

São Videojogos, não são Jogos nem Transmedia

Nelson
zagalo

3 de Setembro de
2014

Continuamos a assistir a uma tentativa de fazer dos videojogos uma sopa de media, na qual tudo pode, ou deve, caber. Do lado académico, as designações podem ir do afunilado e simples, “jogos”, ao extremo oposto de “entretenimento digital”, passando por designações de momento como “playable media” ou “transmedia”. Já no mundo jornalístico as terminologias variam conforme o jornalista - “jogos electrónicos”, “jogos digitais”, “jogos de computador”, “jogos de vídeo”, etc. Na verdade estes rótulos estão longe de refletir a forma de expressão ou medium que hoje conhecemos. Os videojogos, palavra combinada entre vídeo e jogos, diz respeito a um modo expressivo singular que se concretiza na produção específica de artefactos audiovisuais interativos [1]. Ao falar de videojogos falamos de um meio de expressão artística delimitado, com mais de meio século.

Os videojogos não são jogos, ou apenas jogos, assim como não são experiências transmedia, convergências de múltiplas narrativas e media. Os videojogos não são também meras simulações como nos quer propor Steven Poole na EDGE [2], como forma de resolução terminológica da confusão criada pelos dicionários, ou pelo Google, a propósito da separação do conceito, em duas palavras, “video jogos” (“video games”). Não existem videojogos sem componente audiovisual, mesmo que um videojogo seja sonoro apenas, experiências já antes realizada por outras formas de expressão audiovisual, como o Cinema.

Não existem videojogos sem componente audiovisual

Ou seja, os videojogos pressupõem um enquadramento que faz uso da linguagem clássica do audiovisual à qual foi adicionada a linguagem de interação. Ora este cruzamento de linguagens não se assume como uma mera fusão aditiva de linguagens, mas antes como o nascimento de uma nova forma de expressão singular, como já foi dito acima. Deste modo, o facto de usar linguagem audiovisual não faz do meio um mero subsídio do cinema. Assim como o facto de se introduzir a variável da interatividade não abre *per se* espaço a todas as manifestações da mesma, tais como instalações artísticas ou atrações de parques temáticos. Os videojogos não são cinema interativo, assim como não se reveem em todo o tipo de manifestação interativa, podendo enquadrar-se a par com estas, sob designações mais abrangentes, como é o exemplo de “media interativos”.

Neste sentido, e tendo em conta a definição de videojogos que aqui trago, não admira a movimentação por parte da Microsoft relativamente à retirada da Kinect da Xbox One. Já em 2010 dizia no Virtual Illusion [3] que tanto o Wiimote, como o Move ou o Kinect, apesar de interessantes, apresentavam sérias limitações à linguagem de interação no âmbito específico dos videojogos. Não se trata apenas do problema da fadiga física produzido pela necessidade de incutir movimento às interfaces, mas mais relevante ainda, as limitações de agência criadas no âmbito de mundos tridimensionais, quando comparadas com os atuais gamepads.

Se dúvidas houvessem bastaria olhar para história dos controladores da Playstation, agora na quarta encarnação, com 20 anos de investigação e desenvolvimento, e que em 2014 continua praticamente igual à versão de 1997 (a primeira versão de 1994 não apresentava ainda os controladores analógicos). O mesmo se pode dizer do controlador da Xbox, imensamente parecido com o da Sony, e que foi replicado com poucas alterações para a Xbox 360, e agora para a Xbox One. Não se trata de dizer “sempre foi assim”, mas antes de olhar às evidências e extrair daí as devidas conclusões. Também não se trata de dizer que não existe espaço para melhoria ou inovação, a ser feita não pode é deixar de levar em conta os utilizadores, e a fisiologia dos seus corpos.



Comando PlayStation vs PlayStation 4, cerca de duas décadas passaram entre os dois.

Da mesma forma, e contracorrente, nada de novo espero do lado dos projetos Oculus Rift ou Morpheus. Não o digo apenas por se apresentarem como mero repescar de ideias dos anos 1990, com muito melhor qualidade sem dúvida, mas antes por tudo aquilo que escrevi nas linhas anteriores. As interfaces deste tipo, denominadas como Head Mounted Display (HMD), pressupõem um tipo de acesso interativo fundamentalmente baseado no movimento. No caso específico, um tipo de movimento intrinsecamente conectado com o movimento individual do “ponto de vista” do jogador. Ora esta conexão funciona particularmente bem na produção de sensações viscerais, ajudado pela imersão no ambiente visual, mas fragiliza-se pelo fato de extremar o corte da sensorialidade do mundo exterior obtido pela visão, o que impede a criação de experiências prolongadas, já que o prazer pode passar facilmente a náusea.

Por outro lado, a conexão limitada do ponto de vista, funciona particularmente mal no que toca às necessidades emocionais do ato de contar histórias. Data de 1947 a primeira experiência de Hollywood, totalmente em primeira pessoa, “Lady in the Lake”, nunca mais tentada desde então. Ao contrário de outros filmes que têm apresentado algumas cenas em primeira-pessoa, ou “câmara subjetiva”, “Lady in the Lake” foi rodado integralmente em primeira-pessoa. Vemos o protagonista apenas duas vezes por breves momentos, em espelhos, ao longo dos 100 minutos que dura o filme. Conclusão, os espectadores não conseguiram gerar empatia com o protagonista. Não conseguiram estabelecer conexão emocional com este, sofrer com ele, sofrer por ele. Este não é apenas um problema do Oculus Rift, é um problema de praticamente todos os jogos em primeira-pessoa, que se veem obrigados a ligar os jogadores emocionalmente à história por via dos personagens secundários, que é como a palavra indica uma conexão secundária, ou então a compactar toda emocionalidade narrativa nas “cutscenes”, por meio de linguagem estritamente cinematográfica.

No final, e voltando ao título, estamos a falar de videojogos, um meio expressivo próprio, e bem definido, que pode e irá continuar a evoluir, dependente da tecnologia assim como dos hábitos dos jogadores. Sabemos que para quem os vê de fora, parecem bastante mais complexos do que aquilo que são na realidade. Que a partir dessa complexidade extrapolam leituras empoladas por conceitos e teorias, mas não seja por isso que aceitemos que lhes chamem tudo e mais alguma coisa, ou que por razões puramente económicas ou de marketing, nos imponham todo o tipo de gadgets alegadamente inovadores.

Referências

- [1] Zagalo, Nelson, (2013), “[A singularidade da linguagem dos videojogos](#)”, in Portal de la Comunicación InCom-UAB, ISSN 2014-0576
- [2] Poole, Steven, (2014), “Trigger Happy, Shoot First, ask questions later”, in EDGE, June 2014

- [3] Zagalo, Nelson, (2010), “[Interfaces de consumo e a ‘eficácia de acção’](#)”, in Virtual Illusion, 24.06.2010, ISSN 2182-0899