoberto, um jogador de seu elenco. Também vale ressaltar que, nesse período, o atacante em questão era, no futebol profissional, visto como uma das promessas - oriunda das categorias de base - do Clube Atlético Paranaense. A perda do Dagoberto, nesse contexto, pode ser sentida em termos afetivos (dado que o jogador estava 'em alta' entre os torcedores e era visto como um ídolo em potencial), econômicos (em clubes com receitas mais reduzidas, como ocorre em quase todos os times do Brasil, é comum a venda de jogadores para manter o equilíbrio financeiro do clube) e de desempenho esportivo (dada a qualidade do jogador).

É curioso notar, aliás, como o afetivo se mostra presente em lamentações como "Foda, mesmo!" e em "Real!" (essa segunda expressão, aliás, se mostra uma interessante ironia a respeito da cisão entre realidade de ficção). Chama atenção, em seguida, o corte para a tradução, em termos de algoritmo, do que o videogame interpreta ou oferece em termos de interface como "câncer nos ossos": perder uns 4 pontos nos atributos e se recuperar lentamente (em outra mensagem, HN afirma que o Dagoberto ficou 11 meses parado).

Na segunda parte de sua mensagem, referente ao novo 'save', o autor faz um breve relato mesclando informações sobre o 'treinador' HN inserido no mundo do Football Manager com comentários de um jogador frente aos limites técnicos do videogame. De um lado, uma história em primeira pessoa de um protagonista sobre sua própria carreira profissional em um campeonato simulado: 'comprei jogadores', 'promovi um jogador das categorias de base', 'venci a Copa Libertadores', 'vendi nabas'¹⁰⁹, 'estou na ponta do brasileiro'. Isso, além de observações e percepções sobre o contexto, como 'Cléo joga bem' e 'jogadores foram colocados para a Seleção'. Em comum, todos os relatos tendem a ressaltar os feitos (de sucesso) do treinador.

De outro lado, a exposição das próprias condições, limites e possibilidades técnicas do videogame, bem como relações de causa e efeito que HN, enquanto jogador, dominava: além da

¹⁰⁹Gíria para jogadores considerados ruins

própria justificativa a respeito do motivo de começar uma nova partida, pode-se destacar, também a menção da escolha atual ter se restringido apenas à seleção do campeonato brasileiro. Vale ressaltar, por fim, que a escolha do próprio time (diante de uma gama extensa de possibilidades) é tida como pressuposta. Em nenhum dos dois 'jogos' que começou, precisou explicar que havia selecionado ser técnico do Atlético.

Já no caso abaixo, o hibridismo que ressalto reside na dupla condição de análise do forunista:

xiii) To jogando paranaense ainda 5 vitórias, 1 empate. passei 1 hora vendo jogadores pra contratar, quando ganhar o paranaense (provável), vou fazer minha tática pro brasileiro hehe (EM)

Nesse caso, há uma duplicidade de temporalidade em jogo. Se, enquanto treinador, EM conquistou cinco vitórias e um empate (o que resultaria, no tempo do jogo, em um período mínimo de dezoito a vinte dias, dado o prazo mínimo comum entre as partidas), enquanto usuário de videogame, ficou uma hora vendo jogadores para contratar. Outros exemplos dessa articulação entre discursos e sistemas de pensamento consistem nas mensagens abaixo, ambas de um mesmo forunista, mas apresentando relatos diferentes sobre situações diferentes:

xiv) To em 2007 e ganhei duas vezes a Copa do Brasil, não selecionei para ter o Paranaense no meu save. (GM)

xv) No FM eu fui no editor e coloquei o Roma Apucarana na 3a divisão consegui subi pra segundona e o Fluminense e o Paysandu caíram pra segundona! To em primeiro lugar com uma tática usada pelo [treinador português internacionalmente renomado José] Mourinho, e os craques do meu time são Gilmar Parrudo() e Tatu. (GM)

Na mensagem xiv, mais uma vez, nota-se essa alternância entre a identidade de treinador e a de jogador de videogame (sendo transformada em narrativa pelo membro do fórum Furacao.com). Do lado de fora do software, o jogador particulariza sua experiência ao alterar a base de dados padronizada do FM com um editor que não só é oficial, como acompanha o produto videogame.

GM explicita essas condições 'não canônicas' a partir das quais começa sua narrativa para, então, aproximar-se de um padrão mais frequente dos demais relatos do fórum.

É digna de nota, também, a ambiguidade resultante na afirmação de que a tática escolhida era "usada pelo Mourinho". Aqui, não se pode precisar, sem maiores informações, se a relação é construída com o técnico português do futebol profissional Mourinho ou se com a observação - dentro do FM - da tática padrão que o personagem não jogável Mourinho usava nesse 'save' específico.

FIG 12: Perfil do treinador português José Mourinho no *Football Manager*, no qual uma das informações presentes seria sua 'tática preferida: 4-2-3-1'. Fonte *Football Manager 2012*

Em 'xii', ocorre algo similar. A narrativa do treinador - que está em 2007 - e de seus feitos até então - ter ganhado duas vezes a Copa do Brasil - é particularizada com uma consideração a mais, referente a uma atitude própria do jogador, tomada anterior a partida: não escolher o 'Paranaense' como um campeonato a ser disputado. Nesse contexto, não deixa de ser tentador pensar que o comentário explique não apenas uma particularidade da partida de GM, mas um motivo pelo

qual um treinador que já ganhou duas Copa do Brasil (campeonato mais difícil, de nível nacional) ainda não teria ganhado nenhum Paranaense (campeonato considerado menor e mais fácil, principalmente no videogame). Isso, pelo menos levando em conta que nas demais narrativas partilhadas no fórum, ganhar o Paranaense seria quase um lugar comum para quem o disputa.

Além do exemplo 'vi', já apresentado, podemos ver esse cânone em outras mensagens como:

xvi) *Eu tb já estou jogando Fm2006 com o Furacão! Na estreia do Brasileirão metemos 3x1 nos xoxas em pleno esgouto!! Mas no segundo jogo perdi para o Corinthians por 2x0! No **paranaense acabei sendo eliminado pelo malutrom numa cagada minha** [...]* (LW)

xvii) *[...] eu to com o CAP e **fui campeão paranaense** da Copa do Brasil e to em segundo no brasileiro 9 pontos atrás do Santos com 22 rodadas jogadas...[...]* (BR)¹¹⁰

xviii) *No Championship Manager 0304 com o Atlético **já ganhei 3 libertadores, 2 mundiais, 4 paranaenses, 2 sulamericana. Tudo em 4 anos e ainda vendi o dagoberto por 55 milhões... Alguém mais aqui joga cm 0304???*** (IS)

xix) *To com o Furacão em 2009, campeão Libertadores 2009, time "quase" fiel ao atual. **Paranaense 2009 conquistado...** p.s.:Vendi Cleo por 4 milho d euros , não consegui segurar Ferreira. * FM 2006 (6.0.2)(NC)*¹¹¹

Em 'xvi', a não conquista do Paranaense necessita ser justificada, em linha com a ideia de Bruner de que diferente das ocorrências tidas como canônicas no senso comum, o excepcional tende-se a transformar em uma narrativa. Nos outros casos, esse título é apenas listado entre os feitos dos treinadores.

Em linhas gerais, aliás, esse hibridismo apresentado de variadas formas em diversas das mensagens analisadas parece um exemplo interessante de escrita em situação informal que reitera

¹¹⁰ Nesse caso e em xix, optou-se por retirar uma parte que também pode compor um texto padrão de 'relato de experiência no fm', mas que não foi nem será analisado em profundidade dentro dos limites do recorte aqui selecionado. Essa parte consiste basicamente na escalação do time titular com que o forunista está jogando no momento. No primeiro caso, o trecho correspondente seria:

“meu time é Diego Ivan- Rogério Correa - Capone - Daniel (lateral muito bom) Marco Lucas (esse tava no Náutico) - Olyshey (um nigeriano que eu troquei pelo Ilan com o Dortmund) - Jadson - Adriano Washigton - Dagoberto Banco : Adriano Basso, Vânderson (que no jogo é muito bom), Fernandinho, Rodriguinho, Marinho, Luizinho Netto, Marcão, e mais uns aí... Consegui monta esse time só com US\$700 mil no cofre... sem conta que no Final da época chegam Lopes do Palmeiras, Túlio volante do Botafogo e to atrás d um atacante”

¹¹¹ O trecho retirado, nesse segundo caso, seria: “ANDREY(tá emprestado pro figueira); JANCARLOS; MICHEL; JOAO LEONARDO(acho q está no juniores ainda); glaidson(cruzeiro); fellype gabriel(do flamengo); FABRÍCIO; ALAN; EVANDRO; DAGO; SCHUMMY”

impressões de Beavis (2001) a respeito do efeito dos videogames na produção escolar escrita. Para a autora, as formas de 'mundos textuais' em que jovens se engajam por meio desses artefatos desafiam e expandem noções de leitura e escrita. Interessada em explorar modos de como videogames poderiam afetar a produção textual escrita (em particular, a forma narrativa convencional) de jovens estudantes, observa trabalhos escolares que mesclam o 'mundo dos jogos' com regras formais e institucionais sobre narrativas.

O exemplo que apresento refere-se a uma narrativa em que o protagonista cria um mecanismo para colocar videogames na própria mente. Em termos composicionais, nota-se que o autor incorpora experiências e procedimentos próprios de videogame nas narrativas. Abaixo, um trecho desse relato:

[...] Uma tela holográfica surgiu. Tinha o Doom 2, Small Soldiers e Command and Conquer Red Alert. Toquei o Doom 2. Eu ampliei [a parte correspondente à] última fase, eu sei todos os modos "Deus" e "armas" [disponíveis na partida]. Legal ... eu coloquei uma bomba no chefe e BOOM! [...] (BEAVIS, 2001, 4)

Nota-se que, nesse caso, a percepção de que há um "chefe" a ser vencido em um "estágio ou fase final", em termos narrativos. Mais interessante, ainda, nesse caso, está na inclusão da ideia de existir um "modo arma" e um "modo Deus" nessa narrativa. Seriam essas referências a códigos e senhas que operam diretamente nas configurações e regras da partida, permitindo, por exemplo, que o protagonista adquira - de imediato - o limite máximo de variedade e quantidade de armas permitidas (o modo arma) e se torne indestrutível (o modo deus).

No caso das narrativas do FF, devem ser mencionadas algumas particularidades. De um lado, as narrativas da comunidade não precisam, por exemplo, cumprir com regras e moldes mais formais ou rígidos como os escolares. Por outro lado, conforme já foi apresentado, há um constante policiamento exercido pelos próprios forunistas para manter ou criar limites do que é entendido como aceitável em termos de escrita.

Percebe-se, mais que isso, que certos critérios e objetos, criados na interação com o videogame - possuir perna esquerda 20 em drible; o câncer de ossos retirar quatro pontos dos

atributos do jogador - chegam a se portar como referência para entender o futebol nos dois espaços. Um jogador ser analisado e classificado em termos de um conjunto de critérios com uma gradação de 1 a 20 resulta em um olhar particular para o futebol e os seus jogadores que convive e disputa reconhecimento com outras formas de análise dentro do grupo.

Sistematizo, por fim, algumas regularidades percebidas e analisadas nessa narrativização da interação com o videogame: costuma ter as características de um relato de experiência, em primeira pessoa, contando os feitos do protagonista - o forunista no papel de 'manager' - em termos, principalmente, de vitórias e títulos nos campeonatos disputados. Os dois percursos mais aceitos e/ou estimulados dentro do fórum seriam aqueles em que o forunista/treinador ou assume o seu cargo em um time de pouco recurso e notoriedade, fazendo-o crescer em termos de títulos, torcida, respeito, representatividade; ou o do treinador que assume o clube que ama e o leva a conquistar o máximo de títulos possíveis.

Algumas marcas da localidade e da identidade comum aos forunistas - atleticanos, geralmente paranaenses - é percebida na composição desses relatos com certa frequência. Nesse sentido, não apenas a comum escolha inicial de assumir o Atlético Paranaense - que já filtra as possíveis experiências decorrentes - é destaque, mas também a ênfase na rivalidade com o Coritiba, a sobreposição entre relações afetivas com jogadores do futebol profissional e decisões tomadas no videogame são recorrentes nos relatos. Isso, sem contar a constante inclusão, entre os feitos, de conquistas no campeonato paranaense - isso, nem sempre associado à explicitação da escolha do Atlético para treinar.

Nesse sentido, o local de torcedor do Atlético e pertencente à comunidade on-line do Fórum da Furacao.com serve de parâmetro - com suas formas públicas de organizar as experiências das partidas particulares - para organizar a construção de sentidos no ato de jogar (BRUNER 1990 2002)¹¹². Isso também parece convergir com a noção de Hung (2009) de que a comunidade em que a experiência de jogo é partilhada desenvolve e mantém regras que não necessariamente seguem ou

¹¹² A esse respeito, ver também Shore (1996)

priorizam critérios dados pelo software.

No caso de Hung (2009), o debate desses critérios foi apresentado na ação, já que se tratavam de jogadores dedicados a disputar as mesmas partidas. No caso dos jogadores do fórum do Atlético, as 'regras' moldam o que é um tipo de experiência válida ou desafiadora com o jogo (começar com um time pequeno); lembra quais campeonatos são esperados de se conquistar (como o paranaense); reitera a impossibilidade de dissociar, no videogame, o ethos de torcedor (mantendo a rivalidade com o Coritiba, dando preferência ao Atlético como time a se escolher) e assim por diante.

No capítulo VII, o estudo estará mais centrado em analisar essa relação entre a experiência particular de partida do forunista/jogador e sua relação com a comunidade on-line a que pertence e na qual se identificou, em algum momento, como conhecedor do FM. O que quero frisar até aqui seria o modo como o espaço público do fórum, ao organizar as narrativas sobre o FM num espaço comunitário como o FF, vê-se diante de um cânone localmente partilhado a partir do qual se entendem e se fazem entender. O que está partilhado e em disputa na comunidade estabelece relação com o videogame. Em contrapartida, a própria identificação de parte dos forunistas com esses jogos de simulação de técnicos bem como o espaço possível para relatar suas vivências ou intercalá-las entre discussões sobre futebol empírico ajudam a compor a complexa realidade e os discursos que transitam no grupo.

Nas seções que seguem, o foco passa dessa estabilização da experiência com o videogame como forma de relato e narrativa para ser partilhada entre forunistas/jogadores para espaços em que o futebol profissional é que está em debate e a observação empírica do esporte é que tende a ser a forma privilegiada de mostrar conhecimento sobre o esporte.

Narrativas sobre o FM organizando experiências

Na seção anterior, descrevi uma prática – regular em mensagens de vários forunistas que jogam o *Football Manager* – de organizar publicamente narrativas de suas próprias histórias

enquanto treinadores / avatares do videogame em questão. Essas, na maior parte dos casos, são colocadas em pauta em contextos nos quais se pressupõe que todos os leitores tenham (ou saibam que deveriam ter) conhecimento e vivência com o simulador.

Há outras situações, no entanto, em que narrativas sobre a experiência com o FM podem aparecer a um público mais abrangente no interior do fórum. Aconteceria, por exemplo, em tópicos nos quais a identidade como jogador de videogame não é pressuposta - e por vezes, em disputa, ou até rejeitada ou desprestigiada. Esses relatos se mostram indissociáveis de uma estrutura narrativa, que dá forma, por sua vez à 'vivência' ou o 'ato de interagir' em questão, organizando-o sequencialmente e tematizando certos elementos, eventos, feitos, e não outros.

Dentro dessa forma narrativa, a experiência particular com o software relatada por algum forunista passa a se mostrar também como uma pauta, um gancho, ou ponto de partida - possível e constantemente proposto (ainda que modalizado, muitas vezes, pelo caminho do humor ou da 'não seriedade') para organizar saberes em outros contextos da comunidade.

No caso abaixo, por exemplo, a discussão se situa em torno das condições físicas de um jogador em particular do Clube Atlético Paranaense. Como base comparativa, RP traz sua experiência do universo do *Football Manager*:

*i) Ta **pior que aquelas bicheiras do FM**, você coloca um treino físico mais puxado, e lá vai 1 ano fora dos gramados (RP)*

Há, aqui, a pressuposição de um conjunto de eventos do universo do videogame que ocorreriam em sequência. Faria parte dessa sequência, ao menos: existir uma 'bicheira' (nesse caso, um termo pejorativo para qualificar jogadores com tendência a se machucar) à disposição no elenco; optar por colocá-lo em um treino puxado; o jogador, por consequência, se machucar; por fim, lesionado, o atleta ficar indisponível por um longo período de um ano. A organização temporal e causal desses acontecimentos, por sua vez, coincidem com desdobramentos esperados na interação com o videogame, ou, mais especificamente, com respostas da máquina - o jogador frágil fisicamente reagir com uma lesão que demore a sarar - a ações do jogador - no caso, ordenar um

treino puxado a sua equipe.

A relação estabelecida entre treino físico puxado e uma lesão causadora de uma longa ausência do jogador não se dá, assim, como mera relação de causa e efeito pensada em abstrato. Diferentemente, vincula-se a uma experiência vivida na interação com o universo do FM - e passível de se tornar partilhada e pública no contexto do FF. O uso do videogame, no caso, serve como um dos componentes básicos de uma história, contada num contexto de interessados no esporte, a respeito de 'bicheiras', treinos puxados e lesões de longa duração.

No caso abaixo, a narrativa se apresenta de um modo um pouco diferente. Falando sobre um treinador recém-contratado para o Atlético, com pouca experiência no cenário nacional, RC destaca:

ii) Não sei se você ouviu a primeira entrevista que ele deu na transamérica, o cara estava maravilhado com o CAP, falou da grande oportunidade, da nossa torcida, CT etc. etc. etc. parecia que estava realizando um sonho. Tenho certeza que vontade não vai faltar da parte dele." (RC)

Como uma resposta bem humorada, LB equivale a trajetória do treinador, narrativizada em partes por RC, à própria vivência, no FM, de uma sequência de acontecimentos e consequências similares:

iii) Parece eu depois que vou pra um clube foda no FM. (LB)

De todo modo, é a vivência com o videogame que permite a LB a identificação de uma narrativa própria com a do 'treinador que se impressiona', contada por RC. Essa operação de aproximação entre as narrativas tende a se repetir em outros contextos do fórum, como se vê nos casos abaixo:

*iv) concordo com o Jair... **no fm** qdo vejo um jogador bom e multa recisória baixa, pago na hora hehehe (WJ)*

*v) "É exatamente por isso que é ruim mudar o comando técnico toda hora. É todo um processo de reformulação que tem que ser feito cada vez que chega um novo técnico." **lembrei do meu jogo de fm agora...**depois q vc pega as manha de um time, conhece plantel principal e reserva, promove sub-20, contrata jogador bom pro setor q precisa e começa a ter resultado, ir pra outro time é uma dor de cabeça, fazer tudo de novo. (WJ)*

*vi) taqueospariu...tá certo q precisava reforçar o elenco... mas o **pet [Petraglia, presidente do Atlético]** tá pior q eu no fm qdo pego time q tem **grana...**sai contratando altos negos meio esquecidos, na esperança de estourarem...mas vamos ver hahaha (WJ)*

vii) Nossa magina que massa Atlético x Milan na Arena ... o Pet foi esperto em fazer isso ... eu sempre fasso no FM quando vou vender um jogador para fora ... pesso alem do dinheiro um jogo amistoso (MS)

Nesse último caso, a discussão girava em torno da especulação de uma partida entre o Atlético e o clube italiano Milan FC a ser jogada no estádio do time paranaense - algo que não chegou a se concretizar. Esse tipo de acontecimento, no futebol brasileiro, é bastante raro, o que vem a justificar, em partes, a animação do forunista a respeito da ideia. A história que dava base a essa especulação, naquele contexto, centrou-se em torno da possibilidade do então presidente do clube, Petraglia (chamado, de modo abreviado na mensagem acima como 'Pet') ter associado contratualmente com o Milan a negociação de um jogador a um amistoso a ser jogado em Curitiba.

A partir disso, MS traz ao contexto público do fórum a sua própria experiência - vivenciada no FM - a respeito de um modo possível de agir nesses contextos, aproximando uma da outra. Além disso, é curioso notar como essa ação de marcar o amistoso possui um valor positivo, o que rende um elogio ao presidente do clube ("o Pet foi esperto"). Nesse elogio, não há marcas de discriminação entre um MS torcedor e de um MS usuário de videogame: estão tanto em pauta a possibilidade de trazer o Milan para jogar no Brasil como a experiência da sequência de ações realizadas no videogame.

Destaco um segundo exemplo em que um comentário elogioso tem, em partes, a vivência do FM como base. Entre comentários sobre possibilidades táticas para o elenco do Atlético, um forunista elogia uma disposição tática em particular, chamada, ao menos no contexto do videogame, de MU. Conforme se vê na citação abaixo, como extensão do elogio (ser 'muito mito') em relação à tática denominada MU, LB traz uma narrativa - modalizada com emoticons de risos - sobre sua própria vivência, enquanto treinador do FM, no uso dessa disposição dos jogadores em campo:

viii) [...].Essa tática do MU é muito mito, uso ela no FM e faz 49 partidas que eu to invicto! (LB)

Outra forma comum de materializar relações com o FM de modo narrativo também se dá quando alguns forunistas publicam acontecimentos ou vivências próprias do videogame como ponto de partida para pensar, projetar ou antecipar rumos possíveis para a realidade. O universo do videogame, desse modo, criaria possibilidades a partir das quais o futuro poderia começar a ser projetado e calculado. Traz, assim, uma espécie de "jurisprudência", tirada de uma simulação, para eventos que estariam por vir.

As quatro mensagens abaixo - 'ix'; 'x'; 'xi' e 'xii', a despeito das diferenças de contexto de cada uma, possuem em comum o resgate de narrativas de vivências com o FM como base para lidar com apostas sobre acontecimentos ainda em aberto. Também é comum, nesse caso, que as mensagens publicadas tenham alguma marca de modalização quanto à seriedade da mensagem: todas, em comum, possuem a ambiguidade de, ao mesmo tempo em que colocam o FM publicamente em pauta, modalizar essa ação inserindo marcas de humor ou jocosidade em seus textos:

ix) Quem aqui nunca jogou FM e pegou um jogador desconhecido para testar e que deu certo? (RC)

O primeiro caso diz respeito à contratação de Rodrigo Diaz, um jogador argentino desconhecido tanto no fórum quanto no cenário futebolístico nacional. Dado o costume de a diretoria contratar diversos jogadores nas mesmas condições e poucos corresponderem à expectativa, muitos forunistas, antes de ver o desempenho do atleta, reclamavam do negócio realizado. Em tom de humor - modalizando com um emoticon de gargalhada - ressalta uma prática própria do contexto do videogame: apostar em desconhecidos na esperança que vinguem no clube.

Embora não seja possível, a partir dessa mensagem, compreender o posicionamento de RC nem em relação ao jogador, tampouco em relação à própria ponte entre o videogame e futebol profissional, uma mensagem anterior, no mesmo tópico e debatendo sobre a contratação de Diaz, aponta que o posicionamento de RC é favorável ao jogador¹¹³. Desse modo, pode-se concluir que,

¹¹³ 'Pelo jeito tem qualidade, sabe chutar e tem bom controle de bola pelo q deu para ver. Tomara q de certo, galere'.

ainda que modalizada pelo humor, a narrativa de RC em defesa de jogadores desconhecidos poderem 'dar certo' se alinha com a experiência com o FM.

No exemplo abaixo ocorre algo semelhante. A vivência com o FM possibilita um conhecimento sobre um universo em que algo é dito sobre 'atletas que atuam nos times inferiores de um grande clube europeu como o Real Madrid'. A partilha dessa informação também é modalizada pela ambiguidade do humor, no caso, a onomatopeia 'hehehe':

x) no fm é certo neguinho do time c, do real, estourar se tiver sequencia hehehe

]. Desse modo, diante do desconhecido, o FM se apresenta como mais uma narrativa para fomentar e colocar em pauta possibilidades em aberto: no caso, o atleta de uma categoria inferior de um time considerado de ponta ir bem ou não se tiver sequência de jogo.

No caso abaixo, o assunto está centrado no jogador croata. Diante de seu futuro em aberto, Jorge direciona e apresenta uma possibilidade vivida previamente no videogame:

*xi) Creio que em breve estará na seleção croata.Senhor FM me disse.
(JORGE)*

O modo como personifica e chama o FM de "senhor" (em alguns outros casos, o mesmo autor o denomina "mestre FM") dá margem para o descontraído, para a brincadeira com a linguagem, fugindo do meramente informativo e aproximando, também nisso, essa mensagem 'iv' das duas anteriores.

Por fim, em 'xii', a mensagem é bastante curiosa: a vivência narrada ali, publicamente, no fórum, a respeito de ações particulares no FM - simulando a função de um contratado do Clube Atlético Paranaense - leva Mauro a 'convocar' a diretoria a tomar uma decisão similar:

xii) Trouxe o xaropinho no FM por 150mil euros! Vamo la diretoria vcs conseguem! (MAURO)

Nesse caso 'xii', em particular, o contexto é o interesse em repatriar um ídolo recente do clube, ainda em atividade: Kléberson. Também conhecido como Xaropinho, e marcado por ter sido

decisivo na campanha vitoriosa da Seleção Brasileira na Copa do Mundo de 2002, o jogador é visto, em 2009, como uma possibilidade de contratação.

Diante disso, Mauro assume - não necessariamente de modo 'sério', vale pontuar novamente - sua vivência no FM como uma possibilidade vislumbrada para o Clube Atlético Paranaense a respeito do atleta e, pelo menos em outro contexto, concretizada. Ainda que sem qualquer garantia de que o suposto público explícito dessa mensagem - a diretoria - entrará em contato com a sugestão de Mauro e tendo em vista que, inclusive, a própria validade que o autor dá à mensagem não é algo claro, nota-se que o FM cria uma espécie de jurisprudência para alguma ação ou alguma expectativa futura. Jurisprudência essa que é incorporada - de modo irregular e imprevisível na malha que une os forunistas naquela comunidade - enquanto possibilidade ou parte do debate, ou seja, que, em última instância, torna-se 'real' enquanto pauta ou um 'possível' - nos termos de Rancière - a ser pensado.

O caso abaixo é curioso nesse sentido: a vivência com o FM nem tanto opera como uma jurisprudência para o que pode vir a acontecer, mas uma antecipação, uma previsão de algo que se concretizou:

xiii) Meu FM rulez o ânus de todo o universo. Ano passado esse cara já tinha assinado com o Atlético no FM. (WB)

Nesse caso, WB elogia o FM em jargões e modos de trabalhar a linguagem razoavelmente partilhados no grupo '*rulez o ânus de todo o universo*'. Isso, pela convergência entre uma contratação para o Atlético testemunhada por ele no contexto do videogame e a efetivação dessa mesma contratação (que não poderia ser prevista no software) no futebol profissional. Assim, torna-se mais uma manifestação no fórum que, de modo jocoso ou não, testa, estabelece, negocia ou coloca em pauta a relação entre os saberes percebidos como próprios da interação com o videogame e aqueles oriundos da observação empírica do esporte nos campos.

Em suma, propus a leitura, nessa seção, de alguns modos como as narrativas de vivências do

FM podem ajudar a construir e/ou debater a realidade e os possíveis do futebol profissional - isso, claro, considerando a contingência do contexto do fórum Furacao.com. Dentre elas, foi dado destaque a caminhos como: criar equivalências ou aproximações entre o que está ocorrendo no futebol profissional à luz de experiências e narrativas relativas ao FM - como no caso de comparar um jogador profissional que atua no Clube Atlético Paranaense como 'bicheiras do FM', explicitando uma narrativa que dá sentido a essa identidade.

Outros caminhos foram marcados pela possibilidade de fazer juízos de valor em relação a elementos plausíveis no contexto do futebol profissional - como recursos ('a tática wu é muito mito') ou ações ('o tio pet foi muito esperto em fazer isso') - com base em interações com o videogame publicamente expostas no contexto do fórum.

Também foram destacadas vivências com o FM narradas como forma de colocar em pauta possibilidades ou jurisprudências para questões futuras, desconhecidas ou em aberto. Cria-se, assim, a partir da interação com certos enunciados e símbolos audiovisuais, um conjunto de possibilidades que podem servir de pauta, exemplo ou possível para se pensar os desdobramentos de situações do universo do futebol profissional. Uma das ilustrações que se enquadra nesse grupo seria o resgate, no universo do videogame em questão (*'no fm...'*) de uma história tida por canônica (*'...é certo...'*) a respeito de um certo perfil de atleta (*'...neguinho do time c, do real,...'*) ter um tipo de caminho (*'...estourar'...*) sob certas circunstâncias (*'se tiver sequencia'*). Parece, assim, convergir com o modo como Rancière (2011) compreende o papel de enunciados literários, no sentido de possuírem 'efeito no real', conforme já apresentado no capítulo IV:

Definem modelos de palavra ou de ação, mas também regimes de intensidade sensível. Traçam mapas do visível, trajetórias entre o visível e o dizível, relações entre modos do ser, modos do fazer e modos do dizer. Definem variações das intensidades sensíveis, das percepções e capacidades dos corpos. (59)

Em comum, os exemplos destacados parecem reiterar a noção de Bruner de que nós nos apegamos a 'modelos narrativos de realidade e os utilizamos para moldar as experiências de nosso cotidiano' (BRUNER 2002, 7). O modo como isso ocorre também parece ressaltar as preocupações

do autor: seria algo tão 'automático' e 'repentino' que seríamos geralmente cegos a esse processo: não seria comum a indagação a respeito de qual 'forma' a 'realidade' assume quando a vestimos feito uma 'história' (2002, 6)

Essa seção foi, portanto, centrada em modos a partir dos quais a prática com o Football Manager, transformada em experiência narrativa, se insere no debate mais geral do fórum da Furacao.com como uma pauta possível, um modelo a ser pensado, uma história a partir da qual se pode projetar alguns passos futuros. Na próxima seção, entra menos em foco essa experiência narrada sobre o videogame e mais no uso de lógicas, cálculos e fórmulas aprendidas a partir do conhecimento dos mecanismos do videogame.

Parâmetros e algoritmos direcionando debates

Argumentou-se, até aqui, que sessões narrativas – considerando-as, em uma concepção abrangente, como eventos e acontecimentos sequencialmente estruturados – geradas na interação com o FM e moldadas de modo a fazer sentido no contexto público do FF podem servir de base ou apoio para se pensar o futebol empiricamente observável. Nessa seção procuro estender esse raciocínio um pouco além. Dentro das mensagens em análise, ao menos, há pistas de que a própria disposição lógica ou estrutural do FM - enquanto produto, algoritmo, simulador; mais do que as narrativas que a vivência com o videogame proporciona, como procurei explorar até então – parece ser apropriada por forumistas como perspectiva de análise.

Nesse sentido, proponho, existiria um apelo aos parâmetros e critérios a partir dos quais o videogame organiza o universo que simula. Na mensagem abaixo, por exemplo, destaca-se o modo como o autor acata e pressupõe como partilhada as maneiras de o software definir as qualidades de um atleta:

*i) Na boa, ele é cabecinha fraca sim, e eu critico ele. Mas tecnicamente ele é incomparavelmente melhor a qualquer uma das outras opções no banco de reservas. **Bruno Costa é aquele jogador no seu FM com boa técnica, bom cabeceio, bom desarme, marcação, até boa capacidade de sair jogando e bom físico, mas que os atributos mentais são uma verdadeira bosta.** (WB)*

Quando parte do FM como exemplo, WB traz para o seu argumento a própria maneira como o software - por razões inclusive técnicas - entende a distribuição de características de um jogador, organizadas em três categorias mais amplas de 'atributos': técnicos, mental e físico. Em 'técnicos', figurariam 'técnica', 'cabeceio', 'desarme' e 'marcação', todas mencionadas pelo forunista. Sobre os atributos 'físicos', há um comentário geral, considerando bom todo esse grupo de atributos. O contraste ficaria por conta dos atributos mentais do jogador, os que seriam problemáticos e criticáveis na opinião de WB.

Um ponto importante de se ressaltar nesse caso é que não se trata apenas de um uso de terminologias comuns ao videogame e ao mundo do futebol profissional, como "cabeceio" ou "marcação". Há, sobretudo, um modo de se relacionar esses valores na avaliação de um jogador profissional - não só como 36 atributos unitários que variam de modo gradativo entre 1 e 20, mas divididos de antemão em categorias maiores - físicos, mentais ou técnicos - e tidas como passíveis dessa distinção e desse isolamento. Isso, sem contar na experiência de WB a respeito do modo como um jogador com tais condições - bons atributos técnicos e físicos, mas atributos mentais ruins - reage nas simulações propiciadas pelo videogame.

Em outro caso, brevemente apresentado no capítulo IV, a discussão está centrada no valor de multa rescisória que o clube deveria bancar para contratar o jogador Maikon Leite. Diante de valores considerados acima da média, MB defende um ajuste que levasse em conta o fato de o atleta ter se machucado duas vezes em pouco tempo. Para MB, isso seria um motivo de preocupação quando ao risco de uma lesão tal que o atleta desfalcasse o elenco do Atlético:

ii) "Sem exageros também. O cara tá indo bem, mas tem um histórico de duas lesões gravíssimas e nunca conseguiu deslanchar por causa disso. Tem talento, é claro, mas é um investimento de risco. O preço de venda tem que levar isso em consideração." - (MB)

SZ rebate a ideia de haver essa relação de causalidade entre as lesões sofridas por Maikon Leite e uma predisposição maior ao atleta se machucar novamente:

iii) "Depois de feita a cirurgia (e recuperado, logicamente), a chance dele se contundir novamente (no mesmo joelho) é a mesma que de alguém que nunca teve uma lesão. Agora, 70% das pessoas que opera um dos joelhos, opera o outro depois de um tempo. Como o Maikon já operou os dois, a chance dele vir a se machucar novamente é a mesma que de qualquer outro jogador." (SZ)

Em sua estratégia argumentativa, o forunista traz probabilidades e estatísticas dadas como válidas e correspondentes ao contexto médico da situação em questão: quem faz cirurgia em um joelho teria 70% de chance de fazer no outro, bem como a mesma chance de qualquer pessoa ter que refazer a cirurgia. Assim, o forunista enxerga o caso do Maikon Leite como a regra para o caso: dentro dos 70%, fez uma segunda cirurgia, no outro joelho; tendo feito as duas cirurgias, não teria mais riscos de se lesionar do que qualquer outro jogador. Como resposta, MB traz um outro espaço do conhecimento, em que essa relação de causalidade possui outros caminhos possíveis - o videogame:

iv) "No FM esse cara teria um alto índice de "tendência de se contundir". Pode até ser só uma impressão, mas é fato que o cara já chegou aqui com a fama de ser feito de vidro. Pode provar o contrário, é claro, mas que isso diminui o preço de venda não há dúvidas." (MB)

A partir disso, MB parte para defender que a 'venda' de um jogador - independente de o quadro clínico sustentado por SZ ser válido ou não - depende de fatores como a 'fama' de uma propensão a lesão, algo sustentado inclusive a partir da similaridade desse pensamento com a lógica do FM. Mais que isso, traz para o espaço da discussão um modo de pensar futebol no qual a 'tendência para se contundir' pode ser medida por meio de um 'índice', que, se aplicado ao jogador em questão, resultaria em um valor 'alto'. Esse procedimento, essa fórmula, esse modo de calcular e pensar o futuro de Maikon Leite é que MB procura estabelecer como afirmação a ser desmentida, frente a qual o jogador teria de ou poderia 'provar o contrário'.

Em algumas situações, estariam em jogo os critérios a partir dos quais o software organiza e distribui a posição e a função dos jogadores em campo no decorrer da partida:

v) [...] *Precisamos de um segundo volante, que saiba sair jogando, chame o jogo....tipo Claiton ou Kleberson. Algo como um "MC" no CM, FM e tals! (GG)*

Todo jogador possui ao menos uma posição – goleiro, centroavante, zagueiro – que é lida pelo programa como um conjunto de limites e possibilidades de comportamento daquela 'peça da engrenagem'. O modo como essa divisão é feita – segundo os produtores do videogame - tenta se alinhar com o modo como essa organização é feita no futebol profissional. Nesse percurso, há de se ressaltar, certos ruídos necessariamente ocorrem. Destaco alguns: o modo como essas divisões são feitas ou pensadas no local de produção do videogame podem se diferenciar dos parâmetros comuns a outros espaços nos quais o software é distribuído; a própria necessidade de se tornar algo 'legível' para a máquina molda o produto apresentado na interface de um modo que não seria necessário em uma mídia impressa; a necessidade de transformar a simulação em algo percebido como divertido ou como um entretenimento válido para um nicho de mercado específico. Nesse caso, 'MC' (provavelmente uma sigla correspondente a 'médio centro' ou 'meia central') é mais que uma sigla ou designação importada do ambiente do videogame: ela pressupõe escolhas que passaram – de modo percebido ou naturalizado – por esse conjunto de demandas e escolhas.

Do ponto de vista do jogador de videogame, entender o significado dessa sigla 'MC', dentro do FM, parece ocorrer na prática e na interação. É onde se percebe que este atleta ocupa um determinado espaço no campo, transita por uma determinada faixa (difícilmente estará nos extremos do campo), preocupa-se com certas ações (passar a bola, marcar os adversários), mas não necessariamente outras. Assim, a gama de possibilidades de ação de um meio-campista no futebol empírico passa a ser filtrada e moldada a partir desse vínculo estabelecido, dessa memória dos limites e possibilidades de um 'MC' no universo do videogame.

