

## A filosofia por trás do videogame: metafísica, epistemologia e ética dos jogos eletrônicos

*The Philosophy Behind Video Games: Metaphysics, Epistemology, and Ethics of Video Games*

### Resumo

Mais que um mero entretenimento humano, neste artigo argumentaremos que o videogame possui um status ontológico próprio enquanto um evento institucional de interação linguística e social, excetuando-se das antigas definições que o punham como um brinquedo subalterno à classe de ferramentas e outras criações tecnológicas da humanidade, provando-se uma entidade independente das nossas mentes, graças aos seus diversos elementos fundamentais, sendo capaz, também, de dar condições ao nosso próprio entendimento de nós mesmos enquanto seres humanos racionais.

**Palavras-chave:** entidade, jogo, eletrônica, regras, interação.

### Abstract

More than mere human entertainment, in this paper we will argue that video games have their own ontological status as an institutional event of linguistic and social interaction, excluding the old definitions that placed them as a subordinate to the class of tools and other technological creations of humanity, proving themselves to be an entity independent of our minds, thanks to their various fundamental elements, and also capable of providing conditions for our own understanding of ourselves as rational human beings.

**Keywords:** entity, game, electronics, rules, interaction.

### Introdução

O que pode querer uma criança? Um ser humano que mal entende as próprias capacidades, sequer o próprio conceito do entendimento, mal tem formadas suas preferências ou objetivos de vida e, acima de tudo, não tem evidências de qualquer demonstração sólida da própria existência e unidade subjetiva, teria mesmo a chance de dizer que quer algo? De um jeito ou de outro, muitas acabaram recebendo de seus pais nos anos 80 e 90 um presente que era dito como um sonho de qualquer uma delas. Elas não sabiam bem o que era, muitas vezes não sabiam o nome do objeto, mas, o que elas viam nos comerciais de TV, nas vitrines das lojas, era algo, no mínimo, mágico!

O que se via eram cenas que jamais poderiam aparecer no mundo real. Uma janela para uma percepção de objetos inéditos e chamativos que traziam de forma quase involuntária alegria e vontade de estar perto, com uma aura encantada que nos ludibriava a ela, nos fazendo perder a noção do tempo. Vai ver, por realmente parecer, a princípio, ter essa proposta fantasiosa que distraia intensamente as crianças, seja ela uma das primeiras razões para uma grande massa, até hoje, ainda achar que se trata de uma experiência infantil. Falamos dos *videogames*!

Chamado, numa tradução livre, de jogos em vídeo, ou jogo eletrônico, embora o termo original seja o utilizado por todos mundialmente, inclusive sendo abreviado para simplesmente “game”, basicamente traz a proposta de podermos participar de jogos eletrônicos gerados por um console conectado a um aparelho de vídeo, normalmente, os aparelhos televisores, embora fosse possível também criar telas específicas para jogar. Devemos nos atentar, porém, ao quão prematura está essa definição.

Pode parecer supérfluo, mas ainda não está claro em que consiste o conceito de jogo, seus elementos, como interagimos com ele e suas diferentes formas. Até mesmo será necessário deixar claro muitos outros temas fundamentais, como a própria definição de homem, máquina, realidade, fantasia, relações, sentidos, enfim, pois é por falta de investigação em cada um e muitos outros desses conceitos que o videogame, ainda hoje, não tem nenhum tratamento adequado à sua real manifestação, importância e benefícios que pode nos trazer. Na verdade, este tratado tem como objetivo algo mais além. A ideia é realmente dar um *status ontológico* a ele, não como um apetrecho humano ou um instrumento para nos dar vantagem de alguma forma, mas expor o que ele realmente é, independentemente de nós. Mais ainda, independentemente de qualquer outro ser que interaja com ele, dando inclusive a possibilidade de interagirem entre si, assim como qualquer outro “ser”, expondo, de uma vez por todas, sua autonomia e real definição.

Claro, prosseguir lendo este escrito requer do leitor uma mínima maturidade filosófica para que seja capaz de suspender, por enquanto, muitas definições e entendimentos que já construíram de modo a entender

bem como é possível, numa clássica análise metafísica, por exemplo, conceber os meros objetos inanimados ou mesmo os fantasiosos como “seres”, tanto quanto nós mesmos, menos, ou até mais, dada alguma escala de níveis de ser. O caso é que só a Filosofia, enquanto atividade acadêmica, nos lembra que todo o conhecimento que temos hoje não passa de definições criadas por nós mesmos e não há prova concreta de que os termos e significados que utilizamos correspondem exatamente ao que realmente são (tarefa da Metafísica). Na verdade, nós mesmos inventamos que deve haver uma correspondência entre dois objetos, sendo um o significante e o outro o significado. Nós não sabemos, ainda, porque algo deve ser (qualquer coisa)!

O foco será, evidentemente, falar sobre o videogame. Não nos perderemos em longas discussões sobre a estrutura geral do ser e muitas vezes alguns conceitos e ferramentas estarão “dados”, inclusive a própria metalinguagem utilizada agora. Procuraremos, também, não explanar nenhuma teoria sociopsicológica, dando um tratamento estritamente filosófico. Esperamos que, com isso, o videogame finalmente seja reconhecido, primeiramente como uma entidade e, em segundo lugar, uma vez conhecido o que ele é e do que é capaz, a importância que ele traz ao nosso próprio entendimento de nós mesmos, bem-estar e à Teoria do Conhecimento.

## 1. O videogame é um prazer mental?

Iniciemos com uma empreitada *ontológica* acerca do que é o videogame. Antes de tudo, é bom ressaltar que o que estamos chamando de “videogame” aqui não diz respeito ao aparelho eletrônico em si ou o conjunto entre ele e a TV, mas ao seu conceito, sua definição, à categoria a qual ele pertence e a que ele mesmo criou ao passar a existir. É claro que não discutiríamos aqui sobre um objeto físico ou a estrutura da matéria, algo que cabe à Física.

Em primeiro lugar, é razoável dizer que todo escrito é feito com a intenção de ser útil de alguma forma a uma ou mais pessoas. A procura do lazer e pela felicidade é algo que é inerente a nós e é *inevitável*, como já disse Aristóteles<sup>1</sup>. Agora, considerando, a princípio, que o videogame seja um instrumento de lazer, o que, por sua vez, faria dele um dos nossos objetivos, por que, dentre todas as experiências que existem com promessas e relatos muito mais marcantes e prazerosos que jogar, o estamos escolhendo como um tema importante, aliás, o mais importante deles, no que diz respeito ao lazer? Ora, para começarmos a entender parcialmente a motivação de escolhê-lo, a maneira mais fácil é começar comparando-o com experiências semelhantes a ele.

Como o nome já indica, “vídeo” depende do sentido da visão para ser percebido, mas, comecemos pelos menos semelhantes, isto é, por outras atividades que exigem outros sentidos. Evidentemente, não listaremos as infinitas atividades e fontes de prazer que há no mundo, mas procuraremos induzir um consenso a favor do videogame. Ainda, sem explorar os termos técnicos que o definem, a palavra “videogame”, como uma composição de substantivos, apresenta-se, já a partir disso, propondo-se a disponibilizar pelo menos *duas atividades simultâneas*. Claro que, para qualquer outra atividade, é normalmente possível realizar outras ao mesmo tempo, mas é raro encontrar uma que seja necessariamente plural como o videogame. Isso porque o ser humano, como vimos, está sempre em busca da felicidade, sintetiza métodos e estações de entretenimento, na tentativa de unificar tudo de bom num mesmo lugar, fazendo do videogame, por exemplo, uma dessas empreitadas.

Através dele, é possível, nos dias de hoje, ativar a maioria dos sentidos, desde a visão (a própria tela), até a audição (efeitos e trilha sonora) e tato (*joysticks* padrão ou os modernos sensores de movimento), deixando o paladar e o olfato para uma discussão futura (ainda em 2024, data deste escrito, não há muito investimento na interação com esses sentidos e, mais à frente, veremos porquê). Embora seja possível fazer de outras atividades uma experiência multitarefa, a grande diferença do videogame está no fato dele já ser definido dessa maneira, isto é, tem seu produto pronto apenas quando se dá atenção, desde o começo, a todos os elementos que o compõe, por definição, ao invés de permitir outras sensações (prazeres) ao acaso. Por exemplo, numa refeição, além da intenção padrão de querer me deleitar em seu sabor ou cheiro, é possível que eu passe a admirar sua aparência ou passe a brincar com ela de alguma forma, mas ela não foi feita com essa intenção.

Contudo, isso ainda não seria suficiente para justificar esse foco que estamos lhe dando.

