

## A FALHA ABRAÇADA: A DERROTA E O ERRO COMO POSSIBILIDADES DE EXPERIMENTAÇÃO E ACERTO NOS JOGOS DIGITAIS<sup>1</sup>.

Rodrigo Campanella Gonçalves Barbosa<sup>2</sup>

### Resumo

Para alguns autores, a construção procedimental e aberta a repetições característica dos jogos digitais constitui um ambiente digital propício à experimentação da perda, do trauma e da impossibilidade. Ao permitir um retorno continuado e novas tentativas, o video game torna-se um lugar privilegiado para lidar com a experiência da falha, sendo ela até mesmo compreendida como uma necessidade destes jogos para despertar a curiosidade e o engajamento do jogador. Porém em jogos como “Braid” e “Cursor\*10” a experiência de falhar e realizar ações procedimentais que não permitem continuidade em um primeiro momento é absorvida como uma exigência para que se realize as ações necessárias para prosseguir no jogo, colocando em questão de modo intencional os conceitos de “falha” e “acerto” por parte do jogador.

### Palavras-chave

Jogos digitais; regras; construção procedimental; falha; experimentação

### Introdução

A pianola, conhecida também como piano automático, funciona através de um sistema de alavancas e pedais acionado pelas perfurações em um rolo feito de papel ou metal. Cada perfuração corresponde ao acionamento de um pedal que pressiona uma determinada tecla do piano, a qual prossegue emitindo som até que o espaço do papel ou do metal seja novamente preenchido. O rolo carrega em seu formato a notação musical da melodia que será executada – os pontos vazados que passam através do mecanismo acionam as notas e acordes em uma sequência pré-estabelecida, que é continuamente repetida pela pianola a partir das informações contidas em cada um desses rolos.

A lógica que subjaz ao funcionamento dos jogos digitais é herdeira dessa mecânica primitiva de estímulos e respostas codificados, governando igualmente toda a relação entre os programas e o maquinário físico, as partes *soft* e *hard* de um sistema computacional. Jogos digitais são procedimentais, funcionando em uma lógica de máquinas de estado / *state machines* que condicionam como, a partir de um sistema de

<sup>1</sup> Artigo apresentado no Eixo 5 – Entretenimento Digital do VII Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura realizado de 20 a 22 de novembro de 2013.

<sup>2</sup> Aluno de pós-graduação/mestrado no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas (FAFICH) da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG).

entrada (*input*) de dados, a máquina irá produzir certas respostas (ou alterações de estado) que tomam a forma de saídas (*output*) de dados.

Voltando à comparação com a pianola, softwares e jogos digitais também possuem a possibilidade de repetição virtualmente infinita de determinada sequência, bastando ser permitido ao jogador ou interator iniciar novamente uma etapa ou fase. A programação do jogo não se altera e cada recomeço guarda a garantia de que as regras, os obstáculos e as ações permitidas e proibidas pelo jogo estarão novamente dispostas para a experiência do jogador. Jogos experimentais como “Rom Check Failure” (Farbs, 2008) e “Wanna Be The Guy” (Michael O’Reilly, 2007), que tematizam a dificuldade ou impossibilidade de compreender as regras do jogo mesmo depois de experiências sucessivas, acabam servindo também como exemplo, por contraste, da dinâmica usual encontrada nos jogos digitais.

Porém, a possibilidade aberta para o jogador de retornar em ciclos virtualmente infinitos (seja recomeçando a fase ou o jogo desde o início) a ambientes do jogo para encontrar novas maneiras de explorar situações e lugares virtuais, ultrapassar obstáculos, superar recordes ou estabelecer novos objetivos de ação, é parte do que permite a Gonzalo Frasca afirmar que os jogos não podem ser lidos sob a ótica da narrativa, mas devem ser compreendidos em seu caráter de *simulação* (FRASCA, 2003). Nessa perspectiva, os jogos se configuram como ambientes digitais, simuladores definidos pela possibilidade de agir ou reagir em relação aos elementos do sistema de outras maneiras. Se a configuração procedimental dos jogos não se altera, com o mesmo conjunto de comandos sendo disponibilizado ao jogador nas diversas experimentações do jogo, é o modo de utilizar essas ações potenciais que pode ser alterado a cada vez, com base nas mudanças de estratégia, de compreensão sobre os elementos e de novas informações disponíveis para o jogador a partir das experiências passadas dentro daquele ou de outros jogos.