Defendo, portanto, que os parâmetros que o videogame apresenta, bem como a lógica que vem a ensinar a partir da interação com sua interface se constituem a partir de um processo de construção híbrido, que pressupõe, por exemplo, essas demandas técnicas de dupla legibilidade –

para a máquina e para o jogador; as condições de produção do software e os limites do seu entorno cultural (FLANAGAN 2007); as demandas, no caso de jogos inseridos na indústria cultural, de lucro e conquista de mercado, o que motiva versões, traduções e 'módulos' de localidade nos jogos.

O uso dos parâmetros do FM para discutir sobre as características e desempenho de atletas do futebol profissional parece ficar ainda mais marcado no exemplo abaixo. Na situação, a discussão estava centrada na chegada de um novo jogador, estrangeiro e - provavelmente por isso - desconhecido por quase toda a totalidade dos torcedores. Dado esse quadro, estabeleceu-se no tópico de discussão um interesse e uma busca por mais informações a respeito do atleta. Em tom de humor - marcado por um emoticon de gargalhada no fim da mensagem - EC joga com a ideia do videogame enquanto sugestão de fonte para informações:

*vi) Alguém que joga CM pode nos falar mais a respeito dele? :lol:
(EC)*

Em uma mensagem de tom similar - marcado a partir do uso do mesmo emoticon de gargalhada - Mauro responde a EC com um conjunto de terminologias restritivas, com uma aparência - para um leigo - de mensagem cifrada:

vi) Tem uma CA de 130 e uma PA de 133! :lol: (Quem edita no FM vai entender!)" :lol: (MAURO)

É necessário ressaltar que esse tópico de discussão em particular pressupõe a leitura e a participação de forunistas que não se identificam com o universo do videogame. Esse contexto parece ser de domínio de Mauro. Na mensagem em questão, ao menos, é possível ressaltar o modo como o forunista relaciona sua resposta à pergunta de EC ('Tem uma CA de 130 e uma PA de 133!') ao público previsto como capaz de compreender o que foi escrito: (Quem edita no FM vai entender!)" . Nesse ponto, o forunista explicita mais que sua identidade enquanto jogador; sustenta a existência de saberes dependentes e próprios de uma prática com o Football Manager. Saberes, aliás, que naquele momento seriam necessários para compreender uma informação por ele trazida sobre a qualidade do atleta em questão.

Dentro disso, Mauro adianta aos leitores qual é o público - pelo menos naquela mensagem em particular - com quem prevê que seus conhecimentos sejam compartilhados: 'quem edita no FM'. Ou seja, aqueles que não só possuem a prática com a simulação, mas também sabem alterar parte da base de dados na qual o videogame se baseia. Isso, a partir de um software específico, um 'editor' do jogo.

Nesse editor, o jogador possui acesso a parte dos dados que compõem os times, os jogadores e mesmo os outros cargos do futebol profissional simulados no videogame (diretor, preparador físico, treinador de goleiros). Com isso, pode, por exemplo, aumentar a capacidade de marcação ou de cabeceio de um atleta, alterar sua posição de zagueiro para atacante, trocar sua idade ou mesmo lhe impor uma lesão qualquer.

Dentre os mais diversos atributos que podem ser alterados em um jogador, dois possuem particular importância: capacidade atual (Current Ability, ou CA, em inglês) e capacidade potencial (Potential Ability, ou PA). Em um blog não oficial do software, há uma explicação bastante completa sobre esses dois valores e suas funções no jogo¹¹⁴. O primeiro seria:

um valor oculto atribuído a cada jogador e a cada funcionário dentro do jogo. Ele varia entre 1-200 e, quanto maior este valor, melhor o jogador. [...] O CA pode mudar dependendo de variáveis do jogo, geralmente aumentando à medida que um jogador fica mais velho e mais experiente. No entanto, também pode diminuir quando um jogador passa de seu auge ou recebe uma lesão grave, por exemplo. O CA máximo de qualquer jogador é limitado a um determinado valor, conhecido como capacidade potencial (PA).

Por sua vez, a habilidade potencial refere-se a:

um atributo para jogadores nos jogos do Football Manager. Esse valor determina o máximo que o atributo CA [capacidade atual] de uma pessoa pode subir [...]. Ele pode ser um valor entre 1 e 200 (sendo 200 o valor mais alto). [...] Capacidade potencial é um valor oculto atribuído a cada jogador e cada funcionário dentro do jogo. Ele varia 1-200 e quanto maior este valor, melhor o jogador potencialmente é (ou, no caso de jogadores veteranos que já passaram de seu auge, o melhor nível a que chegaram).

¹¹⁴ <http://games-footballmanager.blogspot.com/2012/04/complete-current-potential-ability.html>

Nota-se, então, que antes de tudo, cada jogador da base de dados é definido por um valor correspondente à sua qualidade momentânea enquanto jogador - relacionada e distribuída entre os diversos atributos - e a capacidade máxima que pode atingir. Esse arranjo técnico certamente não coincide com o modo como os atletas do futebol profissional podem ser pensados em termos de desempenho e habilidade.

No entanto, essa divisão centrada em resolver um aspecto do videogame enquanto jogo de simulação pode migrar como lógica, metáfora e modelo cognitivo a partir do qual o forunista avalia e pensa os atributos de um atleta, como se vê no caso 'vi'. A informação que Mauro traz (possuir 'CA de 130' e 'PA de 133') pressupõe um modo de antecipar o que se pode esperar de um atleta que exige uma capacidade em relacionar esses números e siglas com projeções possíveis: o recém-contratado tem chances de jogar bem? De disputar a titularidade? De ser útil no elenco? De ser o melhor jogador do time? As respostas a essa pergunta não possuem um correspondente direto: elas dialogam com a própria vivência com o videogame.

De maneira geral, considero haver nos modos de argumentar e expor opiniões selecionadas nessa seção, uma tendência de a lógica do videogame se mostrar indissociável das narrativas que gera. Conforme o exemplo acima, do forunista AJ, isso significa que o entendimento dos termos e dos critérios importados pelo videogame não seriam partilhados e entendidos por si só. Diferentemente, figurariam como marcos, lógicas e terminologias associadas com experiências concretas de interação e prática com o software.

Nas experiências em questão, o significado de cada elemento da simulação estaria necessariamente atrelado à experiência do jogador junto ao software: sua particular percepção diante do que o videogame lhe apresenta em termos de interface dependeria assim de seu arcabouço discursivo prévio, suas intenções frente ao jogo; modos partilhados de se jogar atrelado a comunidades que respeita ou das quais faz parte; modificadores diversos da experiência com o software e outros elementos que particularizariam a trajetória do forunista/jogador. Ainda assim, as terminologias e os termos fixos existentes no software marcariam pontos em comum que tornariam

possível o debate e a inclusão do videogame como uma experiência pública.

Essa percepção é interessante ao se pensar no debate que propõe a contrastar, em termos de análise dos videogames, as noções de 'ludus' ou 'jogo' e 'narrativa', como ocorre na proposta de Frasca (1999). O autor considerar poder haver 'narrativa' em uma 'sessão' de 'ludus', a qual seria uma espécie de 'produto' possível dessa interação:

A sessão não é o ludus, é apenas um produto dele. Observamos que, enquanto ludus e narrativa não são a mesma coisa, alguns tipos de ludus (particularmente o videogame de aventura) podem produzir sequências narrativas e, portanto, a narrativa. No entanto, a noção de 'produzir narrativas' e a de 'ser uma narrativa' são coisas diferentes.(FRASCA 1999)

Essa capacidade de gerar sessões narrativas, segundo o autor, exigiria uma discriminação entre a interação com 'videogame' e um modo particular de operar, segundo ditames de um 'ludus', de um lado; e essa 'narrativa' temporalmente organizada, de outro. Diante dessa discriminação, Frasca propõe a problematizar se 'toda forma de 'ludus' poderia produzir sessões narrativas, deixando, ao fim, a questão em aberto. Limita-se, nesse sentido, a frisar que alguns videogames possuem maior vínculo com modelos narrativos 'culturalmente aceitos':

O que vamos dizer é que há uma diferença perceptível entre uma sessão de *Tetris* e uma sessão de um videogame de aventura. Provavelmente, a razão é que o último está, de modo geral, mais perto de um gênero narrativo culturalmente aceito. Por exemplo, uma sessão de [um videogame de aventura denominado] *Deadline*, da *Infocom* é semelhante a uma história de detetive (pelo menos em parte de sua estrutura, personagens e ações). (FRASCA 1999)

Em sua abordagem, portanto, o investigador se mostra atrelado a uma noção canônica e restrita de narrativa – associada com uma forma textual vinculada à literatura – do que uma perspectiva mais abrangente, como a de Bruner (1990 2002), aqui já apresentada. Ao deixar em aberto a resposta e a reconhecer o modo como certos videogames se afastam de modelos 'culturalmente aceitos' o Frasca explicita reconhecer o local de que fala. Feita essa contextualização, o autor, a fim de explicar o que há nos videogames que não seria redutível a certos estudos de narrativas, destaca particularidades como: as potencialidades apresentadas ao jogador, o papel

dialógico que este assume e o modo como suas escolhas interferem no desenrolar de uma partida, da construção de uma 'sessão' de interação.

A partir das análises centradas no FF, sugiro alguns desdobramentos sobre a relação entre o videogame, as narrativas e a construção de sentidos não priorizadas nesse trabalho de Frasca (1999). Defendo que a separação entre 'ludus' e 'narrativa' proposta pelo autor, didática e estruturalmente válida para a fundação de uma Ludologia, não se mantém como algo segregado ou diferenciado no contexto do FF, em que a memória e a vivência com o videogame - e não a interação em tempo real - é que está em pauta.

Nessa situação, a lógica do simulador apresenta-se dependente, interrelacionada até mesmo tendo como base a relação com as narrativas que a interação gera. Essas, por sua vez, seriam, moldadas, aliás, pela contingência da própria comunidade e seriam capazes de direcionar - conforme visto na primeira seção - a relação lúdica do jogador com o videogame.

Ressalta-se, ainda, que esse processo não pode ser reduzido a um fenômeno ou caso individual: a relação entre os saberes se insere em um espaço comunitário, não focado no uso do videogame, com sentidos publicamente partilhados (RANCIERE 2005) e debatidos a respeito do que é futebol, realidade, ficção, videogame, Atlético; sobre que comentários sobre o futebol e que modos de analisar o esporte são pertinentes ou não para aquele contexto. Assim, defendendo que, ao colocar como pauta ou parâmetro os critérios e dados do videogame, esses forunistas expandem e fortalecem uma nova localidade e um novo possível em relação à visão que opõe ou segrega a prática com o software da percepção da realidade.

Linguagem do FM hibridizando dizeres

Uma das características da tradução do Football Manager para o português reside no fato de que a variante utilizada é a de Portugal. Em um contexto como o do futebol - com variados jargões, gírias e usos informais da língua - essa opção chega a gerar estranhamento ou dificuldades para jogadores brasileiros. O uso de 'golo' em vez de 'gol' ou 'guarda-redes' em vez de 'goleiro' seriam

alguns exemplos. Isso, bem como expressões incomuns no contexto do futebol brasileiro, como 'puxar de galões'. Essas marcas de um registro de português pouco conhecido, gera, para muitos jogadores, uma relação estrita entre o uso desses termos e expressões e o universo do Football Manager. Em geral, é comum que esse uso da língua seja antes entendida ou lembrada como 'uma variante do FM' do que debatida quando sua veracidade ou correspondência com o uso empírico de jargões esportivos em Portugal.

No uso corrente da língua portuguesa no fórum, tem-se naturalizada e privilegiada uma variante culta razoavelmente consoante com a norma padrão escrita. Dentro disso, é comum também o uso de expressões e termos comuns ao meio futebolístico nacional e, até mesmo regional. Diante desse arranjo mais ou menos canônico na comunidade, a identidade de alguns forunistas e o estilo de algumas mensagens chamam a atenção pela incorporação ou uso de marcas dessa 'língua do FM'. Assim, esse estranhamento linguístico é, por vezes, trazido ao ambiente do Fórum, por alguns daqueles que, em comum, possuem uma prática com a série Football Manager. Isso, geralmente na forma de explicação ou uso de alguns desses termos e expressões; majoritariamente em tom de brincadeira. Em resposta a uma suspeita de conflito entre um jogador e o técnico, um forunista responde:

i) “Capaz...o ambiente no balneário é tranquilo (by FM português) (RO)

No caso acima, o treinador - Renato - supostamente haveria dito publicamente algo a respeito de problemas com um jogador - Madson. RO contesta essa asserção utilizando uma linguagem própria do Football Manager - a qual ele faz questão de explicar. Aliás, mais que explicar que era do FM, o autor frisa a origem 'portuguesa' do registro propositalmente utilizado.

Pode-se observar, ainda, que a expressão sobre o 'ambiente do balneário' não possui correspondência com as experiências dos forunistas externas ao videogame: o termo 'balneário' não seria comum nos espaços mais canonicamente partilhados e 'acessados' no cotidiano dos membros da comunidade.

Por outro lado, isso não implica ausência de sentido: RO estabelece uma relação entre o que significa um "balneário ser tranquilo" com a ideia de "não haver conflitos extracampo dentro de um clube". Nada impede que, nessa associação, parte da conexão realizada pelo forunista passe por uma busca por acepções da palavra 'balneário' – caso ela não fosse conhecida, de antemão, no sentido proposto pelo *software*¹¹⁵. Outra possibilidade de relação pode vir, também, de um vínculo com uma referência local – os balneários enquanto parte da geografia litorânea do Paraná e de Santa Catarina, configurando-se, muitas vezes, ao menos para a classe média local, como espaços onde se passam férias de verão ou feriados prolongados.

A referência ao FM, em sua variante portuguesa, no entanto, é explícita. Há, com isso, uma ponte estabelecida entre o sentido de 'balneário' percebido ao menos de modo funcional no ato de jogar e, de outro lado, a possibilidade em aplicar o termo em um outro contexto (o fórum Furacao.com, em um contexto de discussão a respeito do técnico profissional do Clube Atlético Paranaense).

Reitero, nos exemplos abaixo, a presença dessa prática a partir de outros dois termos utilizados em procedimentos similares: 'sair de rompante' e 'mais valia'.

*ii) JO¹¹⁶ DIZ A M. MALUCELLI QUE JUAN MASCIA DO MIRAMAR -URU É UMA OTIMA **MAIS VALIA** AO ATLÉTICO PARANAENSE- JO DIZ QUE JUAN MASCIA TEM PASSES ATEMPADOS E OTIMA VELOCIDADE- JO DIZ QUE JUAN MASCIA É O NOVO LUIS SUAREZ- JOELMIR DIZ A MARCOS MALUCELLI QUE O ATLÉTICO PARANAENSE DEVE CONTRATAR JUAN MASCIA A QUALQUER CUSTO (JO)*

*iii) O Mirabaje, segundo meus scouts, **tbm seria uma ótima mais valia ao CAP** ALias, com a chegada do marcinho, TEMOS que acertar esse time... estamos comendo mta bola.. o elenco em si é pra terminar entre os 7 primeiros.. Tem q trazer outro zagueiro e orar pro adilson tomar corretamente seu gardenal! (JO)*

*iv) Esse Heverton é bom jogador e seria uma **grande mais valia a***

¹¹⁵ No dicionário on-line Houaiss, consultado em outubro de 2013, tem-se no verbete 'balneário' a seguinte acepção, marcada como 'lusitanismo', própria, então, de Portugal: P local em que desportistas, banhistas etc. se despem, se vestem, trocam de roupa ou guardam-na (mais us. no pl.); vestiário. Isso permite supor que não seria esperado que os torcedores brasileiros em questão conhecessem esse sentido particular do termo.

¹¹⁶ O nome original foi suprimido e substituído pela sigla JO no corpo dessa mensagem.

equipa. Também espero que os boatos em relação ao Ciro sejam verdadeiros. (TM)

v) Fossati usa a opção "Sair de rompante" toda vez que aparece uma coletiva. (JORGE)

"Sair de rompante", no exemplo acima, não é apenas uma expressão que soa engraçada do contexto do fórum, mas o correspondente escrito e visível, na interface do programa, de um ato que pode ser desempenhado na interação com o videogame e cuja escolha - como qualquer outra ali materializada - pode gerar efeitos particulares no decorrer da partida¹¹⁷. O termo 'mais valia para a equipe', por sua vez, além de nomear um tipo de jogador em termos de sua utilidade no elenco, o faz em um padrão comparativo em relação a outros jogadores - estabelecidos em grau de importância: posiciona-se acima do jogador útil e abaixo do 'indispensável'.

Atribuir essas designações a um atleta, assim, não é mera maneira de o treinador organizar o seu elenco: pode gerar insatisfações ou pressões no jogador, nos demais colegas de clube, na diretoria; pode também motivar o pedido por um aumento de salário ou por trocar de clube. Ser 'mais valia', portanto, é uma designação contextual que estabelece uma relação e um cálculo entre os atributos que o jogador possui e as expectativas e a identidade dele no elenco. Isso, sempre passando pela questão de que, no software, esse cálculo responde a um algoritmo pré-definido.

Outro exemplo que lida com esse espaço incerto e polivalente entre o registro da máquina em um algoritmo e a maneira social e culturalmente localizada de se construir sentido seria o uso, abaixo, do termo 'temporalização rápida'. Em uma discussão sobre padrões táticos no futebol profissional internacional, EM passa a comparar a prática de diversas culturas, entre elas, a inglesa:

vi) Os ingleses saem jogando numa temporização rápida (Dalhe Fm hahaha), lançamentos longos, geralmente jogam em linha... (...) (EM)

Primeiro, em '(Dalhe FM hahaha)' nota-se, como em outros casos, a própria percepção do

¹¹⁷ Nesse caso, o uso recorrente dessa estratégia, por exemplo, marca o perfil do treinador como tendo uma identidade particular.

autor para o movimento de linguagem feito - trazer do universo do FM uma expressão para discutir futebol. O filtro do tom jocoso com o qual o discurso é modalizado - outra regularidade encontrada no fórum - se mostra no riso colocado ao fim dos parênteses. A expressão em foco, nessa situação em específico, seria a 'temporização rápida'¹¹⁸, associada, como o software informa a partir de um pop-up, uma forma de gerenciar o ritmo de jogo de um time. Uma opção entre algumas diversas variáveis táticas que se pode escolher antes de uma partida, conforme se vê na imagem abaixo:

FIG 13: Pannel de escolhas táticas do treinador, no qual pode escolher, como instrução específica, a estratégia de 'Temporização Rápida' mencionada no Fórum Furacao.com. Fonte *Football Manager 2012*

De um modo mais geral, portanto, importa destacar que, no universo do videogame, os termos e expressões em pauta são em parte linguagem informativa, em parte a própria ação possível e oferecida ao jogador. Isso, considerando que, na interface, a expressão pode ser, ao mesmo tempo, um dado a ser lido pelo software de modo lógico e parte de uma linguagem e uma rede de sentidos

¹¹⁸ A procura pelo termo 'temporização' relacionado ao universo do futebol, em mecanismos de busca da internet, gerou como resultado algumas páginas de Portugal focadas no futebol empírico e, curiosamente, páginas (tanto portuguesas como brasileiras) debatendo táticas dentro do contexto da série *Football Manager*.

oferecidas ao jogador de maneira contextualizada e vinculada ao futebol profissional.

Curiosamente, no caso desse jogo, o correspondente cultural dessa língua, ou seja, a versão destinada a ser inteligível ao usuário se vale de um idioma (Português) cuja variante recorre a termos que não são universais. “Mais valia”, “Sair de rompante”, “Balneário” provavelmente são, em casos assim, compreendidos muito em função do que o próprio software oferece como resposta na constante atualização da interface.

Percebo, com isso uma similaridade com as notas de Turkle (1997) a respeito da interação de Tim – um jovem de treze anos – com um videogame de simulação de evolução biológica da vida chamado *SimLife*. No decorrer da partida, surge termo que Turkle, mãe de Tim, desconhecia. Em vez de consultar o sentido em alguma fonte – movimento feito pela mãe – o jovem de treze anos procura entender o sentido no processo do jogo, analisando-o no contexto em que ocorre. Para Turkle, Tim teria uma forma aprendizado altamente funcional, comum na interação com videogames: *You do not first read a rule book or get your terms straight. Tim is able to act on an intuitive sense of what will work without understanding the rules that underlie the game's behavior* (1997, SN). Esse processo permite dar um sentido a um termo, como 'orgot', no caso de Tim – ou, conforme arrisco nesse exemplo, 'balneário' – dentro do contexto das partidas, sem necessidade de consultar um verbete.

De outro lado, esse reconhecimento público da localidade de expressões como 'mais valia', 'temporização rápida' ou 'sair de rompante', no fórum, assume outros pressupostos. Não só se associa de modo funcional (TURKLE 1997) ou relembra uma ação própria do contexto de um videogame, como ressalta os ruídos próprios desse software enquanto objeto epistêmico (KNORR CETINA 1997 2001) passível de ser traduzido e atualizado em sua interface, gerando um desdobramento da língua originalmente pensada para o jogo - o inglês. Mais que isso, escolhe - em um contexto informal como o futebol - apenas uma variante linguística da língua portuguesa - aquela que está mais próxima em termos de geografia e poder do país que produz o software - Inglaterra.

Essa variante - hibridizada pelos limites técnicos do videogame e por um português com que os forunistas não se identificam de antemão - reforça um jeito de pensar e falar partilhado e compreensível por outros jogadores, criando um 'terceiro espaço': nem fiel ao modo português de ler e falar sobre futebol; nem oposto ou indiferente a ele. O reconhecimento de um espaço em que é possível uma certa transformação da linguagem com base na experiência com a versão traduzida acaba por ser explicitada na mensagem abaixo. Pedro, ao se deparar com o uso do termo 'mais valia' de outro forunista para criar um parâmetro de avaliação de um atleta profissional, responde:

vii) Football Manager . PT-PT. (risos) (PEDRO)

No caso acima, "PT-PT" designa 'Português de Portugal' e é uma sigla comum em vários softwares com múltiplas opções de linguagem (vindo, normalmente, associado com a bandeira de Portugal). Assim, Pedro não só identifica a presença de um termo - 'mais valia' - como comum ao Football Manager, como particulariza essa relação com a versão traduzida do jogo.

Em comum, portanto, os exemplos dessa seção resvalam na ideia de uma forma de se expressar publicamente que - de um lado - não repete ou absorve integralmente as idiossincrasias do videogame, mas também não as deixa passar incólumes. No geral, pensando nos limites e no contexto do fórum em análise, essa forma de usar ou pensar a língua vinculada ao FM ou como identidade de jogador cria uma relação contingente de entendimento dos termos e construção de sentidos. O videogame, muitas vezes, é quem dá o primeiro sentido a esses termos e expressões, gerando um vínculo e um tipo de experiência que não pode ser igualada à de um usuário português que possa ter convivido com tais expressões antes da interação com o software.

No caso do FM, tem-se uma língua e uma cultura na qual as terminologias e, também com isso, as divisões são pensadas: o inglês. Nela, um cargo de 'manager' faz um sentido cuja tradução utilizada - técnico/treinador - não condiz com as ações funcionais e práticas que esse cargo costuma possibilitar ou exigir no futebol brasileiro: como ter autonomia e responsabilidade para contratar diretamente jogadores e negociar seus salários, marcar amistosos, dispensar atletas, gerenciar toda a

comissão técnica que está ao seu redor. Em segundo lugar, na versão traduzida, sobrepõe-se a essa lógica já estrangeira uma variante cuja correspondência com o contexto futebolístico informal brasileiro é bastante lacunar. Assim, construir sentidos nessas condições exige inferir, a partir de uma localidade e uma contingência (jogador brasileiro, atleticano, participante da comunidade do FF, entre outros) sentidos diante de uma lógica e de uma linguagem não necessariamente convergente com sua experiência particular com o esporte.

Essa questão pode ser pensada, ainda, conforme outro ângulo: a ocupação e propagação desse terceiro espaço depende não apenas de uma prática local do jogador com o videogame, mas também de um vínculo com os autores do software, seus propósitos e seu contexto de produção. E, ao menos no caso analisado, essa relação é construída de uma maneira bastante assimétrica: ao jogador/leitor/interator coube a parte final do processo de construção de sentido, a partir do que lhe é permitido ver na interface. O seu direito e seu papel nessa relação é o de aprender, interagir, e interpretar, e a sua liberdade é a de apropriar-se daquele artefato, com seus limites e possibilidades técnicas, e construir sentidos necessariamente contingentes na interação.

No caso em análise, é bastante ilustrativo dessa relação assimétrica e possível de construção de sentidos tanto o limite de opções de língua que o videogame oferece – entre as quais, o inglês e o português em uma variante local de Portugal – quanto o modo criativo como os jogadores, em sua localidade, reinterpretam e se apropriam dos termos e expressões que não são próprios de seu cotidiano. Assim, o controle do que é ou não é realizável, do que pode ou não ser dito, do que está em pauta e de qual a função e os possíveis de cada um (RANCIÈRE 2005) estão estritamente vinculados às suas condições de produção – em que alguns sujeitos têm o poder de dizer e criar, ao passo que os outros são convidados apenas a 'jogar'.

Essa hierarquia, aliás, reitera relações transnacionais entre um pólo de poder e de detenção do conhecimento específico: a Europa e um contexto de colonialidade, de um lado, com as possibilidades de uso, interação e consumo – contingente, criativo, crítico - de um produto cujas possibilidades são limitadas de antemão. Assim, não deve passar despercebido o fato de que, na

construção de videogames enquanto produtos ou artefatos culturais, essa divisão dos possíveis se apresenta de modo alinhado às relações internacionais de poder questionadas pela literatura interessada em estudos sobre colonialidade.

Outro ponto enfatizado consiste no modo como as posições entre o torcedor do Atlético que participa do Fórum Furacao.com, o forunista que joga videogame e o treinador que ele assume ser no jogo se confundem, mesclam e intercalam, criando um novo espaço e gerando textos híbridos e que se alternam entre essas identidades. É preciso notar, ainda, que essas mensagens são oriundas de jogadores de *Football Manager*, para quem o hibridismo em questão parece fazer mais sentido. Indo além, deve-se tomar o cuidado de considerar que, em termos discursivos, ainda a própria validade do videogame como fonte de saber não é consensual dentro da comunidade. Diferentemente, é colocada em debate.

Assim, não deixa de ser curioso que os delineamentos entre realidade e ficção estejam em construção e disputa constante dentro do FF, conforme será discutido no próximo capítulo.

CAPÍTULO VI – O FUTEBOL PROFISSIONAL E O VIDEOGAME DE SIMULAÇÃO

Dentro do espaço do fórum de discussão on-line em análise, as narrativas avaliadas no capítulo anterior se concentram, majoritariamente, em tópicos específicos para discutir os videogames enquanto jogo, mídia e/ou prática. Mais especificamente, em tópicos destinados a diálogos sobre videogames que simulam o ofício de técnico de futebol profissional¹¹⁹. Abaixo, um exemplo de uma tela aberta num tópico, em que os temas em discussão no momento circulam em torno da aquisição do videogame, das diferenças para a versão anterior, de trocas de dicas e experiências para se obter sucesso e as primeiras narrativas dos técnicos:

FIG 14: Um tópico do fórum Furacao.com. Fonte: Furacao.com

¹¹⁹ Seriam exemplos os tópicos: 'Championship Manager, Football Manager e outros...'; 'Football Manager'; 'Football Manager 2006'; 'Football Manager 2007'; 'Football Manager 2009'; 'Football Manager 2010'; 'Football Manager 2011'.

Nesses contextos, conforme se vê acima, as mensagens não costumam estar centradas nos acontecimentos cotidianos do futebol profissional em geral ou do Clube Atlético Paranaense em específico, bem como não possuem como objetivo essa aproximação com esse assunto, que é consensualmente tido como o principal do FF.

Outra forma comum de se inserir o FM nos diálogos do fórum se dá em mensagens publicadas em tópicos mais gerais, que preveem um leitor torcedor do Atlético, mas não necessariamente interessado em videogames. São, nesses casos, debates que possuem como tópico jogadores do Atlético em específico, os bens materiais e a estrutura do clube, campeonatos disputados pelo clube, discussões sobre estratégias, táticas, escalações de jogadores, entre outros.

Nesses casos, o uso de videogames não é uma prática comum, nem a inclusão do FM nessas discussões é consenso. Em algumas situações, inclusive, a prática de produzir mensagens que façam referência a esses artefatos chega a ser problematizada:

i) Não dá pra se basear pelo FM. Eu vendi o Pedro Oldoni por R\$50 milhões pro Messina (TC)

ii) Tudo bem que o FM é um programa muito bem desenvolvido e próximo da realidade, mas ainda assim não tem como usar como parâmetro na vida real. Se assim fosse, os olheiros estariam todos desempregados e os clubes contratariam os melhores jogadores de FM para indicar contratações. (NH)

Curioso notar que ambas as mensagens acima são produzidas a partir do lugar de quem tem vivência com o videogame. No primeiro caso, o argumento de que o FM não deve servir de base para analisar e comentar sobre futebol profissional vem com uma ilustração sobre essa discrepância: a venda de um jogador considerado consensualmente ruim (Pedro Oldoni) por uma quantia significativamente alta de dinheiro (cinquenta milhões de reais)¹²⁰

No segundo caso, a concessão de que o FM 'é muito bem desenvolvido' se opõe ao

¹²⁰ Para fins comparativos, vale observar que o maior investimento feito em contratação de jogador – no caso, Santiago Garcia em (2011) – na história do clube custou cerca de sete milhões e duzentos mil reais; e a saída que mais rendeu foi a de Lucas, em 2001: 21 milhões de euros. Essa quantia figura até hoje como a oitava maior arrecadação com transferência de jogadores em clubes brasileiros.

argumento central de que há um contraste entre o que o artefato é capaz de simular com o que ocorre no 'mundo real'¹²¹ O argumento se volta para uma observação empírica do que ocorre no futebol profissional: os clubes contratam 'olheiros' especializados no ofício e não bons jogadores de FM. Destaca-se, assim, uma diferença entre os aprendizados que o FM oferece a um bom jogador e as exigências do universo empírico e institucionalizado do esporte. Friso, também, o modo como esse afastamento da 'vida real' é reforçado pela lembrança de que o FM é um 'programa' de computador que se 'aproxima' da 'realidade'. Um terceiro caso estabelece esse contraste de modo sucinto. No contexto de uma discussão em que o FM estava sendo tomado como base válida de argumento, o autor constata:

iii) Se a vida real fosse igual ao meu FM 2010, Raul estaria no Real Madrid hoje. (DM)

Raul, lateral-direito oriundo das categorias de base do Atlético, era tido como uma das grandes esperanças de sua geração para brilhar no futebol profissional. Foi um dos nomes de destaque de uma das melhores campanhas das categorias de base do clube, em 2009. Contudo, sua história no futebol não confirmou as expectativas causadas por essa trajetória: não conseguiu se manter entre os melhores do elenco profissional, passou a ser contestado pela torcida e, em pouco tempo, foi para times que disputam divisões inferiores (e sem quase nenhum destaque midiático) do futebol brasileiro.

Em contraste a esse cenário, DM apresenta o Raul de 'seu FM 2010' com uma outra trajetória, que cumpre uma narrativa canônica do que seria sucesso para um jogador de futebol brasileiro: sair do país para jogar em um time considerado 'grande' da Europa. Nesse caso, um dos que possuem mais apelo: o espanhol Real Madrid. A distância, assim, entre o percurso vivido pelo jogador profissional e os desdobramentos que o videogame apresentou na interação com DM são usadas em oposição à equivalência desses dois espaços.

A presença considerável desse perfil de forunista/jogador é vista dentro do fórum como algo

¹²¹ O qual, sugiro, pode ser lido aqui como similar àquilo que eu tenho chamado de 'futebol profissional'

que marca os discursos, os comentários e o modo de analisar futebol. Isso fica mais evidente em mensagens como as abaixo, de ZR, que costuma ironizar certos padrões de crítica e de expectativa em relação ao desempenho do elenco, de modo, geral, associando tais avaliações com experiências próprias do videogame:

iv) Ninguém vai servir nesse clube de gênios e experts em tudo. Sempre tem um goleiro melhor no videogame da galera. (ZR)

v) Não é fácil. Eu sei que vocês são muito melhores que o Lopes. Tenho certeza disso. Os resultados no VIDEO GAME provam isso. [...] Claro. Tudo culpa dele [técnico]. Viva os gênios do fórum! (ZR)

É interessante, ainda, notar que, de um modo mais amplo, os pressupostos que movem essa problematização entre esse modelo de "real" - normalmente associado a empirismo e objetividade - em oposição à ficção e à experiência mediada - é um tema que aparece em debates da comunidade. Em particular, isso tende a ocorrer quando se discute a validade das opiniões e análises dos forunistas sobre um evento ou fenômeno. Alguns casos, conforme os exemplificados abaixo, tendem a conduzir a discussão marcando pejorativamente experiências que fogem ao futebol empiricamente observado no estádio:

vi) Nossa cara! Pelos seus comentários tenho a impressão que vc não anda assistindo os jogos do CAP, ou então só assiste pela telinha... (SC)

Em resposta a uma crítica feita por um forunista anterior, SC sugere que essas análises ou não pareciam ser fruto de observação dos fatos ('vc não anda assistindo os jogos'), ou seriam filtradas por uma mídia ('só assiste pela telinha'). Assim, SC aposta na primazia da observação empírica como posto de análise e observação legítima do futebol profissional. A partir disso, ter a

impressão de que os comentários e as análises publicadas no fórum não seriam frutos desse olhar se apresenta próximo a ter a impressão de que os comentários não possuem uma base factual sólida. Essa maneira de deslegitimar o comentário alheio, aliás, é encontrada em outros diálogos do fórum, conforme citação já mencionada no capítulo IV:

*vii) No Brasil três caras tops as vezes garantem título sim. O Santos é um exemplo, o time é cheio de naba, cheio de cara que já jogou aqui pelo Paraná e não deixou saudades e daí tem Neymar, Ganso e Elano que resolvem! Você tá comparando com time europeu, num dos campeonatos mais ricos do mundo e com os times mais fortes. **Essa velha mania de quem joga FM e assiste ESPN e acha que o mundo inteiro é daquele jeito.** (BD)*

Em vii, a crítica de BD recai sobre o que considera uma 'velha mania': partir de duas fontes de informação sobre o futebol ('jogar FM' e 'assistir ESPN') e aplicá-las como regras a partir das quais se entenderia o mundo inteiro do futebol. O contraste, nesse caso, é feito com o tipo de time que pode disputar títulos no Brasil, e com o que é tido como prototípico no futebol europeu. Nesse caso, vale ressaltar o modo como BD contesta não a possibilidade de o FM ter proximidade com o futebol profissional enquanto prática: o que está em jogo é qual 'futebol' o videogame e o canal televisivo representam¹²².

Em outro caso, a oposição é feita entre 'futebol virtual' e 'pisar em um campo de futebol', ao responder à afirmação de que justificar uma atuação ruim de um atleta por falta de “ritmo de jogo” “não cola”:

*viii) “**percebe-se q este joga somente futebol virtual.da até pra completar a frase: "Pra mim, essa história de ritmo de jogo não cola, é só ir nas configurações e deixar todos os jogadores com a flechinha pra cima."** (VR)*

¹²² Essa percepção parece marcar a consciência do forunista da diferença entre a prática local e colonizada de futebol – com a venda de um conceito de futebol a partir de seu pólo fundador e economicamente mais forte: a Europa. Essa posição da percepção da colonialidade dialoga com a noção de fricção de Tsing (2005) e também com o modo como Mignolo (2007) percebe as relações entre metrópoles e colônias como parte de um projeto da modernidade. A esse respeito, ler também Alcoff (2007).

ix) Exatamente isso...comentário típico de quem nunca pisou em um campo de futebol... (DP)

O contexto de 'viii' e 'ix' consiste em uma discussão sobre a influência do que se costuma chamar de 'ritmo de jogo'¹²³ no desempenho do atleta profissional. Enquanto um dos forunistas ataca a ideia de atletas dependerem desse 'ritmo de jogo', outros, críticos a ele, desmerecem tal opinião como sendo própria de quem desconhece o futebol 'dentro de campo'. Entra em pauta, portanto, o tipo de experiência que o sujeito possui em relação ao futebol e, mais, a validade de cada uma dessas experiências. Em 'viii', a resposta de VR busca invalidar o comentário de NC associando-o a uma resposta de quem 'joga somente futebol virtual'. Essa associação é reforçada em uma inventada 'continuidade' do discurso de NC. Em 'é só ir nas configurações e deixar todos os jogadores com a flechinha pra cima', VR traz exemplos de ações comuns em certos jogos de futebol que não possui correspondente no universo 'não virtual'. Primeiro, a ideia de mudar características do jogo e do rendimento dos atletas em um metaespaço de 'configurações'. Além disso, traz um tipo de representação prototípica e recorrente do mundo dos videogames contemporâneos de futebol, mas que não possuem necessária correspondência com a linguagem cotidiana do futebol profissional: o uso de 'flechas' ou 'vetores' para indicar o estado físico do atleta, conforme se vê no exemplo abaixo:

¹²³ Em linhas gerais, 'ritmo de jogo' nessa situação diria respeito a um tipo de condicionamento para jogar que atleta adquiriria apenas disputando partidas oficiais de futebol com certa regularidade.