2

<sup>1</sup> Aristóteles, em seu *Ética a Nicômaco* (sec. 300 A.C.), fala o seguinte: “Admite-se geralmente que toda arte e toda investigação, assim como toda ação e toda escolha, têm em mira um bem qualquer; e por isso foi dito, com muito acerto, que o *bem é aquilo a que todas as coisas tendem*. Mas observa-se entre os fins uma certa diferença: alguns são atividades, outros são produtos distintos das atividades que os produzem. Onde existem fins distintos das ações, são eles por natureza mais excelente do que estas (ARISTÓTELES, 1984, p.49) (...) verbalmente, quase todos estão de acordo, pois tanto o vulgo como os homens de cultura superior dizem ser esse fim a felicidade e identificam o bem viver e o bem agir como o ser feliz. (Id. *Ibidem.*, p.51)

Seu grande diferencial está no que definimos aqui como *Interação Conceitual Direta* (ICD). Em outras palavras, enquanto interagimos fisicamente na maioria das atividades prazerosas, assim como também conceitualmente, isto é, através de uma interface de objetos mentais, como categorias e abstrações utilizadas na identificação e padronização do prazer, o videogame não só utiliza tudo isso, mas depende desse conjunto! Um exemplo ilustrará melhor: Num filme, de fato, buscamos nele o entretenimento do vídeo e do som, mas, não obstante, ele propõe-se a despertar em nós uma reflexão mental, dos mais diversos tipos, a depender de quem está vendo, ainda que o escritor do roteiro defina uma ideia central padrão, fazendo dessa experiência então uma atividade “extra sentidos”.

Não vamos nos ocupar aqui em discutir se os objetos mentais surgiram dos sentidos ou vice-versa (primazia da mente sobre o mundo) e devemos apenas admitir que há a diferença física  $\neq$  mental entre, por exemplo, *comer* um pão e o *pensamento* sobre comer um pão, este último podendo nos fazer levar em consideração diversos outros fatores acerca do pão, como o que aconteceria se ele estivesse estragado, se eu não pudesse comê-lo por não ser meu ou o que poderia adicionar nele para saboreá-lo de uma forma diferente, isto é, conjecturar sobre o pão e me ocupar de outra forma além do que ele se propõe, sem a obrigação de fazer qualquer uma dessas coisas. Ou seja, nessa situação do filme, de fato, já era possível, a partir dele, atingir um patamar mais humano, mais racional do prazer, nos permitindo pôr de lado o óbvio das sensações que distraem nossa espécie desde o começo dos tempos.

A história em quadrinhos, apesar de haver imagens estáticas, não consegue ser tão invasiva quanto o filme, isto é, não condiciona o espectador de forma tão restrita a absorver o que está sendo apresentado brusca-mente, sem tempo para pensar, como numa sucessão de imagens rápidas e ininterruptas que temos num vídeo. Assim como a leitura de um livro deixa mais a cargo do espectador que ele faça a cena em sua cabeça, o que faz deles não uma experiência necessariamente menos prazerosa ou pior porque se manifesta de tal maneira por seu baixo orçamento, mas apenas uma diferente que, por sinal, tem até a vantagem de ter menos chances de ser enjoativo por poder ser pensada sempre numa nova forma, a cada nova leitura. Contudo, por ter esse caráter de apelar demais para o exercício mental, o que custa bastante energia, no fim, a maioria das pessoas está sempre voltada a aproveitar um entretenimento mais óbvio e simples como um filme, pois, quanto mais sentidos usamos para identificar algo, mais fácil de compreendê-lo e, quanto mais fácil, *a princípio*, mais prazer.

Antes de argumentar sobre o prazer do desafio, devemos nos atentar que tal prazer só ocorre no quão fácil se dá o raciocínio sobre o problema, não se referindo à solução em si. Ou seja, só tem prazer no desafio aquele que tem condições de ser desafiado, numa “luta justa”, fazendo delas uma facilidade. Dificilmente alguém veria prazer em achar uma bola num quarto totalmente escuro, sem nenhuma pista. A aleatoriedade não traz nenhuma facilidade e faria com que isso gerasse, na verdade, uma grande sensação de perda de tempo. Não que ela seja inapropriada para os fins do deleite, mas, nesse caso, ela foi mal aplicada. Dada a *Intencionalidade*<sup>2</sup> da mente, esta funciona sempre *ligando um fator a outro*<sup>3</sup> e, se uma regra, como a da aleatoriedade, é, por definição, a falta de ligação entre termos *num dado molde*, ainda que ligue dois quaisquer, a cada erro (achar que a bola estava em determinado lugar), aumentar-se-ia cada vez mais a sensação de não comprimento do objetivo, o que aumentaria o mau humor e, portanto, o desprazer.

Quando falamos em facilidade, não nos referimos a uma quantidade X de fatores que contribuem à solução de um problema, até porque isso é completamente relativo, mas que haja uma mínima condição para que a mente opere como necessariamente deve, isto é, a favor das *cópulas mentais* de ideias promovidas pela intencionalidade. Se realmente funciona assim, pensou o ser humano, como proceder na criação de “entretenimento pronto” para que fique ainda mais forte o caráter extra sentidos e consigamos maximizar ainda mais essa central de prazer?

Diferente de qualquer outra coisa, o videogame permite a interação direta com o “produto”. Direta porque, ao contrário das outras fontes de entretenimento, quando há uma interação extra sentidos, ela é passiva, indireta, isto é, o espectador apenas aguarda que a composição chegue até ele e, apenas depois disso, pode

3

<sup>2</sup> Para John Searle (*Intentionality*, 1983), qualquer abordagem completa da linguagem requer uma abordagem de como a mente/cérebro relaciona o organismo à realidade (SEARLE, 1983, p. vii). A intencionalidade é nada menos que a nossa capacidade direcional que relaciona estados mentais a objetos ou estados de coisas da realidade. Estados como crenças, desejos e intenções são exemplos disso, como quando acreditamos que algo é o caso ou desejamos que certo evento ocorra.

<sup>3</sup> Aristóteles defendeu que estamos sempre à procura de associar ideias através do conhecimento, no seu *Metafísica* (sec. I A.C.): “todos os homens, têm, por natureza, o desejo de conhecer: uma prova disso é o prazer das sensações, pois fora até de sua utilidade, elas nos agradam por si mesmas” (ARISTÓTELES, 1984, p. 11)

gerar os frutos subjetivos da experiência em prol de seu prazer. No videogame, entretanto, o espectador não é apenas o espectador. Assim como nos outros jogos, ele age! Assim como nos outros jogos, os fatos e resultados apenas se desenrolam a partir da vontade do jogador, ainda que, para ser um jogo, deve-se seguir uma mínima linha padrão pensada pelo criador, mas isso veremos melhor quando entendermos bem o que é um jogo.

O importante agora é deixar claro que o videogame não é apenas um jogo, pois apela para *dispositivos eletrônicos* que facilitam e maximizam a forma de lidar com ele, proporcionando mais um “prazer óbvio”, por permitir o uso dos sentidos de uma forma menos trabalhosa, já que é mais “dado” como um filme, e muito mais bem definido, ao contrário dos livros, quadrinhos, por usar mais apetrechos e elementos para manifestar-se. A grande vantagem dele é essa *soma de fatores!* (a máquina automatiza o cumprimento de regras, por exemplo).

Como vimos, as mídias menos óbvias podem, sim, vir a proporcionar mais prazer, por ser relativamente variável a cada leitor, e o filme, até mais óbvio e bem definido que o videogame, pois, por não ter uma relação direta com o espectador, tende a produzir *quase* o mesmo efeito na maioria das pessoas. Mas, a ideia é justamente montar uma central em que haja todos esses elementos, mesmo que ora ou outra enfraquecidos, para que se tenha uma *maior probabilidade* de proporcionar prazer a quem está usufruindo dele. Uma espécie de média que, para uma espécie (nós) que não trabalha com absolutos, é bastante satisfatória.

O videogame, portanto, tem esse poder e essa proposta plural de maximizar a contribuição à *atividade necessária* das cópulas mentais. Por mais que existam muitos tipos de objetivos a serem cumpridos, infinitos passatempos e fontes de prazer, cujas qualidades variem para cada “coisa pensante” (aos termos de René Descartes, neste caso, nos restringindo aos humanos), isto é, mesmo que cada um tenha sua preferência e que, inclusive, não seja o videogame uma obrigatoriedade na vida de alguém, até mesmo um desprazer, a ideia por enquanto é mostrar qual a sua intenção e pretensão perante a humanidade e como os fatores aqui mostrados realmente convencem. Querendo atingir não só os velhos cinco sentidos (embora não todos, na data presente), mas uma dimensão extra sentidos através de um método inédito, a ICD, o videogame pretende atingir o âmago e o extremo da capacidade humana do prazer. Isso, claro, à vista dos próprios *seres humanos*, supostos criadores e que ainda o tratam como ferramenta para tais propósitos.