A teoria clássica dos jogos, concebida para dar conta dos jogos analógicos, caracteriza-os como um lugar à parte da realidade social, sem consequências sobre ela quando cessa o momento de jogo (HUIZINGA, 2000) e que tem como característica a ficcionalidade, por estabelecer uma esfera à parte da realidade comum ou cotidiana sem perder a noção desse seu caráter de mundo “paralelo”, o qual existe apenas durante um

tempo determinado e com limites espaciais definidos, pois além desse limiar voltam a valer as regras e o prosseguimento da vida social comum (CAILLOIS, 1990).

Especificamente em relação aos jogos digitais, uma característica marcante será a imposição da perda como parte da experiência do jogo. Da mesma forma com que Roger Caillois observa a configuração do jogo com regras e a imposição de obstáculos artificiais diante da vitória (Ludus) como uma evolução do espírito primitivo de algazarra, a pulsão de ação e destruição primitiva (Paidia), o teórico dos jogos digitais Jesper Juul defende que a imposição de obstáculos inicialmente intransponíveis e ciclos que levam o jogador à derrota (ao menos das primeiras vezes) fazem parte das características que tornam os jogos digitais experiências tão atraentes e imersivas (JUUL, 2013).

Nessa perspectiva, onde o jogo é tomado como o *locus* da “arte da falha” (expressão criada por Juul), ele se torna um meio privilegiado para experimentar e lidar com materiais e situações que impõem a impossibilidade e a perda. Como pretende Janet Murray, em sua descrição de narrativas digitais que tratam de processos traumáticos, os jogos permitem enfrentar uma certa potência da experiência, à qual o jogador/interator não sabe responder, sem eliminar a chance de novas experiências futuras. A derrota e a impossibilidade são impostas mantendo a chance de repetir a experiência mais uma vez (ainda que novamente para se defrontar com o impossível) com um horizonte definido que encaminha a ação - o objetivo do jogo ou o objetivo definido pelo jogador naquele ambiente de jogo (MURRAY, 2001). Para Juul, a dificuldade desmesurada apresentada pelos jogos em relação às habilidades do jogador em diversas situações – praticamente a certeza de que ele será derrotado nas primeiras tentativas – auxilia a compreender a falha, a repetição e a ampliação da habilidade e do entendimento como partes que integram uma mesma experiência (JUUL, 2013).

Dentro deste artigo, será também analisado como, no jogo “Braid” (Number One Inc., 2008), a ação aparentemente falha do jogador dentro das fases é necessária, posteriormente, para que se coordene a estratégia de ações e a concretização dos objetivos estabelecidos pelo jogo, dentro de uma dinâmica central de manipulação da linearidade do tempo nos diferentes cenários de jogo. Em “Braid” ações anteriores que não encontram possibilidade de continuidade dentro de cada ambiente ou fase serão indispensáveis no presente de jogo para complementar as ações que dão prosseguimento

a cada etapa, por meio de acelerações, desacelerações e retrocessos no tempo interno do jogo.

## O ambiente dos jogos

Máquina de estados é aquela onde um estado inicial de funcionamento pode receber a influência de eventos ou informações externas gerando uma nova saída (de dados), produzidos na forma de respostas regidas por um sistema de regras de “como proceder” diante dos dados recebidos, sistema que é estruturado na forma de “funções de transição de estado” (JUUL, 2005). Em resumo, ao duplo clique do mouse sobre o ícone do processador de texto estático na área de trabalho do computador (uma entrada de dados que altera um estado inicial da máquina), o computador ativa e coloca em funcionamento a cadeia de arquivos relacionados àquele programa (seguindo as regras de funcionamento de resposta, as “funções de transição”) permitindo que ele seja aberto na tela do usuário e possa ser utilizado (a saída de dados relativa aos cliques iniciais).

