

O jogo enquanto vida moralmente correta: hedonismo utilitário, a ética do jogo?¹

Torill Elvira Mortensen²

RESUMO

Jogamos porque é divertido e porque nos dá prazer, mas exatamente o que isso significa? Esse artigo explora a conexão entre o ato de jogar e a filosofia do prazer, do hedonismo utilitário. Hedonismo, nesse contexto, não é compreendido apenas como um sistema de pensamento sobre si mesmo com prazer e desfrute, mas uma maneira de observar o jogar como um ato moral. É possível estudar o prazer, e o jogo pode ser desfrutado não apenas por seus mecanismos e valores sociais, mas também por seus valores enquanto um modelo para e como parte de uma boa vida moral?

Para facilitar essa discussão, o presente artigo está embasado na filosofia do hedonismo utilitário, posicionando o hedonismo não como um sistema de indulgência imprudente, mas como uma filosofia de esforço comum em direção a um aumento geral no nível de fruição por todos os envolvidos. Baseado na experiência como jogador, tanto quanto na pesquisa sobre comportamento dos jogadores e no conhecimento sobre o sistema dos jogos, esse artigo demonstra como jogar pode ser visto como uma lição importante para o aumento de prazer para todos. A presente pesquisa aborda os games através da observação do uso e do significado do conceito de prazer. As muitas tentativas de pesquisa para isolar formulas simples para o “bom jogo” parecem falhas e simplistas a partir desse ponto de vista. A filosofia do hedonismo argumenta que “bom”, “prazeroso” e “divertido” são conceitos muito subjetivos, e que apesar de um grande grupo de pessoas poder concordar que um jogo é “bom”, essa concordância nem sempre se dá no que diz respeito sobre o quê exatamente faz o jogo bom. A natureza individual, subjetiva e situacional do prazer desafia as tentativas de criar uma formula, tanto para pesquisadores como para designers para desfrutar o jogo.

Palavras-chave: Jogo, prazer, hedonismo.

ABSTRACT

Gaming as the morally good life: utilitarian hedonism, the ethic of gaming? We play because it's fun and it gives us pleasure, but what, exactly, does that mean? This article explores the connection between the act of gaming and a philosophy of pleasure, that of utilitarian hedonism. Hedonism in this context is not just a system of thought concerning itself with enjoyment and pleasure, but a way to look at gaming as a moral act. The article poses two main questions: Is it possible to study pleasure, and can gaming be enjoyed not just for its mechanisms and social value, but also for its value as a model for and a part of a morally good life? To facilitate this discussion, this article draws heavily on the philosophy of utilitarian hedonism, positioning hedonism not as a system of reckless indulgence, but as a philosophy of communal effort towards a general increase in the level of enjoyment for all involved. By drawing on experience with as well as research on gamer behavior and knowledge of game systems, this article demonstrates how gaming can be seen as a lesson in the importance of increasing pleasure for all. By looking at the use of and meaning of the concept of pleasure, current game research is drawn into question. The many attempts of research to isolate simple formulas for “the good game” appear flawed and simplistic from this point of view. The philosophy of hedonism argues that “good”, “pleasurable” and “fun” are very subjective concepts, and that while a large group of people may agree that a game is “good”, this agreement may not come from a common agreement about what exactly makes the game good. It is in the nature of pleasure to be individual, subjective and situational, which defies attempts at creating a formula for enjoyment both for researchers and designers.

Key words: Game, pleasure, hedonism.

¹ Tradução de Thiago Falcão, doutorando em Comunicação e Culturas Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia (UFBA), Avenida Ademar de Barros, s/n, Campus Universitário de Ondina, 40.170-110 Salvador, BA, Brasil. E-mail: falc4o@gmail.com. Revisão Adriana Amaral

² IT Universidade de Copenhague, Nørregade, 10 DK-1165, Copenhagen K, Dinamarca . E-mail: torillem@gmail.com

Ao estudar jogos, é importante que os pesquisadores não julguem, que relatem e analisem sem emitir juízos normativos. Buscamos a motivação para o jogo nas redes sociais, nas condições sociais, na necessidade de escape, no entretenimento, no aprendizado ou nas conexões e chegamos até a considerar o jogo um comportamento viciante e compulsivo. O que tendemos a ignorar é precisamente o aspecto normativo dos jogos. Este artigo enfoca esse aspecto e formula a seguinte questão: será que o jogo é uma atitude moralmente correta? Pode o jogo nos ajudar a melhorar não só nossas habilidades motoras ou nossa capacidade de pensar estrategicamente, mas também a expandir nosso senso moral e ético, além de nos oferecer o valor agregado por viver de acordo com certos padrões?