Se o videogame não é, essencial e primordialmente, um prazer para nossa mente, o que é ele, então?

## 2. Ontologia do videogame - elementos principais

Metafisicamente falando, podemos teorizar uma ontologia dos videogames e elencar seus elementos fundamentais. O videogame é uma experiência na qual somos capazes de introduzir comandos através de uma interface *gráfica* (vídeo), a partir de *periféricos*, baseada num programa *eletrônico* (o jogo), cuja lógica estabelece *regras* que devemos respeitar enquanto temos a intenção de interagir com ele. Em outras palavras, é uma experiência em que agimos segundo regras específicas, nesse caso, num “mundo” específico, que é o eletrônico multimídia, visto que interagimos com o auxílio de vários sentidos. Para entender melhor o que é essa entidade, o videogame, vamos analisá-lo por partes, a partir do senso comum e/ou das análises mais específicas, para só depois termos condições de elucidar a ideia trazida aqui.

### 2.1. O jogo

Começamos com a ideia de jogo. Para tal, é necessário primeiro realizar certa reflexão ética e psicológica sobre as coisas pensantes. Visto que apenas entendemos conceitos lógicos através da mente ou, mais rigorosamente, da nossa fonte de pensamento, existe uma necessidade na ocorrência de cópulas mentais, isto é, *como é impossível pensar em não pensar*, segundo a análise de Descartes (Meditações), há uma cadeia de cópulas entre dois termos a partir dessa primeira, o que força qualquer coisa pensante a estar sempre ligando uma coisa à outra, sendo uma a qual definimos como “objetivo” da outra, em qualquer ordem, e o faz sempre em prol da única ação necessária que pode realizar, a *verdade indubitável* (o *cogito*<sup>4</sup>, “penso, logo

4

4 René Descartes, no seu *Meditações Filosóficas* ([sec. XVII], 1983): “Arquimedes, para tirar o globo terrestre de seu lugar e transportá-lo para outra parte, não pedia nada mais exceto um ponto que fosse fixo e seguro. Assim, terei o direito de conceber altas esperanças, se for bastante feliz para encontrar somente uma coisa que seja certa e indubitável. (...) Serei de tal modo dependente do corpo e dos sentidos que não possa existir sem eles? Mas eu me persuadi de que nada existia no mundo, que não havia nenhum céu, nenhuma terra, espíritos alguns, nem corpos alguns; não me persuadi também, portanto, de que eu não existia? Certamente

sou”), que é a de pensar, porque, se não fizesse, não seria necessária.

Pois bem, a partir disso, sabemos que, vamos falar do ser humano, essa coisa pensante está incessantemente “fazendo algo”. Naturalmente, suas primeiras ações inevitáveis são a de realizar ações para que ele prossiga realizando ações, a começar pela satisfação de necessidades básicas à sobrevivência, desde a procura de alimentos, para suprir as energias suficientes para mover o corpo e a mente, assim como abrigos para manter segura e estável a integridade de ambos. Considerando que o ser humano evoluiu, foi se transformando, passando cada vez mais a satisfazer com eficiência suas carências mais primordiais e, como não pode parar de fazer algo, suas mutações foram lhe dando novas capacidades para que assim pudesse realizar novas atividades.

Daí, podemos começar a focar mais na evolução da mente. À medida em que a humanidade foi passando suas próprias espécies e se tornando cada vez mais o humano que conhecemos hoje, suas atividades passaram a ser cada vez menos físicas, passando a ser mais mentais, conceituais, abstratas e foi desenvolvendo produtos desse gênero, como a Matemática, Geometria, suas consequências científicas e claro, a Filosofia, como o estudo da possibilidade de qualquer conhecimento desses, inclusive chegando ao ponto de reconhecer o problema da regressão infinita na procura dos fundamentos dos fundamentos, devido à necessidade da cópula mental primordial, concebendo, dessa maneira, a vida dada assim mesmo.

Entretanto, por causa disso, o ser humano se vê obrigado a realizar mais e mais atividades para encontrar outra irrealizável resposta além do círculo vicioso em que se encontra. Então, alcançando um estado de controle sobre suas carências, a humanidade conheceu o conceito de *distração*. Sua mente, desesperada, é proibida de não pensar! Está sempre associando uma coisa à outra. Mas, e agora que aparentemente não há mais objetivos? Não há um “e agora?”. Ela simplesmente vai, porque *deve*, realizar uma associação seguinte.

Aí está a origem do jogo! O ser humano se vê cansado de se sentir vitorioso perante às dificuldades que a vida e a natureza lhe trouxeram e, portanto, cria uma *nova realidade* com as próprias regras e obstáculos para manter a necessidade das cópulas mentais. Ele se vê obrigado a ocupar a mente de qualquer forma. Então, uma vez montado o seu novo mundo, passa a respeitar essas regras e, por atender à necessidade das cópulas, sendo isso confortável, acumula cargas de bom humor e se diverte. A propósito, “jogo” vem do latim *jocus*, que significa brincadeira, divertimento. Fica clara agora a associação entre humor e jogos.

Se o jogo tem que ter regras, então, quais são as regras para determinar que uma atividade seja, de fato, um jogo? Muitos teorizam sobre isso e acabam se desencontrando quando uns afirmam que certos elementos são necessários e suficientes, enquanto outros dizem o contrário. Por exemplo, uma parte defende que todo jogo tem um jogador e um adversário e que jogos como Paciência e qualquer outro no qual há apenas um jogador não se enquadra na definição e é posto como um quebra-cabeça (*puzzle*). Outros dizem que a diversão deixou de ser obrigatória para todos os participantes, desde que pelo menos um tenha o prazer (vide o filme “Jogos Mortais”, de 2005) ou mesmo que definir um vencedor e um perdedor vai de encontro aos propósitos de divertimento e que, portanto, essa característica nem sempre está presente. Ora, a discussão sobre se esse ou aquele elemento faz parte da definição de jogo é inútil, pois só um é realmente indispensável, o que lhe deu origem: a contribuição à necessidade das cópulas mentais de uma coisa pensante. Neste caso não existe um *quem* ou um *quê* específico.

O videogame se enquadra facilmente numa ação qualquer que surgiu após uma suposta linha separatória entre atividades que contribuem às necessidades básicas à sobrevivência e aquelas que foram criadas pelo ócio, apenas para manter a constante cópula de ideias da mente. Portanto, tanto no videogame como no jogo em geral, concluímos que *deve haver um jogador* (a princípio e, como veremos, não necessariamente um ser humano. Neste caso, o jogo aqui se assemelhará bastante ao conceito de *jogos de linguagem*<sup>5</sup> de Ludwig Wittgenstein, uma vez que o jogador será, no mínimo, um agente linguístico)

não, eu existia sem dúvida, se é que eu me persuadi ou, apenas, pensei alguma coisa. Mas há algum, não sei qual, enganador mui poderoso e mui ardiloso que emprega toda sua indústria em enganar-me sempre. Não há, pois, dúvida alguma de que sou, se ele me engana; e, por mais que me engane, não poderá fazer com que eu nada seja, enquanto eu pensar ser alguma coisa (...) eu sou, eu existo, é necessariamente verdade todas as vezes em que a enuncio ou que a concebo em meu espírito. (DESCARTES, 1983, p. 99-100) eu sou, eu existo: isso é certo; mas por quanto tempo? A saber, por todo o tempo em que eu penso; pois poderia, talvez, ocorrer que, se eu deixasse de pensar, deixaria ao mesmo tempo de ser e de existir” (Id. Ibidem., 1983, p.102).

5 Wittgenstein diz em seu *Investigações Filosóficas* (1953, parágrafo 65): “Invés de indicar algo que é comum a tudo aquilo que chamamos de linguagem, digo que não há uma coisa comum a esses fenômenos, em virtude da qual empregamos para todos a mesma palavra, - mas sim que estão aparentados uns com os outros de muitos modos diferentes. E por causa desse parentesco ou desses parentescos, chamo-os todos de

*Deve haver regras?* Sim, pois, o conjunto delas é o que faz o jogo, na medida em que o ser humano procura outras atividades para fazer, quando se viu necessitado de um jogo, ou seja, procura outros objetivos a cumprir, pois o pensamento o obriga, baseado em regras, já que toda e qualquer atividade pode ser descrita e toda descrição é minimamente composta, prevista, regrada. Por exemplo: no futebol, os jogadores e a bola sofrem a ação da gravidade (lei física); os jogadores correm no campo sem poder passar pelas linhas delimitadoras (lei convencional); a bola deve entrar na rede para realizar um “gol” (também convencional). Ou seja, só o ato de descrever a atividade já define, *automaticamente*, as regras<sup>6</sup>.