Os jogos digitais percorrem essa mesma lógica de funcionamento dos programas computacionais e por isso podem ser caracterizados como procedimentais. A cada ação do usuário no dispositivo utilizado como entrada de dados – joystick, teclado, mouse, sensor de movimento, tela sensível ao toque – o jogo digital apresenta uma resposta, que é também uma alteração em seu estado. Isso é o que permite que os programas de computador possam se configurar como jogos digitais: assim como a pianola pode executar sequência musical com base em furos aparentemente sem sentido dispostos em um rolo de papel, os jogadores podem executar suas ações em jogos embasados na certeza de que, excluída qualquer falha inesperada, o sistema de processamento de dados possui um sistema de regras capaz de responder aos seus comandos, contanto que tais comandos estejam no meio dos que são aceitos pelas regras daquele jogo específico. Os softwares não são apenas os meios para que o jogador exerça sua ação em jogos digitais. Eles se apresentam também como os guardiões dos sistemas de regras, sendo os possibilitadores dos jogos (FRIEDMAN, 1999).

Janet Murray caracteriza os “ambientes digitais narrativos” como procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos (MURRAY, 2001). A

definição da pesquisadora abrange os jogos digitais e, ainda que use o termo “narrativos”, não se sustenta sobre ele em sua descrição.

Ambientes procedimentais são aqueles estruturados como máquinas de estados com funções de transição possibilitando respostas a partir de entradas de dados, dentro de uma certa variedade de possibilidades que abrange simultaneamente os comandos que podem ser usados como entrada de dados e o número finito de funções para as quais o programa pode estabelecer respostas. No jogo de plataforma “Super Mario World” (Nintendo, 1991) é possível ao personagem principal derrotar os animais que o ameaçam pulando sobre suas cabeças através do uso de um botão específico no joystick mas não é possível usar o mesmo tipo de salto para, por exemplo, pular entre os arbustos que se estendem como cenário ao fundo nas primeiras fases do jogo – não há interação prevista que permita ao personagem estar apoiado sobre os arbustos ou escondido entre as plantas.

A participação nestes ambientes virtuais configura-se pelo fato de que são as ações do usuário, usando um dispositivo de *input*, que orientam a resposta a ser apresentada pelo programa, alterando continuamente as condições iniciais do sistema e colocando em movimento a máquina de estados. Essa característica explicita o jogador / interator como participante do programa em funcionamento. Em “Braid”, um jogo estruturado como um *puzzle* de plataforma, um dos comandos-chave do jogo é a possibilidade de voltar no tempo ou de alterar o andamento temporal para conseguir vencer os desafios espaciais apresentados na sequência de fases do jogo.

Na dinâmica de “Braid”, apenas através da manipulação do tempo intra-jogo é possível utilizar os elementos de cada fase dispostos na forma de desafios (degraus de nuvens que evaporam, chaves guardadas em locais de onde não é possível retornar, alavancas que abrem passagens distantes por um tempo curto demais para alcançar). O acerto no domínio, no jogar com estes elementos, pode ser conquistado em alguns dos desafios apenas depois de dezenas de repetições – até que se encontre um modo de unir os “erros” de movimentação necessários em cada fase com a plasticidade temporal indispensável para alcançar os objetivos oferecidos.

Em “Braid”, ao falhar em uma certa sequência de movimento ou ao encontrar a necessidade de duplicar a ação do personagem, realizando ações simultâneas – uma função possível em certas fases – é necessário pressionar um botão onde seus últimos

movimentos são repetidos em ordem inversa, *voltando no tempo* dentro do ambiente de jogo até o ponto que o jogador considerar necessário para voltar “à velocidade normal” e tentar novamente resolver o desafio. Ao criar um quebra-cabeças de movimentação onde um fator essencial a ser manipulado é a passagem e a repetição das ações no tempo e no tempo (de jogo), “Braid” traz para o centro do jogo a necessidade de incorrer naquilo que parece um erro (por exemplo, saltar dentro do buraco onde está a chave sem chance de retornar à superfície pulando, devido à grande profundidade) para conseguir posteriormente completar a ação desejada (acionando o retorno no tempo após coletar a chave, o personagem volta à superfície de onde saltou anteriormente – mas como a chave não é afetada por esse retorno temporal, agora ela prossegue em suas mãos quando o personagem chega à superfície).

### O estado de simulação

Markku Eskelinen (2001) defende que os jogos digitais não podem ser estudados dentro do mesmo panorama teórico das narrativas. Para o pesquisador, os videogames se caracterizam por contradizerem características associadas à narrativa ao serem manipuláveis, ao não apresentarem uma sequência linear de fatos e ao apresentarem os elementos que os compõem de modo não igualitário. Se em uma narrativa convencional todos os fatos e elementos dispostos apresentam igual valor para a completude da representação, de modo que não basta ler noventa por cento do livro para dar-se por satisfeito, nos jogos digitais não é necessário encontrar todas as combinações possíveis de eventos e ações que o jogo contém para ter uma experiência completa.