Ao passo que o hedonismo é visto como indulgência e o hedonista, supostamente, nunca nega nada a si mesmo, como uma filosofia o hedonismo utilitário é talvez problemático, mas certamente não é indulgência ilimitada. Ao passo que a indulgência muitas vezes causa dano tanto ao próprio indivíduo quanto aos outros, diminuindo, portanto, o prazer da sociedade, o hedonismo utilitário promove uma prática que reduz o desprazer tanto quanto aumenta o prazer: um hedonista utilitário pode ganhar muito reduzindo o desconforto para os outros, e perder muito maximizando seu próprio prazer – da mesma forma que um participante de um jogo pode ganhar por fazer com que os outros se divirtam enquanto jogam, e arruinar a diversão sendo um jogador indulgente e egoísta.

Isto torna interessante explorar o hedonismo utilitário como uma forma para entender a motivação e o prazer do jogo; sendo assim, opto por ver o jogo como uma prática moralmente correta, comparável ao hedonismo³.

O hedonismo e a ética do mundo dos jogos

Em 1781, Jeremy Bentham examinou o prazer como uma motivação normativa para a ação: “A natureza colocou a humanidade sob o jugo de dois senhores soberanos, a dor e o prazer. Só eles podem apontar o que deveríamos fazer e determinar o que faremos” (Bentham, 2000, p. 14).

Antes disso, contudo, Platão escreve *Protágoras*, onde Sócrates sustenta que o prazer e a dor são as únicas medidas do bem e do mal:

Ótimo, meus amigos. Já que chegamos à conclusão de que a salvação de nossa vida está na escolha correta entre prazer e dor, em maior e menor número, em maior e menor tamanho, em maior ou menor distância, não parecerá, em primeiro lugar, que está no comedimento, uma vez que é a observação do que é excesso, falta ou igualdade face às outras coisas? (Platão e Jowett, p. 48 [tradução de Olga Pombo]).

A versão de hedonismo de Jeremy Bentham, pensador mais recente, é o *hedonismo utilitário*, a crença de que o prazer pode ser descrito em medidas quantificáveis, e que o bem e o mal podem ser decididos por quem experimenta a maior quantidade de prazer decorrente de um acontecimento. Filósofos posteriores se posicionam, desde então, contra esta postura, utilizando o hedonismo utilitário para defender argumentos extremos, como o de que o prazer sádico de um *voyeur* ou torturador não pode justificar o sofrimento de vítimas de tortura (Svendsen e Säätelä, 2004, p. 135).

Tanto Jeremy Bentham (2000) quanto John Stuart Mill (2001) argumentaram a favor do hedonismo utilitário com base no fato de que o prazer inclui o social, não é algo que seja experimentado em isolamento. É possível sentir prazer com atividades que mais pessoas praticam juntas, e é possível sentir prazer com o sucesso alheio. Neste ponto de vista, não cabe a inveja, pois o hedonista utilitário não deveria se concentrar na falta de sucesso pessoal, mas ficar satisfeito com o aumento geral do bem-estar na sociedade. Este hedonista utilitário, evidentemente, vive em uma sociedade na qual os outros também querem ver o nível geral de bem-estar aumentar, sendo auxiliados, e não invejados, por seus concidadãos. Esta é uma ideia bastante atraente de uma sociedade baseada no trabalho coletivo universal de buscar o prazer e afastar a dor, e está ideologicamente muito próxima de várias religiões, movimentos políticos e filosofias na política moderna. Também a encontramos nas práticas de jogadores nos mundos dos jogos.