FIG 15: Imagem correspondente ao videogame Pro Evolution Soccer, em que as setas indicam condições de boas (setas em diagonal para cima) a ruins (setas em diagonal para baixo) dos jogadores. Fonte: <http://pesmastery.com/>

Por fim, a própria facilidade com que se pode anular ou neutralizar – no contexto da 'virtualidade' – as variações de condições físicas de um momento para outro busca fazer essa aproximação da visão de NC com o mundo 'não sério' dos videogames, afastando-a de como o condicionamento físico dos atletas funciona empiricamente. Em 'vi', DP complementa o argumento de VR ao projetar a identidade de NC como alguém que nunca tenha pisado em um campo de futebol – o que o impediria de entender 'empiricamente' a influência do 'ritmo de jogo' no desempenho do atleta.

Outros comentários também enfatizam a experiência empírica com o futebol – observando-o no estádio, ou praticando o esporte – como prioritária no seu entendimento, relativizando ou desqualificando outros saberes nas discussões e análises feitas no FF.:

x) Povo joga muito FM e fica com essa mania de achar que atacante de área tem que ser alto e caneludo, esquecem que Bebeto e Romário

já levaram uma Copa do Mundo nas costas. (DN)

xi) tem gente que parece não ver, analisar o futebol..Tem muita gente aqui no fórum que nunca jogou futebol na verdade, não tem noção do jogo em si..Comentam por escutar na radio e na televisão.. [...] (EA)

Ainda que possa aparecer com certa frequência, essa visão, contudo, não é consensual. Uma mostra de heterogeneidade de perspectiva se apresenta, por exemplo, em resposta direta e imediata à citação acima:

xii) "Tem gente que parece não ver, analisar o futebol..Tem muita gente aqui no fórum que nunca jogou futebol na verdade, não tem noção do jogo em si.." (EA)

xiii) Resumindo o negritado [o 'nunca jogou na verdade', correspondente ao texto acima]: Apenas ex-atleta frustrado pode comentar. (FE)

Em 'xiii', FE satiriza a ideia de que a vivência empírica do esporte (ser ex-atleta frustrado) seria necessária como base para se comentar futebol profissional, conforme é defendido em 'xii'. Vale ressaltar que, nesse contexto de discussão, essa condição de 'ex-atleta' não é o perfil dominante dos participantes do fórum. Em outros casos, também ocorrem aproximações positivas entre o FM e a compreensão sobre futebol, conforme se percebe no exemplo abaixo. Em um diálogo sobre táticas e escalações sugeridas e pensadas para o elenco de então do Atlético Paranaense, dois forunistas se veem com opiniões bastante convergentes. Ao passo que cada um falava sobre o quando sabia sobre futebol, Mauro atribui à prática com videogames de simulação de futebol parte de seu conhecimento:

xiv) [...]Jogar CM/FM desde os 11 anos de idade ajudou MUITO a aprender sobre táticas e posicionamento do time em campo! (MAURO)

Como se pode ver, é comum no FF a discussão desses limites, confluências e separações entre o que é 'mundo real' e o que é 'FM', 'ficção', virtual' ou 'videogame'. Uma das prováveis

causas, proponho, estaria na própria intenção do videogame, enquanto simulação, se propor a recriar essa realidade do esporte profissional.

Enquanto mídia, essa proposta - constante e sempre inconclusa - de fricção e aproximação da mídia FM com o real parece convergir com o entendimento de Bolter (2000) sobre uma tensão - na criação e na revisão de mídias - entre o desejo de “transparência”, ou seja, de ausência de mediação, e a constante 'hipermídiação' em termos de atualização e renovação de técnicas que gerem a sedução da experiência imersiva. Vale notar que a busca por essa proximidade parece permanecer nos ideais de construção de videogames, explorando, por exemplo, o que as novas tecnologias podem fazer em termos de apresentação gráfica, capacidade de armazenamento ou ampliação de escolhas e possibilidades de caminhos¹²⁴ - esse último, aliás, parece ser o mais prototípico no caso de simulações como o FM.

Desse modo, a experiência com 'videogames' tendem a ser percebidas como explicitamente diferentes do que seria a vivência e a observação empírica do futebol profissional. Mais que isso, essa segunda forma de experienciar o futebol – associada normalmente à ideia do 'mundo real' costuma ser privilegiada como base mais legítima para se fazer análises ou comentários no fórum. Isso não quer dizer que essa seja uma postura consensual, como se mostra nos exemplos ix e x.

Notou-se, assim, uma recorrente explicitação dessa discriminação entre o universo do FM enquanto simulação computadorizada e o contexto do futebol profissional, empiricamente observável nos estádios. Esse distanciamento parece razoavelmente naturalizado no fórum, o que pode explicar a frequência de mensagens que, ao usarem o FM como fonte, buscam alguma forma de modalizar o comentário - seja colocando emoticons jocosos, seja digitando algo que consensualmente represente alguma risada¹²⁵ ou, ainda construindo o distanciamento no próprio texto.

Outro ponto a ser destacado é que o estabelecimento de um contraste entre as regularidades

¹²⁴ A própria mediação do joystick' como forma de enviar comandos para o videogame, tem partilhado seu espaço com algumas alternativas que captam movimentos. Essas inovações normalmente vêm com a promessa de “realismo. Porém, como qualquer tecnologia, elas restringem possibilidades e usos ao mesmo tempo que permitem outros.

¹²⁵ Como, por exemplo: *rsrs*, *hehehe*, *kkkk*, *lol*, *haha*, entre outras variações.

do universo do videogame e as do que é empiricamente observado no futebol profissional não pressupõe, necessariamente, uma oposição entre os espaços. Em viii, isso fica bastante explícito: a crítica recai sobre a extensibilidade de algumas verdades (sobre elencos competitivos) que seriam comuns no universo do videogame e no recorte televisivo do canal ESPN, mas não aplicáveis ao cotidiano do futebol brasileiro.

Uma maneira alternativa de se estabelecer contraste entre os dois contextos consiste em não colocar o foco na validade ou na legitimidade de uma realidade primeira, mas enfatizar os limites inerentes a toda mídia – nesse caso, o videogame. Diante de uma afirmação já irônica de um forunista, a qual critica uma falta de profissionalismo na diretoria em exercício atrelando o modo de gerir o clube a “brincar de FM”, a mensagem abaixo, por exemplo, ilustra com uma piada uma característica prototípica do videogame enquanto mídia – a possibilidade de recomeçar partidas ou 'saves':

xv) Se [a diretoria] estivesse brincando de FM estaria ótimo, porque daí você poderia resetar quando faz uma cagada num jogo e jogar de novo (GR)

Em outro caso, o autor precisa os limites e as convergências que entende haver entre a mídia e o futebol profissional:

xvi) [...] E outra, parem de analisar o futebol dos jogadores via CM, FM e outros managers da vida, aquilo não serve de base para avaliação, até funciona como um "localizador" de jogador, ou até mesmo saber mais dados como nome, em que clubes jogos etc. Mas avaliar o jogador é piada.[...](BS)

Já no exemplo abaixo, o autor particulariza formas de os atletas se machucarem como próprias do videogame ou, ao menos 'muito toscas' em relação ao ordinário no universo do futebol:

xvii) "O FM tem cada problema com jogadores, estilo "Pé magoado"... " Tem também o "perna Partida" É muito tosco (SA)

As lesões acima citadas não encontram eco no discurso do jornalismo esportivo ou da medicina esportiva com o qual os forunistas costumam ter contato. Também não se configuram como um jargão da comunidade – o que pode levar ao estranhamento. Mais especificamente, vale lembrar que a versão portuguesa do Football Manager está em uma variante própria de Portugal, em que essas denominações seriam comuns. Em um público brasileiro – ainda que simulando campeonatos locais – o estranhamento e as tensões podem vir a emergir, como nesse caso.

No decorrer da seção, portanto, procurei apontar algumas formas a partir das quais os espaços entre o universo do futebol profissional (e suas decorrentes e privilegiadas observações empíricas) podem vir a se relacionar com a prática com um videogame de simulação de técnico. Isso, considerando ambos como diferentes 'espaços de conhecimento', para tomar a liberdade de usar o termo de Santos et al (2005) nesse contexto.

No geral, além de uma constante discriminação entre ambos os espaços, nota-se uma prevalência dos acontecimentos empiricamente observados do futebol profissional como parâmetro a partir do qual o 'realismo' do videogame – entendido aqui também como a convergência com o esperado e o ordinário no universo do futebol – é avaliado. Algo esperado, aliás, ao se tratar de um videogame que procura simular a dinâmica do esporte em campeonatos internacionais institucionalizados.

Procurei colocar aqui o foco no reconhecimento de um contraste em específico: o entendimento, dentro da comunidade, de que não há equivalência entre o que é, o que gera, e como opera o contexto do videogame enquanto entretenimento ou simulação, por um lado; e o que é plausível no futebol profissional e como sua vivência ou a observação empírica de sua realização implica efeitos particulares e não traduzíveis a outras mídias e experiências.

Acredito que essa observação funciona ao menos como uma pista a respeito da relação entre a interação com videogames e comportamentos considerados socialmente inadequados. No mínimo, provoca e questiona um argumento ou percepção de que o jogador é uma figura incapaz de

discriminar o contexto, a lógica e os pressupostos do videogame com o que vive na realidade cotidiana. Logicamente, é necessário pensar que estamos tratando de um contexto muito particular: normalmente jovens versados no meio digital, com domínio da escrita formal, em situação pré-vestibular ou cursando graduação e centrados, em sua maioria, em um estado específico do Brasil: o Paraná. De qualquer modo, representam um modo de ser jogador, a partir de cuja identidade, concretamente vinculada a uma comunidade, negociam e refletem sobre as relações com o consenso e com o que ali é canonicamente tido como real ou legítimo. Assim, a própria inserção do videogame exige do grupo essa discussão.

Partindo dessa relação percebida no grupo entre esses dois espaços de saber, proponho, na próxima seção, enfatizar outros tipos de relações entre “FM” e 'futebol profissional' encontradas, as quais se apresentam complexas e desafiadoras ao modalizarem essa discriminação entre ambos, fugindo de uma mera oposição entre 'ficção' e 'realidade'.

Até no FM/nem no FM

De um lado, portanto, nota-se que a prática com o FM tende a ser colocada, no fórum, distanciada do que é tido ou aceito por 'realidade' - o futebol empiricamente observável como um esporte jogado por pessoas profissionais em campeonatos institucionalizados, ou seja, não apenas um futebol empírico, mas também regulamentado em termos de mercado e profissão. Sugiro que isso possa ser uma pista a respeito da curiosidade sobre videogames, realidades e construção de sentidos.

De modo próximo à ideia de 'constelações de saberes' de Santos et al (2005), esses espaços não apenas não são confundidos, como são hierarquizados em termos de validade. Mais que isso, a régua que parece predominar nas avaliações é a do 'empirismo' e da 'objetividade', o que estaria em linha com a própria ideia de “hipercientificação” do autor, como dentro de um contexto de 'despejo de práticas epistêmicas no cotidiano, conforme alerta Knorr Cetina (1997 2001) na sua concepção de 'sociedade do conhecimento'.

Essas observações, proponho, enfraquecem visões que simplifiquem as relações entre videogames e comportamentos inadequados. Ajuda, com isso, a questionar o discurso que traz essa como uma mídia prejudicial ou como promotora de violência. Favorece e reitera, assim, as perspectivas acadêmicas que têm apostado na ideia de que essa interação deve ser visto como algo complexo e dependente do contexto e da forma de utilização desse artefato cultural. Também pode ser uma base interessante para se pensar o jogador como um sujeito propício a se mostrar crítico e atento a esse discernimento. Isso, sem necessariamente se calcar no isolamento da prática com 'jogo' com as demais práticas – cotidianas ou não – da realidade do sujeito.

Após chamar a atenção muito brevemente, na seção anterior, para exemplos que indicassem o fato que Football Manager também não se encontra em necessária oposição ao real, proponho analisar essa relação entre ambas as esferas de um modo um pouco mais aprofundado. Mais particularmente, destaco um conjunto de comparações entre esses espaços de conhecimento (futebol profissional x FM) que parece localizar as informações do videogame e as narrativas geradas como uma espécie de 'cânone alargado' do que é ou não possível no universo desse esporte. Essas comparações – tal como se notou na seção anterior – também tendem a tomar o 'futebol profissional como marco zero para a observação e análise. Diante disso, em geral, procuram colocar os eventos e acontecimentos do FM, bem como as informações de sua base de dados, como uma espécie de informação complementar que tende a reiterar a opinião do forunista. Ao menos, sugiro ser essa uma leitura possível para os seguintes exemplos:

i) Vontade não vai faltar... Até no FM o cara é caneludo mas corre o jogo inteiro (BP)

ii) Não é francês não, é espanhol. Sergio Busquets, formado nas categorias de base do Barça. Ele é ruinzão mesmo, até no FM é assim (TF)

iii) Até no FM esse cara é bixado (FR) ¹²⁶

¹²⁶ .No contexto, entende-se jogador 'bichado' normalmente como aquele jogador que frequentemente está machucado ou com algum impedimento físico para atuar.

Nessas comparações, pode-se notar em comum o fato de que a relação entre o que se observa no FM e no futebol profissional se dá em uma espécie de complementaridade. Uma informação, um evento ou acontecimento compartilhado como consensual no contexto deste último – ser 'caneludo'; ser 'ruinzão'; ser 'bixado' – é reforçado por uma segunda ocorrência no contexto do videogame.

A primeira fala, por exemplo, é resultado de uma reação da torcida em relação à declaração de um meio-campista - que, reserva, sequer vinha sendo relacionado pelo técnico - de que iria compor o elenco em uma partida contra outro time, o Corinthians. Em meio a respostas conflituosas, umas lamentando a presença do meia, outros em defesa dele, o debate ocorre em torno, principalmente, de sua qualidade técnica - que costuma ser criticada - e de sua disposição - que costuma ser enaltecida. Entre as críticas, designações como, por exemplo, 'peladeiro', 'piada de mau gosto', afirmações irônicas de que o massagista jogaria melhor, ou de ele que 'não é jogador'. Em defesa, a ideia de que ele 'corre', 'é esforçado', é 'meio maluco' (no sentido de imprevisível e capaz de desequilibrar uma partida).

Na comparação de BP, tem-se tanto a vontade quando a falta de qualidade (resumida no termo 'caneludo') como características publicamente defendidas no fórum, mas reiterada no FM como própria do jogador. Mais que isso, a frase que associa essas características como comuns ao FM se apresentam como única explicação ou comentário do autor a respeito da primeira frase: 'vontade não vai faltar...!'.¹²⁷

No item II, a discussão foge ao tema estrito do Atlético Paranaense e seu calendário oficial, centrando-se em um campeonato continental de futebol: a Liga dos Campeões da UEFA - que reúne os times de melhor desempenho nas competições nacionais dos países europeus.¹²⁷ Em particular, o tópico estava centrado, nesse momento, na análise de uma partida da versão de 2008/09 desse campeonato: FC Barcelona contra Chelsea FC. Frente a uma análise anterior que entendia que:

¹²⁷ Frise-se, ainda, que há um tópico especialmente destinado por discutir futebol internacional no fórum, centrado principalmente em campeonatos nacionais e continentais da Europa. Em particular, as partidas e os campeonatos que costumam estar em debate nesse espaço são, prototipicamente, aquelas veiculadas pelas opções televisivas locais (seja transmissão aberta ou via cabo).

'aquele volante francês (busquets, ou seja lá o que for) começou totalmente perdido', TF corrige a nacionalidade do jogador (é espanhol). Em seguida, reitera a informação casual de Busquets ter jogado mal com uma proposição com caráter genérico e impessoal - 'ele é ruinzão, mesmo' - e acresce o FM como outro espaço em que essa característica é reafirmada - 'até no FM é assim'.

Em 'i' e 'ii', ainda, uma primeira informação é dada como factual e pertencente ao universo empírico e institucional do esporte: no primeiro caso, a alegada vontade do jogador, tida como razoavelmente consensual em sua defesa, é apresentada de antemão. No segundo, a ideia de Busquets ser ruim vem como uma primeira afirmação genérica, em resposta a outro forunista, sobre a partida ruim que o jogador havia feito.

Em III, o que estava em discussão era a contusão de um volante recém-contratado pelo Atlético, em um tópico próprio para o jogador. Em torno da mensagem citada, diversos comentários referentes a essa 'fama' ou 'condição' de 'bichado'. Na própria mensagem, percebe a presença de dois emoticons usados normalmente em situações de descontração.

Os três casos acima percebem a reiteração ou sincronicidade entre eventos discutidos ou apresentados como próprios do futebol profissional e ocorrências no FM como informações dignas de nota. Assim, tomando o esporte empírico como base de análise ou ponto de partida do que é definido como "real", "factual" ou "verdadeiro", veem a similaridade do videogame como algo a ser enfatizado no argumento. Nesses casos, o 'até', enquanto um advérbio que expressa uma inclusão, traz uma reafirmação, encontrada no FM (enquanto local de saber secundário), de proposições e fatos sobre o futebol (em que a observação empírica de jogos e campeonatos institucionais permaneciam como sendo fonte primária de análise).

Uma maneira similar de assumir o FM como essa espécie de extensão do futebol analisado empiricamente se relaciona a situações tão fora da realidade que não seriam possíveis nem na representação/simulação que o videogame em questão propõe. Nesses casos, essa relação é estabelecida a partir da palavra 'nem':

iv) Nossa **P.O no FM é um dos melhores ponta de lança do mundo...**

Já o Michel, nem no Fm... (FB)

v) Citação [*"Rodrigo Pimpão é daqui de Curitiba tá no Vasco não é ruim e pode ser vendido depois por uma grana se estourar e talz..."*] meu deus gente, parem! Acabou de ser comprado por 2 milhões de reais pelo Vasco! **Nem no FM esses negócios são possíveis!** (WJ)

vi) [Citação: *"O destaque da partida ficou por conta de Anderson Aquino, que balançou as redes adversárias em três oportunidades, aos 37, 39 e 42 do segundo tempo. Os outros dois gols esmeraldinos foram marcados por Felipe e Fabinho"*] Waddahell !! O cara faz um hat-trick em 5 minutos? **Nem no FM uma bizarrice dessas.** [EM]

Em iv, o contexto envolvia a especulação de uma venda - para o time italiano da Roma FC - de dois jogadores bastante contestados no fórum. O atacante Pedro Oldoni (abreviado como PO), e o lateral Michel. Diante da notícia, enquanto alguns se surpreendem ou satirizam, uma minoria acredita que os jogadores se dariam bem no clube europeu caso a transferência se confirmasse. Inserido nesse quadro, sem qualquer menção prévia ao videogame, FB traz para a pauta os parâmetros do Football Manager para avaliar os desportistas - no caso, Michel e Pedro Oldoni. Enquanto o último tem um desempenho de destaque no videogame (melhores do mundo) o outro, Michel, não conseguiria ter destaque 'nem' no universo do videogame. Assim, a falta de qualidade percebida frente ao jogador cuja venda foi especulada é reiterada com uma observação sobre como esse jogador é visto ou apresentado em um software. Em 'v' e 'vi', tem-se, curiosamente, o FM como um espaço aberto para ocorrer negócios 'menos possíveis' do que no 'futebol profissional', bem como eventos 'mais bizarros'. No primeiro caso, o estranhamento do forunista se dá em relação a uma citação anterior, na qual um jogador - Rodrigo Pimpão - é sugerido como reforço¹²⁸.

¹²⁸ Esse ponto também merece particular destaque. Há, dentro do fórum, um tópico exclusivo de especulação de transferência de jogadores para o clube, denominado "Possíveis Reforços". Nesse tópico em particular, forunistas sugerem contratações, informam sobre rumores e boatos de transferência - vindos de outros meios, sejam mídias oficiais ou não - além de comentarem e analisarem a qualidade dos jogadores mencionados e/ou a validade de adquiri-los para compor o elenco. O interessante é que essas 'sugestões' feitas no tópico não estão sendo encaminhadas diretamente ao site oficial ou à instituição, mas expostas dentro de um fórum de torcedores. Esse distanciamento entre o espaço que agrega essas informações, análises e sugestões e o cotidiano efetivo do Clube não é algo que passa despercebido. Por vezes, esse distanciamento é explicitado em um desejo expresso de que o

Além disso, algumas narrativas costumam, de quando em quando, aparecer no tópico (ou mesmo em outros espaços do fórum) propondo a existência de uma relação mais direta entre esses dois espaços. São recorrentes narrativas que mencionem a informação de o fórum ser lido e acessado por pessoas importantes da diretoria do clube ou por pessoas que têm contatos relevantes lá dentro; que o fórum é visto como fonte de informações para grandes mídias; como um local frequentado por jogadores profissionais. Essas narrativas tendem a ser validadas com fatos como o de que alguns forunistas já trabalharam em setores centrais do clube, como publicidade, informática, assessoria de imprensa, por exemplo. Justificativas sob um prisma de mercado e público-alvo - que considere o espaço do fórum, tido como a maior concentração on-line de torcedores do clube, como um nicho que não pode ser ignorado.

As condições de compra do jogador são colocadas em pauta como um modo de deslegitimar a viabilidade do negócio. O fato de ter sido contratado por outro clube recentemente e por um preço tido como razoavelmente alto para os padrões do Atlético Paranaense se apresentariam, assim, como condições proibitivas. Para enfatizar o que considera uma impossibilidade, -- pontua que 'nem no FM' transações como essa ocorrem. Essa afirmação, marcada pela conjunção 'nem', traz a ideia que o padrão percebido vale para os dois contextos: assim, nem no futebol profissional (tema em pauta) nem no videogame (em que a dificuldade costuma ser atenuada em prol do entretenimento) seria plausível realizar uma negociação dessas. Assim, reitera-se a tese de que o FM seria um local em que o cânone do que pode, deve ou não deve ocorrer no futebol está presente, mas de modo um pouco mais alargado. Isso, arrisco, pode levar em conta o próprio modo como o Football Manager tende a ser percebido em relação ao contexto de futebol profissional que explicitamente se propõe a investigar. Essa percepção do videogame como um espaço que "representa ou simula a realidade de um modo mais facilitado e/ou simplificado" também é partilhada dentro do FF, conforme será visto mais adiante de modo detalhado.

Em 'vi', o que se destaca como fora do esperado no universo do futebol é a possibilidade de

um jogador profissional, em uma partida oficial, conseguir o feito de fazer três gols (hat-trick) em um intervalo de três minutos. Nesse caso, no entanto, lida-se com essa informação enquanto fato consumado e noticiado. Ou seja, em vez de uma projeção do que seria futuramente crível ou não na realidade do Atlético Paranaense, busca-se construir sentido sobre um evento já ocorrido. O modo como o forunista demonstra sua surpresa¹²⁹ é enfatizando esse caráter extraordinário do acontecimento, usando como parâmetro de avaliação os limites do FM enquanto esse 'cânone alargado'.

Ressalto que nessa relação estabelecida entre ambos os espaços, também há acontecimentos, eventos ou opiniões relativas ao FM que não são vistos como correspondentes ao futebol empírico. Esse limite também é verbalmente pontuado no FF, como se nota nos exemplos abaixo, marcados em comum, pelo uso da palavra 'só':

*vii) O Victor é outra porcaria hypeada pela mídia. **Só é bom no FM** (JORGE)*

*viii) A dupla do Goiás, Tolói e Douglas, seria uma boa. Só que o Rafael é jóia por lá, e o Douglas deve ter sido muito valorizado ano passado. Renan Oliveira é um dos nomes mais cogitados por aqui desde 2007~2008. [...] Arthur Maia, do Vitória, é promessa, mas é bão. E **não é só no FM** não, os caras botam uma fé fodida no piá lá na Bahia.[...]*

Os dois casos apresentados são bastante similares. Em avaliações sobre jogadores inseridos no circuito profissional brasileiro, a proposição de que ambos (Victor, no primeiro caso; Arthur Maia no segundo) só seriam bons no FM dá a entender que essa característica não encontraria eco no contexto do futebol profissional empírico. Ou seja, enquanto profissionais, ambos os atletas seriam ruins. Nesse caso, é a diferença entre ambos os contextos que é enfatizada, por mais que a relação (entre a simulação e o esporte empírico) continue sendo vista como digna de nota. Nota-se, portanto, que tanto para convergências (como nos casos de i a vi) como para contrastes (casos vii e

¹²⁹ Verbalizada, no caso, pela interjeição "Waddahell" colocada e partilhada, no caso, como uma variante da expressão inglesa "what a hell", significando, em termos literais, "que inferno", mas usada, no contexto, para expressar espanto ou indignação.

viii) o videogame é colocado - por alguns membros do grupo - como um saber em pauta, capaz de acrescentar alguma informação ou conhecimento à comunidade, ou de fornecer alguma base de avaliação.

Outra ligação curiosa feita entre os dois espaços é o destaque dado, por um forunista, a respeito da similaridade entre a qualidade de jogadores selecionados em uma lista feita por especialistas¹³⁰ e o desempenho comum desses jogadores no videogame:

*x) Vale destacar que **maioria dos 99 jogadores dessa lista são craques no FM tbm**, caso vc precise de uma contratação no FM da uma usadinha nessa lista => (FG)*

Nesse caso, compartilha-se uma informação considerada útil para jogadores de FM, ainda que, no contexto, a relação entre os dois universos não tenha sido verbalizada de antemão. Observa-se, assim, que FG toma como certa a existência desse público que transita entre ambos os interesses - o simulador e o futebol profissional. Também é interessante observar que a duplicidade, nesse caso, é marcada pelo 'também'. Nesse caso, a informação de que os jogadores 'são craques' no futebol empírico é tomada como dada, sendo FB responsável por acrescentar a validade dessa lista para interessados em fazer contratações dentro de uma partida de FM.

Diante dos casos acima apresentados, pode-se arriscar um pouco mais entre as relações possíveis entre videogames (e nesse caso em particular, o FM) e contextos de observação empírica do que é tido por 'realidade' (nesse caso, o futebol profissional). Tomando o segundo por base ou cânone, sabe-se, por exemplo, que o FM é um espaço em que uma lista de 'craques' também funciona; em que determinados jogadores podem ser igualmente criticáveis, em que fazer três gols em menos de cinco minutos surpreenderia de modo similar e que transações financeiras entre clubes e jogadores estão condicionadas a situações contextuais (principalmente financeiras).

Em suma, um espaço em que eventos, ações, condições tidas como canônicas no primeiro

¹³⁰ Em uma matéria de capa de uma revista de futebol, em 2007, sugerindo 99 jogadores que seriam tidos como reforços para os clubes brasileiros disputarem os campeonatos nacionais.

caso 'também' ou 'até' podem se materializar. Em contrapartida, alguns eventos, acontecimentos ou projeções são tidos como igualmente extraordinários em ambos os contextos, não sendo esperados "nem" em um, "nem" em outro. Sabe-se, por outro lado, que há coisas que 'só' ocorrem no segundo contexto, mostrando que os espaços coexistem e se interrelacionam, mas cujos perímetros marcadamente não coincidem, conforme tento ilustrar a partir da figura abaixo¹³¹:

FIG 16: Espaços de localização de fenômenos restritos ao futebol profissional, fenômenos presentes também (ou somente) no Football Manager ou incomum em ambos os contextos.

Sobre esse ponto, devem-se ressaltar pelo menos dois detalhes. Em primeiro lugar, assume-se a figura acima como representativa de um conjunto de narrativas e discursos concretamente localizados na comunidade do FF, próprios de uma parcela de forunistas. Se eles mostram liames possíveis entre os dois espaços, não quer dizer que são aceitos homogeneamente dentro da comunidade nem, ainda, que possam ser aplicados em todos os contextos. Aliás, deve-se destacar que os espaços acima delineados, além de abstratos, são criados de forma comparativa. Nem tudo que um dos jogadores considera exclusivo do futebol profissional, por exemplo, será visto da

¹³¹ Sugiro, ainda, que no espaço interno ao perímetro do que é empiricamente observável no qual a experiência com o videogame não resvala pode ser associado com o espaço em que o empírico é definido em contraste ao videogame, ou seja, às situações em que o forunista argumenta que 'isto não é videogame'.

mesma forma por outro. O alcance de tal videogame nessa relação - enquanto espaço em que o cânone do futebol é alargado – mostra-se em constante construção e disputa, conforme têm mostrado os exemplos e as análises contidas no presente trabalho.

O que se destaca, diferentemente, é que essa articulação entre ambos os espaços é criada, testada e negociada continuamente e que essa interdependência é parte constitutiva da construção de sentidos daqueles jogadores/forunistas a quem comparações entre FM e 'futebol empírico' são minimamente inteligíveis. De todo modo, o universo dos videogames, nesse caso, auxilia a moldar e construir sentido daquilo que é próprio e esperado - ou extraordinário - no futebol profissional.

Em segundo lugar, deve-se notar que a relação entre ambos os espaços, se pensada em conformidade com a ilustração acima, ainda é muito ampla e vaga. Ou seja, não entra, particularmente, no quadro apresentado, as qualidades desses limites e intersecções, ou seja, as narrativas que aproximam e afastam ambos os espaços. Na próxima seção, buscarei localizar, com base em dados do fórum, alguns desses exemplos.

Videogames - uma 'realidade' facilitada

Em um âmbito científico, compreender que o jogador pode discriminar – em termos de diferenças, conflitos, convergências – o contexto da vivência empírica de um esporte de uma prática com um videogame de simulação não é um ponto de vista necessariamente inovador. A preferência aqui, no entanto, é por focar em como isso pode ocorrer na prática, em um contexto específico como parte de uma série de acontecimentos e jogos sociais e de linguagem. Ainda assim, pensar que, simultaneamente, o conjunto de vivências trazidas das práticas com o videogame pode estabelecer relação e dar moldes ao que é consensualmente tido como 'realidade' pode ser academicamente desafiador. Isso porque suscita a inquietação de se refletir quais seriam outras possibilidades de estabelecer relações entre esses dois espaços de saber.

A partir de mensagens de alguns membros do FF, defendi a existência de um espaço em que certos eventos, acontecimentos ou dados do FM coincidem com o futebol profissional e outro em

que as realidades colidem. Procurei considerar, diante disso, que ambos os casos podem servir de argumento para reforçar ou validar a opinião do forunista. Essa, por sua vez, buscaria se apresentar calcada em observações empíricas com estatuto de 'reais' e/ou 'objetivas' ou em consensos e cânones já estabelecidos no fórum. Nesse sentido, propus que, em certos momentos, o videogame é apresentado como uma espécie de 'cânone alargado' do que pode ocorrer no futebol profissional. Sendo uma simulação, estendo o raciocínio, procura tomar esse último como fonte ou cânone, porém, sua proposta enquanto mídia, artefato, entretenimento passa necessariamente por criar uma nova prática, em um novo contexto, com novos limites e possibilidades. Por fim, procurei sustentar que a própria relação entre esses dois espaços é um elemento em debate no FF e que está em constante construção.

Na presente etapa, proponho explorar o modo como alguns dos jogadores podem publicamente construir sentido de como esses dois universos dialogam entre si, ou, ainda, o que um representa ao outro. Chamou-me especial atenção, no contexto do FF, a narrativa que enquadra o videogame como uma experiência que, ao mesmo tempo em que aproxima ambas as esferas, também simplifica e (em grande parte dos casos) facilita o sucesso dos acontecimentos em relação ao futebol profissional. Tal visão parece convergir – ou, talvez, até ajude a justificar – esse papel que o videogame cumpre, por vezes, de 'cânone alargado' das narrativas sobre o mundo desse esporte.

Os exemplos abaixo podem ser um ponto importante de partida para uma análise mais aprofundada dessa questão. O que está em jogo, nessa situação, é uma suposta lista de jogadores que o clube teria ido procurar – na maioria, atletas atuando no prestigiado futebol europeu. Dado que os atletas enumerados fugiam em muito ao padrão de orçamento mantido pelo CAP, houve uma reação majoritariamente satírica a tal lista. Essa situação é ilustrada nas mensagens abaixo, todas escritas em um intervalo inferior a três horas e aqui dispostas em sequência temporal¹³²:

i) Acho que o cara escalou o time dele no winning eleven. (MV)

¹³² Embora não sejam itens todos consecutivos. Entre a primeira e a última mensagem citada, foram publicadas outras que não possuíam esse mesmo teor e o vínculo com o videogame.

ii) *HUAHUHUhahuahuh bem fácil desses jogadores britânicos virem pra cá :lol: :lol: (JO)*

iii) *mto fm na cabeça, pqp... (WJ)*

iv) *muito vácuo na cabeça, isso sim. :lol: (DN)*

v) *Povo tá jogando FM demaisssss :lol: :lol: :lol: (ES)*

vi) *Nem no fm da pra contratar jogadores europeus pro cap desse jeito ehjeje (JO)*

Nota-se que a comparação entre o futebol profissional e o videogame se apresenta em quatro mensagens: em 'i', com uma referência ao simulador Winning Eleven; em 'iii', 'v' e 'vi', fazendo referência ao Football Manager. Em 'ii' e 'iv' há mensagens mais amplas com o mesmo teor de deslegitimação das demais: enquanto uma invalida a possibilidade de concretização de tais transferências; a outra acusa o responsável pela tal lista de ter 'vácuo na cabeça' – esta representando o pensamento, a inteligência. Assim, o extraordinário pode ser explicado por uma espécie de 'confusão' (i) entre videogame e realidade; por uma confusão talvez causada pelo excesso de uso do videogame (iii e v); ou por uma falta de inteligência ou discernimento (iv). Ainda, é invalidada duas vezes pelo mesmo autor, JO, por não ser nada fácil a contratação de certos jogadores pelo CAP no futebol profissional (ii); dificuldade que é reiterada quando pontua que a possibilidade dessa ação se concretizar não seria esperada nem no universo do FM, acentuando a impressão de absurdo construída pelos demais forunistas.

Essas duas mensagens de JO (ii e vi), ainda, podem ser particularmente destacadas por estabelecer a ponte entre os limites e as convergências previstas na seção anterior com uma narrativa que introduz o critério da 'facilidade' para avaliar os dois espaços de saber. Para o autor, contratar os jogadores em questão não seria fácil (tendo em vista o conteúdo irônico de 'ii') 'nem no FM'. Nesse sentido, reitera o que foi observado na seção anterior – há acontecimentos que, de tão extraordinários para o futebol, não são comuns sequer no FM, em que haveria a presença dessa espécie de 'cânone alargado'. No caso em especial, nada impede de que aquilo que seja fácil no FM possa ser difícil na vida real, mas o contrário não é verdadeiro. Contratar os atletas em questão

estaria longe de ser fácil a ponto de não ser um negócio possível nem no FM.

Em outro contexto, um conjunto de atleticanos critica o fato de o time profissional estar sem patrocínio e atribui essa situação a uma suposta incompetência ou negligência da diretoria. Outros forunistas entram em atrito com tal postura, acusando-a de não se relacionar com informações fidedignas e práticas concretas ou possíveis da diretoria:

ii) Cara, vc tem alguma noção das questões relacionadas à patrocínio do CAP?! Não sobre o que especulam aqui, mas sobre o que REALMENTE é tentado e sobre o que realmente pode acontecer no clube?!Incrível, mas é muito fácil criticar as pessoas sem ter a menor noção do que está acontecendo. (FG)

iii) Os caras comentam de Allianz e nego já vem dizer pra diretoria ir atrás dos caras e que são bananas e não sei mais o que...Bizarro o negócio mesmo :lol:

Tem gente que vive num mundo paralelo [paralelo], além da imaginação. Quase que um Alice no país das maravilhas. (DD)

*iv) **Que falta faz um botão de "Contactar patrocinado" -> "Allianz" -> "Fechar contrato !", FM style ! :lol: (ST)***

Os exemplos ii, iii e iv estão aqui organizados em ordem temporal. Em ii, a primeira resposta aos que atacam a direção do clube, FG questiona o conhecimento do contexto e da vivência do clube desses críticos. Um pouco mais adiante no debate, DD retoma essa ponderação de modo mais sarcástico: não só o conhecimento dos bastidores do clube está em causa, mas o funcionamento do “futebol” ou do “mundo”. Nesse “negócio bizarro”, os que criticam viveriam em “um mundo paralelo” ou “além da imaginação” e assim, interpreto, desconectado de uma realidade cotidiana. Como complemento (e explicitamente citando o texto de DD), ST associa, em iii, esse mundo paralelo a uma facilidade (ou simplicidade) própria do FM de resolver as coisas. Com as setas escritas canonicamente representando um passo a passo, o forunista, de modo jocoso, projeta um mundo no qual existiria um botão em que a o sucesso em obter um patrocínio poderia se dar em apenas três cliques.

A metáfora do botão como facilitador de processos também aparece em uma discussão sobre

resoluções para pendências em aquisições de jogadores para o clube. No caso do exemplo abaixo, o mesmo autor, ST, procura justificar a dificuldade da diretoria em contratar dois diferentes jogadores: Claiton – que estava no futebol japonês – e Alex Mineiro – então vinculado ao clube brasileiro Grêmio FBPA. Isso, em resposta a uma ideia anteriormente exposta no fórum, de que a vinda de ambos deveria ser uma 'obrigação' caso o Clube pretendesse ter uma equipe competitiva:

*x) Obrigação ? Ora, o Claiton queria voltar, mas quem disse que o clube japonês deixou ? O técnico do Consadole falou que não e pronto. E a diretoria japa não liberou. Isso foi dito às claras, na época. A questão financeira tava toda acertada. Como que vai obrigar os caras a liberar ? Mandaram até uma extensa relação de jogadores para o Japão, e os caras não quiseram nenhum. O Alex Mineiro... Tava encostado, e viria mesmo para o Atlético. Aí, o Autuori chegou e pediu para a diretoria segurar o Alex. Vai fazer o quê ? Mandar matar o Autuori ? Ou o presidente do Grêmio ? **Não é como apertar o botão "comprar" do FM.** (ST)*

ST, no exemplo acima, enumera um conjunto de empecilhos responsáveis por frustrar as negociações com cada um dos jogadores almejados na época: Claiton e Alex Mineiro. No primeiro caso, a diretoria do Consadole - o clube com quem o Atlético negociava – não teria liberado o jogador que, nesses contextos, costumam ter altas multas a serem pagas caso queiram romper os contratos estabelecidos com o clube de origem. No segundo, a negociação teria mudado de rumo a partir do momento em que um novo técnico (Paulo Autuori) assumiu a equipe do Grêmio e pediu para contar com o jogador no próprio elenco. Com isso, Alex Mineiro não poderia mais fechar contrato com o Atlético. Em contraste a todos os percalços que apresenta, expondo a complexidade que os processos de transferência podem tomar na materialidade do futebol profissional, menciona a ideia de “apertar um botão” como medida suficiente no universo do videogame para se ter sucesso nesse tipo de operação financeira.