Algumas cadeias de eventos, ações e reações levarão o jogador mais rapidamente à solução procurada, mas ainda assim não esgotam as possibilidades de interação para a resolução de um desafio: “Gaming is seen here as configurative practice, and the gaming situation as a combination of ends, means, rules, equipment, and manipulative action” (ESKELINEN, 2001, s/p). É nesse contexto que Eskelinen critica duramente a interpretação que Janet Murray faz de Tetris (Alexey Pajitnov, 1984), o jogo de eliminação de blocos por semelhança de cor, quando a pesquisadora enxerga em seu sucesso uma representação que dizia sobre o excesso de trabalho dos americanos nos anos 90, com sua dificuldade de encaixar diversos compromissos em

unidades insuficientes de tempo, eliminando tarefas já cumpridas para abrir espaço rumo a uma próxima rodada de ações. Na visão de Eskelinen, essa interpretação focada em uma forma de narrar o conteúdo do jogo não é capaz de explicar as características que fazem de Tetris efetivamente um jogo.

Jesper Juul, no início de sua carreira como ludólogo, defendia visualizar os jogos sob a lente de uma partição entre o que seriam os elementos do programa computacional (que incluem as regras e as possibilidades de ação do jogador) e o que seriam os materiais sobrepostos a isso (textos, gráficos, sons, narrativa). A baixíssima complexidade dos enredos de jogos estaria fundamentada nessa cisão – qualquer aprofundamento narrativo seria disposto sobre a dinâmica procedimental do jogo apenas como um mecanismo de marketing para vender jogos, condensando através de uma história as ações que poderiam ser realizadas dentro da dinâmica de cada título. Em resumo, ele afirmava que jogos de computador e narrativas são fenômenos muito diferentes, que disputavam o mesmo espaço e não poderiam conviver (JUUL, 1998).

Porém em seu livro de 2005, “Half Real”, Juul volta atrás no argumento de que a ficção é desimportante para os jogos, podendo ser mesmo prejudicial à jogabilidade, e realiza um curto panorama, mais nuançado, sobre a discussão muitas vezes infrutífera acerca da importância da narrativa para se compreender o *ethos* dos jogos digitais, chegando à conclusão de que existe futuro em um conceito de conceito de “quests”, que tenta se estabelecer como uma ponte entre as regras e a ficção do jogo, definindo os jogos como obras que contém uma sequência pré-definida de eventos que devem ser atualizados ou encenados pelo jogador (JUUL, 2005).

Por outra vertente, Gonzalo Frasca irá sugerir sua própria definição para o estudo dos jogos digitais, estabelecida sobre o princípio da simulação. Sua proposta é que os video games não são baseados no princípio da representação mas em uma estrutura semiótica definida como simulação, que guarda coincidência de elementos com a narrativa mas possui funcionamento bastante diferente. Um fator que comprovaria isso é a dificuldade que a teoria tradicional e a semiótica ligadas à literatura teriam para lidar com os jogos, os ambientes virtuais e os textos multiformes, “because these works are not just made of sequences of signs but rather behave like machines or sign-generators” (FRASCA, 2003, p. 223).

Ainda que observar um filme e uma partida de um jogo possa fazer supor materiais idênticos, Frasca defende que a simulação não pode ser compreendida através dos resultados que gera – voltando a um exemplo anterior, assistir no Youtube a uma partida de Braid previamente jogada por outro usuário não pode ser compreendido como a experiência do jogo propriamente, mas apenas como a visualização de uma das possibilidades de manipular os elementos disponíveis e realizar uma seqüência de jogo. Enquanto autores narrativos (no cinema, na literatura) trabalham com apenas uma seqüência de eventos – ainda que essa seqüência possa não ser linear internamente e diversas estruturas de tempo estejam cruzadas dentro do prosseguimento dos fatos – na experiência dos jogos a repetição para buscar novos modos de superar os desafios e interagir com os elementos virtuais não somente é possível como é necessária, pois o conhecimento interpretativo em simuladores depende de repetições (FRASCA, 2003).