Como foi mencionado, o principal desta visão utilitária do hedonismo é medir o prazer e a dor. Esta visão não funciona realmente como uma filosofia moral a menos

³ Este artigo continua a exploração da conexão entre o jogo e a filosofia do prazer que iniciei no artigo *The player as hedonist: the problem of enjoyment*, publicado no *Journal of Gaming & Virtual Worlds by Intellect* em 2010..

que seja possível testar se a dor da vítima realmente é maior do que o prazer do torturador, mas, ainda assim, é possível fazer algumas pressuposições bem informadas. No caso da tortura não consensual, temos boas razões para supor que a dor sempre seja pior do que o prazer obtido pelo ato da tortura; portanto, este não é um ato que possa ser apoiado por um hedonista utilitário. Em casos consensuais, tanto o torturador quanto a vítima sentem prazer com o ato, e a dor é perfeitamente justificada. Em mundos de jogos, há um critério de medição simples, porém eficaz, que está fortemente conectado à liberdade e ao consentimento. Quando o ruim supera o bom, as pessoas vão embora.

A posição de Gosling sobre o prazer

J. C. B. Gosling (1969) examina a forma como o prazer se conecta com toda uma miríade de atividades e experiências. Para entender e argumentar a favor ou contra o hedonismo, é vital que entendamos o objetivo principal desta escola de filosofia ou de escolhas éticas. O *prazer* é popularmente entendido como parte da felicidade, e embora a felicidade seja um conceito mais amplo, que pode ser criado também pelo contentamento ou ausência de certas experiências negativas, a maioria das pessoas sustenta que encontra prazer nestas ausências. A noção de prazer é comumente utilizada e entendida para descrever certos sentimentos ou estados emocionais:

Atualmente, os vários termos relacionados ao prazer, como “desfrutar” e “gostar”, bem como expressões que contêm alguma parte da própria palavra “prazer”, adquiriram um uso muito comum. Não é um sinal de grande precocidade para uma criança familiarizar-se com elas mesmo em idade tenra. Tampouco há qualquer caráter tentativo em sua aplicação: via de regra as pessoas não hesitam quanto a ter ou não prazer em algo e gostar disso (Gosling, 1969, p. 42).

Nos jogos, encontramos uma ampla gama de causas para este prazer comumente reconhecido, mesmo que as diretamente sensoriais não sejam as mais óbvias. Ainda assim, até estas existem no prazer que muitos jogadores têm em relação com suas máquinas: desde o atrativo visual presente em jogos bonitos até a superfície reluzente

e macia dos jogos portáteis, as curvas dos controles e a resolução das telas. Alguns jogos, na verdade, são desenvolvidos para este *input* sensorio, como *Rez*, um jogo de tiro da Sega (*UnitedGameArtists*, 2001) para o console PlayStation 2, da Sony. Este jogo vem com um dispositivo periférico chamado de “vibrador causador de transe”, que, segundo relatos, tem é usado como brinquedo sexual (Pinckard, 2002).

Contudo, Gosling (1969) não aceita o prazer como simplesmente um sentimento ou uma sensação, mas sustenta que este pode ser experimentado de outras formas:

Resumindo, o projeto de explicar o prazer como uma sensação ou quase sensação decorre de uma concepção errônea. A tentativa de tratá-lo como um sentimento de algum outro supõe que todos os casos de prazer sejam casos de sentir prazer, ou de se sentir satisfeito, ou que outros casos devam ser explicados em termos destes, ou seja, de modo que os sentimentos de prazer são conceitualmente anteriores (Gosling, 1969, p. 52).

O argumento do autor contra o prazer como simplesmente um sentimento se baseia na ideia de que em todos os momentos nós sabemos como nos sentimos, de que estamos cientes de nossos sentimentos. Quando sentimos dor, estamos (a não ser que estejamos drogados) cientes da dor. Quando estamos nos sentindo tristes, estamos cientes da tristeza. Quando estamos assustados, estamos cientes do medo. O prazer, contudo, pode estar presente sem ser considerado. Não paramos no meio de algo que estamos apreciando profundamente para dizer a nós mesmos: “Sim, eu estou sentindo prazer agora”. Posteriormente pode-se considerar o quão divertido isso foi, quanto prazer nos deu, mas a experiência em si não tem o sentimento de prazer registrado em cada instante dela. Pelo contrário: se você perdeu um jogo, isso pode ter sido embaraçoso, frustrante, até doloroso; mas, ainda assim, ele proporcionou uma experiência intensa de prazer.

Então, o que é o prazer? Gosling continua a exposição fazendo um grande número de sugestões. Primeiro, o prazer parece estar conectado a algo feito voluntariamente, com desejo (1969, p. 55).