Vale, ainda, observar a resposta de LL, com quem ST debatia mais diretamente no tópico em questão, à mensagem 'v':

xi) discordo completamente. Completamente. Essa parte e só o final da historia, quando o negocio já tinha praticamente melado. o Atlético teve vários dias pra chegar nesse ponto, e ate então estava tudo em ordem, era só pagar a mixaria dos 300 mil que os japoneses pediram. Mas não, tem que negociar, abaixar, parcelar.... Barganhar tudo bem,

mas perder um negocio já excelente e absurdo. O caso do Alex Mineiro eu disse que e obrigação contratar se o cara estiver em disponibilidade no Grêmio, ou seja, ninguém aqui disse que tem que matar o presidente do Grêmio.e se você fosse jogar FM, teu time seria rebaixado. falando serio, no FM e fácil, mas esta mais que claro que o Atlético precisa mudar de atitude se quiser melhores resultados. (LL)

Assim, enquanto ST entende que os processos de transferências não ocorreram por que eram de fato difíceis (ao contrário do que seriam caso o universo em questão fosse o da simulação), LL entende que esse caso seria fácil tanto no contexto do videogame como no do esporte profissional. O que chama a atenção, nesse caso, é que a discordância de LL com ST se dá apenas na possibilidade se estabelecer ou não um paralelo entre os casos acima – envolvendo Claiton e Alex Mineiro – e o modo de gerir um clube no FM. Em contrapartida, a ideia de que o universo do videogame é 'fácil', proposta por ST, é partilhada.

A relação pressuposta entre o FM e um modo facilitado de se ter sucesso ao gerir clubes de futebol também parece marcar o exemplo abaixo.

xii) [Citação (LB): “Vocês devem achar facinho administrar um clube de futebol...”] mto FM na cabeça...(WJ)

LB, de modo semelhante ao que ocorre nas mensagens 'iv' e 'v', ironiza o modo como forunistas criticam alguns insucessos e dificuldades da diretoria do clube. WJ, retomando a mensagem do colega, associa esse modo de pensar – 'achar facinho administrar um clube' – com um 'excesso' de 'FM na cabeça'. Proponho, ainda, mais um desdobramento: o de que o videogame 'na cabeça' não apenas pode influenciar no modo como as pessoas enxergam esses bastidores do futebol profissional. Ao fazer essa ponte justamente com a citação escolhida, WJ acata o modo como esses bastidores – que podem influenciar análises no FF – são apresentados pelo colega: como algo 'facinho' de gerenciar.

Essa narrativa pode, também, estar implícita em algumas falas, piadas, ou brincadeiras que envolvem discussões sobre desafio ou dificuldade no futebol profissional. No caso abaixo –

especulação de um técnico a ser contratado para o ano de 2006. Na reportagem apresentada como informação sobre o assunto e sobre a opção especulada – Toninho Cerezo – uma das particularidades destacadas consiste em uma trajetória profissional de sucesso no futebol japonês¹³³. O forunista que publica a reportagem pergunta para a comunidade, a partir disso, se essa seria uma boa alternativa para o clube. Como resposta, LB deslegitima o próprio campeonato japonês como parâmetro para avaliar a qualidade de Toninho Cerezo:

xiii) Credo, é mais difícil FM do que futebol japonês, fala serio. (LB)

Em outro contexto, o modo como o clube inglês Chelsea FC passou a ser gerido após sua compra por Roman Abramovich¹³⁴ é colocado em pauta:

*xv) Compraram o Torres quando ele tinha 22 anos. Mesma idade que tem o Carroll e o Suárez tem 24 anos. No Chelsea sim, Torres não dará mais lucro. Mas o russo não se importa muito com isso. **O Chelsea é um clube de FM da vida real.** (HL)*

Aqui, a comparação entre o Chelsea e o FM pode ter muitas conotações. Sugiro restringir ao contexto da discussão, que estava ligada à prática – comum entre clubes de futebol – de tentar lucrar na transferência de atletas¹³⁵ para outras instituições. O Chelsea, na brincadeira feita por HL, é apresentado como um clube que foge à regra: o bilionário Abramovich, 'o russo', não se importaria caso a aquisição de Torres, recém-contratado pelo clube, não gerasse lucro futuro. Assim, o autor parece admitir um contraste entre gerir clube no futebol profissional – de modo submisso ou influenciado por essa necessidade de fazer lucro com atletas para sustentar o clube e a maneira como isso não se impõe, necessariamente, como uma dificuldade ou um imperativo no contexto.

¹³³ Conforme se vê nesse trecho da reportagem: [...] - Toninho Cerezo, dono de uma carreira vitoriosa no futebol japonês, e que atualmente está se despedindo do Shimizu S-Pulse, entra para a lista de candidatos a técnico do Atlético na temporada 2006. Ele retorna ao Brasil na próxima temporada e é um antigo sonho do Rubro-negro. No início deste ano, antes de fechar com Casemiro Mior, o clube tentou acertar com Cerezo [...].

¹³⁴ Um bilionário russo conhecido e influente tanto no meio do futebol, como no cenário econômico internacional.

¹³⁵ A transferência de jogadores é um dos modos mais comuns de se conseguir dinheiro para a sustentação financeira de um clube de futebol atualmente. A recorrência dessa prática gerou, inclusive o jargão 'mercado da bola' no meio, em que se assume o atleta como moeda de troca no futebol e as multas contratuais como garantia de compensação financeira para o clube, caso o atleta assine com outra instituição. Essa lei é bastante polêmica e discutida no contexto específico do esporte.

Por extensão, proponho, o modo como o Chelsea FC seria gerido por Abramovich pareceria mais próximo ao cânone do videogame, em que o 'mercado da bola' é simplificado ou facilitado.

Observe-se que essa ideia de 'facilitador' e 'simplificador' não é aplicável somente aos jogadores de FM do fórum. Diferentemente, são termos que encontram eco quando está em debate a qualidade da discriminação entre a 'realidade' e o 'videogame'; isso, seja a respeito do futebol profissional ou fora dele. Em um exemplo encontrado na mídia nacional – de uma análise sobre o desempenho do São Paulo FC no Campeonato Brasileiro de 2013¹³⁶ - o colunista Carlos Giacomeli, para criticar o clube, alerta ainda no título que 'a vida real não é videogame'. No corpo do texto, pondera: *O Campeonato Brasileiro está longe de ser videogame. No campo virtual, você coloca cinco atacantes e corre o risco de ganhar a partida. Na realidade é um pouco diferente*¹³⁷. Na diferença estabelecida, assim, agir de um modo tido como excêntrico no mundo do futebol (colocar cinco atacantes em um time) pode dar certo no videogame; o que não ocorreria no campeonato profissional.

É tentador, ainda, ressaltar que essa experiência de gerir clubes propiciada pelos algoritmos do FM – ou seja, modalizada pelos limites técnicos e discursivos presentes no *software* criada em uma prática com o videogame – pode servir de base para se pensar ou analisar o futebol profissional de modo análogo ao entendimento de Bruner (2002) sobre o papel organizador das narrativas e dos sentidos publicamente partilhados de modo geral. Vale lembrar que, para o autor, as narrativas eram vistas não como um objeto de estudo da literatura, mas, mais amplamente como um modo sequencial de organizar eventos, ideias, acontecimentos; o qual poderia servir de base para organizar experiências e construir a realidade.

Observou-se, no decorrer do capítulo, maneiras a partir das quais a relação entre o videogame e o futebol profissional pode ser pensada, negociada, disputada no contexto da comunidade on-line do Fórum Furacao.com. Dentro de um quadro mais amplo, destacou-se, no

¹³⁶ Escrita no dia 08/09/2013

¹³⁷ Disponível em: <http://esporte.band.uol.com.br/cidades/campinas/faltasembarreira/noticia/100000629247/sao-paulo-a-vida-real-nao-e-videogame.html>

Acesso em 20/09/2013

contexto, a primazia da legitimidade dada à observação empírica do esporte. Isso, via de regra, como resultado de acompanhar partidas ao vivo no estádio, em comparação a modos de simular - por meio de videogames - ou mediar - a partir da transmissão e edição televisiva, por exemplo - o mundo futebolístico.

Nesse sentido, seja a partir da narrativa destacada nessa seção – sobre o videogame como um espaço em que o sucesso é facilitado em relação ao dia a dia – seja a partir de alguma outra, a vivência do universo futebol profissional nesse contexto mostra-se, para retomarmos o termo de Knorr Cetina (1997) uma experiência social objetualizada pelo videogame e pelas tecnologias digitais que estão na base dessa comunidade¹³⁸. O local de jogador/treinador do esporte em um videogame de simulação e o que é válido ou não em seu discurso não é algo dado, mas aparece como tema de debate do próprio grupo. Assim, o próprio *software* e a prática com ele – sem nunca ignorar o próprio fato de se tratar de um fórum on-line – inserem a vivência e a interação com (ou mediada por) um objeto. Trata-se do videogame, no caso, que se apresenta como parte indelével do processo de construção de conhecimento, de identidades e de sentidos na comunidade.

Além da observação empírica e da observação filtrada pela TV, a interação com videogames passa a ocupar publicamente um espaço – em constante questionamento – nessa comunidade em específico. Nesse deslocamento, esses objetos em questão passam a ter maior atenção – ou até centralidade – e criam uma nova rede de diálogos, experiências e possibilidades ou limites de construir e partilhar sentidos na malha de relações sociais e de práticas com a linguagem.

A presença de um processo como esse pode ser notado e debatido em termos de uma prática letrada necessariamente localizada dentro de uma comunidade, conforme ocorre no FF. A constelação de saberes sobre futebol – no contexto estudado – mostra-se em disputa e negociação diante do que pode ser considerado ou não legítimo, bem como do peso e do valor de cada

¹³⁸ Cujas estrutura, por si só, reitera esse processo de objetualização, filtrando e direcionando o modo como as pessoas se comunicam e podem se comunicar dentro da comunidade, propiciando um gênero escrito que pode operar de modo síncrono e assíncrono, no qual a leitura não é de todo linear e se, ainda é logocêntrica, o espaço propicia, com sucesso o uso constante da modalidade visual e de signos e símbolos imagéticos. Considero que a objetualização das relações em termos de como a comunicação se dá digitalmente mediada no fórum é uma condição que não pode ser desconsiderada (*conditio si ne qua non*) no presente estudo. Porém, entendo que sua análise em específico foge do escopo mais estrito dos questionamentos aqui em pauta.

experiência como base para a compreensão de tal esporte.

No contexto da comunidade, o que a interação com o FM ensina nem é necessariamente útil, nem obrigatoriamente descartável. Essa conclusão pode servir como argumento tanto para questionar uma comum conjectura de que todo aprendizado é útil ou válido (em alguns casos, aliás, como vimos na comunidade, o uso de videogame é tomado como um problema); como também para relativizar – conforme já sugere Bruner – o contraste entre ficção e realidade como central na reflexão sobre função ou efeito de experiências com o simbólico e a linguagem. Além disso, enfatiza a importância do que é contingente ao momento da enunciação, dado que as relações entre FM e o futebol profissional são estabelecidas, defendidas ou questionadas de modo estritamente vinculado ao contexto e ao modo em que o videogame é colocado em pauta.

Propõe-se, assim, que nessa arena discursiva, há uma partilha dos sensíveis (RANCIERE 2005) estabelecida, com alguns pontos em pauta - quem pode dizer ou sentir o quê; como cada um pode agir; quem avalia e discute esses valores e essa contagem? Ou, colocando o foco na situação em análise: o que é realidade e o que não é? Quem pode comentar sobre futebol? Quais fontes podem ser utilizadas e validadas no contexto e por quem? O que pode ou não ser levado a sério dentro o que é publicado? O que implica a identidade de jogador de videogame? O que é entender de futebol? E, em particular, discute-se como e se o videogame - mais especificamente a série Football Manager e sua antecessora, Championship Manager - pode ocupar algum papel nesse espaço de troca, validação e debate de informações e conhecimentos.

Essas impressões convergem com que foi percebido no capítulo anterior, centrado nas possibilidades de o FM auxiliar a moldar ou organizar experiências sobre futebol nos debates do fórum. Dentro dessa distribuição desigual de sensíveis, um grupo considerável de jogadores estabelece relações de convergência, similaridade e mútua contaminação entre esses dois espaços de saber. A inserção do videogame não se coloca como mera reflexão abstrata e anterior ao que ocorre dentro do espaço, mas a partir de uma série de deslocamentos de limites e de convenções – a linguagem do futebol se mistura e se confunde com os valores quantificáveis do simulador, as

relações de causa e consequência próprias do algoritmo são reinterpretadas em narrativas sobre o universo futebolístico, a busca por identidades na comunidade faz cada forunista se posicionar em relação às práticas de comentar futebol no fórum e aos lugares comuns que a comunidade costuma colocar em pauta.

CAPÍTULO VII - O SUJEITO EM SEU JOGO

De modo complementar às mensagens escritas publicadas no fórum Furacao.com, o presente trabalho também reflete sobre um segundo conjunto de registros: gravações em áudio obtidas em interações face a face com quatro forunistas – Jorge, Mauro, Pedro e Rodrigo¹³⁹ - em um momento de interação com o Football Manager 2012. Outras condições priorizadas nessa escolha foram as seguintes: a familiaridade com a série Football Manager; participação ativa frequente e atual no FF; referências explícitas, dentro dessa participação, ao jogo FM em tópicos do FF. No fim, acabaram por ser selecionados sujeitos que haviam estabelecido no FF mais de uma relação, em contextos diferentes, entre o FM e o mundo do futebol. Em comum, todos os quatro voluntários eram estudantes universitários: dois cursando Direito (Mauro e Pedro), um, Engenharia Elétrica (Rodrigo) e um, Educação Física (Jorge). Além disso, todos haviam sido jogadores de versões anteriores do FM, excetuando-se Pedro – que ainda não havia jogado a versão 2012, embora houvesse pretensão de fazê-lo antes mesmo da participação na pesquisa. Considerando que as versões são muito semelhantes entre si, isso não chegou a ser um impedimento para a investigação.

Os eventos em análise se configuraram como uma interação cruzada entre o investigador, o forunista e o videogame. O jogador foi convocado a conversar com o investigador enquanto interagia com o FM, com registro de áudio durante o processo. Embora estivesse com o foco na contingência da interação de onde esperava emergir perguntas e dúvidas sobre a prática do forunista, algumas perguntas e alguns temas em comum foram previamente selecionados para serem trazidos à discussão, se necessário. Seriam principais exemplos o percurso dos forunistas enquanto jogadores no Football Manager e as relações que eles estabeleciam entre o simulador e o mundo do futebol. Em todas as interações realizadas recorreu-se, em algum momento, a parte desse material. Por outro lado, nenhuma das interações teve um caráter estrito de entrevista estruturada, com perguntas fixas em uma ordem também fixa. Nesse sentido, conversas mais amplas sobre

¹³⁹ Nomes fictícios

videogame, futebol e Atlético (pois havia um forte senso de pertencimento em jogo, marcado pela prática comum de se comentar ativamente na comunidade do FF) também se sobrepuseram na interação. A fim de tentar modalizar o poder das interferências do investigador nessa prática com o participante, priorizou-se a entrevista com partidas em andamento, dentro das quais os forunistas explicavam-me, brevemente, como interagiam com a interface, que escolhas faziam, que leituras tinham das telas.. Em dois casos – Jorge e Renato – com as partidas já iniciadas pelos jogadores, e estes com pretensões de dar continuidade de modo independente ao nosso encontro. Mauro, por sua vez, iniciou uma partida nova, intencionando levá-la adiante depois do registro. Apenas com Pedro o “save” aberto seria certamente descartado: a partida foi iniciada no computador do investigador exclusivamente para a conversa, já que, na situação de nosso encontro, o jogador não possuía acesso, em seu cotidiano, a máquinas que suportassem operar o Football Manager 2012.

Os registros obtidos duram entre 1h e 1h30. Excepcionalmente, com Mauro a conversa foi realizada em duas sessões em dias próximos, não consecutivos em razão de assuntos particulares do participante, surgidos no momento da primeira gravação. Nesse caso, obteve-se dois registros, cada qual com cerca de 1h. Em três dos casos – levando em conta as possibilidades técnicas dos computadores em uso – houve a tentativa experimental de se registrar a tela do jogo em ação no período de interação e sincronizá-la com a gravação em áudio. Por dificuldades técnicas, apenas um desses registros funcionou propriamente. Essa parte da pesquisa teve com fim não só entender como os jogadores interagem ou constroem sentido jogando, mas também pensar sobre algumas relações entre o videogame, o futebol profissional e a comunidade do FF. Mais precisamente, todas as conversas tiveram como preocupações em comum: a maneira como o jogador age no software; como ele pode vir a falar sobre sua própria ação; a percepção do jogador enquanto torcedor e como ou se essa identidade possui influência das escolhas feitas dentro do universo lúdico da simulação.

A realidade nos caminhos do videogame

A relação entre essas duas 'esferas de saber' – o videogame e a observação do futebol

profissional – observada nos capítulos anteriores nas discussões no Fórum Furacao.com foi um dos pontos enfatizados nas conversas com os forunistas em questão: Jorge, Pedro, Mauro e Rodrigo. Nesses casos, a tendência observada foi um arranjo em que esses dois espaços fossem organizados, de um lado, em termos de um 'real' e, de outro, da presença de um local segundo – o jogo, a ficção, a brincadeira – dependente desse primeiro, o qual procura simular. Mais interessante é perceber que as cisões feitas, as definições de bordas, bem como da permeabilidade entre os dois espaços não necessariamente se equivalem, embora todos possam ser lidos como inteligíveis entre si e, mais que isso, pertencentes aos conflitos e dissensos encontrados no fórum da Furacao.com a esse respeito.

A dificuldade, ou até mesmo o desconforto – no meu caso – com o estabelecimento de termos e definições para lidar com o assunto foi patente nos quatro casos. Como estratégia, procurei partir – tanto quanto possível – para uma atitude mais responsiva. Isso, no sentido de usar, como ponto de partida as terminologias, campos semânticos e relações dadas pelos jogadores em suas falas. Na quase totalidade dos casos, ao propor um comparativo entre os dois universos, mas sem usar explicitamente referências às palavras 'real' ou 'verdade' – e seus termos derivados; a resposta resgatava campos semânticos que envolviam direta ou indiretamente esses vocábulos. Observei, em particular, a presença da raiz 'real' ao longo das transcrições. Excetuando uma prática de Mauro para usar o termo 'realmente' como advérbio de intensidade para as situações, chegou-se a um conjunto de quatro situações mais gerais que envolviam o termo, conforme também se pode acompanhar no quadro 3 mais adiante.

Em primeiro lugar, o estabelecimento do 'real' como o lócus de enunciação onde o futebol profissional ocorre e que o videogame procura simular. As expressões mais comuns para localizar esse espaço teriam sido os adjuntos adverbiais 'na vida real' (principalmente nos casos de Jorge e Mauro), 'na realidade' (basicamente no caso de Pedro) e 'no futebol real' (particularmente no caso de Rodrigo). Em segundo lugar, em análises ou julgamentos da característica do videogame em conseguir se aproximar dessa realidade, presente em expressões como ser 'realista' ou 'condizente com a realidade'. Outra possibilidade, restrita às conversas com Pedro e Rodrigo, viriam na forma

de uma realidade construída pelo próprio videogame. É particularmente interessante, nesses casos, notar o uso de modalizadores como a presença do artigo indefinido (em 'uma realidade', por exemplo) ou de um pronome demonstrativo. Isso, em contraponto à dominância exclusiva ao artigo definido 'a' nas construções 'a realidade' e 'a vida real', referentes ao lócus do futebol profissional. Por fim, particularmente na conversa com Pedro, destaco a emergência da ideia de o videogame poder gerar efeitos na realidade (com artigo definido 'a')

	Jorge	Mauro	Pedro	Rodrigo
Real como lócus de enunciação/ observação	- na vida real (8 ¹⁴⁰); - no real; - vida real.	- na vida real (6); - um jogador da vida real.	- na realidade (10); - da realidade (2); - a realidade; - à realidade do futebol; - a realidade do mundo; - na perspectiva da realidade; - perspectiva real.	- no futebol real (8); - coisas que realmente acontecem; - do futebol real; - na realidade; - na vida real; - no real; - no time real; - o futebol real.
Simulação avaliada em termos de sua aproximação com a realidade	- compatível com a realidade.	- realista (2); - dá um realismo; - de um jeito mais realista; - deixou mais realista; - deu uma realidade melhor; - fazer real; - ficou extremamente realista; - ficou muito mais realista; - mais ou menos realista; - mais realista possível; - meio realista; - para se tornar mais real; - ser realista; - tá meio irreal; - tenta aproximar da realidade; - uma edição mais real do time.	- tão realista; - tão irreal; - parece que é realmente inteligente; - fora da realidade; - bem realzinho; - um aspecto mais realista; - coincide com a realidade; - corresponde com a realidade; - refletir na realidade.	- condizente com a realidade; - não condiz com a realidade.
Universo ou 'realidade' que o jogo proporciona	-	-	- essa realidade; - passa uma realidade do futebol; - trazer uma realidade.	- buscar uma outra realidade.
Efeitos do videogame no lócus de enunciação da 'realidade'	-	-	- trazer pra realidade (3)	-

QUADRO 3: Relações estabelecidas por forumistas entre o *Football Manager* e a 'realidade'.

¹⁴⁰ Os números entre parêntesis indicam a recorrência de vezes do termo durante a conversa.

Esse panorama que o quadro proporciona, apesar de muito breve e abrangente quando olhado isolado, pode servir de ponto de partida para se investigar, em partes, como essa relação entre os dois espaços em questão acaba por ser construída no decorrer das conversas. Início com alguns trechos de registros da interação realizada com Pedro. Em particular, destaco trechos não sequenciais que mostram uma tensão constante na fala do jogador entre o videogame (como jogo ou mídia representando o universo do futebol) e o futebol como ocorre – nas palavras do forunista – na realidade. A primeira parte da discussão diz respeito a aspectos que podem deixar o jogo mais “realista”:

E: que você acha do sistema do jogo de gerar jogador novo, gerar apelido, gerar nome

P: eu acho uma boa proposta né... ele dá um aspecto mais realista, mas independente pro jogo, ele não fica tão à realidade do mundo do futebol, então ele... ele procura criar também ali um jogo né... uma coisinha mais contínua

(...)

*P: na verdade o jogo, **ele parte de uma perspectiva real**, né... mas ele não é... **ele não propõe continuar nela, né**. Mais ou menos como... **parte de um ponto que coincide com a realidade, mas não que isso vá continuar até 2030**, que é impossível saber quem é que vai tá aí em 2030. (...) Porque senão, se a gente ficar só preso à realidade do futebol ali a pessoa não vai ter como passar de 2013, 2014, porque significa que os jogadores vão todos se aposentar. Então acho que eles não tinham como escapar disso na verdade e eles tiveram a consciência de criar então uma perspectiva maior pro jogo... que prenda mais as pessoas no jogo, que possa jogar... tem mais novidades... **que ela não fica presa só na realidade...***

Nesse primeiro caso, nota-se uma sobreposição entre duas qualidades que o jogador atribui ao FM: ser “realista” e “independente”. Dentro do contexto da discussão, principalmente pela comum oposição feita entre “realidade” e “jogo/ficção”. Dentro disso, peço para que o forunista explique como ele enxerga a relação que estabeleceu. Em linhas gerais, a ideia de “realismo” defendida nessa sobreposição parece ser mais restrita com a convergência e atualização de dados no jogo. Ou seja, coincidências entre nomes de jogadores, times, idade, salários, fórmulas de disputa de campeonatos, técnicos, entre outros. E a independência diria respeito à capacidade do jogo de gerar

novos nomes, contextos e situações a partir desse “ponto de partida”.

Este segundo trecho é relativo a uma indagação feita pelo investigador a respeito da pertinência dos critérios numéricos usados para definir as qualidades de cada jogador de futebol do FM:

P: acho que [o número 18, de 1 a 20, para representar a 'agressividade' de um jogador do time de Pedro¹⁴¹] é meramente ilustrativo assim, isso não tem... não teria como na realidade. Acho que isso é impossível falar: “ah, entre zero e dez ele é oito”... é uma coisa muito... é... superficial

E: (...) você acha que as classificações...

P: é, meramente... ilustrativa. Até porque na realidade não tem como fazer ... só que é... eu acho... viável, né. Uma forma interessante de conduzir o jogo, até pro jogador, né, assim ter noção de como que ele vai avaliar, quem que ele vai colocar em tal posição, porque... é dá os... as respectivas... ordens, né

No trecho destacado, o que está em pauta é uma comparação do universo do videogame com a “realidade”; no caso, o futebol profissional no mundo físico. O trecho destacado parece dar a tônica da tensão que está em jogo na fala do jogador. De um lado, Pedro não julga possível que separar critérios (como Agressividade, Cabeceio, Drible, Desarme) e qualificá-los de 1 a 20. De outro, qualifica a decisão como “viável” dentro do universo da partida e como “uma forma interessante de conduzir o jogo”. Demonstra assim, uma percepção da camada técnica do jogo que filtra e categoriza o modo como a qualidade do futebolista é representada.

Ainda nesse mesma tensão, destacou-se duas opiniões isoladas, ocorridas com menos de cinco minutos de diferença. Nota-se que a primeira realça a particularidade do jogo e sua relativa independência, ao passo que, na segunda, Pedro considera como possível um efeito da prática de videogames no entendimento do futebol:

P: o jogo é o jogo... é... o jogo é um joguinho... só

P: é inevitável que a pessoa comece a entender mais sobre futebol se ela joga football manager

¹⁴¹ A qualidade dos jogadores é medida com um conjunto de trinta habilidades divididas em três categorias: técnicas, mentais e físicas. Cada uma dessas habilidades podem variar de 1 a 20, sendo que quanto maior o número, mais hábil naquele quesito é o jogador. Esse é um dos principais critérios a ser computado pelo *software* no momento da partida, influenciando tanto no desenrolar do jogo como no desempenho de cada jogador em particular.

Diante disso, no trecho final da entrevista, houve a tentativa de solicitar uma sistematização maior dessa tensão por parte do jogador, partindo desse movimento por ele mesmo realizado entre os choques e as contaminações entre o universo do videogame e o universo do futebol:

E: você tem como me dizer um pouco como você enxerga essas barreiras de possibilidades e limitações de relação... entre dois... essas duas esferas...

*P: é porque na verdade é... o jogo tem esse sentido também de... ser uma coisa independente, né. Então por isso que eu falei que o jogo é o jogo. **Então o jogo tem essa perspectiva de trazer uma realidade pra gente, mas ele não promete que essa realidade vai continuar. Ele é uma coisa independente, ele é um jogo.** Mas ele também não deixa de ser... além de um jogo na... na perspectiva da realidade apenas, quando **ele oferece pra nós dados que condizem com a realidade**, ou que buscam condizer... com a realidade. Mas a gente não tem como trazer isso pra realidade. **Agora, nosso aproveitamento do jogo de fato inevitavelmente vai mudar nosso desempenho com relação aos conhecimentos do futebol** né... inevitavelmente. Só que o jogo continua sendo o jogo...*

Esses excertos se destacam por serem representativos de uma tensão entre o real e o ficcional, algo que tem sido colocado em discussão no decorrer de todo o presente trabalho. Como esfera de construção de sentido, Pedro não sobrepõe ou confunde o universo do “jogo” e aquele do que ele define como “realidade” no futebol. Ao contrário, há uma diferença percebida e bem marcada nos limites de cada uma dessas esferas. Há a apresentação de limites técnicos (quando afirma ser impossível categorizar habilidades futebolísticas em uma gradação de zero a dez); há a percepção de uma cisão entre o videogame e a realidade que ele simula (quando afirma que o jogo é “independente”).

Por outro lado, essas esferas, mesmo distintas não só não se opõem, como também possuem vínculos entre si. Isso se percebe, por exemplo, quando Pedro considera que o aprendizado obtido na interação com o FM pode mudar o modo de alguém compreender futebol ou, ainda, quando aponta o desejo do videogame (e o próprio) em simular a realidade do jeito mais imersivo e convincente possível. Essa linha geral traçada pelo jogador retornou em diversos momentos na

entrevista, como exemplificado, por fim, no excerto abaixo, em que 'ser real' é equiparado a 'ter uma correspondência com a realidade' (nesse caso, no nível de dificuldade e equilíbrio do campeonato):

*P: campeonato paranaense, por exemplo, é uma baba, meu, não tem... mas campeonato paulista é um pouquinho mais difícil, né... é bem realzinho assim... **tem uma correspondência com a realidade***

Esses limites podem também ser pensados, a exemplo do que propõe Rodrigo, no estabelecimento do que seria 'fidedigno', em contraste ao que poderia vir a ser 'funcional' no contexto da simulação. Eu procurava saber se o jogador estabelecia ou não relações entre o modo de se interpretar o desempenho ou a qualidade do atleta profissional com o que é proposto ou estabelecido como critério nas categorizações próprias do videogame. Isso, em uma conversa a respeito dos atributos a partir dos quais os jogadores são divididos, os quais eu apontava na tela:

E: essas categorias dizem alguma coisa assim, ou... você acha que elas dizem mais no jogo, qual que é a/

R: se, se... como assim.... se é condizente com a realidade, digamos do jogador

E: é, de, de, é... exatamente... de jogadores de futebol, essas divisões você acha que funcionam para entender um jogador de futebol ou...

*R: é... acho que sim, né... **funciona** porque... é... bom, na verdade, não é um negócio **fidedigno**, tudo mais, mas acho que, de uma certa forma sim, ajuda... a entender o que um jogador tem de... de melhor né...*

Diante de meu interesse em saber se a categorização apresentada na interface do videogame 'funcionava' para entender um jogador de futebol, Rodrigo não se opõe à possibilidade. Contudo, modaliza e negocia. Nisso, explicita um afastamento entre o que entende como 'funcionar' (poder 'ajudar' o usuário a entender o que um jogador de futebol 'tem de melhor') em contraponto a 'ser fidedigno', ou, um termo do autor que parece próximo, 'condizente com a realidade'.

Esse segundo parâmetro – ser fidedigno – aparentemente entra em pauta em uma segunda comparação, a qual contrasta a exatidão do software com a imprevisibilidade do universo em que a simulação se baseia. Nesse contexto, Rodrigo destaca perceber certo determinismo nas relações que o videogame estabelece. Como contrapartida, rememora uma narrativa recente do futebol brasileiro, ilustrando, assim, o que considera algo próprio da 'realidade':

*R: eu acho que ele [o Football Manager]... bom... de certa forma ele cria alguns... não vou dizer criar mito, mas é um negócio que... não, não, não é tão condizente porque aqui **é um negócio meio exato**, né... parece que se você montar um time, é... com bons jogadores, sempre vai ser um... uma boa equipe... sempre você vai se dar bem... e **o que não condiz com a realidade**, né, você pode ver que... **muitos times montam elencos fortíssimos e não conseguem se desenvolver né...** acho que 2005 teve um time do atlético mineiro também que foi... foi o ano do Galáticos do Corinthians... eles fizeram até uma piadinha... que eram os Galóticos né...*

E: eram os Galóticos

R: contrataram um monte de cara...

E: acho que foi o ano em que ele foi rebaixado

R: foi... foi e foi rebaixado... então... era um elenco que tinha bons nomes assim é...

E: você acha que se tivesse sido montado no FM...

R: ...é um time que...

E: ...ia ter sido campeão...

*R: ...exatamente, é um time que se bota no jogo... porra... um time... um timaço, né... caras que... sem dúvida... tecnicamente é... os caras tinham bons atributos, né. mas... **pra transformar os onze jogadores num time não é... não é assim, né... como num jogo.***

A ideia de que um investimento em um time tecnicamente qualificado pode trazer retorno na forma de bons resultados dentro de campo é um lugar comum em diversas esferas do contexto futebolístico – como no próprio Fórum Furacao.com, por exemplo. E não é a canonicidade dessa ideia, argumento, que Rodrigo problematiza a partir do caso que apresenta. O ponto é outro – lembrar que a 'exatidão' que parece própria do videogame condiz com o imprevisível que faria parte do que o forunista conhece do futebol profissional. Esse conflito entre os procedimentos da máquina e seus resultados e o modo como, a partir de uma narrativa, Rodrigo nos atenta para a imprevisibilidade do universo futebol mostra que o forunista mantém expectativas diferentes em cada uma das relações. Aqui, o afastamento entre o Football Manager e o futebol profissional fica marcado pela subversão a essa relação exata, direta ou lógica entre algumas ações e seus efeitos quase que univocamente esperados na máquina.

Diante desse quadro, parece válido retomar algumas reflexões de Bruner. Em primeiro lugar, pode-se lembrar que, para o autor, as narrativas não apenas seriam um modelo privilegiado e

frequente de estabelecimento de lugares comuns: mais que isso, teriam como diferencial a possibilidade de gerenciar ligações entre o que é considerado ordinário ou canônico e o que se percebe como excepcional.

A história contada por Rodrigo e conhecida no mundo futebolístico, resgata a trajetória de um clube profissional de destacada importância nacional – o Atlético Mineiro – na temporada de 2005. Apesar de ter contratado um grupo de jogadores considerados experientes e de grande qualidade, o time acabou por ser rebaixado da principal divisão do futebol brasileiro. Nos domínios dessa realidade, diferentemente do que ocorre no videogame, montar times tecnicamente fortes não traria o sucesso como consequência direta. O 'realismo', nesse caso, está mais na possibilidade do imprevisível, que pôde ser expresso de forma narrativa por Rodrigo, mas não nos procedimentos e cálculos da simulação.

Também vale lembrar que, para Bruner (2002), uma das qualidades importantes das narrativas seria a capacidade de organizar, a partir de recursos de uma língua e de processos publicamente partilhados, as vivências desse sujeito culturalmente inserido. É a partir de uma narrativa publicamente conhecida e inteligível ao seu interlocutor que Rodrigo contrasta a exatidão do software (que segue à risca o cânone futebolístico de que um time que contrata bons jogadores consegue realizar uma boa campanha) à imprevisibilidade (que pode desautorizar essa regra).

Nesse sentido, elas se diferenciariam de uma forma mais aceita ou legítima academicamente enquanto produtora de verdades, o que o autor chama de pensamento paradigmático (BRUNER, 1986). Esse último seria entendido como um modo de pensamento que:

[...] tenta cumprir o ideal de sistema formal, matemático de descrição e explicação.
[...] Grosso modo, o modo lógico-científico (doravante vou denominá-lo paradigmático) lida com causas gerais e com seu estabelecimento, bem como faz uso de procedimentos para assegurar referências comprováveis e para colocar a verdade empírica em teste [...] (BRUNER 1986, 13)

Das narrativas, por sua vez, o autor destaca qualidades diferentes: 'boas histórias, dramas emocionantes, plausíveis (embora não necessariamente 'verdadeiros') relatos históricos'. Para o

autor, estas lidariam com “intenções humanas ou a elas assemelhadas, e também com a ação, as vicissitudes e as consequências que marcam seu curso”. Seriam, assim, vistas como formas sequenciais de organizar os pensamentos, direcionadas à relação entre o cânone e o excepcional e que estariam na base da forma como o senso comum organizaria seus saberes. Senso comum, por sua vez, entendido como cânone e base cultural de uma comunidade, quando não a própria ideia mesma de cultura.¹⁴²

Na continuação imediata desse excerto procuro saber se a exatidão e a falta de espaço para o excepcional tornaria, para Rodrigo, o ato de gerenciar um clube no videogame mais fácil do que no universo profissional:

E: você acha que no jogo é mais fácil...

R: mais fácil, não, bem mais fácil...

E: por que você acha que é mais fácil... tem alguma hipótese...

R: é, eu acho que o... o jogo não tem como... como... emular... problemas de elenco, por exemplo

E: é... esse jogo tenta, né...

R: é... tenta, tenta... é.. tem, tem algumas coisas que realmente acontecem... mas acho que não é... não é igual

Deflagra-se, pois, um conflito nos modos de pensar e criar relações: o contexto da simulação se destaca pela maior rigidez e o futebol profissional pela imprevisibilidade. Rodrigo marca essa contraposição ao lembrar que 'não tem uma regra', 'no futebol real' que prescreva que 'se você fizer isso', a consequência será apenas uma: 'vai acontecer isso'.