Frasca aponta que simuladores são laboratórios para experimentação, onde a ação do usuário não é apenas permitida mas sim requerida, pois até mesmo o prazer dos simuladores encontra-se na possibilidade do interator de interromper e modificar as séries de ações. Essa caracterização fica ainda melhor definida na forma como Jesper Juul apresenta os conceitos de “árvore do jogo” (game tree) e “sessão de jogo” (gameplay). A árvore do jogo refere-se ao horizonte de possibilidades permitido pela máquina de estados do jogo, “a branching *game tree* of possibilities from moment to moment during the playing of the game. To play a game is to interact with the state machine and to explore the game tree” (JUUL, 2005, p. 56). Já a sessão de jogo (ou gameplay) é o modo como o jogador efetivamente se comporta enquanto tenta superar os desafios em um jogo, “an interaction between the rules and the player’s attempt at playing the game as well as possible” (JUUL, op. cit).

Em sua descrição do ambiente digital como “mundo narrativo”, Murray se aproxima de Frasca ao conceber um mundo que não conduz ou resolve uma única história mas

“ao invés disso, compõe-se num sistema corrente de ações inter-relacionadas (...) Porque o computador é um meio procedimental, ele não se limita a descrever ou a observar padrões de comportamento, como os textos impressos e os filmes o fazem; ele incorpora e executa esses padrões” (MURRAY, 2001, p.175)



Observar em um vídeo no Youtube a sequência linear de fatos gerada pelo usuário ao jogar “Super Mario World” (Nintendo, 1990), “Manic Miner”<sup>3</sup> (Matthew Smith, 1983) ou “Grand Theft Auto: Vice City” (Rockstar North, 2002) é ter acesso apenas a uma das muitas sessões/configurações de jogo possíveis, a um dos “gameplays” possibilitados pela árvore do jogo. A soma virtualmente infindável das possibilidades de interação que um jogo oferece, definida pela árvore, é o que consolida seu caráter de simulação em contraponto aos diversos formatos narrativos em que a sequência é única: “narrative authors (or “narrauthors”) only have one shot in their gun - a fixed sequence of events” (FRASCA, 2003, p 227).

A demanda de sucessivas sessões de jogo para explorar a árvore de possibilidades da máquina de estados e compreender como superar os desafios apresentados é o que leva Juul a visualizar os vídeo games como “a arte da falha”, onde a imposição de uma derrota é a ferramenta central, nos jogos digitais, para que o jogador encontre satisfação no aprendizado e na superação posterior, impulsionado exatamente pela sensação de perda e frustração quando confrontado com a impossibilidade de seguir adiante:

“Though we may dislike failure as such, failure is an integral element of the overall experience of playing a game, a motivator, something that helps us reconsider our strategies and see the strategies depth in a game, a clear proof that we have improved when we finally overcome it. Failure brings out something positive, but it is always potentially painful or at least unpleasant” (JUUL, 2013, p. 9)

Jogos são estruturados sob a perspectiva dos desafios que apresentam, na explanação teórica de Juul. Seria possível ao designer de games criar um jogo onde uma única ação levaria à vitória (“Aperte o botão para ganhar o jogo”) mas isso resultaria em uma experiência pobre e insatisfatória para o jogador – pois é preciso garantir aos jogadores que, ao menos temporariamente, eles irão falhar e retornar ao jogo para só

<sup>3</sup> Manic Miner é um jogo clássico de plataforma programado por Matthew Smith e lançado em 1983 para a plataforma ZX Spectrum. A simplicidade na construção da jogabilidade junto de um alto nível de dificuldade tornaram “Manic Miner” uma referência através das décadas. O modo com estabelece seu grande nível de obstáculos pode ser um exemplo sob medida para explicar os jogos como “arte da falha” em Jesper Juul.

depois de exploração e aprendizado obterem satisfação (JUUL, op. cit). O pesquisador inicia seu livro sobre o tema contando a própria experiência de aguardar ansiosamente um jogo e, na primeira partida, percorrê-lo do começo ao fim sem derrota. Após essa primeira sessão de jogo, completamente decepcionado, o jogador Juul abandona o título por anos para redescobrir, tanto tempo depois, que não mais conseguia realizar aquela proeza inicial do percurso perfeito – o que de certo modo serve como reconciliação entre o jogador e a obra.