Esta característica leva Gosling a cunhar a expressão “concepções adverbais do prazer” – o prazer entendido como algo que é experimentado em relação a alguma outra coisa. Para o propósito de estudar jogos, este é um argumento familiar, pois a liberdade é uma característica básica dos jogos (Huizinga, 2000, p. 8). Assim os mundos dos jogos estariam, de acordo com esta concepção, sempre conectados ao prazer.

De acordo com Gosling (1969), o prazer pode ser uma representação. Não no sentido de um show simulado, mas no sentido de que o prazer pode ser reconhecido no comportamento do indivíduo que o está experimentando. A vontade de participar, a atenção aos detalhes, a expressão no olhar ou o foco nas ações: o prazer como representação é reconhecível de maneira clara. Em seguida, o prazer é uma forma de atentar para algo. Pode ser esquiar morro abaixo ou comer uma fatia de torta: se isso for feito sem atenção, a atividade não está sendo aproveitada, e não dá prazer. Desta forma, o prazer pode ser visto como um modo atentar ao objeto de prazer.

Para ir se contrapor aos argumentos que consideram o prazer uma atividade, Gosling introduz o prazer de cochilar. Uma tarde ensolarada, um estado relaxado de modorra em uma espreguiçadeira – isso é algo difícil de fazer enquanto se expressa prazer ou presta atenção. Muitos prazeres são experimentados apenas se não estivermos focados neles, e provam ser esquivos se requerem alguma atividade particular. Dessa forma, o prazer também pode ser considerado um estado de desatenção, abrir mão do esforço de sentir prazer. Um ponto importante, contudo, é que só podemos desfrutar daquilo de que estamos cientes. Um sono profundo naquela espreguiçadeira seria, talvez, reparador e tornaria o resto do dia um prazer, mas o sono, sendo um estado de inconsciência, só traz prazer em antecipação ou retrospecto.

A esta altura, ainda parece que o prazer é algo que pode ser obtido partir de certas atividades, um argumento que combina bem com os jogadores: a atenção dispensada a certas ações traz prazer. Isto é um pouco simples demais, pois Gosling acrescenta o prazer de ler, de assistir a filmes e peças, em geral, deixar-se cativar por algo que, especificamente, não requer nenhuma ação, a não ser prestar atenção. Assim, o prazer não se deriva de ações executadas com envolvimento e atenção, mas também de assistir algo que, especificamente, não acontece.

Contudo, tenhamos em mente que, por exemplo, a teoria da reação do leitor se oporá às ideias de Gosling sobre a leitura como um ato que não requer ação. Desde a ousada afirmação de Roland Barthes a respeito da morte do autor, esta proposta teórica tem ressaltado a importância da atividade dos próprios leitores. Barthes (1972; Barthes e Heath, 1984), Eco (1981; 1994) e Iser (1974; 1978) destacam que a atividade do leitor é vital para a produção textual.

Gosling (1969) dedica muito tempo a explicar o que o prazer não é, e quando começa a explicar que o

prazer é efetivamente algo, ele quase refutou isso completamente. Mas é impossível ignorar a existência do prazer, e a palavra “prazer” se relaciona a algo que não é apenas uma forma linguística de descrever algo que desejaríamos que existisse: o prazer existe, e é um motivador importante na vida diária. E é a isto que Gosling retorna como sendo o fator comum do prazer: a reação ao prazer e a sentir-se satisfeito. Não é necessário que os acontecimentos que causam prazer tenham qualquer coisa em comum, a não ser o fato de que as pessoas reagem a eles sentindo-se satisfeitas (Gosling, 1969, p. 137). Ou, como Gosling afirma:

Poder-se-ia objetar dizendo que se isso fosse verdade, as avaliações relativas do prazer seriam impossíveis. Pois, segundo esta explicação, o fato de que algo pode ser corretamente chamado de prazer, ou mesmo satisfação, não implica que haja qualquer sentido em que ele possa ser comparado com qualquer outro prazer ou satisfação. Ser acalmado é tão diferente de ficar empolgado, ficar satisfeito com um arranjo de flores é tão diferente de sentir prazer com a perspectiva de humilhar alguém, que todo o projeto de comparar essas coisas como sendo mais ou menos apreciáveis parece sem sentido (1969, p. 138).