*Deve existir objetivo?* De acordo com o que vimos, se o jogo surgiu a partir de uma simples obrigatoriedade de pensar, isto é, depois de cumpridos os pensamentos básicos, passa-se a inventar objetivos a serem cumpridos quando se cria um jogo. Inicialmente, os que são cumpridos são, na verdade, os da atividade primordial de copular, mas não um objetivo no sentido comum do termo, no sentido de quem defende que um jogo deve ter um objetivo. Argumenta-se que deve haver um objetivo, além do fundamental (o de pensar), de modo que apenas um grupo restrito dos jogadores possa alcançá-lo por vez, definindo, assim, os *vencedores*, os que alcançaram, e os *perdedores*, os que não. Mas, de acordo com nossa reflexão, isso não é elemento indispensável.

É possível, perfeitamente, pegar um lápis e começar a riscar uma linha ao longo de uma folha, por tempo indeterminado, e alguém estará jogando, pois é uma atividade *que não se precisa fazer*, não se é obrigada. Entretanto, não definimos, aí, nenhum objetivo além do fundamental. Nossa mente se satisfaz a cada ponto que criamos no papel ao longo da linha, mas não há qualquer outro objetivo além desse. Dessa forma, esse exemplo elimina a presença de um objetivo, assim como outros supostos elementos como o vencedor e perdedor, pois há jogador, há regra, mas não há razões para pôr um fim nisso e a qualificação do jogador se torna impossível.

Até mesmo nos jogos solos, é possível dizer que “eu ganhei de mim mesmo”, quebrando um *Record* próprio, por exemplo, para apenas desnecessariamente criar uma contradição em que “sou vencedor e perdedor ao mesmo tempo”. Simplesmente, um elemento que não deve estar presente na definição<sup>7</sup>.

Então, a definição comum de jogo, naturalmente imprecisa, será: *toda atividade iniciada sem propósitos de atendimento às necessidades básicas à sobrevivência, com o intuito de entreter a mente (manter a obrigatoriedade da realização de cópulas de ideias), com um conjunto de regras específicas que definem a ação dos jogadores.*

Enfim, o importante é notar que os elementos básicos do jogo são, por enquanto, *jogador e regra*. Lembrando que ainda estamos tratando o jogo como uma criação nossa, como uma espécie de “ser” inferior a nós, mas o objetivo desse texto é mostrar que não é desse jeito que as coisas funcionam. Queremos mostrar que ele, o jogo, não é inferior a nós pelas mesmas razões com as quais comumente nos definem como “reais”, assim como descrever todas as suas características e capacidades que, ao interagirem conosco, nos trazem uma série de reflexões que nos auxiliam a entender mais sobre nós mesmos.

## 2.2 Peculiaridade da Eletrônica

Tecnologia (do grego *τεχνη* — «técnica, arte, ofício» e *λογία* — «estudo») trata de todo e qualquer estudo sobre a criação do ser humano, isto é, procura entender os métodos para definir bem “objetos”, que

---

“linguagens” (...) vemos uma rede complicada de semelhanças, que se envolvem e se cruzam mutuamente. Semelhanças de conjunto e de pormenor (parágrafo 66).

6 John Searle, no seu *Speech Acts* (1969), diz que, de fato, o “jogo de futebol” só existe unicamente porque uma pessoa ou um grupo de pessoas criou esse fato institucional a partir de regras *constitutivas*, isto é, regras sem as quais o jogo de futebol não existiria.

6

7 Ludwig Wittgenstein promove uma reflexão acerca das condições necessárias para definirmos o que é o jogo, na sua obra *Investigações Filosóficas* ([1953]1984, parágrafo 66): “São todos ‘recreativos’? Compare o xadrez com o jogo de amarelinha. Ou há em todos um ganhar e um perder, ou uma concorrência entre os jogadores? Pense nas paciências. Nos jogos de bola há um ganhar e um perder; mas se a criança atira a bola na parede e a apanha outra vez, este traço desapareceu. Veja que papéis desempenham a habilidade e a sorte. E como é diferente a habilidade no xadrez e no tênis. Pense agora nos brinquedos de roda: o elemento de divertimento está presente, mas quantos dos outros traços característicos desapareceram! E assim podemos percorrer muitos, muitos outros grupos de jogos e ver semelhanças surgirem e desaparecerem” (p.39).

podem ser vivos ou não, e suas respectivas funções, de preferência, com utilidade à raça humana. Sabemos que é nossa “obrigação” (do ponto de vista do prazer enquanto fim em si mesmo) procurar sempre o caminho mais vantajoso, mais rápido e eficaz e o maior mérito obtido até hoje foi a Eletrônica.

Basicamente, foi uma forma que o homem encontrou para *automatizar* as próprias ações. Ou seja, a forma mais simples que se poderia encontrar para simplificar as ações cansativas da vida é a tendência a não praticá-las e através do aproveitamento das partículas mais leves, porém, por andarem em conjunto, uma das mais fortes do planeta, as partículas subatômicas, prótons, nêutrons e elétrons (sem me ocupar com as inúmeras outras que ainda acham até hoje) e, nesse caso, especificamente esta última, por ter relativa facilidade de controle, foi possível finalmente deixar de fazer muitas coisas às quais éramos obrigados, por causa da nossa obrigação primordial de pensar.

Graças à Eletrônica, fomos capazes de deixar de capinar, plantar e colher. Graças a ela, não precisamos mais caçar, arriscar nossas vidas (embora por causa dela muita gente já morreu, não trataremos desse equilíbrio de vantagens aqui), muito menos sofrer para preparar a comida, separar o bom do ruim, o saudável do tóxico, ainda que às vezes prefiramos este último, enfim, vivemos com muito mais chances de sobreviver. Por causa dela, conseguimos chegar a nossos destinos muito mais rapidamente, economizando nossas pernas e braços, nossa energia, para pensar ao invés de se mexer, permitindo um avanço ainda maior para as gerações futuras. E claro, inconscientemente, apesar de tecnicamente conscientes, permitindo que ela nos substitua, chegando ao ponto de fazer com que ela faça trabalhos inteiros por nós, inutilizando o homem, ousando até mesmo em fabricar humanoides para que fiquem cada vez mais próximos de nós do que nunca, não só em capacidade, mas em aparência, até que cheguemos ao ponto de sermos indistinguíveis deles. Robôs falam, andam, correm, entendem, ensinam, sem cansar (necessitando de um mero carregamento na tomada).

À nossa vista, o domínio da energia do fluxo elétrico é nosso mérito. Isto é, há uma tendência em crer que sua capacidade, nos servindo, é uma espécie de subalterno nosso, mas isso só ocorre quando nos fechamos a ver as possibilidades lógicas envolvidas. O que impede que ela não esteja nos usando? Afinal, se A interage com B, B interage com A e não há exatamente como definir nenhuma forma absoluta de dominância um sobre o outro. Estamos ou não fazendo ao fluxo elétrico o favor de construir um caminho e pavimentar suas estradas para uma correria mais macia (fios elétricos)? Ao criarmos circuitos mais avançados, estamos ou não reformando suas casas e seus pontos de lazer? De modo geral, à medida que duas coisas inicialmente diferentes vão se tornando iguais, chegará o momento em que vão se confundir e especificamente nesse instante, e apenas nele, isto é, uma testemunha que surge exatamente aí, não teria a possibilidade de definir quem “criou” quem.

Ou seja, há pelo menos um caso em que a máquina pode ser vista como criadora do ser humano, o que tira qualquer certeza sobre a dominância do homem perante a mesma. Martin Heidegger já falou algo sobre isso e Fábio Valenti Possamai teceu um comentário, num texto *A questão da técnica em Heidegger* (2010):

A essência da técnica, conforme Heidegger nos disse em diversas ocasiões, não é algo de técnico. Essa essência é o poder que nos faz, misteriosamente, calcular e procurar ter controle sobre o movimento da existência – e isso, é uma característica inerente ao ser humano. Segundo Heidegger, não devemos nos preocupar em dominar a técnica, mas sim em entender que sua essência remete ao nosso próprio modo de ser e, por causa disso, precisaríamos estabelecer uma relação mais livre com ela, abrindo-nos a outros modos de ser. (POSSAMAI, 2010, p. 28)

O ser humano, portanto, criou a forma *definitiva* do prazer: um meio de automatizar suas ações e evitar esforço, seção que diz respeito ao “vídeo”, tendo apenas que realizar apenas uns mínimos movimentos através de um dispositivo de entrada (um periférico), o *joystick*, somando isso à sua atividade mais nobre, o jogo, na qual, por definição, age por mera obrigação em respeito à necessidade das cópulas mentais e *nada mais que isso*, caracterizando a parte do “game”, e, com essa junção, atingindo o estado máximo da honrosa condição humana de ser ou, pelo menos, como achamos que somos.