Nesse ponto, Juul parece retomar o que propôs Roger Caillois em sua diferenciação entre paidia e ludus, onde a atratividade do último estaria na auto-imposição de desafios artificialmente estabelecidos capazes de criarem dificuldades que seriam superadas apenas depois de treinamento, compreensão e aprendizado, sendo por isso considerado pelo sociólogo como uma instância “superior” à paidia no processo de evolução do homem (CAILLOIS, 1990).

### **Jogando para perder (e jogar)**

Nos mundos virtuais que carregam um componente forte de violência e tragédia, Janet Murray afirma haver potencial para a superação de traumas no caráter aberto que marca esse tipo de criação. Morrer ao final não é necessariamente definitivo, assim como perder um ente querido não delimita o fim definitivo da experiência. Murray observa que a importância não está na possibilidade de vencer a ocorrência do fim, mas na repetição da experiência até que se alcance a sua assimilação. Enquanto o ambiente virtual permanece não-resolvido (porque não encerrou aquele ciclo ou sua sequência narrativa) ou quando pode ser retomado e iniciado novamente depois da finalização, oferecendo uma nova chance de alterar seu prosseguimento ações (característica marcante dos jogos) os jogos sustentam a abertura daquela experiência em repetição e se mantêm como campos de experimentação de novas possibilidades e estratégias – ainda que a repetição das ações acabe novamente levando ao mesmo final trágico e à impossibilidade de eliminar a existência da perda. Na visada de Murray, esse embate diversificado frente ao trauma guarda a potência de assimilar a experiência chocante - a perda ou a impossibilidade - até o ponto em que a mente consegue trabalhar simbolicamente as situações que levaram a isso.

Em sua descrição da importância da falha e da derrota nos videogames, Juul comenta sobre a importância desses jogos provocarem uma sensação de *inadequação* inicial, que pode ser colocada em xeque posteriormente quando o jogador compreende como ultrapassar um obstáculo ou decifra um modo de resolver um enigma proposto pelo jogo. Junto disso, os jogos podem propiciar a experiência do aprendizado da derrota – obstáculos complexos e objetivos alcançáveis apenas à base de muito esforço podem render a pacificação ou a estabilização da sensação de derrota e de inadequação, agregando estes elementos como parte essencial do jogo – e da vida (JUUL, 2013). A derrota e o erro no jogo também trariam um efeito catártico, com a vivência de emoções destruidoras dentro de uma camada da experiência humana que se encontra em uma esfera à parte da vida cotidiana, mas cujas emoções continuam sendo reais. Sendo possível falar da poética dos jogos, seu potencial sensível passa necessariamente pela necessidade de ir ao encontro daquilo para o qual não se está preparado e assimilar a falha decorrente como mais um elemento integrador da experiência humana.

Toda a experiência de “Braid” usa como base a possibilidade de manipulação do tempo interno do jogo para resolver os desafios das fases. Faz parte da mecânica procedimental de “Braid” que a qualquer momento o jogador possa acionar uma determinada tecla e colocar o jogo em retrocesso, com o personagem principal controlado pelo jogador e a maior parte dos elementos do ambiente (quando não todos) refazendo seus últimos movimentos de frente para trás, revertendo toda a sequência temporal até que a tecla de tempo deixe de ser pressionada. São dois os desafios principais apresentados pelo jogo ao longo das fases – é necessário alcançar chaves para destrancar portas que dão acesso a certas partes dos ambientes de jogo e é preciso adquirir as peças que completam os quebra-cabeças de cada fase, algumas guardadas atrás destas portas que é preciso primeiro destrancar.

Por diversas vezes em “Braid”, é necessário que o jogador se exponha à falha praticamente certa para conseguir aprender a manipular o movimento e o tempo de jogo, antes de ter sucesso nos pequenos objetivos de cada estágio. O jogo é composto de fases curtas e de desafios concisos, objetivos curtos que multiplicam seu grau de dificuldade ao só poderem ser resolvidos através da experimentação com o tempo e a falha, em uma tentativa contínua de criar novas estratégias de movimento e interação com o cenário e

com os obstáculos/”inimigos” de jogo, para conseguir alcançar os elementos desejados em cada fase e prosseguir até o estágio seguinte.