Então, para que serve o *prazer* na pesquisa, se este é um conceito que não tem qualquer incidência sobre o que efetivamente satisfaz as pessoas? Descobrir o que dá prazer não leva a lugar algum, e perguntar “por que você gosta do prazer?” é sem sentido, porque o prazer explica a si mesmo. Mas as perguntas que podemos fazer, conclui Gosling, dizem respeito ao modo pelo qual os juízos a respeito do prazer são feitos e ao que eles significam (Gosling, 1969, p. 140). Elas são: “Como você descobre do que gosta?” e “Como você decide o que é mais e menos apreciável?”.

Os jogos são divertidos, os jogos dão prazer

Sabemos, contudo, que a razão principal por que as pessoas usam jogos do mundo virtual é que eles dão prazer. Esta é uma afirmação do senso comum que é recorrente nas conversas a respeito de jogos, tanto na pesquisa quanto em diálogos coloquiais. Diferentes explicações diferentes

– como escape da realidade ou vício, por exemplo – foram apresentadas como proposta para esclarecer por que as pessoas passam tanto tempo jogando e continuam fazendo isso. Uma pergunta interessante que não é feita em relação ao jogo, entretanto, é por que as pessoas não jogam. Se os mundos dos jogos são tão divertidos, porque todas as pessoas não estão neles o tempo todo? Outra pergunta é por que precisamos procurar explicações se o “é divertido” era autoexplicativo?

Em primeiro lugar, os jogos não são divertidos para todo o mundo. Existem pessoas que, de forma veemente, não gostam de jogar. Algumas podem não gostar de um tipo específico de jogo, enquanto outras podem não gostar de jogos em geral. Algumas podem não achar que jogar seja divertido, mas fazem-no repetidamente porque adoram ver outras pessoas falhar e ser derrotadas: elas gostam de vencer, mas não de jogar.

Em segundo lugar, há atividades que não são jogos, mas são mais divertidas do que jogos. Embora o gafanhoto do livro de Bernard Suits diga que escalar montanhas é um jogo (Suits, 1978, p. 86), seu caráter de jogo é bem fraco. Assistir à televisão, assar bolos, escrever ou fotografar são atividades pelas quais as pessoas estão dispostas a deixar um jogo sem qualquer relutância. Os prazeres que se pode ter em outras experiências são tão desejáveis quanto o jogo. Às vezes, até cochilar pode ser mais divertido do que jogar.

Isso significa que quando procuramos pela diversão em jogos e os prazeres de jogar, estamos procurando preferências altamente pessoais. O mesmo jogo pode ser desfrutado por um conjunto muito amplo de razões. O ludo pode ser apreciável por causa de suas regras, suas belas cores e suas pedrinhas bonitas, por causa do desafio, das limitações e por causa daquilo que proporciona, pelos objetivos simples e pela possibilidade de se dominar o jogo com facilidade, bem como pela aleatoriedade introduzida pelos dados, mas muitas pessoas que jogam ludo não se importam com esses aspectos do jogo. Elas o jogam porque ele representa um ritual de proximidade social, porque aproxima um grupo, permite que se seja tolo e se deixe de lado o comportamento convencional, coloca em pé de igualdade figuras de autoridade e aquelas que têm menos poder e permite que os fracos derrotem os fortes de vez em quando. O prazer e a diversão que os jogadores obtêm do jogo podem ser os mesmos, quantitativamente, mas o que eles desfrutam qualitativamente são coisas amplamente diferentes.

Hedonismo, utilitarismo e jogo

Como destaca Huizinga, o jogo é voluntário (Huizinga, 2000, p. 7), e, assim sendo, ele é uma atividade com a qual as pessoas se envolvem porque querem. Isto significa que os mundos dos jogos precisam ser sistemas destinados a maximizar o prazer dos participantes. Os *designers* dos jogos nivelam o campo em que ocorre o jogo. Então estabelecem um conjunto de regras que restringem severamente o comportamento dos participantes, para manter o campo tão nivelado quanto possível. As vantagens das pessoas são reduzidas até alcançarem um ponto definido. “Em comparação com a vida, isto representa uma redução severa de possibilidades. Os jogos tiram muitas das vantagens das pessoas, deixando-as com um conjunto limitado de ferramentas.”