Essa tensão entre as duas esferas também marca o modo como Rodrigo procura explicar como ele pensa o mecanismo do Football Manager enquanto sua proposta de simulador de futebol. A partir de uma outra narrativa referente a um acontecimento recente na história do Clube Atlético Paranaense, Rodrigo considera a diferença entre agir – estando na posição de técnico – no universo

¹⁴² Em um texto posterior, o autor reavalia essa divisão proposta, deslocando o foco para a percepção do espaço que ambas as linguagens possuem na construção da realidade, não sendo uma nem redutível e nem mais 'verdadeira' em relação à outra. Diante disso pondera que: *o que normalmente acontece é que as discussões sobre a realidade narrativa não levam a reflexões sobre a negociação do significado dentro da comunidade humana, mas à rejeição indignada das "histórias" como fontes de ilusão humana [...]* (BRUNER 2001 140). Isso, tendo em mente que: *'Dedicamos uma quantidade enorme de esforço pedagógico para ensinar os métodos da ciência e o pensamento científico racional: o que está envolvido na verificação, o que constitui contradição, como transformar meros enunciados em proposições testáveis, e assim por diante. Pois estes são os "métodos" para a criação de uma "realidade de acordo com a ciência". No entanto, vivemos a maior parte de nossas vidas em um mundo construído de acordo com as regras e os recursos da narrativa'*. (op. cit. 141)

do videogame em relação ao contexto próprio do futebol profissional.

Na ocasião do acontecimento narrado, Renato Gaúcho, o treinador da época, optara por escalar um jogador defensivo – bastante criticado pela torcida e que nunca conseguiu se firmar na titularidade – na posição de atacante. Como resposta à inusitada escolha, o jogador correspondeu com a concretização de um gol a favor do time:

R: é, como eu falei, né... o... nada impede lá o, ah, falar por exemplo do renato gaúcho... insistia naquele Fransérgio, todo mundo odeia o Fransérgio... mas, tá o cara botou ele lá no ataque e ele fez um gol de cabeça... , uma cagada enorme e tal, mas ele fez o gol de cabeça. Então tem esse fato que aqui no jogo acho que não tem essa... é... se você colocar um zagueiro no ataque... aqui no jogo a resposta é a resposta óbvia... tipo... não vai dar certo... mas não... sei lá... vai saber... no futebol normal... no futebol real, o cara pode... de repente meter um cara lá no ataque e dar certo... isso aí... não tem
E: você acha que...
R: não tem uma regra... se você fizer isso vai acontecer isso... no futebol real... quanto aqui, parece que é mais... segue mais a... o que se espera, né... um zagueiro não rende no ataque, sei lá...

Esse conflito, por sua vez, não resulta – no ato de jogar – na rejeição de um ou outro universo. Diferentemente, essa ambivalência permeia os caminhos do jogador em diversas situações e escolhas. No caso abaixo, nota-se que o uso e as escolhas de táticas de Rodrigo preveem duas experiências que não necessariamente convergem – a do funcionamento do software e sua lógica e a das possibilidades do futebol profissional. Nesse contexto, o jogador explicava-me a tática que usava enquanto treinador do Clube Atlético Paranaense para vencer as partidas no Football Manager. Um ponto forte de sua escolha consistia na escalação de um jogador defensivo que sabia chutar muito bem de longe. Isso, tendo em vista que seu time, ao chutar ao gol, conseguia muitas 'sobras' ou 'rebotes'¹⁴³:

E: o modo como você tava explicando as táticas pra mim[...] tem relação com o que você enxerga de futebol fora do football

¹⁴³ No contexto do futebol, o 'rebote' ou 'a sobra' seria o retorno da bola ao campo de jogo, depois de um chute ao gol não convertido. Assim, o rebote ocorre quando a bola nem entra no gol, nem sai dos limites do campo e, por fim, não é agarrada pelo goleiro.

manager... ou... é uma coisa que só funciona dentro do jogo assim

R: bom, essa aí que eu falei em especial é coisa do jogo, mesmo, porque não vai ter um time que, tipo, sei lá, vai ter na sobra... um fator importante no seu time

E: como assim

R: digamos lá... o cara tá... sei lá, no time real... o cara não ia ter essa... que nem, aí sempre acontece... o cara cruza na área, sobra uma bola lá fora pro cara botar pra dentro... pro volante meter um chutão... e... isso é uma coisa que no futebol real não vai ter... uma tática lá ou sei lá um esquema de jogo que o cara sempre vai pegar sobre, entendeu

Dentro dessa diferenciação entre o que pode ocorrer ou não no futebol, Rodrigo afirma que costuma fazer suas escolhas, no geral, com base em um conhecimento de futebol adquirido fora da simulação. A situação especificamente em debate – a inclusão de um jogador defensivo pela capacidade de chutes à distância em uma tática que privilegia o rebote – não é visto por ele como algo representativo de sua prática, mas como exceção. A particularidade, para Rodrigo, consistiria em ter sua escolha tática respondendo, majoritariamente, sua experiência e observação do modo como operam os elementos técnicos do jogo – ou, nas palavras do forunista, a *engine*, conforme se nota na continuação da conversa:

E: você acha que então isso é... você, quando você pensa nisso... você tá dominando mais... não sei...

R: o jogo, a engine do jogo do que a...

E: você acha que é a engine, você tá pensando a partir da engine, não a partir do futebol...

R: não, nesse caso... é mais... mais pelo jogo, mesmo

E: você acha que tem outras situações que você pensa a partir do futebol e não a partir da engine, você acha que existe alguma convergência, você acha que...

R: hum... na parte da tática?

E: nas escolhas de tática e... em resultados que as táticas que você escolhe dão

R: é, daí... é claro, tem as que são pautadas... a maioria das escolhas, acho que são pautadas [na observação do futebol profissional]

Essa percepção de dois vetores passíveis de discriminação e afastamento – o do videogame

com sua *engine* e a da 'vida real', em contraste com o 'futebol real' com suas histórias sobre o imprevisível (como a do 'jogador defensivo que pode virar atacante e fazer gol' ou a do 'time que investe em jogadores e acaba rebaixado') - não é sinônimo, pois, de impermeabilidade entre os sentidos, as verdades e as lógicas de cada uma. Ainda que compreendendo a simulação limitada em relação ao 'futebol real', principalmente na questão da previsibilidade, o espaço do videogame permanece vinculado e misturado com esse real – nesse caso, na experiência da qual Rodrigo parte (noções de tática de um time de futebol vindo tanto do conhecimento da *engine* do videogame, como também pelo 'futebol real').

Esse, portanto, seria o espaço de uma 'outra realidade' que o torcedor de futebol poderia vir a buscar:

R: ah, eu acho que é legal porque você como torcedor, você fala muito... principalmente a gente que tá no fórum... a gente fala muito, mas não tem muito o que fazer... falar e torcer pro time funcionar. Aqui você pode brincar de ser treinador, você pode fazer o que você acha que devia ser feito no teu time, sei lá. É uma forma de buscar uma outra realidade pro teu time, sei lá... ou pro time que você escolhe

Mauro, por sua vez, logo no início de nossa conversa, ao explicar quando começou a jogar essas simulações de técnico de futebol, data suas primeiras experiências com o jogo Championship Manager – o antecessor do Football Manager – na versão do ano de 1998. Comparando com as versões atuais, Mauro lembra que, na época, não havia uma série de recursos – como por exemplo, a própria representação gráfica da partida¹⁴⁴. Em relação a essa complexidade que o videogame foi ganhando, o jogador se posiciona da seguinte maneira:

M: complicaram as relações com jogador, tudo... complicaram bastante também no jogo... então a galera acaba se afastando mesmo... colocaram muita... muita coisa... ficou extremamente realista, mas ficou um pouco maçante... tem que ter muito tempo pra jogar, daí...

¹⁴⁴ Nas versões de então, a interface da simulação dos noventa minutos da partida se limitava a uma narração, por escrito, do que estava acontecendo. Essa narração se dava por um conjunto de frases prontas que representariam uma cena, ou uma situação do jogo, como por exemplo, 'driblar um jogador no meio de campo', 'cabecear a bola ao gol', 'cobrar um escanteio', e assim por diante.

E: você acha que ficou mais realista...

*M: ficou, ficou muito mais realista... **apesar que tem coisas que não tem como fazer igual...***

E: aham

A ideia do realismo como aproximação – geralmente em termos de acréscimo ou complexidade – também aparece em sua fala quando discute a respeito do grau de dificuldade. Nessa situação, o autor estabelece uma diferença entre o Football Manager ser 'difícil' ou 'trabalhoso':

*M: é um jogo mais trabalhoso, ele não tem tanto um grau de dificuldade quanto ele tem um... como que eu posso dizer... uma profundidade... **ele tenta aproximar da realidade, né, então...** o que ele mais vai ter não vai ser uma dificuldade em si, e sim um... **uma vida real...** se você pegar um time forte vai ser mais fácil de você treinar do que um time fraco*

Na continuidade, perguntado se o videogame se aproxima da realidade, Mauro tenta definir como enxerga o limite entre esses dois espaços:

*E: e você acha que ele... assim... todos os aspectos que ele tem, ele **se aproxima da realidade...***

*M: ele procura... **claro que não vai ser sempre, mas ele procura o máximo possível, né...***

E: você consegue destacar aquilo que esses jogos do FM não conseguem se aproximar... aonde que...

M: eu acho que é mais a parte extracampo... e também um... o... geral, por exemplo... as contratações, lidar com a direção... empresário, essa parte mais suja do futebol eles não têm como fazer...

E: uhum...

*M: um jogador problemático... um jogador que arranja problema, faz essas coisas... não tem como por no jogo... é essa a parte que nunca vai ter, não tem como eles colocarem... **de resto... acho o jogo meio realista... pro que ele se propõe...***

Destaco, no final desse excerto, a presença de um parâmetro ou modalização a partir do qual Mauro procura, nesse momento, avaliar o realismo do jogo: a proposta do videogame/software segundo os olhos do próprio jogador. Há, então, a possibilidade do jogo ser 'realista' (ou, nesse caso, 'meio realista') para aquilo 'que ele se propõe'. Assim, 'ser realista' não é uma possibilidade

incondicional, mas deve ser avaliada dentro de um objetivo, uma intenção dos produtores:

M: o jogo te dá muita opção... exageradamente... daí é complicado, porque é muita coisa pra fazer... mas faz parte, querendo ou não, eles tentam fazer algo realista, né...

E: e você acha que eles conseguem, nesse sentido ou... falham... qual você acha que é o limite... ou qual é a vantagem, qual...

M: eu acho que... eles tem sucesso no objetivo deles

E: qual é o objetivo deles

M: fazer o jogo mais realista possível

E: realista em que sentido?

M: tudo... negociação, treino... tudo que você tem que fazer... só que é muita coisa... exige muito tempo e muita dedicação.

Embora haja uma certa circularidade nesse diálogo – a qual entendo como sintomática da própria 'dificuldade' de entender, criar ou localizar realidades e/ou realismos – percebe-se que o realismo se aproxima, novamente, da complexidade e da expansão de possibilidades e escolhas. O videogame 'dá muita opção', até 'exageradamente'.

Assim, 'realismo', aqui, delimita e privilegia um tipo de fruição específica com um videogame – ou um software, um simulador, um jogo, uma mídia. Estabelece, com isso, vínculo com um certo grupo de jogadores e não outro, ao mesmo tempo em que procura criar, tanto quanto possível, a sensação de que promove uma experiência 'não mediada', no sentido presente no termo 'imedição'¹⁴⁵, pensado do seguinte modo no trabalho de Bolter:

Por vezes o artista tenta apagar os traços de uma mídia anterior em seu trabalho e procura nos convencer que seu trabalho na nova mídia representa diretamente o mundo. Em outros casos, aceita e até mesmo evidencia a mídia antiga. Nós chamamos essa primeira estratégia de 'imedição transparente' e a segunda de 'hipermediação' (BOLTER 2000, 185)

Ao ser realista em 'tudo', ou seja, ao tentar transpassar a limitação que a mídia necessariamente traz em termos de escolhas, buscando tornar similarmente complexa a função do treinador na simulação, o videogame exige, em contrapartida, 'muito tempo e muita dedicação' do jogador. O curioso, nesse caso, é que Mauro não vê isso como uma abertura, uma melhoria – no

¹⁴⁵ *Immediacy*, no original.

sentido de um aperfeiçoamento do videogame em si para o seu único ou melhor destino possível – mas sim de escolhas que geram efeitos em termos de seleção de público, como esclarece na continuidade direta do diálogo:

*M: eu não tenho paciência pra ficar meses no mesmo save... eu não...
passei dessa fase hoje em dia, então... **eu acho que público-alvo vai
 ficando cada vez mais específico...***

E: você acha que é uma galera mais hardcore¹⁴⁶, assim

M: sim, com certeza

Ao tornar-se cada vez mais complexo e detalhista, nesse caso, o videogame filtra a quem as experiências propostas estão disponíveis. O 'realismo' dessa multiplicidade de escolhas torna-se possível, divertido ou viável para quem possui um interesse e um espaço maior em seu cotidiano para a prática com o videogame. Essa disponibilidade não é necessariamente igual para todos os interessados no software. Em seu próprio caso, Mauro pontua ter sido uma fase da qual já passou: por muito tempo, participou de um fórum próprio para discutir Football Manager. Nesse período chegou a colaborar, como voluntário, na edição dos jogadores do Clube Atlético Paranaense para os criadores do software. Os limites de dedicação ao videogame concorrem, cada vez mais, com outras atividades de seu cotidiano a que mostra dar importância, como trabalhar, estudar, namorar, exercitar-se. E o tempo que dedica – no arranjo do que quer e do que pode – aos videogames em geral e ao FM em específico acaba por direcionar, inclusive, a sua prática, sua vivência e os sentidos que constrói nesse espaço de saber.

O caso de Jorge, por fim, chama particular atenção. Dentre todos, parece o que está mais focado na relação de convergência e diálogo entre os dois espaços e menos preocupado em pontuar diferenças. Uma das exceções se dá no modo de organização das qualidades dos atletas. Dispostos em três grupos distintos – técnicos, mentais, físicos – subdividem-se, ainda, em um conjunto de atributos mais particulares e específicos, como 'bravura' ou 'drible', conforme já visto no capítulo

¹⁴⁶ No universo dos videogames, o jogador 'hardcore' pode ser entendido como aquele que disponibiliza mais tempo na imersão ou na interação com esses artefatos, além de costumeiramente manter uma expectativa que o programa proporcione a possibilidade de se manter nesse universo – seja propondo desafios que exijam maior treino, habilidade ou dedicação, seja apresentando uma variedade significativa de caminhos possíveis de se explorar em cada partida. Apesar dessa definição não ser precisa ou sequer consensual, parece ser uma visão condizente com o modo como o termo foi utilizado no contexto desse diálogo.

anterior. Essa particularização e segmentação para Jorge parece excessiva, contra a qual argumenta:

J: essa divisão ela tá... ela tá muito... muito é... destrinchada, como é que fala?

E: é... pode falar como...

*J: é, não sei... destrinchada, mas tem... tem coisa aí que eu não... às vezes você não vai utilizar... que nem, dos mentais, que eu tinha falado lá, o cara tem agressividade, tem a bravura, compostura, concentração e determinação.... você não vai chegar... chegar conversando com o seu diretor de futebol e conversar pô, ah, eu quero esse cara aqui porque ele tem uma bravura muito boa, porque ele tem uma agressividade muito boa, por que ele tem uma agressividade muito alta, não sei o quê. Você vai falar, porra, esse cara é raçudo, esse cara briga pelo time, esse cara se doa... vai falar tá, é diferente a linguagem. **Esse aqui [a divisão de atributos] eu acho que ele é muito... não é tão direta, ela é justamente pra você conseguir ver um por um [dos atributos]. E aí você pode brincar no jogo aqui, mas se for na vida real ela não, essa forma de divisão, pelo menos pro atributo mental não serve, pro técnico, dependendo do atributo, serve... cabeceamento, se o cara é bom de cabeceio, se o cara finaliza bem, o cara tem [finalização] ali... se o cara é bom na falta...***

[...]

E: e no físico, você acha que também dá pra... qual o seu... você falou do técnico e mental e não abordou o físico

*J: é, o físico... o físico vai... **o físico eu acho que é meio difícil também...** é tão difícil quanto o mental, que o mental, pra você, pra você conseguir avaliar o mental, você ia ter que acompanhar o jogador, é mais... muito subjetivo... por exemplo... o cara tá acompanhando um jogo lá e fala pô aquele cara ali tá... tá meio baqueado, não sei o que, aí o outro fala não, mas ele tá correndo, ele tá conseguindo dividir, certinho*

Nesse contraste que estabelece, sua opinião acaba se aproximando do contraste já apontado por Rodrigo entre a previsibilidade do videogame e o inesperado do futebol profissional:

J: É diferente que o jogo não tem o espaço para o inesperado. Você não vê um time pequeno vencer um time melhor. É bem mais previsível... é só armar o time certinho.

Porém, o próprio local de que ele fala acaba particularizando mais a sua relação com o simulador. Estudante de Educação Física, o projeto que mantém é o de se tornar um treinador de futebol profissional. O grande interesse no esporte em geral era também objeto de interesse acadêmico. Jorge desenvolvia uma monografia, investigando como a disposição tática dos jogadores em campo foi se transformando, com o passar do tempo, na história do futebol. A partir

desse ethos de futuro treinador, priorizou, nas relações entre os dois universos: a simulação e o futebol profissional, relações de complementaridade entre os dois saberes.

Note-se que a posição a partir da qual Jorge fala se diferencia da de todos os outros, dado que é o único que tem como meta, no cotidiano, chegar a ocupar o espaço de treinador no futebol profissional. E, a partir desse ponto de vista – a 'vida real' e o simulador são pensados em termos de duas formas de experiência que se complementam, embora tenham que ser constantemente contrastadas e filtradas. Detenho-me um pouco mais, na próxima seção, nessa perspectiva do forunista, a partir da qual constrói vínculos entre o futebol profissional e o videogame.

A realidade do objeto epistêmico

Jorge é um dos membros mais participativos do Fórum Furacao.com. Registrado em abril de 2005, um ano e meio depois da fundação do espaço, figura há alguns anos entre os cinco forunistas com mais mensagens do grupo – que, vale lembrar, conta com mais de 8.000 usuários registrados. Além de ser uma figura que frequentemente publica mensagens nesse espaço on-line, fez parte de, pelo menos, mais dois grupos oriundos do fórum e vinculados a ele: em primeiro lugar, participou da Comissão de Mosaicos, um conjunto de torcedores que planejavam e criavam desenhos em mosaicos das arquibancadas dos estádios a partir de placas retangulares:

FIG 17: Imagem do primeiro mosaico realizado pela Comissão, com as iniciais do clube – CAP – em branco, e com o plano de fundo nas cores do time: vermelho e preto. Fonte: <http://mosaicofuracao.blogspot.com.br/>

Além disso, também integrou por três anos a chamada 'Copinha FF'¹⁴⁷ – um torneio de futebol *society* organizado por e somente para atleticanos que fizessem parte do FF. Esse torneio, iniciado em 2008, possui, todo ano, uma nova edição. Até 2013, o torneio contava com 11 clubes, cada qual com uma média de nove participantes por time. Sua torcida a favor do Clube Atlético Paranaense não veio desde a primeira infância, como é comum entre muitos torcedores locais. Diferentemente, conheceu o Atlético por volta de 1997, quando se mudou para Curitiba. Pontua, ainda que 'acompanhar' o time foi algo que ocorreu a partir de 1999, depois de um jogo entre Atlético e Corinthians (time pelo qual nutria certa simpatia por influência da torcida de seu pai).

Os videogames de simulação de futebol, assim, entram na vida do jogador não muito depois que sua identidade de torcedor do Atlético começa a se consolidar. Por influência dos amigos, passa

¹⁴⁷ Outro dos quatro forunistas, o Rodrigo, também chegou a participar tanto da Comissão de Mosaico como da Copinha, por um período de tempo mais curto que Jorge.

a interagir com o Championship Manager, por volta de 2004:

J: Inclusive eu passei a acompanhar mais futebol, mesmo, por causa desses jogos. Antes eu acompanhava muito o Corinthians, que é o time do meu pai. Daí uns amigos me apresentaram o CM e eu ia testando os times dentro de campo e jogava com o Milan, e daí comecei a ver mais os jogos dos campeonatos europeus, passei a ver as táticas que eles usavam e ia fazendo, comparando. Aí conhecia pelo jogo muitos jogadores, times. Depois que comecei a discutir mais futebol, participar mais de discussões, essas coisas, acompanhar mais.

Interessante aqui, portanto, que o seu grande interesse no futebol, materializado em diversas ações e práticas ligadas ao Clube Atlético Paranaense ou a alguns de seus torcedores, nasce explicitamente de modo aproximado à sua experiência com videogames de simulação como o Championship Manager. Nesse caso, o videogame é parte e não consequência de seu interesse pelo futebol. Além disso, a partir do momento em que Jorge estabelece um projeto de seguir a profissão de treinador futebolístico, a interação com os simuladores da série se constitui como um outro olhar e uma outra vivência. Seu interesse particular em táticas, inclusive, faz do simulador um espaço para experimentações de ideias que ele projeta como possíveis de executar em sua futura profissão:

J: Aqui eu tenho a liberdade pra fazer o que eu quiser... então, o que eu faço aqui não vai ser, geralmente o que eu vou fazer fora. Então, aqui é a área de eu experimentar... aí eu experimento, experimento, experimento, se eu vir que tem alguma coisa que tá pelo menos dando certo aqui no jogo, aí dá pra eu tentar fazer um paralelo, levar alguma coisa lá, testar no treino, alguma coisa assim. Se começar a dar certo lá, também, aí pode levar pro jogo... mas não é algo que vou pegar, tirar daqui e já jogar lá.

E: então você não vai pegar e tirar daqui, mas também você vai usar isso, de alguma maneira...

J: sim, sim... pelo menos, enquanto eu tiver, sim... que é o meu jeito de fazer experimentação... então eu... sempre vou usar isso aqui

E: e de que maneira você acha que isso vai agregar, por exemplo, com você como treinador

J: ah, desde que eu comecei a acompanhar [a série de videogames], comecei a evoluir mais, comecei a acompanhar mais o esquema tático, sistema de jogo, estratégia pra tentar ganhar, comecei a acompanhar através disso aqui [da prática com o Football Manager]. Então isso já agregou.

Jorge destaca pelo menos duas formas de influência que a prática com a série de simulação lhe proporcionou no específico caso de sua futura carreira como treinador. Em primeiro lugar, o interesse pela simulação colocou, em sua vida cotidiana, mais atenção e foco para o universo do futebol. Na fala de Jorge, esse movimento de acompanhar mais o esporte a partir do contato com o simulador foi explicitamente mencionado no que se refere 'a *esquema tático, sistema de jogo, estratégia pra tentar ganhar*'.

Além disso, ressalta-se o modo como o simulador é construído na fala do forunista: um espaço para experimentação. Nesse local e nessa prática, o retorno obtido não é imediatamente aplicável nem transponível de uma forma direta para a realidade do futebol profissional. Por outro lado, abre um conjunto de práticas e possibilidades a um aspirante a treinador profissional que não haveria de ocorrer de outro modo: é particular das vivências com essa simulação digital e dos limites e possibilidades que impõem de antemão enquanto mídia ou artefato cultural.

Proponho deter-me um pouco mais na reflexão a respeito desta 'experimentação' como uma possibilidade percebida e utilizada não só por Jorge, mas por todos os quatro forunistas entrevistados. Isso, a partir de duas ênfases - cuja divisão aqui desenvolvida pelos limites de organização do texto impresso não condiz com o modo concomitante que se apresentam na prática - a da estrutura da mídia e a do uso do simulador.

Do ponto de vista material, lida-se com um simulador que desenvolve algoritmos e cálculos que não só posicionam o usuário na função de 'manager', mas também representam outras personagens do mundo do futebol necessárias para a própria ação do jogo ocorrer: atletas, dirigentes, presidentes e diretores de clube. Dentro dessa perspectiva, vale pensar que há um desenvolvimento tecnológico próprio e no entorno das atuais mídias digitais - conforme discutido de modo mais detalhado no capítulo II - que dá condições estruturais para a criação dessa espécie de laboratório do futebol que o videogame proporciona.

Assim, ocorrem em um tempo quase real os cálculos que a máquina realiza para as partidas simuladas se tornarem possíveis - traduzidos no retorno que geram na interface - e plausíveis - dado

que o retorno precisa ser inteligível pelo usuário e, nesse caso, dentro do que é próprio do universo do futebol.

Portanto, ainda que os cálculos pudessem ser realizados fora da máquina, o tempo que esse processo levaria impediria qualquer imersão ou relação interativa com o jogador. Quando a mudança das possibilidades de cálculo se tornam muito mais rápidas, tornam-se possíveis ações e práticas novas. Nesse sentido, podemos lembrar a perspectiva de Manovich (2003), para quem mudanças quantitativas substanciais nas novas mídias promovidas pela informática possibilitam emergir, qualitativamente, novos fenômenos.

Conforme mencionado no capítulo II; a possibilidade de 'salvar' o estado de uma partida, dando ao jogador o controle e a liberdade de interrompê-las e retomá-las conforme seu tempo e interesse, pode ser um exemplo disso. A chance de gravar o registro de um estado particular da partida – o 'save' – e retomá-lo quantas vezes necessário se contrapõe a uma limitação anterior, na qual jogador teria inevitavelmente que reiniciar toda a partida. Essa mudança dá margem não só para se pensar em videogames mais longos e complexos, como também passa a ser apropriada pelos jogadores como uma possibilidade de ação, de uso, de interação na prática com o videogame. Assim, o 'save' agora também é um elemento que pode ser usado estrategicamente no contato com o *software*.

Pode-se observar que essa possibilidade técnica dá ao jogador um novo caminho. Contar com a possibilidade de 'salvar' a partida no meio do percurso permite, por exemplo, testar hipóteses variadas antes de prosseguir em definitivo. Essa situação foi levantada em todas as conversas e nelas confirmada enquanto uma prática possível, ainda que com variados critérios¹⁴⁸. Para Jorge,

¹⁴⁸ Pedro, Mauro e Rodrigo mantêm, aparentemente, com limites e entendimentos análogos aos de Jorge. Isso é possível de observar nas seguintes citações, todas em resposta ao meu questionamento direto sobre a prática de salvar a partida para, caso ocorra algo indesejado, poder voltar à sessão salva:

i) E: e, por exemplo, já pegou, na hora de jogar com... um jogo... vamos supor... uma final de libertadores, algum momento assim... você perde, você salva e recupera de novo/
 Pedro: eu já fiz isso várias vezes, mas quando fico com raiva mesmo do resultado
 E: por quê? Você acha injusto...
 P: não, porque eu queria ganhar mesmo (risos)
 E: (risos)
 P: ah, vou ganhar do jeito que for, entendeu (risos)

'salvar' compõe as ações comuns de sua prática com o videogame. Dentro disso, voltar a uma partida previamente salva se coloca como recurso possível, embora dificilmente utilizado pelo forunista:

*E: e o negócio de **salvar o jogo e voltar...***

*M: ah esse aí é... **dependendo de como que tá a situação, eu faço.** Mas é meio difícil, eu salvo geralmente lá... uns dez quinze dias eu faço um save. Aí, dependendo da competição que eu tô... se é uma competição de mata-mata, se é uma competição importante, se é algo que a direção tava esperando que eu chegasse ou ali onde eu tô, ou pra cima... aí eu faço isso, eu salvo antes. Aí, dependendo do resultado do jogo, eu volto. Senão, dependendo de como tá a direção, de como tá os jogadores, de como que eu fiz alteração tática que, eu falei, de vez em quanto eu faço...*

[...]

M: se eu tenho um jogador que tá suspenso, que tá lesionado, não sei o que, e eu sei que o reserva não é tão bom, aí eu mudo [a escalação e a tática utilizadas na partida que não foi salva e será disputada novamente]... aí acabo mudando a tática, mudo... ou

E:

P: mas tem vezes que eu cedo, não, não ganhei, tudo bem.

ii) Rodrigo: é já tive, é no começo era tique, mesmo... os primeiros CM quando não sabia jogar eu ficava com raiva daí salvava antes e... depois jogava de volta, mas daí depois não né... quando...

E: você... então, mas esse negócio de salvar, parar, por exemplo isso que você falou... ah, salvei... aí eu vou jogar, é um jogo difícil, vou jogar... se eu perder eu começo de novo

R: não, não faço mais

E: não faz mais... mas você já fez...

R: já fim, ah, com certeza... rs

iii) Mauro: ah, já fiz... não vou negar que não fiz... claro que eu já fiz... todo mundo já fez isso uma hora... campeonato que você quer muito, aquela final do paranaense...

E: pra empolgar...

M: pra empolgar, você quer ganhar... mas... depende também... do quão a sério eu tô levando o save... se eu pegar um save e falar... ah, não, eu vou fazer assim, assim, assim, daí eu não faço

E: você vai gerenciar... você tem um contrato com você mesmo...

M: é... depende do que eu quero fazer... se eu to jogando só por jogar... pego um final que eu to... po... era pra ter ganho, meu time é melhor, tudo... aí sim... mas o...

E: mas aí quando você volta, você muda o time, você acha que... você vê...

M: às vezes você não precisa nem mudar o time, é só fazer o mesmo jogo

E: é

M: é só fazer o mesmo jogo em...

E: você costuma fazer o mesmo jogo

M: costume fazer o mesmo jogo e até com a mesma escalação... porque querendo ou não vai ter muita coisa que vai influenciar... às vezes eu olho, 'ah, quem que não tava legal, essas coisas assim'... mas basicamente eu faço mais o mesmo jogo...

E: e você tenta até ganhar, ou... você dá um tempinho pra...

M: ah, assim... duas ou três vezes... se não ganhar também aí chega, né... (risos)

E: chega de apelar (risos)

M: chega de apelar

E: mas é um movimento válido, digamos assim, em alguns momentos

M: em alguns momentos é... é uma coisa divertida, na verdade, de fazer...

totalmente, ou uso alguma outra que já não to mais acostumado a usar e uso... pra ver como é que vai ser... aí... se der errado, dependendo da expectativa da direção ali... ou eu deixo quieto, ou eu volto... e... se não... se der certo... aí eu vou tentando... ou eu mantenho essa mesma tática pra ver como é que vai dar em outros jogos, ou eu volto na normal de sempre

A propensão à experimentação, portanto, percebida nas falas de Jorge não é alheia à materialidade do videogame enquanto mídia. Ao contrário, é estruturalmente favorecida a partir dos recursos técnicos dos videogames. Observa-se que o videogame, visto como um ambiente que não acarreta danos imediatos – sociais ou físicos – fora do espaço lúdico criado, traz aos forunistas, como menciona Jorge, uma 'área' na qual ele 'tem a liberdade para fazer o que quiser'. Isso, na posição de técnico de futebol que aquele universo proporciona. E, dentro dos limites da interface com a qual o usuário interage, as punições, quando ocorrem, restringem-se a cálculos internos do videogame, que vão retornar ao jogador mais dados e índices internos: vitórias, derrotas, demissões, rebaixamento de clubes, entre outros. Talvez se possa considerar que esse é o principal momento em que o 'videogame é só um jogo', opondo-se, a partir disso, à realidade. Nesse sentido, talvez seja frutífero modalizar esse pressuposto para uma pergunta: quando 'isso é só um jogo?'

Esse espaço no qual as punições são modalizadas ou restritas ao universo do jogo também é percebido por Rodrigo, por exemplo:

*E: as coisas que você faz aí no jogo, **você acha que você se arrisca mais do que se fosse um técnico***

*R: **ah, com certeza, né***

E: é

*R: **é que não tem a... a punição...***

E: não tem punição

*R: **nem a demissão... quero dizer, tem a demissão e tudo mais, mas po... no real é outra coisa, né***

E: tá, você se arrisca, experimenta

R: não, com certeza, com certeza... bota... time tá perdendo, sei lá, mete um atacante a mais e... sei lá, o time já tem três atacantes jogando, mete mais um, sabe...sei lá

R: não tem problema em fazer isso

R: não... ou sei lá, às vezes perde um... um jogador do meio de campo, não faz nada assim, não repõe o meio de campo, não conserta... ah, deixa jogando do jeito que tá

E: vê o que...

R: vê o que que dá... aham

E: você acha que se você perder o jogo porque você não pôs [outro atleta] não é um problema

R: não...

Isso, bem como o recurso de 'salvar' o estado do jogo contando com a chance de voltar a ele posteriormente não se converte em necessidade (o jogador ainda tem a opção de não 'salvar', levando continuamente uma sessão até quando conseguir e quiser), mas, conforme vemos nos exemplos dessa seção, converte-se em uma prática, um modo de pensar e construir sentido partilhado em certos espaços e comunidades. O desenvolvimento de uma forma alternativa de pensar é permitida pela abertura de se explorar – quantas vezes o jogador julgar necessário, interessante, divertido – o *software* por meio de tentativas e erros.

Assim, levando em conta a estrutura do videogame, por um lado, não se pode esquecer também que a ação consumada de experimentar se dá dentro de critérios estabelecidos pelo próprio jogador, posicionado nessa interação de modo a deter a possibilidade de uma 'palavra final'. Essa 'palavra final', é necessário deixar claro, não equivale a uma decisão meramente individual e ausente de influências externas. Ao contrário, é o resultado da contingência da realização da interação com o videogame em um dado contexto.

Defendo a ideia de que, assim, somado à abertura de escolhas e à possibilidade de realizar testes sem comprometer as próprias conquistas em uma partida, o componente lúdico ou de não seriedade possibilitado e fomentado próprio do contexto em questão direciona quais ações seriam permitidas, canônicas ou impensáveis. O próprio entendimento dos forunistas de que fracassos no cargo de técnico não incorreriam em problemas ou danos a serem levados em conta molda a relação que estabelecem, enquanto jogadores, com o simulador. Construir sentido dessa prática, nessas situações, também é definir ou direcionar comportamentos e vivências possíveis ou evitáveis diante desse objeto.

Aqui, então, as possibilidades de uso da simulação possuem fundamental centralidade, a exemplo do que foi percebido nas investigações de Hung (2007, 2009). Questionando a ideia de aprendizado/letramento relacionada a videogames que coloca o foco na estrutura do software em

abstrato mais que nas situações de uso, o autor apresenta um estudo centrado no ato de jogar acompanhado pessoalmente e em tempo real. Mostra, a partir disso, como os valores a respeito do que é acertar, errar, roubar, saber jogar ou ser o melhor jogador se estabelecem como próprios da comunidade na qual as partidas se realizavam. Moldam, assim, sentidos e comportamentos de modo contingente, sobrepondo-se a um propósito manifesto dos produtores do software: esteja esse publicado em manuais, tutoriais, portais on-line oficiais ou autorizados; esteja no próprio retorno que a interface oferece constantemente ao jogador.

Resgata-se, portanto, a dimensão do uso para o entendimento da prática e, com isso, do próprio objeto até então incompleto, no aguardo de um jogador para se realizar. Quando estamos falando de uso, e não apenas de estrutura, regras e procedimentos sociais já excedem os limites do software. O uso de um simulador em um processo seletivo de emprego ou, indo além, para fins de treinamento militar – ainda que sua estrutura pudesse ser idêntica a de um videogame de simulação de igual temática – provavelmente levará em conta critérios externos de sanção. Assim, independente de quão punitivo o software reage ao usuário 'brincar de cair' num simulador de voo, o contexto externo em que a interação se dá torna viável ou não a própria ideia de experimentar'. Ou, no mínimo, motiva diferentes comportamentos naqueles que interagem.

Assim, comportamentos, interesses e usos que se tornaram exequíveis a partir de um desenvolvimento técnico específico – conforme lembra Manovich – tanto como o próprio local que jogos ou videogames ocupam em nosso entorno social, favorecem certas ações (experimentar, divertir-se, ver o que dá) e, com isso, práticas. Diante da possibilidade de agir sem que isso repercuta em sanções que transpassem o universo do videogame em uso, emergem novas maneiras de pensar realidades e com elas interagir. Esse modo de construir sentido, assim, já é próprio desse contexto criado.

Em termos de mídia, alguns teóricos associam mudanças estruturais e técnicas dos meios de comunicação às possibilidades de transformações de formas de texto (BOLTER 2000), expressão, interpretação (MANOVICH 2003), aprendizado (GEE 2003 2004a). Do ponto de vista do uso, a

noção de 'jogo' e entretenimento que os usuários de videogames possuem também geram expectativas, escolhas e ações possíveis em relação aos videogames e modos mais prototípicos de concebê-lo: enquanto divertido, discriminado da realidade, propício para experimentações, isento de punições reais. Contudo, ainda se sabe pouco a respeito de como essa prática com videogames pode reformular sentidos, servir de ponto de partida para a criação de outras realidades.

Entendo como uma leitura plausível partir de duas noções: a 'partilha do sensível' de Rancière; e a 'constelação de saberes' de Santos et al (2005). Rancière (2011) entende que, em uma comunidade, as possibilidades de dizer, sentir, e ver estão distribuídas em um jogo de relações. Nesse jogo é que discursos seriam produzidos, coisas nomeadas, ações empreendidas:

As formas de partilha do sensível são como um ponto de partida, mais ou menos aceito, mais ou menos consciente - que forma e limita as capacidades de percepção e pensamento. Mas, por um lado, esse ponto de referência define uma pluralidade de diferentes articulações entre seus elementos, uma multiplicidade de possibilidades que se combinam de maneiras diferentes; por outro, é constantemente alterado, em indivíduos e coletividades, quer por subsistemas singulares, ou por eventos que, quebrando a lógica temporal comum, implementam outras formas de experiências possíveis, outras formas possíveis de dar sentido a essas experiências. Experiências insurrecionais nos ensinaram como coisas inimagináveis podem entrar muito rapidamente para o campo de possibilidades. " (RANCIÈRE 2011: 7)

Dentro desse arranjo – ao menos no que concerne ao alcance da comunidade do Fórum Furacao.com aqui estudada – as formas de pensar e utilizar o videogame não são um ponto pacífico, mas se apresentam em contínua negociação, conforme visto nesses três últimos capítulos. De todo modo, em vez de pensar que são seus efeitos em termos de construção de sentidos que determinam sua importância na vida dos jogadores e da comunidade, nota-se que a importância e o alcance dado ao simulador dão forma a experiências e possibilidades particulares de se pensar o jogo.