Claro, também podemos dizer que essas duas entidades trabalharam juntas para nos escravizar, pois, se não perceberam, vivemos para “construí-las”, acreditando estarmos no caminho certo e mais puro da nobreza evolutiva, explorando nosso potencial intelectual, supostamente nos pondo como a única espécie capaz de trabalhar para além das necessidades básicas. E, quem constrói, é ou não o trabalhador, o operário? O operário é ou não o que fica abaixo de quem os ordena trabalhar? O importante é notar como as coisas se encaixam e são interdependentes.

### 2.3 Periféricos

Como o nome diz, são os dispositivos mais “distantes” do videogame. Nesse caso, a ênfase física ao termo é fraca, visto que o tamanho dos fios ou o alcance aéreo para os casos dos sem fio é insignificante. Essa distância diz respeito mais à *lacuna conceitual* existente entre o aparelho *criador* do mundo virtual e do *jogador*, que ocupa o mundo real.

Os periféricos são os dispositivos de entrada, isto é, apenas através deles é que conseguimos introduzir comandos, do mundo real no virtual. Eles podem ser dos mais diversos tipos, desde *gamepads* a *joysticks*, equipamentos ergonomicamente adequados, normalmente apresentados numa forma genérica, se diferenciado apenas por termos legais, com o intuito único de trazer simplicidade e praticidade aos comandos através do membro mais complexo do homem, a mão. Por sinal, é bom lembrar a importância dela.

Embora existam hoje já algumas formas de interação através da realidade virtual nas quais as mãos são utilizadas parcialmente ou mesmo projetos ambiciosos, como a interação através unicamente do cérebro, as mãos ainda são até hoje motivo de orgulho da humanidade. É verdade que muitos animais, ditos, por uma certa perspectiva, inferiores, possuem uma estrutura semelhante, às vezes quase idêntica, mas, obviamente, a falta de capacidade *complexa* de raciocínio não torna a “mão” deles nem perto da nossa, em questão de eficiência. São incapazes de realizar cirurgias ou construir circuitos integrados, assim como não têm a perícia para cozinhar ou redigir um texto e nem tampouco, em geral, utilizá-la em sua forma própria, de modo complexo, como a comunicação por libras ou sinais de confirmação, despedida ou ostensão (tivemos, porém, o exemplo do gorila fêmea Hanabiko Koko, que aprendeu uma versão modificada da língua de sinais norte-americana, com suas devidas limitações).

As mãos, para a humanidade, são o símbolo da *arte e técnica*, sem as quais seria impossível ou muito ineficiente a construção física da expressão de sentimentos ou de aparatos que facilitam suas vidas (salvo as exceções adaptativas, quando é possível se igualar ou superar o poder das mãos através de outros membros). É por elas que mostramos do que somos capazes e, hoje, parecemos ser a espécie dominante.

Existem outros tipos de periféricos que fazem mais sentido quando os jogos têm a proposta de simular a realidade. Em jogos “de carro” (*race games*), nos quais se controla um automóvel, é conveniente e mais intuitivo o uso dos próprios aparelhos de comando utilizados no veículo, que é o caso dos volantes e pedais. Em jogos “de tiro” (*shooter games*), acharam interessante também o uso de uma arma de fogo fictícia, com a qual, ao invés de balas, lança-se informações que são reconhecidas pelo ar no aparelho de videogame, permitindo a experiência de atingir alvos de acordo com a mira do jogador.

É, inclusive, nesse quesito em que começamos a reconhecer mais a experiência de jogar como algo útil, ou como dizem, “real”, que tem utilidade à vida prática, servindo inclusive a assuntos militares, como os simuladores de voo e tiro, para treinamento dos pilotos e soldados, demonstrando muita eficiência, sendo um campo com cada vez mais investimento financeiro. A propósito, o videogame hoje é um dos maiores movimentadores de dinheiro no mundo do entretenimento, superando os mercados de filmes e música, simultaneamente. Parece que não é mais coisa de criança, como diziam. O setor financeiro, porém, não será nosso foco aqui. Deixemos isso para a mídia especializada. Além disso, a ideia também não é falar de sua utilidade e benefícios nos campos psicológicos, sociológicos ou econômicos, sendo esses interesses científicos e não filosóficos.

Teoricamente, o periférico seria nosso símbolo de superioridade perante a máquina, perante a experiência do videogame, nossa arma de coerção, pois não há uma ordem que demos que não seja obedecida (salvo os *bugs*, sobre os quais falaremos mais tarde). Contudo, como vimos, o caminho também pode ser inverso. Sim, nada impede que não seja ela nos obrigando (ao impor o vício) a ir ao controle satisfazer os desejos dela. Porém, nos abrir às possibilidades lógicas, e seu caráter “absurdo”, embora correto, não daria sentido acadêmico ao presente texto. Na verdade, o tempo e a evolução só nos permitiu hoje testemunhar inversões de papéis antes inimagináveis. Já existem jogos que introduzem comandos em nós de forma explícita.

É importante já pôr em evidência que, desde o começo, o videogame já tinha, em si, os próprios dispositivos de entrada sobre nós. Há jogos que “falam” conosco. É o famoso fenômeno da “quebra da quarta parede”. Não é preciso muito para explicar esse termo.

8

Desde há muito tempo atrás, com a ajuda da Geometria, entendemos e definimos a “realidade” como composta de três dimensões, isto é, é possível visualizar tudo que há através de suas extensões em até no máximo três direções distintas, a saber, o eixo x (horizontal), eixo y (vertical) e eixo z (perpendicular ao plano formado pelos dois anteriores). Não fomos nós que fizemos o mundo assim e temos que aceitar da mesma forma que um humano normalmente nasce com dois braços e duas pernas.

Dessa maneira, com o advento da tecnologia que permitiu a criação de dimensões digitais, nas telas dos computadores, podemos concluir que as três dimensões também sejam possíveis lá. É interessante notar

como a evolução desses *softwares* (programa, jogo) se deu, pois, à medida em que a tecnologia evoluía, o contato com as dimensões se deu gradualmente, em ordem, começando pela primeira, depois pela segunda e finalmente na terceira, quase como uma evolução de uma espécie, tal como nós. Assim, criou-se a noção de 1D, realidade formada por um eixo, uma dimensão; 2D, realidade formada pela soma dos dois primeiros eixos, com duas dimensões e finalmente a soma das três, a realidade 3D como conhecemos.

Pois bem, o que há então entre nossa realidade e a realidade virtual? Há quem diga que a virtual está dentro da nossa e faz parte do mesmo mundo 3D, mas, se considerarmos a tela do computador como uma janela, parece que eles são quem estão olhando para nós e podemos estar dentro do seu mundo 3D. Como o choque dessas possibilidades lógicas leva a nada, decidimos separar os dois como independentes.

A propósito, essa é uma mania antiga do raciocínio humano. Sempre que está diante de uma contradição lógica, que, inclusive, pode ter surgido a partir de uma reflexão válida, o ser humano prefere definir um caminho errado a tentar entender a razão da contradição e o que ela de fato quer dizer, além de afirmar algo e sua negação, ao mesmo tempo (basicamente, o que decidiu fazer o contemporâneo raciocínio *paraconsistente*, o qual rejeita o *princípio da explosão* da Lógica Clássica e, portanto, uma conclusão trivial por meio da conjunção de sentenças contraditórias).

Desde os primeiros filósofos, por causa da necessidade de ligar A a B, a obrigatoriedade do pensar, a humanidade sempre esteve em busca de *justificativas*. Para entender algo, devemos nos basear em um conhecimento anterior, mais fundamental e preciso. É sempre assim: “com base em quê se afirma tal coisa? Se não tens base, então estás apenas inventando e qualquer um pode inventar qualquer coisa. Sua afirmação é tão verdade quanto qualquer outra que seja mentira e eu não tenho razões (novamente) para usá-la como base (mais uma vez) para os meus futuros pensamentos”. Mas, se quem afirmou inquirir: “e quem disse que é necessária uma base para dar verdade a uma afirmação?”, caindo numa contradição, pois, tentando suspender sua primeira ação ao, pelo menos, nível da dúvida, como fez seu interlocutor, que invalidou a afirmação dele, mas que também é incapaz de responder a essa pergunta, aquele que afirmou está *procurando uma base* para validar “se é necessária uma base para validar afirmações”, já se auto afirmando.