Estas limitações significam que é possível criar uma espécie de equilíbrio entre dor e prazer, medidos em unidades de prazer e unidades de dor (Feldman, 2004, p. 25). Se isto é possível, a arena se torna mais previsível. Além disso, se muita coisa é negada a você, o prazer vem com facilidade; qualquer vantagem arrancada de recursos escassos faz com que a situação melhore e leva a um aumento do bem-estar. Vemos isso em jogos muito simples e restritivos: ser capaz de alcançar alguma coisa através de um simples lance ou movimento se torna mais significativo do que se o movimento fosse irrestrito. De certa forma, os mundos dos jogos são utopias hedonistas: sistemas destinados a satisfazer do desejo de prazer das pessoas. Eles também são infernos hedonistas: dão satisfação tirando opções de obter prazer.

Isto significa que os jogos conterão os problemas comuns do hedonismo: a gratificação instantânea *versus* o prazer duradouro, o prazer egoísta através de práticas prejudiciais aos outros, o equilíbrio da quantidade de prazer e dor no jogo. Todas estas questões comuns do raciocínio hedonista serão, literalmente, colocadas em jogo.

Vemos esses problemas em várias das práticas comuns com as quais nos defrontamos quando estamos jogando. Os trapaceiros podem ser descritos como os sibaritas dos jogos: querem gratificação imediata e não percebem que há prazer em obter vantagens através de outros meios. Eles utilizarão quaisquer meios disponíveis, dentro ou fora das regras, para conseguir o que querem e justificarão isso dizendo que torna os jogos mais divertidos para eles e realmente não prejudica

outros. Os “causadores de aflição” são os fanáticos, aqueles que só enxergam seu próprio desejo e não a dor alheia. Eles justificarão seus ataques aos outros e a infelicidade que causam baseando-se no modo pelo qual seus objetivos são alcançados por suas ações. Contudo, na maioria dos casos afirmo que os jogadores são hedonistas utilitários.

O prazer maximizado nos mundos dos jogos

Sustento que o objetivo principal de um mundo de jogo é a maximização do prazer para os participantes. Ganhar ou perder não são objetivos relevantes nestes mundos contínuos. Se a vitória fosse o objetivo, ninguém jogaria em mundos sem fim. Não, a principal recompensa de jogos do mundo virtual é o ato de jogar. Isto está em consonância com o processo de viver uma vida prazerosa, ou a boa vida, como Feldman explica utilizando a ideia do *prazer atitudinal* (Feldman, 2004, p. 56-57). O prazer atitudinal não é sensorio, nem mesmo prazer imediato, direto, mas prazer no conhecimento de que algo está acontecendo, a consciência de um certo estado de ser, que está relacionado ao que White chama de *desejo de segunda ordem*, embora não seja a mesma coisa: “Ou seja, uma pessoa normal tem desejos que dizem respeito ao modo como ela quer que seus desejos sejam, ou, afinal, ao modo como quer que eles sejam satisfeitos” (White, 2006, p. 10).

A paz mundial daria a nós que não somos diretamente atingidos por uma guerra um prazer atitudinal. Da mesma forma, estar no mundo do jogo, participar, ainda que não sentindo a alegria imediata de “ganhar”, é um prazer atitudinal: prazer derivado da consciência da situação sem se demorar imediatamente no presente. Expressando-o num contexto de mundo de jogos: é por isso que causa prazer, até certo ponto, fazer parte de um *raid group* enquanto este está aprendendo os diferentes confrontos. O grupo morre e morre de novo, e a parte divertida não é perder ou progredir, mas sim fazer parte de um processo complicado junto com seu amigo. O nível geral de prazer aumentou porque você fez com que fosse possível que outros se divertissem.

Isto é utilitarismo hedonista, e ele é particularmente forte em mundos virtuais que também são jogos. A prática de dar apoio, a formação de guildas, as tarefas dos líderes de grupo e de outros que assumem papéis

de apoio: tudo isto sublinha o quão importante o aumento do prazer geral é para o ato de jogar. A ideia de *fair play* também está relacionada com isso: ele é um conceito que salienta como não apenas o prazer do seu time é importante, mas o prazer de todos os times. Há, com frequência, pouco prazer no que supostamente é o ato máximo de prazer nos jogos – a vitória – se ela acontece às custas da ideia de *fair play*, o pensamento bastante agradável de que todos tiveram uma chance igual de alcançar o ápice da alegria.