Em vez de estabelecer uma oposição entre conhecimentos 'sérios' e capazes de influenciar a 'vida real' e outros que não os são, pode ser mais proveitoso pensar que a forma de Jorge construir sentidos se aproxima mais da noção de 'constelações de saberes' de Santos et al. (2005), a qual proponho rememorar brevemente. Assumindo a ideia de que construímos sentidos em meio a uma “pluralidade conflitual de saberes” - que os autores entendem como potencialmente infinita – tais

autores ressaltam não haver conhecimentos 'puros, nem conhecimentos completos', havendo, em vez disso 'constelações de conhecimentos', todos contextuais. Essa situação não seria vista como sinônima à ideia de um consenso ou convívio de saberes igualmente valorados. Para os autores:

“as constelações de conhecimentos envolvem sempre hierarquias entre as formas de conhecimento que as constituem. (...) De um ponto de vista pragmático a questão do relativismo não se põe. Nenhuma prática humana poderia ser levada a termo coerentemente se os diferentes tipos de conhecimento que nela intervêm tivessem todos o mesmo peso. (86)”

Ao menos no caso particular de Jorge, – que prioriza a experimentação e a chance de simular em campo variações nas normas táticas estabelecidas – o videogame se apresenta como uma esfera de saber, marcadamente alternativa, em que se é possível pensar o futebol. Essa, embora não substitua o esporte presencial e nem se confunda com ele, traz aprendizados que podem ser úteis a um treinador profissional de um modo que outras formas de pensar o esporte não conseguem. As perspectivas resultantes desse complexo processo de experimentação em um simulador lúdico geram, assim, outros possíveis modos de construir realidades.

Proponho a leitura de que Jorge, nesse sentido, viva os dois universos de maneira bastante híbrida - o que é significativo pensando em seu desejo de se formar e desempenhar o papel de treinador. Aliás, como se nota nas falas do estudante de Educação Física, sua experimentação no decorrer das partidas do Football Manager é pensada em sobreposição a seu propósito de ser treinador. Ou seja, o forunista reflete sobre como aquele espaço pode levá-lo a aprendizados ou caminhos úteis para sua futura carreira. Diferentemente de Rodrigo, para quem essa profissão não está no horizonte (isso, muito embora o segundo forunista também se mostre adepto da experimentação e se permita, durante o jogo, não repor um atleta machucado no meio de uma partida para ver “o que dá”).

O trecho abaixo da conversa com Jorge é bastante ilustrativo dessa relação. Desejoso de estudar academicamente a evolução tática do futebol, entende que não há material bom ou confiável sobre isso, nem programas de computador gratuitos disponíveis para criar o 'desenho tático' que

ilustre seu trabalho:

E: ...qual é tua relação de futuro técnico assim, e com o Football Manager...

J: ah, eu aprendi bastante com o jogo, como eu acompanho faz tempo, eu aprendi a me aprimorar mais na tática, conhecer mais as táticas, aprendi a trabalhar com elas, aí eu aprendi a aprimorar mais nelas, é... aprendi a ... vamos supor, que nem eu falei, a diferença entre deixar o jogador mais fixo e deixar o jogador mais livre... então eu evolui enquanto eu comecei a acompanhar mais o jogo... aí comecei a acompanhar mais o jogo, comecei a acompanhar mais futebol fora dele... aí eu comecei a confrontar... e comecei a aprender mais junto com isso. Mas o jogo foi um negócio que me ajudou bastante a aprender o que eu sei hoje já do futebol... mais do que ler livro... mais do que conversa em si... só fica atrás de ver o jogo [de futebol no campo]... de ver os jogos, mas...

E: você acha que ler livro não funciona tanto quanto jogar futebol manager?

*J: dependendo do foco do livro sim. Na área do futebol, o foco da tática não tem. Não tem...é muito pequeno... até que eu falei, cara, estou mexendo com isso agora, não tem cara... eu procuro, procuro, procuro... Eu tô com três livros ali agora. Os três são de futebol. Aí, um deles, sobre tática, fala lá quinze páginas das quase cento e pouca que ele tem, ele fala sobre tática... O outro, são quase acho que trezentas páginas... acho que tem uma página só falando de tática e sistema de jogo. E tem outro que é só isso, só que ele foi escrito por um jornalista. Então ele é mais do que o cara presenciou, mais do que ele narrou do que o sistema e a tática em si. Isso que no jogo é bem mais fácil... **no jogo eu consigo mexer com isso [a respeito de tática no futebol], eu consigo ver isso acontecendo, [mais] do que nesses livros [teóricos sobre o esporte] que não tem quase nada.***

E: e como que você vê isso acontecendo?

J: ah, mexendo, mexendo... eu vou lá, começo a trabalhar em cima do que tenho na cabeça, que eu quero um time ofensivo, que eu quero... um time rápido e eu começo a mexer em cima disso, começo a pegar os jogadores e vejo se dá certo... se deu, beleza, senão eu começo a trabalhar tudo em cima de novo, começo a refazer, começo a ver que é... o cara não consegue contra-atacar direito, então eu deixo ele mais na defesa, aí o outro tá tendo um... desempenho bom... ele dá assistência, por exemplo, aí eu mudo aquela tática para fazer com que aquele jogador consiga chegar mais perto da área e aí... vou mexendo nisso.

E: daí na hora de... daí... você acha... tipo... isso vai... é... servir de base lá pra frente?

*J: certo, certo... que nem aqui o... é... tem alguns programas pra... pra... pra fazer o desenho tático lá, o desenho do sistema de jogo... só que geralmente eles são, ou eles são pagos, ou eles são muito ruizinhos... **no meu TCC, talvez eu use aquele esquema tático que tem aqui [no FM],** eu pego o desenho ali, só recorto... ele tá aqui já. Eu pego esse desenho aqui*

E: da tática

*J: é... tiro tudo isso aqui, pego só o desenho... **eu desenho uma tática***

que eu... sistema de jogo que eu quero ali [no FM]... pego... e vou jogar no meu trabalho [de faculdade]... ele vai servir de base pro que... pro que eu to tentando fazer.

A própria interação com o videogame e o entendimento do objeto, assim, é contingente: além de local onde pode 'treinar' e 'testar' ideias relacionadas à sua futura profissão, o simulador propicia um modo de organizar conhecimentos, dados e símbolos que lhe serve academicamente mais do que qualquer outro programa que lhe esteja acessível.

Interessante pensar que, enquanto objeto que participa dessa formação de treinador na qual Jorge trilha, o videogame estabelece um 'possível' marcado pelas suas condições de produção. Algo percebido, por exemplo, na noção de 'manager' em contraposição a um 'treinador' brasileiro; pelas escolhas de idioma. Outro direcionamento que se impõe está relacionado com a materialidade de seus limites técnicos, como é notada pelos forunistas, por exemplo, quando mencionam a previsibilidade e os ciclos repetitivos do simulador em contraste com o inesperado e a complexidade do futebol. Assim, o que o videogame em uso, do ponto de vista da construção de sentidos, coloca em pauta não é apenas sua qualidade de 'jogo' – muito embora essa seja prototípica do videogame, esperada pelo interlocutor e central no estímulo à experimentação ou à sensação de que a atividade em questão não é 'séria' ou não incorrerá em sanção.

Em contraponto, investigar a mídia, o artefato, as condições de produção é apenas parte da questão. Voltando à especificidade da situação de Jorge, nota-se que sua própria identidade constrói parte da interação com o simulador e, com isso, compõe esse processo de produção de possíveis, de realidades alternativas, de rumos para a experimentação. Os limites do que é aceitável, do que é confundir realidade e jogo, do que pode ou não ser aproveitado não é dado (apenas) pelo software ou, de antemão, por estudos de mercado ou projetos pedagógicos com videogames. De outro modo, é a própria vivência do jogador e treinador em formação – indissociável das comunidades que participa e que lhe dão base, pertencimento e inteligibilidade – que, em última instância, não só coloca a interface do videogame em ação, como sugere ou permite interpretações específicas a respeito do que se observa na tela.

Vale recordar, ainda, que uma vez ocupando algum cargo profissional no quadro de funcionários de um clube, essa trajetória particular do jogador – ainda que de modo imprevisível – poderá ser materializada em novas realidades para o futebol profissional. Nessa inversão, os saberes de quem jogou Football Manager terão representatividade e espaço – sempre limitado e contingente – para atuar de modo decisivo como agente no futebol profissional: orientando jogadores, optando por formas específicas de treinamento, apresentando propostas de trabalho específicas aos clubes de futebol profissional por onde, porventura, passar.

Mesmo que a projeção de Jorge, de se estabelecer no mundo profissional do futebol, não se concretize, esse papel do videogame na construção de sentidos públicos e partilhados já se percebe em como, no espaço de debate do Fórum Furacão.com, saberes vinculados ao videogame já convivem com a privilegiada observação empírica do esporte. É de se considerar e procurar investigar mais a fundo, inclusive, essas outras formas de interação entre os saberes que provêm de ambos os espaços. Certamente não há a necessidade de se esperar a inserção de fãs do Football Manager no mundo profissional do futebol para se perceber a construção de realidades que criam propriamente um 'terceiro espaço' no qual a realidade do futebol empírico não pode ser segregada dos efeitos e das impressões que os videogames geram.

Procurou sugerir alguns apontamentos e indícios para esse caminho – que não só merece, como também necessita de outros estudos para impressões mais consolidadas. Isso, sem depender dessa inserção social e legitimação de Jorge enquanto especialista, mas em situações que já se mostram razoáveis no contexto da comunidade do Fórum Furacao.com. Chamo atenção, em particular, para o indício de uma aparente circularidade entre sentidos construídos a partir de experiências com o videogame em contraposição a outros publicamente estabelecidos na comunidade. De um lado, essa circularidade, por assim dizer, envolveria o modo brevemente discutido acima de Jorge pensar seu próprio uso do Football Manager. De outro, o papel de Mauro como colaborador voluntário dos produtores do videogame na edição dos jogadores do Atlético Paranaense no simulador.

Para tentar apresentar essa situação sem ignorar a complexidade que nela argumento existir, proponho retornar à maneira como Jorge lida com essa “pluralidade conflitual de saberes” de que falam Santos et al (2005) na sua relação com o universo do futebol. Uma prática comum do forunista, conforme visto, é a de validar como forma de aprendizado - com pesos e medidas diferentes - tanto o universo do futebol profissional como as possibilidades que o videogame apresenta de uso e experimentação. Essa opinião do autor é reiterada e ilustrada em variadas situações ao longo da nossa interação.

Um caso interessante consiste no excerto abaixo, em que Jorge apresenta parâmetros a respeito de quando ou não usar informações do videogame. No contexto em questão, o Atlético havia contratado Sandro Orlandelli, um experiente observador de jogadores em âmbito internacional. O conflito, no caso, é que o cargo a ele destinado no clube não era na sua área de prática e especialização, e sim como diretor de futebol, o que comumente pressupõe outros conhecimentos.

*J: Se for falar sobre profissionais... o Orlandelli, por exemplo. O Orlandelli era olheiro do Arsenal, ele era um olheiro bom. A gente não sabe como é que ele vai ser como diretor de futebol, então, você, você vai pegar [só] no FM, o cara [Orlandelli] é bom. [...] **você tem que tentar sempre fazer isso. Busca se tem alguma coisa boa aqui [no videogame]... e tá boa ali [no futebol profissional]... aí você consegue confrontar.** Senão, se tá diferente, se o cara é muito ruim na vida real e muito bom no FM, já tem uma coisa diferente. Se é o contrário, também.*

Uma das maneiras de Jorge colocar em prática esse seu modo de operar consiste em uma forma comparativa de avaliar profissionais do esporte. Em duas citações, a respeito de dois jogadores diferentes a quem considera que esse caso se aplique, justifica:

*J: Que nem o Zezinho. O Zezinho eu sempre contrato ele aqui [no videogame] que ele tá livre, que **eu sei que no jogo ele é bom... e que eu sei que na vida real ele também já era promessa.** Foi prum time grande¹⁴⁹ e aí não conseguiu [se estabilizar], porque não tinha oportunidade. Mas teve... ele foi pra lá porque ele já tinha jogado alguma coisa. [...]*

¹⁴⁹ Jorge se refere ao time profissional do Santos Futebol Clube (Santos-SP).

*J: [...] vou usar o exemplo do Harrison então. Que eu já tinha visto que o cara era bom aqui no jogo, o cara era promessa. Aí eu levei pra fora [do contexto do videogame], ele era promessa também, já tinha ganhando prêmio individual, prêmio coletivo. Aí o cara subiu pro time, tá jogando bem. Aí se o cara, se você consegue fazer isso antes dele... vamos supor: ano passado, **você consegue fazer esse paralelo de que ele já tá ganhando coisa na vida real e já tá [como promessa] aqui [no videogame], você consegue ter pelo menos uma base para mostrar que esse cara, pelo menos alguma coisa, ele joga***

O exemplo de Harrison ainda é retomado por Jorge para, além de reafirmar sua estratégia, questionar opiniões que deslegitimem esse modo de proceder. Como ilustração de seu posicionamento, Jorge descreve uma situação em que um jogador de Football Manager percebe que um atleta como o Harisson 'já é bom' no videogame e 'é bom fora', e usa essas informações no fórum citando explicitamente o videogame como fonte. A partir disso, para Jorge, se alguém:

*J: vem [e responde]: 'pô, isso aqui não é FM e não sei o quê', aí fica um negócio meio estranho.
Porque você pegou não só a base do jogo, você não tá falando aquilo lá só porque você tá jogando, senão o Alejo¹⁵⁰ ia ser o melhor jogador do mundo, por exemplo. Aí você tá usando outra coisa também. **Então você tá tendo às vezes mais subsídio, você tem mais do que falar do jogador** do que geralmente quem tá argumentando contra. Então você já tem uma base maior, **você já consegue falar um pouquinho mais do que aquele jogador é, do que ele consegue fazer, do que ele já conseguiu do que aquele cara que tá só falando 'não, você é de videogame', não sei o quê, 'isso aqui é vida real, não tem nada a ver'.** Então às vezes dá uma diferença. Mas geralmente eu dou risada, não vejo nada de ofensivo ou coisa assim.*

Dentro desse procedimento razoavelmente definido - contrastar a experiência do videogame com a observação empírica - toma, assim, como razoavelmente válidas ou legítimas as antecipações que o simulador lhe oferece. Mais que isso, porém, comenta que nem sempre utiliza o Football Manager em comentários que o tiveram como fonte da experiência adquirida, conforme aponta a continuação direta do excerto anterior:

*E: ...e você se considera um 'jogador de FM' nesse sentido?
J: é, nesse sentido sim... (risos)*

¹⁵⁰ 'Allejo' foi um nome de jogador fictício que ficou famoso no universo dos videogames de futebol, tendo aparecido na série *Superstar Soccer* da produtora Konami em 1994.

E: de pegar coisa do jogo pra pensar no fórum

*J: aham. Ah, eu faço isso direto, geralmente eu não falo, né. **Mas, vira e mexe, eu falo: 'pô, esse cara aqui, não sei o quê', mas eu tô usando daqui [do videogame]...***

E: mas porque que você não fala?

J: porque senão o cara vai chegar: [fazendo voz de 'imitação'] 'você tá jogando videogame'

Ao optar por esse apagamento, Jorge não inclui em sua publicação uma informação que pode ser lida de modo estigmatizado ou pejorativo no contexto do fórum: a de que o videogame foi, em partes, base para uma informação. Esse apagamento torna impossível precisar, nas demais publicações realizadas pelo autor, quando ele está usando esse procedimento. Caso qualquer outro 'jogador de FM' opte por esse mesmo modo de agir, dentro daquele fórum, pode-se esperar um conjunto de mensagens e opiniões que usam propositalmente saberes construídos na relação com o videogame sem que os demais forunistas venham a ter conhecimento.

A percepção desse quadro torna-se mais interessante quando se descobre que Mauro, outro 'jogador de FM', assume o mesmo fórum como local privilegiado para se obter informações e opiniões confiáveis a respeito de futebolistas. Esse olhar de Mauro, durante alguns anos, esteve inclusive vinculado a uma outra atividade que relacionava videogame, futebol profissional e o espaço do FF: o auxílio aos produtores do videogame na forma de informações e relatórios locais, periodicamente atualizados, a respeito dos atletas do Clube Atlético Paranaense. Esses, por sua vez, serviriam parcialmente como base para a edição dos atletas no simulador:

*M: já participei da comunidade do FM tipo... edição de gráfico, edição do jogo um tempo... pesquisa... ajudei muito nas pesquisas sobre o Atlético, fazia relatórios... assim... Tem a parte de pesquisa lá que qualquer um pode chegar lá e ajudar. **Então eu chegava lá... via muito o fórum também do furacao.com pra ver o que o pessoal tava achando dos jogadores. Misturava com a minha opinião pessoal a opinião da maioria e fazia um relatório: tal jogador não joga, tal jogador é fraco, tal jogador é melhor nisso e naquilo, tem costume de puxar pra tal perna... ia fazendo uns relatórios assim***

Se Jorge considera a base do jogo como um elemento de peso na hora de avaliar ou antecipar informações sobre um jogador, Mauro considera as opiniões de forunistas como um ponto de partida válido na criação dos atletas no contexto do simulador, conforme se nota na continuação

direta do exceto anterior:

E: tá... então você acha por exemplo que o fórum do atlético, de uma certa maneira, conduziu o que são os times do atlético no...

*M: no FM? Ajudou. Quando eu ajudava nas pesquisas, ajudou muito... **Porque ali [no Fórum] você tem uma base do que a torcida do [Atlético] - uma galera que realmente acompanha, entende um pouco mais de futebol - acha do time.** Então, claro, tem uns loucos assim que você tem que desconsiderar. Mas **você pega a base ali da maioria e dá pra ter uma ideia do que a torcida acha do jogador.** Porque você às vezes, você gosta de um jogador, mas ele não tá tão bem... e você acaba favorecendo ele na hora de fazer. Então é bom ver a opinião dos outros.*

Não se pode mensurar quantos e quais comentários Mauro levou em consideração na construção de jogadores para o FM. Nem, por outro lado, quais outras informações foram utilizadas por Jorge no momento de se avaliar um jogador e, mais que isso, publicar sua avaliação nesse espaço em comum de debates. Sabe-se, além disso, que Jorge – um dos mais ativos participantes do fórum¹⁵¹, bem inserido na comunidade, sem quaisquer estigmas que deslegitimem sistematicamente sua opinião naquele espaço, sendo até mesmo lembrado por muitos outros forunistas frequentes como estudante de Educação Física e interessado em ser técnico de futebol – tem como base parcial de suas opiniões o FM e nem sempre deixa isso claro. Nada impede, também, de outros jogadores utilizarem procedimentos de confronto de saberes de Jorge, bem como igualmente omitirem essa influência do videogame, marcadamente suspeita no ambiente.

Temos assim, ao menos nos anos em que Mauro trabalhou voluntariamente em parceria com a edição do FM, o indício de um circuito de fluxos entre o universo do Football Manager e o que é publicamente debatido no Fórum Furacao.com que se abre ao mesmo tempo para uma redundância e para um embaralhamento de sentidos e realidades. Qualquer opinião de Jorge – ou de algum 'jogador de FM' com alguma prática similar de construção de sentidos – que tenha base – não explicitamente informada – na experiência com o FM corre o risco de ter resíduos do trabalho prévio de edição de Mauro. Esse forunista, por sua vez, pode ter incluído no que considera opiniões

¹⁵¹ Que em novembro de 2013 figurava, inclusive, como o segundo participante com mais publicações no fórum.

legítimas – a serem contrastadas com sua própria visão de futebol na criação dos atletas para o simulador – publicações em que esse terceiro espaço, fruto de uma experiência já indissociável do futebol com o videogame.

Nesse caso, que optei por particularizar no presente trabalho, a circularidade das informações entre FM e FF no que diz respeito à realidade do futebol empiricamente observado e posteriormente debatido no fórum se apresentam como parte de um jogo entre: a) opiniões influenciadas pelo jogo FM, mas sem referência explícita (tais quais a que sabemos existir, ao menos, nos comentários de Jorge); b) comentários considerados pertinentes por Mauro para influenciar na sua análise frente a um jogador.

Em um exercício mais especulativo, pode-se aventar outras possibilidades (teóricas) de fluxos de ideias ou saberes dentro do fórum que passam pelo videogame enquanto esse objeto epistêmico capaz de dar formas inteligíveis para sentidos partilhados. Poderiam fazer parte desse rol: jogadores/forunistas serem influenciados por algo do videogame, mas não notarem explicitamente; outros forunistas, de modo semelhante a Jorge., usarem o FM como fonte de informação, mas não explicitarem do fórum; forunistas replicarem ou fortalecerem opiniões trazidas pelo fórum, mas sem reiterar o vínculo anteriormente explícito com o FM, entre outros. Situações como essas aumentariam de modo incomensurável a probabilidade de Mauro, na construção da base de dados do videogame, ter partido de opiniões em que o hibridismo entre o Football Manager e o futebol profissional já estava instaurado e apagado.

Assim, a construção da realidade, ao menos no caso dos participantes do fórum da Furacao.com, está sujeita e até mesmo suscetível a uma inserção maior dos efeitos da construção de sentido dos videogames: seja pensando-o enquanto um 'objeto epistêmico' em torno do qual representantes de uma 'sociedade do conhecimento' se relacionam, em um processo de 'objetualização' das relações (KNORR CETINA 1997); seja enquanto um 'simulador' que apresenta e coloca em pauta certas relações de causa e efeito (MAGNANI 2008a 2008b)¹⁵²; ou um 'jogo' no

¹⁵² Ver também Friedman (1995).

qual o jogador vive um universo previamente 'legislado' por um designer (FRASCA 2001); uma outra esfera de saber que compõe uma constelação (SANTOS ET AL 2005) da qual a observação empírica faz parte e é mais prestigiada ou na forma de modelos narrativos publicamente aceitos (BRUNER 1990 2002) a partir do qual o jogador pode forjar a experiência da realidade.

Em suma, o que esteve em pauta, nesses casos, em termos de construção de sentidos, diz respeito à legitimidade de informações, indícios e traços resultantes da interação com o Football Manager como base para opinar sobre o futebol 'empírico'. Nota-se que as pontes que os quatro 'jogadores de FM' mencionados nesse capítulo estabelecem entre videogames e 'futebol profissional' não podem ser pensadas nem independentes das comunidades relacionadas ao esporte das quais fazem parte. Pode-se citar, por exemplo, o espaço da graduação em Educação Física, no caso de Jorge; o voluntariado na edição do Football Manager, no caso de Mauro; os circuitos em que cada um se move enquanto torcedor do Clube Atlético Paranaense – a Comissão de Mosaicos, a Copinha do FF; e, com todos, a própria comunidade do fórum Furacao.com.

Se, na comunidade, o papel do videogame tem sua validade em disputa, isso não apaga a sua efetiva inserção: diferentemente, ajuda a explicitá-la. A influência, o efeito, o desdobramento, a mudança de comportamento, os aprendizados que uso do videogame exerce não são, defendo, passíveis de quantificação. Isso, apesar de se mostrarem qualitativamente presentes, como buscou investigar este estudo. Seja a partir do estranhamento com a tradução do português de Portugal, que acaba quase se tornando uma gíria entre os jogadores, uma língua oriunda da prática com o videogame servindo para interpretar o futebol; seja a partir de procedimentos como o explicitamente apresentado por Jorge, de estabelecer comparações entre o simulador e o futebol profissional considerando-os como diferentes esferas de saber; seja na possibilidade de poder agir e experimentar o espaço do futebol a partir de uma posição de treinador, entende-se que as relações encontradas nesse trabalho não reiteram uma suposta oposição entre 'acontecimentos reais'.

Diferentemente, argumento que o videogame, no mínimo, cria um conjunto de espaços possíveis, de perspectivas, de pontos de análise ou de experimentações que levam o jogador a

possibilidades particulares e não necessariamente substituíveis de entender o universo do futebol. De modo mais direto, todos os quatro, em maior ou menor grau, não se contrapõem à possibilidade de o videogame ajudar a pensar o futebol. Pedro e Jorge são os que mais parecem alinhados a essa ideia: esse último, inclusive, projeta se apropriar do modelo de disposição tática desenhado no videogame para construir conhecimento acadêmico e institucionalizado em uma monografia de fim de curso, na área da Educação Física, a respeito da evolução tática do futebol. Isso, muito embora, todos identifiquem uma discriminação entre esses espaços: nenhum dos entrevistados considerou ambos os espaços equivalentes, totalmente sobrepostos, isentos de conflitos ou de necessidades de traduções ou filtros de um lado a outro.

Deve-se ter o cuidado, ainda, de lembrar que os estudos centrados em cada um dos quatro forunistas interagindo com o videogame – Mauro, Pedro, Jorge e Rodrigo – não se equivalem à situação ordinária ou cotidiana com a qual os jogadores estão acostumados: minha presença enquanto pesquisador acadêmico interessado nesse processo é parte indissociável da contingência criada. Ainda assim, na esfera privada em que os encontros foram realizados, foi possível tomar particular conhecimento de algumas práticas ou complementar algumas percepções obtidas nas análises das mensagens públicas no espaço do FF.

Diferentemente do que ocorre na comunidade observada por Hung (2007 2009), cujos membros se encontravam no ato de jogar, a prática de interagir com o Football Manager tende a ser solitária. Nesse espaço privado, no qual o jogador interage tendo em vista o que emerge na interface, foi possível notar que o diálogo estabelecido com o software, é filtrado e moldado pelos conhecimentos prévios do sujeito, bem como de seus interesses particulares no videogame em questão e até mesmo pelo tempo que possui ou deseja dedicar para essa prática. Nos casos em pauta nesse capítulo, as escolhas tomadas no decorrer do software foram expressamente vinculadas a saberes e vivências como: o letramento prévio em simuladores de futebol em específico ou em videogames no geral, relações afetivas com o Clube Atlético Paranaense e personagens significativos de seu universo; posicionamentos externos ao videogame a respeito de alguns atletas

ou dirigentes; opiniões e conselhos de outros forunistas sobre o software; a percepção dos limites do FM enquanto mídia, para ficarmos em poucos exemplos.

Essa diferença apresentada em relação à comunidade investigada por Hung (2007 2009) não quer dizer que o sentido construído com os videogames não seja socializado ou manifesto. Como foi visto, a relação com o Football Manager pode se tornar coletiva de diversos modos em espaços como o FF: desde criação de um espaço em que jogadores se encontram e contam narrativas sobre seu percurso até uma construção híbrida de saberes sobre futebol que também tome por base a vivência com o videogame. Ao se tornar comunitária, essa manifestação, desde o início, já se estabelece como um arranjo entre a experiência do jogador e os modos canônicos ou plausíveis – naquele contexto – de se compreender tanto o futebol como o videogame.

Se no espaço da comunidade, a validação de modos do videogame ser compreendido como um saber possível está em disputa, isso também ocorre nos quatro casos acompanhados de modo mais próximo. Em seus comentários, Jorge por vezes oculta contribuições e influências advindas da interação com o simulador. Isso, antevendo reações negativas à validação da experiência com o videogame. Rodrigo, por sua vez, reitera essa última visão, bastante disseminada no fórum. Mauro, ao contribuir com a edição oficial do FM, utiliza comentários do fórum como uma fonte fidedigna e confiável de informações sobre o futebol empírico.

Essa última situação, aliás, possibilitou as reflexões da seção final desse capítulo, em que se argumenta que os limites da presença do videogame no que é aceito como realidade ou verdade no fórum terminam por ser difusos. Mais que isso, a própria existência dessas bordas difusas, percebidas tanto nas conversas diretas com os forunistas quanto nas mensagens publicadas no fórum, são sugestivas o bastante a respeito da indissociável presença do videogame nos sentidos ali publicamente construídos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao fim do presente percurso, entendo que o movimento do presente objeto de estudo de se desdobrar continuamente – a partir de diferentes prismas, perspectivas, abordagens, questionamentos – materializou-se mais uma vez. Desta vez, no próprio ato de confecção e apresentação deste trabalho, o que não deve ser visto como um acaso. Enquanto continuidade e parte dessa arena de conflitos e negociações a respeito de pontos de vista, conceitos, definições, pontuo que a trajetória a se findar aqui é fruto de um constante desafio – o qual envolve cumprir a inescapável busca por inteligibilidade e validação acadêmica de que esta tese necessita, sem deixar de estar em linha com a perspectiva anunciada do decorrer deste trabalho. Essa, não se isentando de ser localizada como também formal, institucionalizada e científica, colocaria pretensões de primazia ou universalidade da verdade acadêmica em xeque.

Reafirmo que isso não deve ser tomado como uma ausência de critério ou confusão no entendimento do que se abordou ou se apresentou como videogame. Nem que o presente olhar chancela, celebra, ou se satisfaz com toda ou qualquer forma de compreender tal artefato proposta na academia. Diferentemente, em convergência com a revisão bibliográfica apresentada, procuro inicialmente chamar a atenção para a impossibilidade de se assumir uma perspectiva de estudos neutra ou supostamente objetiva. Questiono a possibilidade de chegar a conclusões acadêmicas que possam promover uma verdade perene ou homogênea a respeito do videogame.

Se o discurso científico também é gênero (NUNES 2005), ainda resiste a convenção de materializar este percurso de estudo, dentro da instituição que me deu espaço para realizá-lo, na presente forma: um texto verbal escrito e eminentemente linear. E – em se tratando de uma atividade a ser avaliada por pares em uma comunidade científica – a produção deste texto teve também como busca e esforço gerar um objeto que possa ser institucionalmente reconhecido enquanto uma tese de doutorado.

Diante desse quadro, parecem-me marcantes as inquietações a respeito de videogames e

construção de sentidos, trazidas desde a introdução, resultarem na emergência de:

- problematizações e matizes de possibilidades interpretativas, mais que definições e resultados precisos a respeito do que é videogame;
- dissensos, conflitos e contrastes mais que uma pretensa universalização ou resolução dos limites ou do que é central nesse objeto;
- situações inusitadas ou pouco disseminadas e discutidas fora dos limites da comunidade em que o videogame circula e em que sentidos são construídos tendo em conta a presença desse objeto, mais que a confirmação ou negação de construtos abstratos ou prescritivos a respeito do que é ou deveria ser um 'jogo' ou um videogame.

Isso, como decorrência de se articular o olhar teórico aqui defendido com as bibliografias e os recortes selecionados e as demandas da comunidade científica. Isso curiosamente apenas ressalta a relação entre formas de construir de sentido e sua contingência. Ressalta que os limites materiais da mídia, da linguagem em uso e das demandas da comunidade direcionam possibilidades interpretativas. Assim seria com os videogames, assim seria com a produção científica escrita.

Feita essa reflexão mais geral, sugiro a retomada de problematizações mais específicas da tese, considerando a relação proposta entre videogames e construção de sentidos. Uma das principais tônicas desse processo foi a investigação de relações percebidas, defendidas ou estabelecidas entre sentidos construídos pelo sujeito na interação com o software e saberes canônicos, públicos ou prestigiados em comunidade(s) na(s) quais o sujeito se insere ou com as quais ele se identifica.

Nesse sentido, a pesquisa realizada com foco na comunidade do fórum Furacao.com traz alguns achados interessantes. Nota-se, por exemplo, que os sujeitos que interagem com o simulador de futebol em foco e, ainda, manifestam a influência dessa experiência em contextos públicos como o FF, não se confundem entre o que entendem ser 'videogame' ou 'vida real'. De outro modo, conforme observado na comunidade em questão, buscam estabelecer filtros e traduções entre um contexto e outro, bem como limites do que pode ser intercambiável nesses espaços.

Do ponto de vista da percepção do videogame enquanto mídia, é relevante salientar, por exemplo, o modo como o mecanismo interno do software tende a ser observado pelo grupo de jogadores entrevistados como limitador e limitado em relação às possibilidades do mundo do futebol. Nas entrevistas, ressaltou-se, principalmente, o caráter repetitivo e previsível das relações de causa e efeito construídas. Como principal crítica aos limites da mídia, a despeito de toda complexidade e imersão que ela procura promover, problematizou-se a incapacidade de as respostas trazidas pela interface evocarem o imprevisível e o surpreendente – elementos entendidos como comuns ao futebol.

Mais que isso, o própria busca por realismo do videogame esbarra em outros limites, que não os técnicos. O esforço técnico de acrescentar variações, detalhes e escolhas a fim de se aproximar da complexidade da 'vida real' não deve ser analisada em abstrato, mas relacionada ao contexto de uso do jogador. Mauro chama a atenção para esse ponto, quando argumenta que essa complexidade é excessiva nas versões mais recentes do Football Manager, impedindo a fluidez das partidas para quem não possui uma disposição considerável de tempo.

Outro exemplo consiste em diversas posições sustentadas pelos entrevistados nas quais escolhas realizadas no ambiente da simulação eram colocadas em contraste com projeções a respeito de como agiriam caso fossem técnicos profissionais. Quando se tratava desse último caso, ainda que fosse uma especulação, entravam em pauta questões não levadas em conta no contexto lúdico de interação. Seriam exemplos disso: aceitar treinar o time rival do Atlético dependendo do salário recebido (no contexto do videogame o salário do treinador não é um dado priorizado sequer pelo software); assumir menos riscos nas experimentações e validações das ideias sobre futebol postas em jogo.

Aliás, é de se destacar a naturalização desse movimento de experimentação e testagem facilitado pelo 'save' – o registro de uma instância particular da partida a ser posteriormente retomada. Os quatro forunistas entrevistados admitiram ter utilizado esse recurso em algum momento de suas trajetórias com a série de simuladores em questão. Dentre os principais motivos

alegados, constaram a frustração de se perder uma partida de futebol considerada importante na temporada ou mesmo a chance de arriscar-se em ideias sobre as quais se sentiam inseguros em termos de eficácia. Essas situações eram claramente percebidas como particulares da mídia, incapazes de ocorrer no contexto do futebol profissional.

Estruturalmente, as escolhas do jogador, ainda que em aberto, dependem tanto de um algoritmo preexistente e 'ocultado' como de condições particulares de uso. A descoberta de um domínio funcional desse algoritmo por parte do jogador o posiciona enquanto conhecedor de regularidades, comportamentos, hipóteses ou gerenciamento dos recursos que a interface oferece na resolução de problemas que - majoritária ou primordialmente – o próprio software e seu algoritmo propõem ao usuário. O ato de 'jogar', nesse caso, pressupõe também alguma forma de lidar funcionalmente com esse algoritmo e com as ferramentas e recursos que o designer do jogo deixa ao usuário.

A interface, nesse caso, tende a propor um problema, convidar o usuário para um universo de escolhas e resoluções. Mais do que explicar o algoritmo, ela direciona o usuário, levando-o a certos entendimentos ou, principalmente, a certas ações. Ela, assim como o 'manual de instruções', o 'tutorial', as 'dicas oficiais' ou todo um conjunto de material paralelo à experiência da partida, ocupa um papel de dar uma voz oficial ao que o videogame convida o usuário a fazer: agir de modo livre e exploratório; seguir um ou vários caminhos; experimentar esse ou aquele discurso; aprender certos recursos; ter direito a modificar uma ou outra parte da base de dados e assim por diante.

Em um arranjo contingente diante dessa 'voz oficial', no entanto, a interação com o videogame gera um espaço para sua prática e sua inserção enquanto experiência cotidiana, como observado por HUNG (2007, 2009) e também visto no contexto do FF. Neste espaço, em que há a materialização das potências do algoritmo – em que o lúdico pode se realizar enquanto sessões de eventos sequencialmente organizados (FRASCA 1999) – a ação do jogador não é apenas fruto dos convites e das pistas dadas pelo mecanismo interno do software ou por sua interface; mas se alinha com um conjunto de regras, cânones e procedimentos que dão a essa atividade um sentido

comunitariamente partilhado.

Assim, tão ou mais influente que a descoberta das lógicas internas do mecanismo, para muitos jogadores pertencentes ao FF, seriam suas identidades de torcedores do Atlético, entendimentos partilhados na comunidade a respeito da qualidade de alguns jogadores do clube no futebol profissional, considerações a respeito da importância de cada competição pela qual o time pode passar no simulador (Campeonato Paranaense, Copa do Brasil, Copa Libertadores da América). A construção de sentidos, nesses casos, é necessariamente híbrida e as tomadas de decisão envolvem muitos fatores próprios do contexto de circulação cotidiana do jogador.

A experiência narrativizada e partilhada leva o usuário a aprender ou testar hipóteses ou possíveis particulares e evitar outros - direcionando, em última instância, a curiosidade do jogador. As formas narrativas de se inserir na simulação que o Football Manager se propõe a ser moldam a interação com o algoritmo, os recursos aprendidos, a trajetória em busca das regularidades no software e seus sentidos naquele contexto; bem como, ainda, direciona os próprios propósitos que o jogador toma como pressuposto em cada interação com a interface. Em outras palavras, as descobertas propiciadas por quem resolva viver, enquanto técnico, a narrativa do 'treinador do Atlético que levou o clube ao sucesso', precisará passar por uma série de desafios e escolhas nas quais a aderência a essa narrativa será um dos critérios em pauta, de modo indissociável ao desejo de vencer ou dominar o algoritmo.