Ou seja, ou se aceita que as verdades precisam de embasamento ou, se pensar que isso é uma afirmação tão verdadeira quanto as mentirosas, inevitavelmente vai procurar embasamento, e vai aceitar o primeiro elemento da disjunção. É evidente! Vimos com Descartes que é *impossível não ligar A a B*. Até para falar do “nada”, do “não-ser”, eles acabam sendo alguma coisa. Ou seja, estamos condenados a viver numa contradição, numa constante busca infinita por uma explicação anterior ao problema atual, indeterminadamente. Ao verificar isso, o ser humano teve que escolher: ou aceitamos isso e nos deterioramos a resíduos infinitesimais (contradição) ou fingimos que não é assim e prosseguimos com base nisso, *jogando* com esse pressuposto.

Voltando à possibilidade dos dois mundos, o virtual e o real, agora que temos dois mundos 3D separados, nos perguntamos: separados pelo quê? Como sempre, procurando uma base para tudo, dizemos então que, pela ordem dos números, existe uma quarta dimensão que os separa, tal como a existência do eixo y separa o eixo x em duas partes, o lado negativo e o positivo (como uma cruz). Então, essa linha 4D, puramente *conceitual e abstrata*, tal como o mundo quer que seja (pela mesma razão de aceitarmos termos dois olhos e duas mãos), precisaria ser “quebrada”, no sentido metafórico de ser superada, transgredida, para que haja interação entre os dois mundos 3D.

É assustador ver isso acontecendo! Todas as nossas antigas crenças são jogadas fora, pois, por que ainda nos achamos superiores? Dizemos que somos melhores que a máquina porque aparentemente a criamos, mas, o ato de criar é problemático (pode ser uma mera *descoberta*) e incerto e, ainda que fosse assim, poderíamos ter sido nós os criados. Além disso, dar ordens a ela pode ser uma ordem que ela nos deu (por exemplo, o vício por eletrônicos contemporâneo).

Ainda deixando isso de lado, como de costume, dizemos que somos melhores que eles porque não somos *automáticos*, isto é, temos vontade, ou pelo menos a impressão dela. A cada instante, “decidimos” realizar uma série de ações e acreditamos sermos nós os donos dessas decisões, principalmente por sempre decidirmos algo que nos beneficia de alguma forma. Mas, percebem que somos guiados por uma necessidade, uma ordem superior à nossa? A necessidade das cópulas seria, então, nossa lógica de *software*? Mas, não era a máquina inferior a nós justamente por seguir ordens? Se, já aceitando isso, ainda acharmos que a máquina é inferior, porque são necessárias poucas ordens para ela funcionar, enquanto nós temos tantas que até parece que somos autônomos, pense de novo.

A utilização do termo “poucos” é, obviamente, *arbitrário* e problemático. Além disso, as tendências mostram que, à medida que o tempo passa, as máquinas já respondem a lógicas altamente complexas (vide as inteligências artificiais contemporâneas, tal como o Chat GPT) e, já há muito tempo, são capazes de operar

muitas funções nossas com muito mais eficiência, muitas que, inclusive, já julgamos impossível para nós, como a determinação das casas decimais de Pi. Então, já convencidos da possibilidade lógica de que as máquinas, entidades cujas capacidades aparentam ser as mais próximas das nossas (em alguns casos, melhores), como adoramos nos surpreender mais com o que vemos do que acreditamos ou sabemos, a visualização da quebra da quarta parede parece ser a prova definitiva de que elas estão vivas!

Quando vemos a máquina “falando” com o espectador e respondendo às suas perguntas, por mais que ela pareça repetitiva a partir de certo momento, não temos outra escolha senão reconhecê-la como um ser tão capaz quanto nós, já que, se pararmos para pensar, também nos repetimos muito. Todos os dias comemos, andamos, respiramos e realizamos nossas necessidades fisiológicas. Vamos mesmo insistir que a quantidade de elementos que se repetem importa para determinar quem é melhor que quem? A máquina pode, simplesmente, estar querendo interagir conosco apenas com aquilo (já vimos gente interagindo com menos).

## 2.4. Imagem

Historicamente, o que se via na parte do “vídeo” do videogame sofreu uma série de mudanças. Os antigos *sprites* 2D, imagens feitas à mão digitalizadas e controláveis na tela, eram o recurso dominante em torno dos anos 90 e seu aspecto *cartoon*, ou seja, que lembrava desenhos animados, que eram, ao menos à vista da maioria, programas para crianças, reforçava a impressão de que era uma experiência infantil e sem algo de valor a nos adicionar, como adultos.

Logo depois foram surgindo as *renderizações* 3D e os jogos foram cada vez mais se mostrando realistas e úteis, como nos casos das simulações mencionadas, ou artisticamente mesmo, gerando belas paisagens e/ou cenas estonteantes que passaram a lembrar as filmagens, chegando até a preocupar as pessoas quanto a influência que isso poderia causar em suas crianças, pois imagens violentas, sexualmente inadequadas ou aterrorizantes estavam mais frequentes e mais próximas da realidade<sup>8</sup>. Realidade que, para o senso comum, basicamente, diz respeito a tudo sobre o qual não é necessário pensar se é possível pensar nele, pois a não necessidade em pensá-lo (em torna-lo real) já o torna possível (real). Ou seja, tudo que é dado *como parecer*, antes de ser questionado. Como é evidente, real seria a necessidade das cópulas mentais e a injustificabilidade de todo o resto além disso, como o fato de termos dedos e orelhas (o que, para alguns filósofos, seriam certezas “fulcrais”).

A propósito, a imagem, que percebemos através do sentido da visão, é tida por muitos como a sensibilidade *mais nobre*. É como se fosse impossível reconhecer o belo sem ele, embora haja beleza vista através de outros sentidos (como a música), mas, por alguma razão, a visão é a mais “forte”. Santo Agostinho, no *Livre Arbítrio* ([ano 395] 1995) tenta justificar:

---

8 Sobre ética nos videogames, Grant Tavinor, no seu *The Art of Videogames*, fala que (tradução nossa): “Podemos adivinhar a resposta que essa teoria moralista teria quando confrontada com as alegrias imorais de *Grand Theft Auto*. Os videogames, pode-se dizer, pervertem a compreensão moral ao permitir que o jogador se deixe levar por um envolvimento ficcional sórdido e irrefletido. Jogadores de videogames não têm aprendizado moral porque não são reflexivos; se parassem para refletir, aprenderiam rapidamente que seu envolvimento fictício é degenerado. Os videogames, nessa visão, podem ser condenados por sua maldade moral. Embora eu não faça isso aqui, essa linha de argumentação pode ser desenvolvida em conjunto com alguma forma de ética da *virtude*, talvez fortalecendo ainda mais o caso moral contra a imoralidade ficcional. Assim, embora seja meramente fictício que um jogador de *Grand Theft Auto* possa gostar de um ato de assassinato (na verdade, não havia assassinato para gostar), é verdade que eles gostaram de um jogo cujo tópico era assassinato. Não é o que os jogadores estão fazendo ficcionalmente que é moralmente condenável, mas o que eles estão realmente fazendo: curtindo uma ficção que é sobre algo considerado imoral e, portanto, tendo o que pode ser considerado uma resposta moral inapropriada a uma ficção. Novamente, o mero conteúdo de uma ficção pode ser o assunto apropriado de crítica moral. Nossas intuições nos dizem que o que imaginamos voluntariamente, e o que imaginamos e sentimos sobre isso, não são coisas moralmente neutras” (p. 162). Tópico este que, inclusive, gera polêmicas no Brasil e no mundo, acerca do quanto o se sentir cometendo crimes num jogo contribui ou não para a execução de crimes reais. Esse debate, porém, é mais psicológico que filosófico. O importante é saber que, do ponto de vista filosófico, podemos nos expor a decisões morais numa ficção envolvente e interativa digitalmente, nos fazendo nos perguntar acerca de conceitos morais, como culpa, bom, mau, certo, errado, arrependimento etc.

Podemos, por conseguinte, muitos de nós juntos e ao mesmo tempo ver um único objeto, embora possuindo cada um os seus próprios sentidos. Permitem-nos eles ver juntamente e ao mesmo tempo um objeto único. Assim, ainda que meus sentidos sejam uns, e outros os teus, pode acontecer que o objeto de nossa visão não seja distinto para ti da que é para mim mesmo. Que um único objeto, porém, esteja presente a nós dois, e que o vejamos igualmente e ao mesmo tempo (AGOSTINHO, 1995, pg. 95)

É claro que a tecnologia precária da época dele era incapaz de ensiná-los precisamente que as ondas eletromagnéticas que caracterizam a visão de uma pessoa não são exatamente as mesmas que chegam à córnea de outra (a mesma coisa sobre o som, que veremos depois), mas, pelo menos, são mais semelhantes entre si, ao contrário dos outros três sentidos restantes:

Se bem que inspiremos um e outro, pelo nariz, um único ar, ou que degustemos um mesmo alimento, contudo, eu não inspiro a mesma porção de ar que tu, e tampouco ingiro a mesma porção de alimento que tu. Mas eu tomo uma e tu, outra (...) Quanto ao alimento e à bebida, porém, necessariamente será uma a parte que eu recebo e outra, a que tu recebes. (...) quanto ao tato, não podemos certamente um e outro tocar no mesmo objeto por inteiro, ao mesmo tempo, apenas em partes distintas. Quanto à mesma parte, seria somente cada um em tempos diversos. Isso porque em parte alguma onde tu tocas, eu posso aplicar o meu tato, a não ser que tenhas retirado o teu. (AGOSTINHO, 1995, pg. 96-97)

De fato, a imagem e som, elementos essenciais para a imersão na experiência de jogar, têm uma capacidade mais elevada em relação aos demais sentidos, por mais abstrata que essa análise possa parecer.