Parece esclarecedor que o personagem principal, chamado Tim, não tenha contagem de vidas ou de “energia”, porque em “Braid” não existe a concepção usual da morte como em outros jogos – tão logo o personagem/avatar é atingido por um obstáculo, ele apresenta uma expressão de dor e um som característico de choque, enquanto cai na vertical como se fosse ser arremessado para fora da tela. Seria esse o momento da morte, a necessidade de reiniciar o esforço do início mas, antes que Tim desapareça, a imagem se paralisa e a indicação da tecla de retorno no tempo é acessa, na parte inferior esquerda. Para continuar no jogo é necessário retornar no tempo até o ponto onde se estava à salvo e tentar novamente.

Mas se não existe a “morte” do personagem no sentido comum dos vídeo games em “Braid”, existe sim a experiência da falha e da perda: o som do baque ao ser atingido, a expressão de dor com os olhos esbugalhados, o corpo contorcido assimilando o choque, a queda em direção à parte de baixo da tela – tudo isso indica erro, falha, término. Apenas a centímetros de desaparecer, Tim é paralisado em seu vóo inerte e pode ser salvo com um retorno no tempo. Ao longo do jogo, a necessidade de ciclicamente errar, entrar em queda e voltar no tempo para tentar novamente vai se tornar uma peça usual e fundamental, assimilada pelo jogador ainda dentro do primeiro dos seis “mundos” em que o jogo é dividido.

Na quarta fase do segundo mundo de “Braid”, “Leap of Faith”, é necessário executar um ‘salto de fé’ na metade do cenário – diante de um fosso no qual não se consegue ver o fundo ou qualquer plataforma de apoio, a única opção para o jogador é se lançar no vazio e aprender, durante a trajetória, qual movimento garante a sobrevivência. Para esse aprendizado, é quase certo morrer ao menos uma vez, até compreender o cenário inferior que não pode ser visto inicialmente. Além disso, do outro lado do fosso existe uma das peças do quebra-cabeças, que só pode ser alcançada quando o protagonista consegue sincronizar seu salto com um canhão que lança inimigos no mesmo buraco, ganhando impulso ao atingir a cabeça do adversário de modo a alcançar a outra margem do fosso – sincronia que exige do jogador inúmeras falhas antes de aperfeiçoar o encontro dos movimentos. Para completar a estrutura desse pequeno recorte de cenário, ao chegar no fundo do fosso e subir pelo outro lado, não é

possível observar a parte de cima do cenário – e nem prever que outro canhão lança inimigos em alta velocidade exatamente sobre a escada pela qual é possível mover Tim em seu retorno à superfície. Ou seja, o design do jogo garante que ao subir pela primeira vez exista a certeza de ser atingido e morrer, sendo necessário retornar no tempo e repetir a sequência de movimentos até conseguir concatenar o tempo de subida com o escape dos inimigos que são continuamente lançados do alto.

Já no quinto mundo de “Braid”, nomeado “Time and decision”, o comando de retornar no tempo gera uma “sombra” das ações anteriores que se repete quando o jogo é novamente colocado em movimento, gerando um dos efeitos de multiplicação e dispersão de temporalidade mais interessantes no jogo. Por exemplo, ao acionar a alavanca que abre certa passagem distante, o tempo necessário para chegar até o local não é o bastante para percorrer o cenário entre um e outro ponto. Para conquistar o objetivo, é necessário chegar até a passagem e dali retornar até a alavanca que possibilita a abertura. Após acionar o mecanismo, é preciso que o jogador retorne sua sequência de movimentos no tempo, retornando para junto da passagem que havia sido aberta (agora novamente fechada, pois houve um retorno no tempo). Quando o jogo é colocado em seu prosseguimento linear novamente, a sombra do movimento anterior (uma versão cinza e semitransparente de Tim) irá se mover até a alavanca e acionar seu mecanismo, enquanto o jogador espera ao lado da passagem que será aberta.

No quinto mundo, onde os movimentos anteriores reverberam como sombras junto dos movimentos do presente, a necessidade de realizar ações “fúteis” ou falhas é uma ponte indispensável para arquitetar movimentos duplos e vencer as dificuldades espaciais de cada cenário. Algum nível de “falha” ou de “engano” na sequência linear do jogo será o pilar sobre o qual a solução das fases estará assentada – materializando duas séries de ação conjugadas para completar uma mesma sequência de movimento e multiplicando as chances de erro. Lembrando que apenas a última série de movimentos é repetida, uma falha nesse tipo de quebra-cabeças espacial leva à necessidade de repetir duas sequências de movimento, até que se consiga acertar a sincronia e a estratégia para solucionar os desafios.

