

“Matar” nos Videojogos

por Nelson Zagalo Publicado Sábado, 22 Dezembro 2012

Esta semana tivemos mais uma desgraça numa escola dos EUA, e como é costume no processo de busca por culpas, os videojogos apareceram logo no topo das preferências. Até a NRA acossada pelo apoio de Obama a novas leis sobre a posse de armas já começou a dizer que é preciso analisar as culpas dos videojogos e de Hollywood antes de analisar a questão das armas [1]. Esta discussão não é muito diferente daquela que ocorre em redor dos jogos serem uma arte ou não. Acontecem periodicamente, sempre que alguma coisa anormal acontece, e em ambas as discussões o fundamentalismo emerge da parte de quem não sabe, nem quer saber, do que fala. Nesse sentido não vou perder tempo aqui a tentar explicar porque este discurso é ridículo. Quero contudo aproveitar este momento para comentar um artigo da Edge [2] desta semana sobre as razões pelas quais se “mata” tanto nos videojogos, e com isso desmontar algumas ideias pré-concebidas sobre essa questão.

No artigo são apresentadas várias abordagens explicativas para o fenómeno da quase omnipresença do acto de “matar” no mundo dos videojogos, entre as quais a explicação evolucionária de que já aqui falei anteriormente a propósito da ultraviolência nos videojogos [3]. Mas o ponto mais relevante e que quero aqui discutir está relacionado com a apresentação da morte como um elemento essencial da linguagem dos videojogos. Em termos de design a morte serve de forma excelente no desenvolvimento de “competências, estratégias, assim como garante vastas oportunidades audiovisuais de gratificação” [2]. E a verdade é que a morte tem estado presente nos videojogos desde a sua origem.

"Para compreender o que está por detrás do interesse do design no ato de “matar”, precisamos de entender que a arte de jogar consiste essencialmente no desenvolvimento e aperfeiçoamento de habilidades no sentido da total mestria das mesmas."



O primeiro videojogo, ou um dos primeiros consoante se considere o tipo de plataforma electrónica, "Tennis for Two" foi criado em 1958 por William Higinbotham, director da divisão de Instrumentação do Brookhaven National Laboratory, EUA. Ao contrário do que possamos pensar a ideia de Higinbotham para o jogo não partiu do desporto de Ténis, mas antes das visualizações dos cálculos de balística que eram realizados no laboratório com computadores analógicos e que se serviam dos monitores dos osciloscópios para apresentação das representações gráficas. Com as instruções para a representação de balística e mísseis, criou representação gráfica, que lembrava um jogo de ténis, e construiu dois controladores para controlarem, as balas, ou melhor a bola. Neste sentido o que temos é a utilização de uma fórmula de cálculo da física do projétil que permite apresentar em tempo real ao jogador uma trajetória, facilitando dessa formas as interações com a física do movimento, e gratificando visualmente através dos efeitos no movimento do projétil.

Para compreender o que está por detrás do interesse do design no ato de "matar", precisamos de entender que a arte de jogar consiste essencialmente no desenvolvimento e aperfeiçoamento de habilidades no sentido da total mestria das mesmas. Um bom jogador é aquele que é capaz de executar as ações do jogo da forma mais eficaz possível, mas para podermos definir o grau de eficácia precisamos de encontrar formas de medir as habilidades do jogador. No caso dos desportos não é difícil, no futebol depende de marcar mais golos, nas corridas de quem chega primeiro. Esses objectivos não se fecham num mero número ou posição, representam antes o grau de mestria do jogador. No caso de um videojogo de futebol, marcar mais golos quer dizer que se tem grande controlo da equipa e do futebolista, que se possui mestria no drible, nas defesas e nos ataques, assim como no passe certo e no chuto certo. Neste contexto o jogo é a busca constante pela melhor performance na execução das ações.

"Dada a sua eficácia e facilidade de implementação, o ato de "matar" tornou-se dominante nos discursos dos videojogos, desde Zelda a Grand Theft Auto"



Isto levanta algumas questões, nomeadamente porque não utilizamos mais o desporto e menos a morte na representação de videojogos? Bem as razões aqui prendem-se com a evolução dos videojogos e a introdução de mensagens mais complexas, comumente associadas à narrativização dos videojogos. E é aqui que começam os problemas, como dramatizar mensagens durante os momentos de performance interactiva? Nesses momentos perde-se a facilidade de estabelecer diálogos fluídos, sem pausas e cortes, e perde-se também a capacidade de manipulação audiovisual - uso de grandes planos e montagens rápidas. Nesse sentido a morte acaba por surgir como uma solução, por ser um recurso dramático imensamente poderoso. A sua inclusão garante simultaneamente uma forte emocionalidade e um forte empenhamento do jogador na procura de eficácia, à semelhança daquela que é requerida para marcar um golo ou para chegar ao final da corrida.

Dada a sua eficácia e facilidade de implementação, o ato de “matar” tornou-se dominante nos discursos dos videojogos, desde Zelda a Grand Theft Auto, praticamente todos utilizam, e são notícia os jogos com narrativa que não o fazem. Em termos qualitativos os problemas do acto de “matar” nos videojogos não surgem pelo excesso do uso da sua figura, mas surgem quando serve para apenas garantir a emocionalidade do jogador e persuadir o jogador a investir no desenvolvimento de competências, esquecendo que existe uma mensagem, uma história que se quer contar. Nestes casos perde-se o propósito do ato, e perde-se a contextualização dos seus efeitos, tornando o ato numa ação mecânica, que pouco ou nada difere de outras ações mecânicas, sem complexidade narrativa. O mais interessante é que perde o jogo em qualidade mas nem por isso se converte num jogo mais problemático, já que a não contextualização dificulta a empatia com o ato e logo a imitação do mesmo.

[1] [NRA to 'push back' soon, schedules news conference, 18.12.2012](#)

[2] [Why we kill: what is it that makes us find videogame violence so entertaining?, 18.12.2012](#)

[3] [Ultraviolência nos Videojogos, 23.06.2012](#)