Ao contrário de um filme, ainda que hajam filmes inseridos nos jogos, o jogar em si é uma atividade em que interagimos com imagens produzidas em tempo real. Isto é, existe uma *engine*, um motor gráfico que, através de uma complexa linguagem de programação e processamento, gera imagens ao mesmo tempo em que o jogador está introduzindo comandos, em tempo real, naquele instante. Se não fosse assim, não poderia haver interatividade com o vídeo (e os demais elementos), pois, por definição, um simples filme é uma imagem pronta que independe dos fatos do mundo real que o rodeia enquanto é reproduzido, a menos que, claro, quebrem ou inutilizem a interface visual.

Essa característica, inclusive, é um dos grandes fatores assustadores que os jogos trazem, pois é a *engine* que permite que determinado fato virtual e/ou real ocorra, variando com quem está jogando! Ou seja, é como se fosse um ser autônomo que reage às diferentes ações que podem ser inseridas. Obviamente, com nossa tecnologia atual, restrito a uma pequena quantidade de comandos possíveis, mas suficientes para caracterizar uma conversa, tal como conversamos uns com os outros. Como vimos, é apenas questão de tempo esse número de chances de interatividade.

Chamemos de *Efeito Específico* (EE) os fatos reais e virtuais que ocorrem respectivamente a cada modalidade de coisa pensante. Falo em real e virtual porque, como vimos, fatos únicos ocorrem quando certa coisa pensante, nesse caso, um humano, interage com o videogame, no mundo 3D virtual (quantas vezes o personagem falhou no objetivo, por exemplo) assim como no mundo 3D real (os tipos de emoções que uma dada experiência causada pelo videogame pode causar).

O fato é que os EEs são legitimamente uma *interação social*, como outra qualquer, pois o principal fator que a caracteriza é a reação em tempo real entre os *indivíduos*. Devemos entender “tempo real” como o famoso termo “ao vivo”, isto é, imprecisamente, quando há um “pequeno” intervalo de tempo entre as respostas dos locutores e interlocutores. Ainda mais sendo essa interação algo visual, num mundo em que o conceito de realidade gerou máximas como “só acredito vendo”, tendo visuais com texturas cada vez mais detalhadas, próximas das imagens que vemos naquele conceito de “real” mencionado acima, do senso comum; imagens feitas *instantaneamente*, baseadas em capturas de movimentos, com mecânicas cujas fidelidades com a nossa física estão cada vez mais indistinguíveis do mundo real, o poder da visão é uma das melhores armas para essa experiência eletrônica mostrar seu valor e, não à toa, escolhida desde o começo para o conceito de videogame!

## 2.5. Som

Desde efeitos sonoros criados por instrumentos e efeitos defasados à gravação de sons retirados diretamente da realidade, dizem que o som é, ao lado da imagem, um dos melhores instrumentos de imersão no mundo virtual. Agostinho, no mesmo livro acima, argumenta a favor dele:

Podemos de igual modo ouvir, ao mesmo tempo, uma mesma voz, e assim, ainda que meu ouvido seja um, e outro o teu, contudo a voz que ouvimos não será uma para ti e outra para mim. Tampouco, uma parte dessa voz vai a teu ouvido e outra, ao meu. Mas, pelo contrário, o som tal como foi emitido, em sua identidade e totalidade, fazer ouvir igualmente e ao mesmo tempo a cada um de nós. (AGOSTINHO, 1995, pg. 95)

Ele, portanto, põe no mesmo patamar a audição e a visão.

Uma última reflexão sobre a imagem e som é que, de modo geral, nos perguntamos o que significaria, portanto, um avanço tecnológico para *além* da realidade ou se estaríamos presos a uma pretensa cópia disso que chamamos de realidade. Há a possibilidade de uma imagem e som serem mais fidedignos que *próprio* o mundo real? Mas, isso é uma contradição performática. Afinal, precisamos de um parâmetro de comparação para definir se algo é fiel ou não a este parâmetro. Portanto, a tecnologia dos videogames tem o potencial de *resignificar* a realidade tal como conhecemos (se é que já não o fez).

## 2.6 Bugs

Assim como errar é humano, considerando, por enquanto, o videogame como seu produto, é natural que ele apresente alguns problemas. Na verdade, errar é humano porque só ele julga o que é certo ou errado, até onde sabemos, mesmo sabendo que é impossível realizar tal façanha. O que nós fazemos, no máximo, é definir o que é certo ou errado e julgar a partir daí, mas, nunca saberemos se a coisa ou o fato julgado é, por si, certo ou errado. De fato, o próprio conceito de “certo” precisaria ser avaliado como certo, caindo, como vimos, numa regressão de análise infinita.

Ignorando isso, a história do *bug*, resumidamente, conta como antigamente, nos primórdios dos computadores, as máquinas eram gigantes e ocupavam salas inteiras. Desse modo, macro corpos, neste caso, mosquitos e outras pragas, tinham bastante facilidade em adentrar os mecanismos e circuitos desses aparelhos, causando curtos-circuitos e outros problemas, fazendo então com que a máquina operasse de maneira irregular, trazendo resultados diferentes do esperado<sup>9</sup>. Embora, hoje em dia, não haja espaços para tais corpos estranhos, a complexidade das placas de funcionamento, assim como dos programas que operam através delas é muito maior e, por consequência, aumenta a probabilidade de problemas ocorrerem, pois aumenta o número de tarefas que podem dar errado.

O grande problema disso, num jogo eletrônico, ao contrário de jogos convencionais, presenciais, cujas regras são abstratas e “intocáveis”, teoricamente inalteráveis (a não ser que alguém não possa ou finja não entender), é que problemas como esses *alteram* a regra do jogo de forma relativamente aleatória. De qualquer maneira, isso é gravíssimo, na verdade, em tese, determinante, para *desqualificar* a experiência como um jogo ou, pelo menos, como “esse” jogo, pois, a regra foi alterada, sem prévio aviso e consenso dos jogadores.

Entretanto, por reconhecermos nossa incapacidade de não errar, embora não haja um aviso formal sobre a existência de *bugs*, pois seria comercialmente inviável, há uma aceitação por parte dos jogadores de uma certa quantidade aceitável desses defeitos que não chegam a retirar o jogo do conceito de jogo. Essa seção é muito importante, pois, expomos aqui, porque o jogo não é uma criação humana, já que, dado que o humano erra, se ele fosse seu criador, estaria destruindo-o à medida que o cria (já que a destruição é um erro!). Heidegger defende isso com outra argumentação, nesse comentário de Fábio Valenti Possamai, no seu artigo de 2010 mencionado acima:

A técnica não é um plano que projetamos, mas também não é algo que nos projeta – não somos nem senhores nem escravos; complementamo-nos mutuamente, somos dependentes um do outro. Para Heidegger, a técnica moderna além de ser estranha à linguagem cotidiana, é incapaz de ser medida ou controlada pelo homem – esta talvez nossa maior ilusão. Segundo Heidegger, a tecnologia não deve ser vista como perigosa, pois assim, seria considerada como possuidora de um sentido instrumental e estaria submetida ao nosso comando. (POSSAMAI, 2010, p. 26)

## 2.6 Enredo

Sendo uma mídia de entretenimento, ao nosso ver, o videogame tenta nos prender a atenção com todos os elementos acima e não podia deixar de utilizar um dos melhores recursos, que é contar uma boa história.

<sup>9</sup> Você pode ler a história completa neste link da web: <https://www.dbvis.com/thetable/why-are-they-called-bugs/>

Desde os bardos aos *e-books* de hoje em dia, de modo que a coisa pensante está sempre pensando em algo e sedento por informação, nada melhor que uma boa aventura, cheia de reviravoltas e fatos recheados de ação para ocupar nossas mentes.