Tipologia bastante semelhante também pode ser encontrada no *webgame* Cursor\*10 (Nekogames, 2008), onde é necessário utilizar o cursor para liberar as escadas de um prédio e alcançar o décimo sexto andar. As 10 tentativas disponibilizadas

inicialmente para o jogador logo revelam sua insuficiência – é impossível completar as tarefas necessárias para a liberação da escada em cada andar com o curto tempo de duração de cada vida. Sempre que o contador de tempo regressivo chega a zero, volta-se ao primeiro andar do prédio e é necessário refazer as tarefas em cada andar – clicar na caixa em que está escondida a escada, clicar 100 vezes em um objeto para liberar a próxima subida ou então segurar um botão no piso que só libera a escada enquanto pressionado.

Especialmente nesse último exemplo, fica clara a impossibilidade do jogo – é necessário fixar o botão para que a passagem exista, mas se não é possível ao jogador se deslocar enquanto segura a escada visível, subir para o nível seguinte não é permitido. A possibilidade de solução só aparece na segunda tentativa, quando se descobre que o cursor da fase anterior retorna, com certa defasagem de tempo, refazendo o percurso realizado anteriormente. Somente com o auxílio das próprias ações passadas – que retornam a cada nova tentativa, assim como as sombras das ações refaziam seus movimentos em “Braid” – é possível ter elementos suficientes para superar o tempo exíguo e completar os desafios propostos. Mas para que as ações passadas cheguem a possuir tal efeito, é necessário jogar “para perder” – sabendo que apenas na próxima tentativa de jogo as ações que levam à falha e a à derrota terão sentido como auxiliares na resolução dos desafios de cada fase. Esgotar as dez tentativas (ou cursores) oferecidos a cada vez leva o jogo ao fim e obriga a recomeçar o ciclo – gastar tentativas em direção a falhas certas e irremediáveis, na tentativa de formar um esquema maior de ações onde a impossibilidade da ação passada retorna na forma de auxílio concreto futuro.

“Braid”, na maior parte de seus momentos, e “Cursor\*10” se destacam como exemplos para observar os jogos como uma “arte da falha” aliada à experimentação pela forma com que concretizam a perda – mais do que em outros jogos, é impossível atingir algum tipo de vitória ou solucionar os desafios propostos apenas através da habilidade do jogador ou da elaboração de uma estratégia acurada. Nesses dois jogos, a solução é necessariamente atravessada pela perda e a estratégia precisa englobar a futilidade de certas ações que só serão significadas no futuro, assinalando um outro papel para a linearidade do tempo interno aos jogos e trazendo complexidade ao interligar as noções de “erro” e “acerto” em jogos digitais. Neles, a necessidade de experimentar com as

próprias falhas pontuais é o único meio de adquirir o necessário para esperar por algum tipo de vitória ou superação, em um processo que parece dizer menos sobre o aprendizado como caminho vitorioso e mais sobre a compreensão de um processo de perda e limitação dentro de um ambiente digital interativo.

## Bibliografia

CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.

ESKELINEN, Markku. The Gaming Situation. In: Game Studies, Vol.1, Issue 1. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>>. Acesso em 16 ago 2013.

FRASCA, Gonzalo. Simulation vs. Narrative. In: WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard. The Video Game Theory Reader. New York: Routledge, 2003b, p.221-235

FRIEDMAN, Ted. Civilization and its discontents. In. SMITH, Greg M. On a Silver Platter: Cd-Roms and the Promises of a New Technology. New York: New York University Press, 1999, p.132-150

HUIZINGA, JOHAN. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1999.

JUUL, Jesper. A Clash between Game and Narrative. Disponível em <[http://www.jesperjuul.net/text/clash\\_between\\_game\\_and\\_narrative.html](http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html)>. Noruega, 1998. Acesso em: 6 nov. 2012.

\_\_\_\_\_. Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge: MIT Press 2005.

\_\_\_\_\_. The art of Failure – An essay on the pain of playing video games. Cambridge: MIT Press, 2013.

MURRAY, Janet H. Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço. Editora UNESP/ITAÚ Cultural, 2001