Desse modo, o domínio dos limites do algoritmo não deveria ser pensado, necessariamente, como a exploração totalizante das escolhas, limites e possibilidades que seus encadeamentos propõem. Tampouco deve ser vista como um conhecimento ou letramento equivalente ou constricto ao de quem programou e produziu o software. Diferentemente, esse domínio, contingente e relacionado a contextos comunitários de construção e validação de sentidos - bem como a noções mesmas de vitória, sucesso, certo, errado, trapacear, aprender, como também visto em HUNG 2009 - considera entendimentos que permitam o fechamento de um ciclo particular de sentido, dentre as mais diversas possibilidades.

No caso de Hung (2009), esse ciclo fortalece um conjunto de comportamentos, entendimentos e performances que conduzem jogadores a procedimentos e resultados canonicamente acordados como esperados no grupo. Isso, de modo a nem sempre coincidir com o proposto pelo próprio software como 'vitória' ou 'sucesso'. No contexto do FF, todos esses limites e essas discriminações entre as duas esferas de saber também estão longe de serem vistas pelos diversos sujeitos envolvidos de modo homogêneo ou consensual. De outro modo, vinculam-se muitas vezes à própria noção de realidade ou ficção do sujeito ou mesmo às formas particulares de ele experienciar o videogame em seu cotidiano. Assim, ao passo que alguns jogadores percebem e defendem haver poucas formas de contaminação entre essas esferas, outros inserem essas vivências e recursos em outros processos de construção de sentido - seja, por exemplo, em comentários a respeito de jogadores profissionais em um fórum de torcedores, seja na articulação de tais saberes como parte de construção de um trabalho científico sobre futebol.

A interação com o videogame, em alguns casos, também pode se constituir como parte de um aprendizado e de um direcionamento de olhar para algum assunto específico. Neste contexto analisado, os entrevistados, em geral, mostraram-se favoráveis à ideia de que o Football Manager pode auxiliar alguém a ter um olhar diferenciado para certos aspectos do futebol. E que essa forma de conhecimento pode, de algum modo, ajudar o jogador e entender melhor o esporte. Aquilo que se articula na interação com o software, assim, pode servir, no mínimo, de discurso e conhecimento a ser colocado em pauta em uma discussão sobre o assunto.

No contexto em específico da comunidade do FF, nota-se que o videogame como fonte de saber para discutir futebol profissional não é consensualmente validada e nem tão disseminada. Mesmo assim, é uma forma defendida e bancada por diversos forunistas e utilizada por ainda muitos outros. Esse modo de olhar, pode ser expressa e verbalmente contestado em vários momentos; no entanto, procura concorrer com outras formas mais tradicionais e validadas de se 'enxergar o futebol': a observação empírica das partidas dentro dos estádios em que elas ocorrem (normalmente o que é mais prestigiado); análises decorrentes de observação de jogos transmitidos

via televisão.

Esse movimento de se estabelecer como uma perspectiva válida ocorre lado a lado com outras formas também mais criticadas e ainda assim persistentes de analisar o esporte: opiniões formadas a partir da interpretação do que veicula a imprensa especializada no assunto; da escuta de partidas narradas via rádio, sem o aparato visual da televisão; da observação de partidas previamente editadas pelas emissoras televisivas, por exemplo. Essas impressões, acima de tudo, dão alguns rumos e possibilidades a um segundo interesse explicitamente marcado no presente trabalho: refletir sobre formas de manifestação ou deslocamento da experiência com videogames em contextos diferentes da interação em si.

Nota-se portanto que identificar os discursos de prestígio a respeito do que é o futebol e como se deve fazer para observar ou investigar esse fenômeno não impede de outras formas de conhecimento emergirem e serem colocadas em articulação, interferindo e influenciando - com o alcance que lhe são possíveis - no cânone constantemente construído e negociado naquele contexto a respeito do esporte, do Clube Atlético Paranaense e dos sujeitos envolvidos em toda essa rede que constitui os acontecimentos e as realizações desse futebol profissional. Tema, como já dito, que centraliza os interesses dessa comunidade e de seus participantes.

Além disso, para além da comum discriminação feita pelos jogadores em relação a ambas as esferas de saber em questão, é interessante notar a própria percepção de muitos forumistas a respeito de como costumam ou podem ser interpretadas, no grupo, contribuições e publicações com informações e opiniões sobre futebol em geral e acontecimentos do Atlético Paranaense em específico nesse contexto mais amplo. Isso, principalmente, em relação à legitimidade dessa fala e – mais ainda - de quem está falando sobre o esporte.

Como exemplo, além de casos de evidente confronto - em que participantes argumentam a favor de tais contribuições, bancando a possibilidade de integrações entre ambos os espaços, nota-se também um constante esforço, por parte de muitos, em modalizar - principalmente por meio do humor, inserindo emoticons onomatopéias que representem risada, por exemplo - a própria

publicação naquele espaço. Sobre esse aspecto, ressalto, ainda, a ressalva de Jorge a respeito da prática de não necessariamente explicitar a influência do FM em suas publicações no grupo, ainda que assuma essa possibilidade como algo bastante comum em sua atividade no fórum.

É factível imaginar que a ação realizada por Jorge possa ser repetida por qualquer um entre os muitos forunistas que também são jogadores em algum dos seus comentários no fórum. Nesse sentido, tornam-se mais imprecisos os limites e alcances da influência de videogames como o Football Manager na comunidade analisada - mesmo quando se pensa em forunistas que claramente rejeitam a aproximação entre os dois contextos como forma válida de construir sentidos. Afinal, com o apagamento da influência, nada impede de as opiniões ou os comentários sem referências precisas sejam tomados – por padrão – como mero fruto de observação empírica dos acontecimentos do futebol profissional.

Isso, sem entrar no mérito de supor que nem sempre os forunistas terão esse completo domínio a respeito de quando as influências podem vir a ocorrer - o próprio modo que se abre de pensar que qualidades de jogadores de futebol podem ser numeradas de 1 a 20 em um conjunto de critérios explícitos cuja articulação interna resultará em seu desempenho em campo é um exemplo de um modo de enxergar futebol que passa a fazer parte do conjunto de verdades e conhecimentos que o jogador possui sobre o assunto.

Em suma portanto, a discriminação - individual ou comunitária - entre as duas esferas de saber apresenta-se como algo comum e partilhado entre jogadores e não jogadores. E, mais que isso, não resulta em um isolamento de influências entre os dois contextos. Esse ponto merece particular destaque, dado que responde a um terceiro anseio exposto no decorrer deste trabalho: refletir sobre possíveis efeitos ou funções dessas experiências particulares com o Football Manager em uma comunidade mais ampla, na qual essa vivência poderia se manifestar publicamente, indo além, assim, do ato concreto e pontual da interação videogame-jogador.

Do mesmo modo que tendemos a reconhecer – se e quando devidamente inseridos em uma cultura – quando estamos em uma festa familiar, em um congresso, em uma defesa de tese e

procuramos agir de modo inteligível em cada uma dessas situações, considerar que os videogames podem ter papel na construção das realidades que envolvem o sujeito não resulta em confusão entre a prática de interagir com videogames e a prática social em outros contextos, nem é prova de que o jogador não discrimina quando está imerso em uma prática ou em outra.

Do ponto de vista analítico, um videogame que se propõe como 'apenas um jogo' ou perspectivas de estudo que assim o observe correm o perigo de se isentar de tudo que circunda tal objeto e o torna possível. Isso, sem - em contrapartida - conseguir dissociar-se de sua própria materialidade. Acatam, assim, ou promovem o apagamento de elementos que são bastante significativos – ao menos para se entender processos de construção de sentidos de sujeitos e de comunidades a quem o videogame figura como prática comum. Quanto a isso, penso - conforme exemplos trazidos nesse trabalho – em termos de contexto de produção, limites de mídia, comunidades que regulam e propõem formas de interação.

Mais que isso, é uma visão vinculada a um modo de entender jogo que não é 'objetivo' e 'universal' – pensando que esse termo deveria se referir a um objeto único e culturalmente indiferente a diferenças ou disputas naquilo que se entender por 'jogo' nos mais diferentes contextos. Seria, então, a partir dessa inevitável localidade, que tal visão regularia os limites de seus domínios. Também não podem ser desconsiderados atritos causados na relação entre o jogador e a comunidade em que se insere e, por outro lado, pressupostos e discursos facilitados no videogame graças às suas condições de produção. Mais que isso, não se deve ignorar a tendência de uma reiteração de desigualdades históricas nesse processo. Nesse caso, os locais de produção de videogames - e com isso, de produção de conhecimentos e saberes particulares - tendem a se alinhar com pólos de poder econômico e de disseminação cultural já efetivos, como, principalmente, Estados Unidos e Europa.

No caso do Football Manager, há diversos exemplos dessa dissociação que inclusive puderam ser notados no decorrer das análises aqui propostas. De início, o que parece um tanto irônico, percebe-se que a própria função que o sujeito assume enquanto jogador - a de manager -

difficilmente possui paralelo no Brasil, algo que é reconhecido e ressaltado por Mauro. A variante portuguesa disponível também é um interessante exemplo, já que esta acaba sendo fortemente subvertida e reinterpretada não mais como uma tentativa de realismo, mas principalmente como um jargão próprio daquele software: o qual gera sensação de identidade entre jogadores.

As informações a respeito dos jogadores e das características do Atlético Paranaense, colhidas e passadas por Mauro enquanto um observador local e torcedor que vive diariamente seu clube, estão submissas a uma hierarquia que, em última instância, decide o grau de validade daquelas contribuições voluntárias. Mesmo a previsibilidade tática que as partidas de futebol simuladas apresentam, quando em curso, aproximam-se muito mais tranquilamente do estilo contemporâneo do futebol Inglês - local de origem do FM - do que da forma local mais comum de se enxergar o futebol: a que prioriza os dribles, os lances individuais e as jogadas inesperadas.

Entende-se como admissível, portanto, pensar que as possibilidades de interação e interpretação do videogame – enquanto mídia desenvolvida, disseminada e tão comum no atual contexto das novas tecnologias – demandem, mais que tudo, mais e mais reflexões e estudos. Nota-se haver um grande campo a ser explorado. Pesquisas que relacionem videogames e construção de sentidos podem ser vantajosas para se refletir sobre ambos os conceitos. De um lado, oferece uma perspectiva de observar o videogame enquanto objeto de estudo de maneira a enfatizar o jogador, sujeito que dá e mantém sentido à existência desse artefato. De outro, renova as reflexões sobre o ato de interpretar, apresentando um caminho para investigar o papel de novas mídias e linguagens na constante atualização tanto do sujeito que as utiliza, quanto das comunidades em que tal sujeito possui algum espaço para sua voz.

Sugiro que essas relações mereçam - na sequência - estudos mais aprofundados. A meu ver, seria um caminho interessante de se contribuir inclusive para um debate mais amplo a respeito de videogames e aprendizado sem reificar esse último termo como algo necessariamente positivo, benéfico ou universalmente desejado em termos éticos. Ainda em um âmbito educacional, vale reforçar o alerta de Hung (2009) a respeito do modo de articular videogames e letramento, quanto o

autor prioriza nuances próprias do contexto em que a interação ocorre como forma de compreender melhor a prática na qual o sujeito - ainda que também estudante do contexto formal de ensino - pode estar cotidianamente imerso.

O próprio modo como a mídia é utilizada em contextos não educacionais gera formas de aprender e se relacionar de modos inéditos e criativos com o mundo de maneira que não se reduz a uma simples transposição de seu uso para o contexto escolar¹⁵³, conforme a riqueza de dados e sutilezas apresentadas no decorrer das análises deve bastar para demonstrar. Os conhecimentos próprios e necessários para que essa mídia opere, ainda, não são banais e devem ser aprendidas, o que parece ocorrer, conforme apurado aqui e em Hung (2009) como um arranjo específico no contexto de uso.

Nas ilustrações aqui apresentadas, ressalto que a complexidade, a redundância de informações e a multiplicidade de escolhas que o videogame oferece ao jogador permite percursos e formas de entendimento que dificilmente se repetem nas diferentes partidas. Atuar, por exemplo, como um 'técnico que começa em um time pequeno e o faz crescer' ou como um 'técnico que leva o clube amado aos seus maiores sucessos' são escolhas que levam o jogador a explorar certos caminhos e recursos (e a partir de certas maneiras) as quais irão inevitavelmente dar forma ao seu aprendizado nessa interação. Isso, muito embora, o conhecimento prévio da mídia videogame e de seus recursos prototípicos também direcione essa experiência - conforme ilustra a possibilidade de 'salvar' um estado da partida para se explorar melhor os próximos passos possíveis sem querer assumir o ônus de perder o que já foi conquistado na interação.

Concomitantemente, então, a uma busca por entender o videogame como um recurso a ser utilizado em sala de aula, parece relevante, dessa forma, considerar alguns pontos. A necessidade ou não do uso do videogame em situações de aprendizado deveria vir a lume de uma reflexão local, na qual as condições particulares, o público envolvido ou mesmo o propósito da inserção dessa tecnologia fossem objeto de contingente debate. Nessa situação, as práticas dos estudantes

¹⁵³ Para uma discussão mais focada nesse assunto, ver Schneuwly e Dolz (1999) e Gomes (2010).

deveriam, o tanto quanto possível, serem tomadas como ponto de partida para refletir sobre essa inserção. Além disso, deve-se ter em mente que o videogame depende de usos, os quais, hoje, ocorrem prioritariamente fora da sala de aula e de expectativas próprias do currículo escolar. Assim, os modos a partir dos quais tais objetos podem fazer parte do cotidiano de seus jogadores não podem ser ignorados. E as formas de interagir com o artefato não podem ser tratadas como universais – nem no que diz respeito a seu uso, tampouco a efeitos sociais gerados ou a discursos postos em articulação.

Espero, por fim, que os presentes desdobramentos em relação à articulação entre videogames e construção de sentido possam colaborar academicamente com o emergente debate a respeito de tal objeto de estudo. Isso, além de aproximar tal artefato de discussões que possam girar em torno de ética, educação, poder, ideologias sem o ônus de se limitar apenas a noções de videogame reduzindo-o a 'só um jogo' – seja recortando-o como um exemplar atual de uma forma abstrata ou prescritiva de jogo; seja desconsiderando sua legitimidade e sua influência ao opô-lo previamente àquilo que é próprio da 'realidade', blindando discursivamente o possível contato entre essas duas esferas de saber.

REFERÊNCIAS

- ALCOFF, L.. The Problem of Speaking for Others. *Cultural Critique* 20: 5-32, 1991.
- _____. Mignolo's Epistemology of Coloniality. *CR: The New Centennial Review*, Vol. 7, No. 3, pp. 79–101. East Lansing: Michigan State University Press. 2007
- ALVES, L. R. G. “Matar ou Morrer” Desejo e Agressividade na Cultura dos Jogos Eletrônicos. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 26, Belo Horizonte/MG. *Anais*. Belo Horizonte/MG: Intercom, 2003. p. 1-15.
- _____. *Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência*. 2004. 211 f. Tese (Doutorado) - UFBA, Salvador, 2004.
- AUERBACH, E. Considering the Multiliteracies Pedagogy: Looking through the lens of family literacy. In: M. KALANTZIS; COPE, B. (Eds). *Transformations in language and learning: perspectives on multiliteracies*. Melbourne: Common Ground Publishing, 2001. p. 99-111
- BAER, R. H. Foreword. In M. J. P. Wolf (Ed.), *The medium of the video game*. Austin: University of Texas Press, 2001.
- BAKHTIN, M. *Questões de Literatura e de Estética: a Teoria do Romance*. São Paulo: UNESP/Hucitec, 1988.
- BARTON, D. *Literacy: An introduction to the ecology of written language*. Oxford: Blackwell, 1994.
- BEAVIS, C. Computer games, culture and curriculum. In: SNYDER, I. (Ed.), *Page to Screen: Taking literacy into the eletronic era*. New York/London: Routledge, 1998. P. 234-253.
- _____. Texts, literacy and digital culture: engaging textual worlds. In *Literacy and language in global and local settings : new directions for research and teaching*. Conference of the International Association of Applied Linguistics, International Association of Applied Linguistics, Capetown, South Africa, pp. 1-10, 2001.
- BHABHA, H. K. Surviving Theory: a Conversation with Homi K. Bhabha." Interviewed by Kalpana Sheshadri-Crooks. *The Pre-Occupation of Postcolonial Studies*. Ed. Fawzia Afzal-Khan and Kalpana Seshadri-Crooks. Durham: Duke UP, 2000. 369-379. 2000.
- _____. The Right to Narrate. Entrevista com Homi Bhabha em Bard Colleg e, por Kerry Chance (3 de Março de 2001) , 2001.
- _____. *O Local da Cultura*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.
- BOGOST, I. *Unit Operations: an approach to videogame criticism*. Cambridge: MIT Press, 2006 .
- _____. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.

- BOLTER, J. D. *Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates Inc., 2000.
- BOLTER, J. D.; GRUSIN, R.. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: Mit Press, 1999.
- BRUNER, J. *Actual Minds, Possible Worlds*. Cambridge: Harvard University Press, 1986
- _____. *Acts of Meaning*. Cambridge/ London: Harvard University Press, 1990.
- _____. A interpretação narrativa da realidade. In: _____. *A cultura da educação*. Porto Alegre: ARTMED, 2001. p. 127-143.
- _____. *Making Stories: law, literature, life*. Harvard University Press, Cambridge, 2002
- CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens*. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CERVETTI, G.; PARDALES, M.J.; DAMICO, J.S. A tale of differences: Comparing the traditions, perspectives, and educational goals of critical reading and critical literacy. *Reading Online*, v. 9, n. 4, Abr. 2001. Disponível em:
http://www.readingonline.org/articles/art_index.asp?HREF=/articles/cervetti/index.html.
 Acesso em: 30 jan. 2014.
- BUZATO, M. E. K. . Desafios empírico-metodológicos para a pesquisa em letramentos digitais. *Trabalhos em Lingüística Aplicada*, v. 46, p. 45-62, 2007a.
- _____. *Entre a Fronteira e a Periferia: linguagem e letramento na inclusão digital*. 2007. 284 f. Tese (Doutorado) - UNICAMP, Campinas, 2007b. `
- CASTELLS, M. *A Sociedade em Rede*. A era da informação: economia, sociedade e cultura, vol.I. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CLIFFORD, J. On ethnographic allegory. In: SEIDMAN, S. *The postmodern turn: new perspectives on social theory*. Cambridge University Press, Cambridge, 1994.
- CILLIERS, P. Complexity, Deconstruction and Relativism. *Theory Culture Society*, v22: SAGE, London, Thousand Oaks and New Delhi, 2005. P. 255-267.
- DE PAULA, G. N. *A prática de jogar videogame como um novo letramento*. 131f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2011.
- DERRIDA, J. *Gramatologia*. São Paulo: Perspectiva, 1973.
- DERRIDA, J.; ROUDINESCO, E. *De que amanhã...Diálogos*. Tradução: André Telles. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004
- FLANAGAN, M.; HOWE, D. C.; NISSENBAUM, H. New Design Methods for Activist Gaming. In: de CASTELL, S; JENSON, J. *Worlds in play: international perspectives on digital games research*. Pp 21-35. Peter Lang Publishing: New York, 2007.

FRASCA, G. Narratology Meets Ludology: Similitude and Differences Between (Video)games and Narrative. *Parnasso*, Helsinki, n. 3, p.365-371, 1999.

_____. *Videogames of Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*. 118f. Thesis (Master Degree) – Georgia Institute of Technology, Atlanta, 2001.

_____. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. In: DIGRA CONFERENCE, 2003, Utrecht. *Proceedings...* 2003. P.92-99. Disponível em: <<http://www.digra.org/dl/db/05163.01125.pdf>> Acesso em: 30 de março de 2014.

FRIEDMAN, T. Making Sense of Software. In S. Jones (Ed.) *Cybersociety*. Thousand Oaks: Sage, 1995

GEE, J. P. Literacies, schools, and kinds of people in the new capitalism. In Mary Kalantzis & Bill Cope, Eds., *Transformations in Language and Learning: Perspectives on Multiliteracies*. Melbourne, Australia: Common Ground, 2001, pp. 81-98

_____. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave/Macmillan, 2003.

_____. *Learning about learning from a videogame: Rise of Nations*. University of Wisconsin-Madison: 2004. 35f. Disponível em: <http://simworkshops.stanford.edu/05_0125/reading_docs/Rise%20of%20Nations.pdf>. Acesso em: 10 de março de 2014. 2004a

_____. *Situated Language and Learning: A Critique of Traditional Schooling*. London: Routledge. 2004b

GITELMAN, L. *Always already new: media, history and the data of culture*. Cambridge, MIT Press, 2006.

GOMES, L. F. Redes sociais e contracultura: a escola fora da escola. In: Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação, 3, 2010. Recife. *Anais...* Recife, 2010, p. 1-23.

GREENFIELD, P. M. *O desenvolvimento do raciocínio na era da eletrônica: os efeitos da TV, computadores e videogames*. São Paulo: Summus, 1988.

HEATH, S. B. *Ways With Words*. Cambridge: CUP, 1983.

HOOFD, I. M. The Neoliberal Consolidation of Play and Speed: Ethical Issues in Serious Gaming. *Critical Literacy: Theories and Practices*, vol 1(2),. P 6-15, 2007.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1980.

HUNG, C. Video games in context: An ethnographic study of situated meaning-making practices of Asian immigrant adolescents in New York City. In: DIGRA CONFERENCE, 2007, Tokyo. *Proceedings...* 248-253.

_____. *Making sense of video games: an ethnographic case study on the meaning-making practices of asian adolescents*. 191f. Tese (Doutorado em Educação). Teachers College, Columbia University, New York, 2009.

JENKINS, H. *Cultura de convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.

JUUL, J. *Games Telling stories?* A brief note on games and narratives, 2001. Disponível em < www.gamestudies.org/0101/juul-gts/ > Acesso em: 10 de fevereiro de 2014.

_____. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. In COPIER, M. e RAESSENS, J. (eds). 2003 *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, 30-45. Utrecht: Utrecht University, 2003.

KALANTZIS AND COPE, B. "Multiliteracies": a framework for action. In: M. KALANTZIS; COPE, B. (Eds). *Transformations in language and learning: perspectives on multiliteracies*. Melbourne: Common Ground Publishing, 2001. p. 53-79

KNORR CETINA, K. Sociality with Objects: Social Relations in Postsocial Knowledge Societies. In: *Theory, Culture and Society*, 14(4), 1-30, 1997.

_____. *Epistemic cultures*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1999.

_____. Objectual practice. In T. Schatzki, K. Knorr Cetina, & E. von Savigny (Eds), *The practice turn in contemporary theory*. (p. 175-188). London: Routledge. 2001.

KRESS G . Issues for a working agenda in literacy. In M. Kalantzis & B. Cope (Eds.), *Transformations in language and learning: Perspectives on multiliteracies* (pp. 33-52). Melbourne: Common Ground Publishing, 2001.

_____. *Literacy in the New Media Age*, NewYork: Routledge, 2003.

LANDOW, G. *Hypertext 2.0*. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997.

LANGER, J. The Familiar and the Foreign Playing (Post)Colonialism in World of Warcraft. In: CORNELIUSSEN, H. G.; RETTBERG, J. W. (eds). *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft® Reader*. Cambridge: MIT Press, 2008. p. 87-108.

LANKSHEAR, C; KNOBEL, M. *New Literacies: Everyday Practices and Classroom Learning*. 2ª Ed. Maidenhead and New York: Open University Press, 2006.

LEMKE, J. L. Letramento Metamidiático: Transformando Significados e Mídias. *Trabalhos em Linguística Aplicada*, Campinas, v2, 49: 455-479, Jul./Dez. 2010

MAGNANI, L. H. *Virando o jogo: uma análise de videogames através de um olhar discursivo crítico*. 166f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2008a.

_____. "Entre a liberdade e a coerção: videogames e construção de sentidos". *Ponto Urbe: Revista do Núcleo de Antropologia Urbana da USP* 2, v2.0, 1º sem. 2008b. Disponível em <http://n-a-u.org/pontourbe02/HMagnani.html> . Acesso em 05 de abril de 2013. 2008b

_____. Boys just want to have fun: videogames e construção de sentidos em um contexto transcultural. *Revista de Estudos Canadenses NEC-UFU*. Volume 1, Nº 2/2011, 2011a

_____. Um Passo para Fora da Sala de Aula: Novos Letramentos, Mídias e Tecnologias. *Revista X*. Vol. 1, No 1: Letramento Crítico e Multiletramento. 2011b. Disponível em: <http://ojs.c3sl.ufpr.br/ojs2/index.php/revistax/article/view/23248> .Acesso em 05 de abril de 2013.

MANOVICH, L. *The language of new media*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001.

_____. Introduction: New Media from Borges to HTML. In: WARDROP-FRUIIN, N.; MONTFORT, N. *The New Media Reader*. The MIT Press, 2003

MIGNOLO, W. Coloniality and Modernity/Rationality. In: *Cultural Studies*, vol. 21, n. 2–3, pp. 155–67, 2007

MURRAY, J. *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. New York: Simon and Schuster, 1997.

_____. The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies. Atlanta, 2005. Preface to Keynote Talk. in *DiGRA 2005: Changing Views: Worlds in Play*, 2005.

NAHACHEWSKY, J; BEGORAY, D. Authoring the Textual Classroom in Digital Times. *Changing English*, 17, 4: 421-431. Dec, 2010.

NUNES, J. A. Teoria crítica, cultura e ciência: O(s) espaço(s) e o(s) conhecimentos(s) da globalização. In: Boaventura de Souza Santos (org). *A Globalização e as Ciências Sociais*. São Paulo, Editora Cortez, 2005.

OLSON, G. A; WORSHAM, L. Staging the Politics of Difference: Homi Bhabha's Critical Literacy. In: JAC: *A Journal of Composition Theory*, Volume 18, Number 3, 1998.

OVERMARS, M. *Game Maker Tutorial: Designing Good Games?*, 2007. Em: http://web.cs.wpi.edu/~imgd1001/a08/readings/Overmars_GoodGames.pdf, retirado em 01/03/2014

PEREIRA, M. A.; CARVALHO, E. *Boaventura de Sousa Santos: por uma nova gramática do político e do social*. Lua Nova, São Paulo, n. 73, p. 45-80, 2008.

POSTER, M. Cidadania, mídia digital e globalização. In *Por uma outra comunicação*. Org: Dênis de Moraes. Rio de Janeiro/São Paulo:Record, 2003

PRENSKY, M. *Simulations: are they games?* Boston: 2001. 10f. Disponível em: <<http://www.marcprensky.com/writing/>>. Acesso em 05 de abril de 2013.

RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível: estética e política*. Tradução: Mônica Costa Netto. São Paulo: EXO Experimental / Editora 24, 2005.

_____. Against an Ebbing Tide: An Interview with Jacques Rancière', Reading Rancière: *Critical Dissensus*, ed. Paul Bowman and Richard Stamp, London: Continuum, 2011

RETTBERG, S. Corporate Ideology in World of Warcraft." In: CORNELIUSSEN, H. G.; RETTBERG, J. W. (eds). *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft® Reader*.

Cambridge: MIT Press, 2008. p. 19-38s

ROWSELL, J.; BURKE, A. . Reading by Design: Two Case Studies of Digital Reading Practices. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 53, 2: P. 106–118. Out, 2009.

RUTHERFORD, J. The Third Space. Interview with Homi Bhabha. In: *Identity: Community, Culture, Difference*. London: Lawrence and Wishart, 207-221, 1990.

SANTOS, B. S. A filosofia à venda, a douda ignorância e a aposta de Pascal. *Revista Crítica de Ciências Sociais*, 80, Março 2008: 11-43

SANTOS, B. S.; MENEZES, M. P.; NUNES, J. A. Para ampliar o cânone da ciência: a diversidade epistemológica do mundo. In: SANTOS, B. S. (org.). *Semear outras soluções*. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 2005.

SCHNEUWLY, J; DOLZ, B. Os gêneros escolares: das práticas de linguagem aos objetos de ensino. *Revista Brasileira de Educação*. São Paulo, nº11 ,P.5-16, Mai/Jun/Jul/Ago, 1999.

SCRIBNER, S.; COLE, M. *The psychology of literacy*. Cambridge: Harvard University Press, 1981.

SHORE B. *Culture in Mind: Cognition, Culture and the Problem of Meaning*. New York (NY) & Oxford: Oxford University Press, 1996.

SPIVAK, G. C. Can the Subaltern Speak? In *Marxism and the Interpretation of Culture*, edited by Nelson, C and Grossberg, L, 271-313. Basingstoke: Macmillan Education, 1988.

STREET, B. V. *Literacy in theory and practice*. NY: Cambridge University Press, 1984.

_____. At Last: Recent Applications of New Literacy Studies in Educational Contexts. *Research in the Teaching of English* 39, n.4. p417–423, 2005.

THOMAS, S. et al. . Transliteracy: Crossing Divides. In: *First Monday*, 12 (12), 2007.

TSING, A. L. *Friction: An Ethnography of Global Connections*. Princeton and Oxford: Princeton University Press, 2005. 366p.

TURKLE, S. Seeing Through Computers: education in a culture of simulation. *The American Prospect*, v. 8, n. 31, P. 76-82, 1997.

VANNUCCHI, H; PRADO, G. “Discutindo o conceito de gameplay”. In: *Texto Digital* (UERJ), v. 5, p. 1-6, 2009.

VATTIMO, G. *Nihilism & Emancipation: Ethics, Politics, & Law*. Columbia University Press, New York, 2003.

WOLF, M. J. P. *The Medium of Video Game*. Austin: University of Texas Press, 2001.

WOLF, M. J. P. e PERRÓN, B. An Introduction To The Video Game Theory. Formats: *Revista de Comunicación Audiovisual*, #4, 2005.

ZAGAL, J. P. *Ludoliteracy: Defining, Understanding, and Supporting Games Education*. Pittsburg: ETC Press, 2010. Disponível em: <<http://repository.cmu.edu/etcpress/4>> Acesso em: 20 jan 2014.

APÊNDICE A - Elementos-guia para discussão com os forunistas

Videogame e conhecimento:

- Relação entre vontades e conhecimentos existentes fora do software e decisões realizadas no simulado;
- Análise do Football Manager do ponto de vista de um entendedor de futebol
- Grau de risco percebido/sentido nas decisões tomadas no *software*
- Relações entre a prática com o Football Manager e a observação do futebol profissional

Videogame, prática social e mídia:

- Se e como costuma gerar ‘saves’ durante o processo.
- Como analisa os elementos internos do jogo (qualidade dos jogadores, táticas a serem usadas) para tomar decisões
- Percepção da proposta do videogame: (grau de dificuldade, aparência do jogo, navegação, simulação dos contextos da partida de futebol e de situações extracampo)

Condições de produção do videogames

- Se a simulação é representativa no contexto do futebol brasileiro
- Se os elementos técnicos e convencionais propostos (posições em campo, táticas padrão, funcionamento de táticas, mecanismos do jogo em geral) condizem com a visão de futebol do forunista
- Discutir a linguagem utilizada
- Se há algum elemento que poderia ser melhorado

APÊNDICE B – Amostras das entrevistas com os jogadores de *Football Manager* .

a) Rodrigo

E: bom, então você tá aqui... computador é seu... o mouse é seu... é... primeiro cara, antes de tudo, o que eu queria é que você mostrasse pra mim como que você costuma jogar assim, você pega o jogo, você tá agora já num... deixa eu ver onde você tá em 2013...

R: aham

E: ah, você tá no começo do jogo... mais ou menos...

R: é que ele começou... ele começa no fim de 2011, acho... foi duas...

E: foi umas duas temporadas... é... você não vai fazer tudo ah, tipo, contratação... não sei o que lá... mas meio que mostrando pra mim como que você costuma, quando você pega um time, quais as estratégias iniciais para montar um time, aí se quiser ir mexendo pra mostrar, aí fica a vontade...

R: bom, primeira... posso não mexer

E: pode também não mexer... é só... assim... na verdade isso aqui é pra servir de acessório...

R: tá... então beleza... mas é... o seguinte, quando pego o time, primeira coisa, olhar o elenco, né, o time principal, e, tirando alguns jogadores que já acho que não são tão bons e enxugar, deixar enxuto o elenco... depois já desenvolve os treinos, né, da parte física, porque se demorar pra fazer o treino, o time demora mais para se adaptar, no começo da temporada... e... por último daí pensar numa tática para os jogadores que tem

E: tá, mas você não mexe em staff no começo, essas coisas

R: staff não, o elenco eu tento já no começo da temporada contratar, né, mas, eu tento adaptar primeiro a tática ao time que tem... não, não pensar nas contratações, qual jogador que eu vou precisar para minha tática, é qual tática eu preciso pro time que eu tenho

E: tá, e você costuma, uma coisa assim, você costuma fazer isso toda vez que você começa um jogo novo

R: toda vez

E: ou você, cada jogo você

R: não, não, sempre o mesmo modus operandi

E: tá... e você acha que funciona essa tática pra você, assim, pra engrenar no jogo

R: é, eu, na verdade, não sou um excepcional jogador (risos)

E: aham, você não se dá bem ou você...

R: não, eu sou um jogador normal, eu ganho às vezes, mas é, não é aqueles caras que conseguem ser campeão mundial com o mixto do mato grosso do sul (risos)

E: mixto do mato grosso do sul

R: mas consigo é...

E: dar de cinco a zero no real madrid... (risos)

R: isso, exatamente, não chego nesse nível, mas... assim... via de regra, sim, funciona

E: e quando você... joga, cara, tipo... você... você faz você começa sempre com o atlético ou você já...

R: não, eu já comecei... desempregado, normalmente com o atlético, mas às vezes eu gosto de/ ou começo desempregado, ou com algum time pequeno, assim time da... terceira divisão, assim

E: e em cada save, assim, você... tsc, em cada save, em cada jogo, por exemplo, FM12, assim, você começa várias vezes um jogo ou você só muda de jogo quando vem um jogo novo, ou

R: é, geralmente só quando vem um jogo novo... eu pego um save, geralmente e vou... vou longe nele assim...

E: quantas temporadas você conseguiu ir assim

R: ah, bom... antes quando eu tinha mais tempo pra jogar ia até... sei lá 2016 assim...

E: sempre assim, né, quando a gente é mais novo, mais tempo, menos tcc, menos aula difícil, menos estágio (risos)

R: é, bem dessa... até 2016... 2015, 2016...

E: tá... e... daí você já... falei do jogo, né... então você costuma um save por jogo

R: é... dois saves, vamos dizer assim...

E: quando que você abre um outro save, assim, você tem alguma

R: ou só quando enjoiei já de jogar com um time só... ou... ou de repente quando... sei lá...

E: deu algum problema

R: é, às vezes dá... dá problema, eu não tenho costume de botar aquele save automático a cada três jogos, então eu salvo a hora em que me lembro assim, porra, tenho que salvar... aí já aconteceu algumas vezes de não... não salvar, daí dar crash lá no negócio, daí eu perco, tipo volto, sei lá, vou voltar vinte jogos na temporada, não né...

E: aí você, ah, já joguei esse jogo...

R: é, ah, porra

E: pelo amor de deus

R: daí já...

E: tá... aí... e você... então você diz que você salva quando dá na telha assim

R: esporadicamente

E: mas você não tem nenhum critério pra salvar, antes de jogo importante

R: não, não...

E: puta merda, preciso salvar...

R: é já tive, é no começo era tique, mesmo... os primeiros CM quando não sabia jogar eu ficava com raiva daí salvava antes e... depois jogava de volta, mas daí depois não né... quando...

E: você... então, mas esse negócio de salvar, parar, por exemplo isso que você falou... ah, salvei... aí eu vou jogar, é um jogo difícil, vou jogar... se eu perder eu começo de novo

R: não, não faço mais

E: não faz mais... mas você já fez...

R: já fim, ah, com certeza... (risos)

E: não.. ah, você pode fazer, tem todo o direito... ninguém vai brigar com você... (risos)

R: (risos) polícia do futebol manager

E: é, não...

R: ficar detido aí porque...

E: não, agora você... na verdade isso aqui é uma inquisição pra ver se você joga direito

R: risos

E: não, porque eu pergunto é pra entender mesmo, porque às vezes você usa como estratégia, assim e... e quando você fazia isso tipo, era isso, jogo importante...

R: é, geralmente sim

E: mata-mata... ou você não tava seguro da estratégia, alguma coisa

R: não... é... geralmente é quando acontece isso, mesmo... ou às vezes parece/ eu tenho/ às vezes eu tenho a sensação de que o save, eu não sei te dizer, tem vezes que você abre o jogo, você abre o jogo só pra levar, né...

E: aham

R: você abre o jogo e joga, você pode jogar, quinho/ tá com o time no auge, mas às vezes você agora o jogo num dia lá, você pode jogar quinhentas partidas, que você perde 499... então... daí nesses dias às vezes eu ficava com raiva e... voltava aonde eu tinha começado pra...

E: mas nesses dias, por exemplo, você achava o que, que você estava com menos atenção, menos dedicação ou você tá fazendo várias coisas

R: ah, não, sempre ponho a culpa no jogo, cara... (risos)

E: é? (risos) o jogo que é ladrão, né... (risos)

R: o jogo que é (?)

E: nenhum jogador de videogame...

R: acredita que a culpa é dele... (risos)

E: (risos) exatamente... a primeira coisa que a gente aprende é falar que o jogo é ladrão, né...

R: é... (risos)

E: não, beleza, cara... então, eu queria minimamente que você mostrasse, assim, tipo, ah, um pouquinho como que você joga... né... pode jogar uma partida ou pode... staff você mexe depois com o tempo? Ou não..