Vale lembrar que, de acordo com nossa definição presente, jogos do tipo quebra-cabeça, como Paciência, Sudoku, chutar uma bola na parede, baralho, xadrez, enfim, tudo que não possui um enredo, damos o nome de “passatempo” ou “jogo competitivo”. O videogame, por sua vez, sempre nos apresentará um conto, por mais simples que seja, assim como há jogos de cartas, como *Magic The Gathering*, que possui uma *lore* (enredo), o qual justifica as regras e eventos de uma partida. Também, há jogos eletrônicos, como *Counter-strike*, que foram idealizados unicamente para competições.

### 3. Epistemologia dos videogames

Listaremos um conjunto de características fundamentais dos videogames no que diz respeito à sua interação com o ser humano e como lidamos com o que podemos ou não saber acerca de uma realidade digital.

**Sempre é possível alcançar o objetivo (LFVG):** A lei fundamental do videogame, ao contrário de muitos jogos em que podem terminar sem que o jogador vença, no videogame é o jogador quem define a passagem do tempo que diz respeito às suas ações nessa realidade, de modo que, mesmo que ele seja derrotado e apareça a famosa tela do *Game Over* (fim de jogo), ela serve apenas como interface para a realidade do jogador mas, para o fluxo do jogo, que tem começo, meio e fim, por definição, sua realidade fica suspensa à espera do jogador ou mesmo há a possibilidade de seu mundo persistir (teoria do *Persistent World*), quando podemos considerar que seus eventos continuam ocorrendo (passagem do tempo, dia e noite, o caminhar de personagens não controláveis que influenciam nos status do jogador), mas que não alteram a possibilidade que o jogador termine. Em outras palavras, a LFVG nos permite *prever* que a nossa relação com aquele mundo possui um propósito e essa missão é alcançada se as regras do jogo são bem respeitadas. Há jogos, porém, em que o jogador pode vir a ser muito incompetente e incapaz de testemunhar o final (“a zerada”) do jogo.

**Sempre é possível a contingência de recursos:** Os programadores sempre pensam numa margem de erro de diferenças que podem haver nas performances de diferentes coisas pensantes e, por isso, realiza uma média para aplicar recursos de auxílio ao jogador (a dificuldade do jogo). Em outras palavras, os desenvolvedores tentam conhecer os limites das capacidades cognitivas humanas, tanto para mais quanto para menos. Assim, há um mínimo que deve ser feito, tanto no quesito de enredo como de performance, para que se alcance o final. Da mesma maneira, embora exista um máximo de coletáveis ou um número suficiente para se poder fazer tudo dentro do jogo, dependendo de quem esteja jogando, ele pode ter mais que o necessário para se obter o fim do jogo, mas, como o próprio jogador pode criar regras próprias naquela realidade, ele pode dar-se um novo objetivo com base nessa contingência (por exemplo, uma missão auto imposta de vencer o jogo sem ser derrotado uma única vez).

**Sempre é possível tentar de novo:** Tem muita relação com a LFVG, pois o que importa no jogo é o fluxo de seu próprio tempo e não o do nosso. Enquanto nós estamos tentando de novo, para o desenrolar real do videogame, a tentativa que vale é a que obtivemos sucesso. No entanto, há jogos que “enxergam” o número de tentativas e fazem isso influenciar nos resultados finais, mas, apenas nos resultados que dizem respeito ao mundo real, pois, se um jogo determina que a morte do personagem é fim de jogo, entraria em contradição consigo mesmo se afirmasse que ele sobreviveu, ao dar outra chance, mesmo após ter morrido.

**Fatores externos não podem influenciar nos resultados:** Como já vem sendo exposta, o videogame tem uma própria realidade e, a menos que ocorra a quebra da quarta parede, nada da nossa deve influenciar nela. Para isso, os programadores inventaram um recurso chamado *Pause*, com o qual podemos parar o fluxo do videogame ao nosso ver (sabemos que nada impede que ele possa persistir), pois há uma série de imprevistos e previstos pelos quais passam alguém durante a jogatina, desde ir ao banheiro ou socorrer um familiar depois de um acidente (ou ser chamado pela mãe, criando a famosa frase “mãe, jogo online não tem *pause*”).

Embora haja jogos ou certas partes deles em que isso não seja possível, fazem o mínimo para que esses fatores externos não sejam capazes de alterar resultados, a menos que o jogador não os use e deixe, por exemplo, o controle largado e o personagem imóvel, sendo alvo de ações nocivas à saúde de seu avatar.

O jogo não se interessa nas condições de imagem e som em que se apresenta, nem com eventuais quedas de energia, sendo esses fatores de nossa realidade, preocupando-se apenas em ser processado, através da máquina que criamos, o console, e manifestar seu conceito, isto é, a soma de todos os elementos que expusimos. Em jogos como *Resident Evil*, que propõe-se a causar medo, apela um pouco para esse lado da nossa realidade, quebrando a quarta parede. Nele, precisamos de um item chamado *Ink Ribbon* (tinta para máquina de escrever antiga) para que, só após encontrar a máquina, poder salvar o progresso (perder o progresso é uma das maiores frustrações do *gamer*). Ou seja, além dos perigos do próprio jogo ao personagem, há uma pressão no jogador para que ele pense duas vezes antes de ir a um lugar desconhecido sem salvar, porque não tinha a tinta ou está tentando economizar, aproveitando-se, para complementar o terror, dessa dificuldade do fator externo: ou salva, revelando o medo de perder tempo na vida real, ou arrisca.

**Explicitação de sua realidade:** Essa última regra tem muita importância, principalmente nos jogos de hoje em dia, mais realistas. É necessário que fique claro, através de explicações explícitas ou sugestões sutis, o que se pode ou não fazer num jogo, caso contrário, o jogador terá o direito, através de uma análise de possibilidades lógicas, de achar que pode, por exemplo, passar através de uma parede e passar o resto dos seus dias tentando, desqualificando o jogo como tal pois, as regras não foram expostas e muito menos seguidas. Basicamente, é uma regra geral do jogo que demanda a explicação das regras de determinado jogo, sua realidade, o que é possível ou não, ou os jogadores não poderão seguir e, assim, não será um videogame.

## Conclusão

O objetivo desse escrito foi definir o conceito de videogame, o que ele realmente é e expor que o que nós temos, na chamada indústria de games, é apenas um tipo de manifestação de sua existência através da qual tomamos ciência de sua presença.

O jogo nos permite perceber algo sobre nós mesmos. Que a realidade é feita de regras: não podemos fazer simplesmente o que quisermos; que somos obrigados sempre a pensar enquanto somos algo: desde o cogito, o ser humano está sempre pensando e procurando problemas a solucionar; que a sociedade é hierarquizada: que temos os vencedores e perdedores, que é possível inverter esse quadro, pois somos competidores iguais, humanos; que a ficção é um espelho da realidade com suas próprias leis: não só pelo realismo que vem alcançando, mas pelo fato de se estabelecer ontologicamente como uma realidade à parte da nossa; que podemos aprender por meio de suas dimensões próprias: podemos experimentar, simular e testar coisas reais ou irreais, nos preparando para o mundo material, finito e mortal; que temos medo de agir: das consequências, que erramos, que queremos tentar de novo, que queremos ser perfeitos, competitivos, que queremos vencer.

## Referências

- ARISTÓTELES. *Metafísica* livro 1 e livro 2; *Ética a Nicômaco*; *Poética*/Aristóteles; seleção de textos de José Américo Motta Pessanha; Traduções de Vincenzo Cocco, Leonel Vallandro e Eudoro de Souza – 2. ed. – São Paulo: Abril Cultural, 1984. (Os Pensadores).
- DESCARTES, René, *Meditações*; *Objeções e respostas*; *As paixões da alma*; *Cartas*/ René Descartes; introdução de GillesGaston Granger; Prefácio e notas de Girard Lebrun; Tradução de J. Guinsburg e Bento Prado Júnior. – 3. ed. – São Paulo: Abril Cultural, 1983. (Os Pensadores).
- AGOSTINHO, Santo. *O Livre-arbítrio*. Tradução de Nair de Assis Oliveira. São Paulo: Paulus, 1995.
- WITTGENSTEIN, Ludwig, *Investigações filosóficas* (1953); Tradução de José Carlos Bruni. – 3. ed. – São Paulo: Abril Cultural, 1984. (Os Pensadores).
- POSSAMAI, Fábio. *A técnica e a questão da técnica em Heidegger*. *Intuito*, ISSN: 1983-4012, 2010.
- SEARLE, John. *Intentionality*. Cambridge University Press, New York, 1983.
- \_\_\_\_\_. *Speech Acts*. Cambridge University Press, New York, 1969.
- TAVINOR, Grant. *The Art of Videogames*. Wiley-Blackwell. John Wiley & Sons Ltd, The Atrium, Southern Gate, Chichester, West Sussex, PO19 8SQ, United Kingdom, 2009.