R: staff, geralmente... eu... contrato olheiro, assim mais e... ou... se eu achar que tipo, tá dando algum problema por causa de algum cara do staff, sei lá, o preparo físico do time tá uma merda assim, não tá conseguindo fazer nada, então... eu vou lá e contrato algum... preparador físico, demito o que tá lá... mas não num é...

E: e quando que você repara... ou... você...

R: ah, é o time tendo muita lesão, vamos dizer, eu já vou e acho que é culpa do preparador físico, né...

E: tá...

R: prime/ claro, primeira... primeira coisa que você tenta fazer é mexer nos teus... nas tuas... nos teus treinos, né...

E: tá... você mexe bastante nos treinos?

R: treino não, geralmente eu defino... no começo do jogo eu mexo bastante, né, porque... erra bastante, então... mas, geralmente depois que define um assim...

E: mas você cria o, por exemplo....

R: eu, eu crio... eu crio meus treinos... eu separo por... por posições, né...

E: aham

R: treinos personalizados...

E: personalizados? Você

R: ah, é, puta, porque, eu acho que eu trouxe o save pra cá e ele não...

E: não vem com os

R: ele não carrega os treinos

E: não, tudo bem é... mas, então, vamos sem a referência, mas me diz um pouco isso... aqui tem, é... vários treinos padrões... né, treino pra defesa, meio de campo, você usa esses ou você faz os seus

R: não, eu faço os meus

E: e você... mas você parte deles, ou você parte de qualquer

R: hum... não, eu parto do que eu, do que eu acho que o jogador tem que tem na determinada posição que ele atua

E: tá

R: ó, por exemplo um lateral, o cara tem que ter um bom preparo físico, tem que ser um cara que tenha agilidade, seja...

E; você pode criar um... vamos supor... um treino pra alguma posição qualquer, qual...

R: aham, vamos lá.. treino... personalizado... é... não, não é aqui... programas acho... não, olha aqui... tá aqui os meus treinos ó...

E: (?)

R: ah, tá... mas tá... mas tá aqui ó... é, não, porque eu tinha ido no... no campo errado ali... zagueiros, por exemplo

E: zagueiro, tá, isso você mexeu

W; é, fui eu que criei... né... então vamos lá... zagueiro tem que ter bastante força, tal... é... treino de goleiro, óbvio, o cara não tem que ter, treino tático o cara tem que ter disciplina o zagueiro...

E: não precisa controlar a bola...

R: isso, né... isso aí... no máximo sair tocando ou.... pela lateral, mas... nada muito... treino defensivo pesado... ofensivo... é... ne/ nesse time aqui até que... é interessante porque tem bons cobradores de falta, daí achei que era bom né...

E: tá... mas você vai mexendo

R: é isso é...

E: de acordo com o que você entende... e por exemplo, essas categorias aqui, cara... você acha que elas tem a ver com o futebol, com o que você conhece, controle de bola, tática, vamos ver... vamos no... sei lá... ver plantel... qualquer um cara aí que você queira ver...

R: sei lá abrir o...

E: tá... é... tem todas essas divisõezinhas aqui... você acha que isso aí tem a ver com o que você entende de futebol, tipo, por exemplo, ah, no... a gente vai comentar lá no fórum... essas categorias dizem alguma coisa assim, ou... você acha que elas dizem mais no jogo, qual que é a

R: se, se... como assim.... se é condizente com a realidade, digamos do jogador

E: é, de, de, é... exatamente... de jogadores de futebol, essas divisões você acha que funcionam para entender um jogador de futebol ou...

R: é... acho que... func/ acho que sim, né... funciona porque... é... bom, na verdade, não é um negócio fidedigno, tudo mais, mas acho que, de uma certa forma sim, ajuda... a entender o que um jogador tem de... de melhor né...

E: da pra pensar assim, sei lá... um Paulo Baier você consegue imaginar uma postura, uma bravura

R: uhum

E: todos esses itens aí..

R: isso, exatamente

E: tá... e... bom... e... com relação, cara... deixa eu ver... tem alguns itens aqui, eu vou tentar ir pautando aqui... é... do ponto de vista, cara, de você como entendedor de futebol, qual é a tua frequência, assim, de ver jogo, acompanhar, você vê só campeonato brasileiro, só atlético, vê jogo internacional...

R: não, vejo jogo... toda vez que passa na TV, né... quero dizer, toda vez que passa na Tv aberta, porque eu não tenho TV fechada e... ah, eventualmente assisto os torneios internacionais, mas não sou assíduo, assim.

E: sei, você fica mais no futebol nacional, bom também a TV aberta quase não tem internacional

R: é, TV aberta não... não mostra muito... aí tá... de vez em quando, quando é um jogo muito importante, acho que no meio da semana aí teve... Barcelona, tal... aí... po... assisto na... (?)... boto uma gatonet lá em casa (risos) e

E: na internet?

R: na internet

E: naqueles futebol ao vivo...

R: isso, exatamente

E: daí você acompanha

R: é, daí eu acompanho... mas não... não é um negócio que eu sei qual que é a posição que cada time tá na tabela...

E: aham

R: assisto...

E: pelo jogo

R: assisto pelo futebol, pelo... pelo jogo

E: e... os jogos do atlético você... você é sócio, ou não?

R: não sou sócio

E: você vai muito em jogo, tá indo pouco...

R: nesse ano eu fui um jogo só... atletiba, na vila capanema, mas... não tenho frequentado porque... justamente por não ser sócio

E: é, aí fica pesado

R: fica muito caro, né... então...

E: e você acompanha no futebol ao vivo também...

R: também, também... é... na verdade acho que eu acompanho mais em rádio do que... do que propriamente

E: TV

R: na TV... eu acho que... não sei, to acostumado a ouvir no rádio assim... coisa de véio...

E: (risos) é, sempre tem, né, cara... e me diz uma coisa... essa experiência que você tem aí... como entendedor de futebol, como comentarista de futebol no fórum, né, porque você tem uma vivência de, pelo menos de... você falou 2004, né

R: 2005, que eu comecei no fórum

E: é, sete anos comentando, lendo as coisas no fórum e tal... como que você o fooball manager como um simulador de futebol, nesse sentido, do ponto de vista do que você conhece de futebol...

R: uhum

E: as limitações, as coisas legais, no que que ele funciona e representa o futebol, no que que você acha que talvez ele não pegue bem assim do...

R: hm... bom eu acho que ele... bom... de certa forma ele cria alguns... não vou dizer criar mito, mas é um negócio que... não, não, não é tão condizente porque aqui é um negócio meio exato, né... parece que se você montar um time, é... com bons jogadores, sempre vai ser um... uma boa equipe... sempre você vai se dar bem...

E: uhum

R: e o que não condiz com a realidade, né, você pode ver que... muitos times montam elencos fortíssimos e não conseguem se desenvolver né...

E: você tem algum exemplo de... um elenco forte que você lembre, nesses tempos que você você acha que se fosse montado no FM ia dar certo

R: é... bom... acho que foi... não lembro qual foi o ano... teve um ano que o... talvez tenha sido 2005 eu acho... bom, ó... o elenco atual do Grêmio, por exemplo, é um bom elenco né... você pensa que... são po, são jogadores, vários jogadores de renome, né... no entanto não é um time que tá tipo fazendo uma campanha sensacional no estadual deles lá...

E: uhum

R: acho que 2005 teve um time do atlético mineiro também que foi... foi o ano do Galáticos do Corinthians... eles fizeram até uma piadinha... que eram os Galóticos né...

E: eram os Galóticos

R: contrataram um monte de cara...

E: acho que foi o ano em que ele foi rebaixado

R: foi... foi e foi rebaixado... então... era um elenco que tinha bons nomes assim é...

E: você acha que se tivesse sido montado no FM

R: é é um time que...

E: ia ter sido campeão...

R: exatamente, é um time que se bota no jogo... porra... um time... um timaço, né...

E: aham

R: caras que... sem dúvida... tecnicamente é... os caras tinham bons atributos, né. mas... pra fazer... transformar o jogador... os onze jogadores num time não é... não é assim né... como num jogo.

E: você acha que no jogo é mais fácil...

R: mais fácil, não, bem mais fácil...

E: por que que você acha que é mais fácil... tem alguma hipótese...

R: é, eu acho que o... o jogo não tem como... como... emular... problemas de elenco, por exemplo

E: é... esse jogo tenta, né...

R: é... tenta, tenta... é... tem, tem algumas coisas que realmente acontecem... mas acho que não é... não é igual

E: não é igual

R: não é igual, mesmo porque quando você (?) de pessoas ali brigando entre si dentro de um elenco, não... as coisas não... devem funcionar... perfeitamente, né, não tem como [...]

b) Mauro

E: me diz uma coisa, uma coisa que é bom saber... há quanto tempo que você torce pro atlético, acompanha futebol...

M: cara, eu comecei... a primeira vez que eu fui a um estádio eu era bebê...

E: aham

M: então acho que não conta...

E: você... você é... você é de curitiba...

M: eu sou de curitiba

E: sempre morou aqui...

M: morei fora também, mas... por um ano só

E: sim

M: eu comecei a ir no estádio com frequência em 96... em 96, ali, tipo... aquela época, aquela

campanha maravilhosa que a gente fez... baixada antiga...

E: sim

M: ali que eu virei atleticano

E: aham

M: eu lembro de ir pro estadio com meus tios, ficar na buenos aires ali... perto da da... curva da brasílio... lá no alto a gente ficava... é... nossa, via os jogos de um jeito que... eu lembro da torcida

E: a torcida de 96, né... era um negócio...

M: é... e... ver os jogos daquele lugar... eu lembro da baixada antiga, mais ou menos, a visão que eu tinha quando era criança... de subir aqueles degrais

E: aham

M: daí eu lembro daquele símbolo antigo, ainda... não era símbolo redondo como com... cartola, na frente da baixada... 'campeão brasileiro da série b'... de 95... lembro de muitas coisas assim... tenho várias memórias dessa época... comemorei muito aquela derrota pro criciúma...

E: risos

M: não sabia porque, mas tava comemorando junto

E: mas tava todo mundo, né... 97 isso, ou foi 96 também?

M: foi 96

E: 96

M: daí 97, 98, até 2000, aí eu não fui muito... 2001 eu fui nas finais... aí voltei a ir em 2005... 2004 tava morando longe... aí 2005, nossa... aquela época em que eu ia em todo jogo

E: aham

M: aquela época de adolescente que vai na fanáticos e... todo jogo tá lá e... não sei o que... direto, direto, direto...

E: 2005, você tava...

M: é... daí eu parei de ir... quando eu comecei a namorar com a S... ali por 2010, assim... quando eu tava com minha ex... foi quando eu parei um pouco de ir, assim...

E: sim

M: também comecei... já fiquei um pouco mais velho, já não queria ir na... torcida organizada, né... e comecei a discordar muito das coisas que estavam acontecendo no estádio... tipo... do jeito que a torcida organizada tava tratando o time, esse tipo de coisa... e daí desanimei de ir.

E: é... a gente está numa fase mais desanimada...

M: ah, agora tá começando a dar uma animada...

E: não, a gente é foda, né... qualquer coisinha, a gente já fica...

M: não, o que dá esperança é que agora tão contratando

E: é...

M: po... chegou o João Paulo que é um puta volante, Derley que é um bom volante, dois laterais que, querendo ou não, são melhor que qualquer coisa que a gente tinha... o Elias agora... esse Thiago Adam tá me surpreendendo também, um bom jogador

E: é, eu to gostando dele... comentei até no fórum, eu to gostando dele... só acho que se ele centrar mais no... no no no... na área assim, ele pode começar a...

M: sim

E: a jogar melhor...

M: é que não chega a bola, né... ele tem que sair... não dá pra

E: sim... é que ele fora da área falta qualidade de meia, mesmo...

M: ele é centroavante... dentro da área dá pra ver que ele dá trabalho

E: e assim... o... os jogos assim de futebol, cara, quais você jogou assim, mesmo FIFA, winning eleven...

M: cara... acho que quase...

E: todos

M: praticamente quase todos (risos)

E: qual que você... você lembra de jogar

M: cara, eu comecei jogando o primeiro FIFA do super nintendo... não... na verdade, na verdade, eu

comecei no atari (risos), aquele futebolzinho do atari

E: porra, quantos anos você tinha? 2?

M: cara, meu primeiro videogame foi com 4, eu acho... 3 ou 4... mas... com o atari... aí brincava com meu pai... aí brincava, no futebolzinho, já... aí... passei pra nintendo, primeiro tive o FIFA, depois o... aí joguei o... international superstar soccer, você jogava?

E: hum...

M: campeonato brasileiro de 96 também... nossa, jogava direto... aí playstation 1... primeiro jogava FIFA... aí um belo dia me apresentaram o... saudoso winning eleven III

E: sim, winning eleven...

M: winning eleven 3, winning eleven 4... até... ps2 não joguei, eu não tive... na época... eu não tinha grana pra ter... aí joguei... jogava com os amigos de vez em quando, mas não joguei muito...

E: e jogo assim, manager

M: então... começou em 98/99... aí... sempre na casa do meu pai... eu jogava no computador da empresa... tipo... ia de madrugada, passava a madrugada inteira no fim de semana jogando isso... eu... e o filho mais novo da ex-mulher do meu pai... a gente jogava

E: você vai seguindo todos os conselhos [dos adjuntos, quando abre um jogo]

[...]

M: normalmente, o que que eu faço... primeira coisa... vem no plantel... aqui... aí organiza por posição, primeira coisa... aí os jogadores ó... Marcio, o goleiro, ainda tá no Atlético... eu... querendo ou não, ele pode ser bom jogador, mas eu não gosto dele, então ele... já vou jogar ele no...

E: você não gosta dele

M: como jogador

E: fora

M: é

E: fora do jogo

M: é, então já não vou deixar ele no meu time...

E: aham

M: jogadores emprestados também já... já relego pro plantel sub23

E: sim

M: mesmo que eles pertençam ao atlético

E: aham

M: acho que são as primeiras coisas que tem que fazer... organizar o plantel

E: mas porque que você tira o cara se ele... se ele...

M: se ele é bom?

E: é

M: daí eu vendo ele e faço grana

E: não, mas tipo... porque que você... você usa esse critério de 'ah, não vou com a cara dele'

M: porque... tem aquele jogador que você não gosta... todo mundo tem um jogador que não gosta e joga no Atlético... então o que que acontece... por mais que ele seja bom no jogo... eu posso conseguir uma grana com ele e montar um elenco melhor porque tem outras op... eu sei que tem outras opções no elenco...

E: aham

M: por exemplo... aqui no jogo tem o Weverton, tem o Renan Rocha, que é bom no jogo, tem o Rodolfo, que eu não sei como é que eles estão, mas eu tenho eles, eu tenho outras opções... se é um jogador que eu só tenho ele... aí eu fico...

E: se você só tivesse o Alan Bahia de volante...

M: e ele fosse bom no jogo, aí eu ia ficar com ele, claro... (risos) aí sim...

E: mas tendo opção

M: tendo opção, eu prefiro deixar pra lá... [...]

E: mas você então, você... é... você tem... você sempre joga com o Atlético, você falou que tem outro jeito de jogar, que é começar desempregado...

M: sim

E: são esses dois tipos de jogo que você faz

M: sim

E: sempre

M: sempre. É um dos dois... às vezes eu começo desempregado em outro país

E: tá

M: por exemplo... começo num... na Inglaterra...

E: mas você nunca começou tipo, você não... começa com time bom de outro lugar...

M: não gosto, acho muita apelação... eu prefiro subir, daí... não gosto de começar já com tipo... um Barcelona da vida... e qual o desafio do jogo, daí?

E: sim

M: pra mim, o desafio do FM é você pegar um time médio ou pequeno... e crescer na carreira... tanto o time que você tá... como o treinador... quando eu to no Atlético, eu normalmente faço assim... pego ele até ser campeão mundial... quando eu sou campeão mundial, começo a aceitar proposta de fora... é o que eu costumo fazer...

E: mas você acha então que são estilos de jogos diferentes quando você pega o Atlético e quando você pega qualquer outro time

M: com certeza... com o Atlético eu vou ter mais recurso, vou ter um elenco melhor, esse tipo de coisa. né.

E: e você também tem empatia com o time...

M: sim, eu já conheço o elenco... querendo ou não...

E: você se baseia nas informações que você tem, tipo, do Renan Foguinho, do...

M: é, são jogadores que eu sei que vai render mais que o Guilherme Batata no jogo, por exemplo.

E: aham

M: eu vou pegando os jogadores do elenco principal [do Atlético] e vou jogando na minha equipe principal... até os que estão no sub20... aí, com esses jogadores eu começo a montar meu elenco...

M: ó, Bruno Furlan... sei que eles vão estar fracos... mas eu vou dar uma olhada, vou dar uma testada no paranaense... que o paranaense também é uma coisa meio chata...

E: chatíssima, né

M: você ganha todos os jogos de goleada.

E: eu to com o Bahia agora no jogo que eu to... eu fiz esses esquema de ir subindo, né... eu tava no Santo André, me chamaram no Bahia... e o Santo André é legal porque você tem um time ruim e... é o campeonato paulista, né... então você só se ferra...

M: (risos)

E: mas é... é bom, assim

M: sim

E: naquela coisa de 'ah, não'... fiquei em oitavo... que bom... agora... bahia, meu... é bahia e vitória e você vai dançando... 8 a 0, 12 a 0, enfim

M: Raul normalmente é bom no jogo... daí eu pego esses jogadores assim [que não serão aproveitados] e vou oferecendo... abaixo um pouco o preço...

E: ah, então você primeiro pega e faz caixa

M: sim, fazer caixa, né, pra contratar...

E: tipo... pegasse um time desempregado, não dá pra fazer muito isso, né... que normalmente tem pouco jogador...

M: time desempregado eu vou pegar um time pequeno... o ideal é fazer o que... tem dois jeitos de jogar... o certo e o aproveitando glitches do jogo ... no certo... você tem que caçar muito, vai ter que pesquisar jogador emprestado de time grande, contratar jogador sem contrato, essas coisas... o errado... não sei se ainda funciona, mas até 2009 tinha um jeito que você comprava os jogadores parcelado e eles aceitavam como se fosse o jogador cheio... então você podia

E: aham

M: só que você acabava falindo teu clube a longo prazo, mas se você quisesse fazer um 'save curto' e ter sucesso, era o jeito ideal

E: sim

M: você montava um timaço e ganhava tudo...

E: e você fazia isso... os dois

M: ah, quando eu queria brincar assim... depende da

E: fazia dos dois jeitos

M: é, depende da... do... da tua vibe que você tá pro jogo. Se você tá afim de crescer, você faz isso... você tá afim de... jogar sério, você joga sério... depende do tempo que você tem... um monte de coisa, né...

E: aham

M: ó, o ruim do FM é isso... aqui, por exemplo, que desanima a gente de jogar...

E: o que?

M: tem que ficar oferecendo jogador, fazer caixa, ficar analisando... uma coisa que não é muito... aí tipo... depois que você faz isso o jogo engrena...

E: sim... mas o que você gosta mesmo é de pegar e... as partidas

M: é as partidas, eu... cansei dessa fase, não tenho mais paciência pra fazer essa parte... treino eu pego pronto, tática eu gosto de montar

E: você monta suas táticas

M: eu costumo montar minhas táticas... nossa, eu tinha um, uns.. guias táticos que eu usava antigamente que eram muito bons

E: e você acha que tem um tipo de tática que... funciona pra todo jogo ou cada tática pra cada time

M: hum, não, eu costumo adaptar a tática ao meu elenco. Procuro ver os melhores jogadores do meu elenco e daí costumo adaptar a tática... pra poder botar todos eles em campo... às vezes eu jogo com três meias e um volante de contenção, mas dois desses meias jogando como meia central

E: aham

M: dois meias que joguem, mas que marquem um pouco mais, por exemplo... aí um meia central, dois atacantes... às vezes jogo no 4231... não gosto de jogar em linha... eu acho que a defesa fica muito exposta...

E: mas você acha isso um, entre aspas, um problema do jogo, ou é uma coisa que você não gosta no futebol

M: depende... tem time que joga em linha e sabe jogar... que daí você... na vida real é fácil de você pegar um cara e mandar ele ficar um pouco mais o outro avançar, mesmo jogando em linha

E: aham...

M: já na... no jogo é mais complicado... dá pra fazer isso mas é um pouco mais complicado, dá bastante trabalho e tudo mais... então depende muito né... é como eu falei, tudo depende do teu ânimo pro jogo... tudo vai depender do que você quer fazer... [...]

c) Jorge

E: é, como que você estrutura [sua partida]

J: tá... tem os vários saves e tal... tem geralmente os saves que eu já... já jogo né... que são Atlético, Barcelona, Milan e algum outro europeu. Aí, por exemplo. Pego aqui nesse save do Atlético, primeira coisa que eu faço, eu entro, abro, demito quase todo mundo que está no staff.... pego e mando embora... a não ser que tenha alguém que já tenha atributo maior... o Borba Filho por exemplo, aqui, é um olheiro bom. Aí eu deixo ele. Aí eu demito e começo a estruturar primeiro pelo staff. Eu contrato staff totalmente novo...

E: e você se baseia nos atributos deles relacionados... ao treino

J: isso.... isso... do treino... aí do olheiro vejo lá o potencial dele para achar um jogador jovem... o trabalho dele com jogador jovem... determinação... e vai indo assim. Aí eu contrato todos os staff baseados no atributo, aí eu vou estruturar o time. Eu pego o time... se é um time que eu já conheço, eu mando embora os caras que eu não gosto. Aí eu começo a olhar para eles direto no...

E: Os caras que você não gosta na vida real

J: Na vida real. Os caras que eu não gosto na vida real e... e os que tem atributo ruim ali já... eu já

pego e já mando. Aí depois eu começo a montar o time, começo a ver aqueles que podem ficar, aí eu começo a contratar cara novo, começo a contratar... jogador jovem que eu gosto mais de jogador jovem... e vai... e assim eu vou tentando estruturar o time em cima do que eu já tenho na cabeça.

E: tá... e aí...

J: aí eu vou pegando... depois que eu faço tudo isso aí... aí eu monto a tática...

E: aham

J: aí eu monto a tática em cima do time... em vez de ter uma tática feita antes já... de vez em quando eu tenho, de algum outro save, mas é difícil usar... ao invés de eu fazer isso, eu pego, dos jogador que eu tenho, eu monto a tática em cima deles

E: aham

J: aí depois eu que eu monto eu vou... vou jogando pra ver... se ela dá certo... se não der eu vou mudando.

E: sim, você cria um projeto a longo prazo

J: a longo prazo, nunca um negócio curto.... mesmo que eu não... mesmo que eu não vá jogar cinco, seis temporadas, eu fáco como se eu fosse jogar, então sempre vou, vou... vou renovando pra deixar sempre com jogador novo...

[...]

E: o negócio de você ser um futuro técnico... qual é tua relação de futuro técnico assim, e com o football manager

J: ah, eu aprendi bastante com o jogo, eu aprendi, como eu acompanho faz tempo, eu aprendi, é... eu aprendi a me aprimorar mais na tática, conhecer mais as táticas, aprendi a trabalhar com elas, aí eu aprendi a aprimorar mais nelas, é... aprendi a ... vamos supor, que nem eu falei, deixar o jogar / a diferença entre deixar o jogador mais fixo e deixar o jogador mais livre... então eu... eu evolui enquanto... enquanto eu comecei a acompanhar mais o jogo... aí comecei a acompanhar mais o jogo, comecei a acompanhar mais futebol fora dele... aí eu comecei a confrontar... e comecei a aprender mais junto com isso, mas o jogo é... foi um negócio que me ajudou bastante a aprender o que eu sei hoje já do futebol... mais do que ler livro... mais do que conversa em si... só fica atrás do... de ver o jogo [de futebol no campo]... de ver os jogos, mas...

E: é... bom... isso é legal... você acha que ler livro não funciona tanto quanto jogar futebol manager?

J: dependendo do l... do foco do livro sim, que o ... na área do futebol, o foco da tática não tem. Não tem... é muito pequeno é muito... até que eu falei cara, estou mexendo com isso agora, não tem cara... eu procuro, procuro, procuro... os livros que tem aqui... é... eu tô com três livros ali agora. Os três são de futebol...

E: aham

J: aí, um deles, sobre tática, fala lá quinze páginas das... quase cento e pouca que ele tem, ele fala sobre tática... o outro, são quase acho que trezentas páginas... acho que tem uma página só falando de tática... e sistema de jogo. E tem outro que é só isso, só que ele foi escrito por um jornalista, então ele é... mais do que o cara presenciou, mais do que ele narrou do que o sistema e a tática em si... isso, que no jogo é bem mais fácil. No jogo... no jogo eu consigo mexer com isso, eu consigo ver isso acontecendo, do que nesses livros que não tem quase nada.

E: e como que você vê isso acontecendo?

J: ah, fa/ mexendo, mexendo... eu vou lá, começo a trabalhar em cima do que tenho na cabeça, que eu quero um time ofensivo, que eu quero... um time rápido e eu começo a mexer em cima disso, começo a pegar os jogadores e vejo se dá certo... se deu, beleza, senão eu começo a trabalhar tudo em cima de novo, começo a refazer, começo a ver que é... o cara não consegue contra-atacar direito, então eu deixo ele mais na defesa, aí o outro tá tendo um... desempenho bom... ele dá assistência, por exemplo, aí eu mudo aquela tática para fazer com que aquele jogador consiga chegar mais perto da área e aí... vou mexendo nisso.

E: daí na hora de... daí... você acha... tipo... isso vai... é... servir de base lá pra frente?

J: certo, certo... que nem aqui o... é... tem alguns programas pra... pra... pra fazer o desenho tático lá, o desenho do sistema de jogo... só que geralmente eles são, ou eles são pagos, ou eles são muito ruizinhos... no meu TCC, talvez eu use aquele esquema tático que tem aqui, eu pego o desenho ali,

só recorto... ele tá aqui já. Eu pego esse desenho aqui

E: da tática

J: é... tiro tudo isso aqui, pego só o desenho... eu desenho uma tática que eu... sistema de jogo que eu quero ali... pego... e vou jogar no meu trabalho... ele vai servir de base pro que... pro que eu to tentando fazer.

E: é, na hora que você tava... tava me explicando sobre o... o negócio de como os times jogam no brasil [o TCC dele é sobre a evolução tática do futebol no brasil], você foi mexendo na... nesses quadrantezinhos

J: é... mexendo nesse esquema aqui... aí você vai mexendo... aqui eu não sei se ele vai aparecer ali... você vai mexendo... e ele vai mudando o nome da tática automaticamente... pra você já saber... o que você tá fazendo

E: fazendo... de acordo com o jogo, né...

J: sim

E: de acordo com as táticas arquivadas no jogo

J: aham

E: e... é... e assim... o que você faz aí... em relação.... enquanto jogador de videogame... é... como que você em diferença ao que você faria num time de futebol, por exemplo... quando... quando for treinador

J: ah, uma delas aqui agora já ó... palestra... pro time...

E: aham

J: é... instrução de adversário aqui... a não ser que tenha alguém que eu conheça... eu pego e já faço direto pro... pro treinador... auxiliar técnico

E: sim

J: e aí aqui na... palestra eu pego... como são bem poucas – que nem, agressivo, assertivo – eu pego geralmente (estou jogando em casa) vou pegar o assertivo, vou falar que eu quero que eles joguem pra torcida

E: aham

J: aí eu boto pra jogar... se eu fosse fazer isso no... no... depois que tiver trabalhando, não vai dar certo... eu tenho, eu tenho ó... essa instrução adversário vai ter que, vai ter que ser uma preleção pro jogador... falar ó, os caras tem um ponto forte aqui... o cara tem um outro... aí você... você vai marcar aquele ali... mas não fica tão em cima que o cara é habilidoso, alguma coisa assim... vai ser diferente do que tá aqui...

E: aham

J: e essa palestra pro time também... não vai ser só chegar, reúne todo mundo e fala ó... vai ser... eu quero que vocês joguem pra torcida, vamos lá.

E: sim

J: Não, vai ter que ter uma conversa a mais, não sei o que.... de diferença também...

E: e aquela coisa que você tinha falado da experimentação tática que você faz? Que você faz, você joga com cinco atacantes...

J: é, aqui eu o... eu tenho a liberdade pra fazer o que eu quiser... então, o que eu faço aqui não vai ser, geralmente o que eu vou fazer fora... então... aqui é a... e a... é a área de eu experimentar... aí eu experimento, experimento, experimento, se eu ver que tem alguma coisa que tá pelo menos dando certo aqui no jogo, aí dá pra eu tentar fazer um paralelo, levar alguma coisa lá, testar no treino, alguma coisa assim, se começar a dar certo lá, também, aí pode levar pro jogo... mas num é algo que vou pegar, tirar daqui e já jogar lá.

E: então é... isso é legal de ver, então... então você não vai pegar e tirar daqui, mas também você vai usar isso, de alguma maneira...

J: sim, sim... pelo menos, enquanto eu tiver, sim... que é o... é o meu jeito de fazer experimentação... então eu... sempre vou usar isso aqui

E: e de que maneira você acha que isso vai agregar, por exemplo, com, com... com você como treinador

J: ah, que nem... eu, é... desde que eu comecei a acompanhar, comecei a evoluir mais, comecei a

acompanhar mais o esquema tático, sistema de jogo, estratégia pra tentar ganhar, comecei a acompanhar através disso aqui (FM). Então isso já agregou

E: aham

J: aí... o que eu tenho que fazer agora é tentar transformar o que eu já sei aqui, o que eu to vendo... vendo jogo, o que eu to tentando ler, o que eu to vendo na faculdade, junto pra levar pra quando eu for pra trabalhar. Mas o que eu já tenho o que eu já... o que eu consegui... jogando o football manager já... já é um... como que se pode dizer... é uma base boa...

E: tá... e aí eu volto aquela pergunta de... o que você acha do extra FM lá... que se alguém que joga FM cria uma relação diferente com o futebol... de alguém que não joga

J: cria... cria que é... você tá acompanhando mais de perto... você não tá... você não tá só... pega e lê uma notícia ali, ou só vê um jogo... uma semana sim, na outra não vê... você tá... você vendo de perto... você consegue criar tipo, como se fosse uma relação com o jogador, com o time... aí se você consegue levar o que você tá vendo aqui pra fora... e... que nem eu tinha usado o exemplo do Harrison, acho

E: é

J: vou usar o exemplo do Harisson então. Que eu já tinha visto que o cara era bom aqui no jogo, o cara promessa, aí eu levei pra fora... ele era promessa também, já tinha tava... ganhando prêmio individual, prêmio coletivo... aí o cara subiu pro time, tá jogando bem... aí se o cara... se você consegue fazer isso antes dele... antes do... vamos supor... ano passado, você consegue fazer esse paralelo de ele já tá ganhando coisa na vida real e já tá aqui... você consegue ter pelo menos uma base para mostrar que esse cara pelo menos alguma coisa ele joga

E: tá

J: não quer dizer que ele vai ser o Messi, o novo Messi. Mas ele pode ser, pOde vir a ser um jogador bom

E: aham

J: que nem o Zezinho. O Zezinho eu sempre contrato ele aqui que ele tá livre, que eu sei que no jogo ele 'e bom

E: aham

J: e que eu sei que na vida real ele também já era promessa... foi prum time grande e aí não conseguiu porque não tinha oportunidade, mas teve... ele foi pra lá porque ele j'a tinha jogado alguma coisa

E: sim, sim... e você... já procurou... que você tinha falado um pouco... de procurar informação fora... e incluir no jogo, né... você tinha falado do treinamento que pega fora, né...

J: é, o... os treinamentos... porque geralmente, quando eu vou fazer, eu... é... eu sobrecarrego. Que eu... que nem, eu tinha falado lá do carinha que tinha pouca... pouca coisa física, pouco atributo físico... eu quero que o cara tenha atributo físico melhor, então acabo colocando muita carga

E: aham

J: aí acaba lesionando muito os caras... então... o treinamento em si eu não... não faço... aí eu pego, vou, tem o site na internet que já tem... o pessoal que faz o treinamento mais... mais específico... e mais é... mais balanceado, aí eu vou e pego esses.

d) Pedro

P: ... olha QUase (referindo-se à partida em curso)

E: foi acho que o Elias. Não foi? (incompreensível)

P: é é o que eu to vendo aqui... to tranquilo... se tivesse sido gol... já ia ser... é... já ia dar umas risadas do baier aí. (risos)

E: (risos) e você acha que o football manager é representativo pro futebol brasileiro, assim?

P: eu ach oque poderia ser mais

E: aham... no que?

P: eu não sei como que estão as coisas no 12

E: aham

P: mas os updates assim que a gente tem... é... não são oficiais né

E: aham

P: tipo... tem os updates que eles fazem lá na... com o europeu que é o... são os oficiais, né

E: aham

P: aqui a gente tem que tá sempre...

E: mas aí você tá falando em termos de atualização de jogadores...

P: é, jogadores também... eu acho que podia também/ deve ter... isso de forma oficial assim, uma atualização constante do próprio football manager... seria uma coisa mais confiável, né

E: aham

P: são os caras que fazem o jogo, então eles que definam os atributos dos jogadores... esse tipo de coisa

E: aham é... mas em termos de mecanismo assim, como o jogo funciona/

P: como o jogo funciona... eu acho que ele é representativo, na verdade...

E: aham

P: os campeonatos, eles são... sem/ tem a copa do brasil... e lembro que tinha um problema com o campeonato paranaense, não era igual o... mais fraco / que mudou o regulamento do campeonato

E: é... falo isso que... o jogo não é né... não brasileiro né... nem a... nem o português né... português de...

P: portugal... português de portugal, né...

E: sim

P: mas com relação ao futebol, acho que ele não... ele não deixa muito a desejar não... com relação aos jogadores, a... os critérios que atribuem aos jogadores... características...

E: tática... forma de jogar

P: é...

E: conflito...

P: conflitos, eu lembro que eu tinha bastante com o dagoberto, quando comecei a jogar era sempre o dagoberto querendo treta...

E: aham

P: já mandava ele embora

E: risos

P: (exaltado) vai wellington, faz esse gol ah...

E: falando esse negócio do... do da da tradução, você acha que a linguagem que é utilizada no football manager, ela é representativa ou próxima pra você da linguagem do futebol, assim, da linguagem de boleirol...

P: é... português de portugal fica um pouquinho mais difícil até de falar assim, né mas... é... tipo uma linguagem, na realidade que eles não buscam de fato ter uma linguagem de boleirol, né... uma linguagem pro jogador, pra quem... pro fã de futebol né...

E: sim... você acha que funciona

P: eu acho que funciona

E: mesmo sendo português, você consegue

P: você entende ali qual que é o recado do cara... né...

E: aham

P: aquelas notícias de imprensa e tal, acho bem legal isso

E: e o que você acha dessa parte, um pouco... extracampo

P: vou botar o edigar no lugar do tiago adan

E: que que você tá levando em conta para fazer isso

P: tá muito cansado aqui ó, todo mundo cansado, na verdade cartão amarelo... não... vou botar o marcelo no lugar no nieto... vou mudar esse ataque inteiro... já que é amistoso, dá pra fazer quantas substituições quiser, né? vai assim mesmo...essa visão 3d eu também acho muito legal... que é uma coisa que vem desde o 2011, que o 2010 não tinha... golaço... é, tá tirando sarro ainda ó... (mostrando o jogador adversário correndo para o escanteio, para comemorar, exaltado, rindo) filho da puta (risos)

E: (risos) é aqueles outros eram mais o texto, né...

P: é
E: era só o texto
P: era o texto
E: depois veio
P: Ficava tipo um Elifoot super... moderno
E: você acha que isso aí faz a diferença
P: faz a diferença... faz
E: em que sentido? Qual que é a diferença que faz
P: você tem até como ver mais a técnica do jogador, dá para ver os dribles...
E: aham
P: você coloca de 2d você vê aquela... futebolzinho de... como que é
E: de botão?
P: de botão você tem mais noção de posicionamento deles também/ vai ser expulso a criança... agora
E: (risos)
P: é uma... VALEU gabriel, valeu mesmo... legal... mandou bem... que que o Ridênio Borges tá achando disso tudo (abrindo comentários do assistente) agora não tem nada o que fazer... agora... (organizando o time após a expulsão) ficar com três zagueiros... Manoel pra cá... coloca o Luiz Alberto no lugar desse... lugarzinho do que seria expulso... tá bem... não joga de direita o meu amigo... mas vai jogar... Bruno... atacar... mesmo com um a menos
E: atacantão...
P: ah... eu pô...vou testar os jogadores, né...
E: aham... mas no decorrer do jogo, você faz... mais retranca, mais ataque...
P: depende do que tá acontecendo
E: aham
P: po, tinha jogador com 49... ah não, era o... Deivid lesionado
E: depende do que, assim? Do campeonato, do adversário/
P: do campeonato, do adversário/ os caras estão metendo a bucha em mim
E: (risos)... pô, mas quem foi marcar amistoso com o Bay/
P: (risos) com o Bayer Leverkusen, não essas coisas aí do... de gestão do PetrAgliã... é... difícil entender...
E: (risos)
P: com um jogador a menos ainda... cadê o Alan? (pausa longa) (exaltado) PARA, MEU!
E: (risos)
P: PORRA
E: tá difícil, mesmo...vou por o... esse vídeo, oito a zero (brincando, pois estava menos de 5x0, o resultado final)
P: (risos) não, não coloca...
E: (risos)
P: porque é o Atlético... eu devia ter colocado, até, aqui pelo Coxa... destruindo assim
E: eu ponho um... como que é? Faço um photoshop né
P: coloca, coloca (risos)...
E: escrito... coxa
P: faz lá... muda o uniforme... dos cara... levando uma bucha aqui, mano... [...]