Ocasionalmente os *designers* compreendem isso, e um hedonismo utilitário aplicado foi incluído, por exemplo, no *design* de jogos em grupo no *World of Warcraft* (Blizzard, 2004), primeiro como uma escolha dos jogadores, e depois através de opções codificadas na estrutura do jogo. Nas primeiras versões de *WoW*, competir por um equipamento resultante de uma vitória contra um monstro qualquer era permitido a todo o grupo automaticamente: as opções eram *rolar* [o dado, para ver quem tem o número mais alto e fica com o item] ou *passar*. O *WoW* tem um sistema no qual nem todas as classes [*profissões*] podem usar todo o equipamento, e também tem diferenças mais sutis entre os equipamentos para certos personagens: um objeto que dois personagens podem equipar talvez seja consideravelmente melhor para um deles do que para o outro. Os jogadores reagiram a este mecanismo desenvolvendo um sistema conhecido como *need/greed* [necessidade/cobiça]. Neste caso, *need* significa que o objeto será usado para tornar o personagem mais forte em termos do sistema de jogo, enquanto *greed* significa que o jogador deseja o objeto por outro motivo – para vender, por exemplo.

Em alguns servidores, a forma original do sistema *need/greed* era praticada basicamente de duas maneiras: 1) Cada jogador digitava, rapidamente, *n* para *need* e *g* para *greed*, e se alguém digitasse *n* enquanto você digitou *g*, esperava-se que você passasse e deixasse os que precisavam do item rolar entre si. 2) Todos os jogadores rolavam por objetos que pudessem ser passados de um para outro posteriormente, da mesma forma que todos passavam nos objetos que não pudessem ser transferidos de jogador para jogador. Quando todo mundo tivesse passado, cada um deles utilizaria a função */roll* [função que simula um dado, retornando um número para o jogador do sistema, seguindo o esquema explicado no primeiro tópico (1).

Este sistema foi integrado à estrutura do jogo, e há, agora, uma opção para *need*, para *greed* e um *x* para passar, na decisão de quem vai ficar com o item. A mudança

mais recente também permite que mesmo os itens que não podiam ser transferidos entre jogadores sejam trocados, desde que com membros de seu próprio grupo.

Como é esse hedonismo utilitário? Recompensas (*loot*) estão relacionadas de forma muito significativa ao prazer de se jogar o *WoW*. A liberdade de um personagem dentro do jogo está condicionada pela qualidade de seu equipamento. Um jogador com um equipamento realmente bom pode explorar qualquer lugar, ajudar outros em todas as situações e de modo geral tem o máximo de liberdade, dentro do jogo. Abrindo mão de algumas dessas vantagens, o jogador garante que o equipamento esteja sendo utilizado de uma maneira que dá o máximo de prazer para os outros, também. Os jogadores calculam, a cada *need/greed*, o prazer e a dor, e optam, em termos ideais, pelo caminho que dá mais prazer para mais pessoas.

O quão importante isto é para a comunidade de jogadores pode ser visto, principalmente, na noção de *ninja looting*: quando um jogador se apodera de um objeto de que não precisa realmente. *Ninjar* pode trazer um prazer autoindulgente para o jogador que o faz, mas causa uma considerável raiva e exaltação entre os outros jogadores, que têm negada sua chance de possuir o objeto. Esta ação perturba o equilíbrio da situação de distribuição das recompensas e é uma ofensa não só ao grupo no qual o jogador está, mas a toda a comunidade. O *ninja* maximiza o prazer que sente individualmente, mas reduz o do grupo.

Vontade, ou – jogar é livre?

Parece fácil argumentar que os mundos de jogos são espaços hedonistas utilitários, mas, para não cair na armadilha de sustentar que os jogos incorporam o paraíso hedonista e definitivo, é importante examinar de perto a ideia de *intenção*. Huizinga escreveu, em *Homo Ludens*, que os jogos são livres e voluntários. Eles são algo em que queremos nos envolver.

Querer, contudo, é uma questão bastante problemática no hedonismo. Gosling apresenta o exemplo de dar uma caminhada em um belo dia de primavera em vez de sentar e consolar um amigo profundamente deprimido (Gosling, 1969, p. 88). A maioria de nós consolaria o amigo, por achar que é nosso dever, e a culpa por não fazê-lo iria comprometer a caminhada, tirando todo o

prazer dela, se soubéssemos que só pioraria o sofrimento de nosso amigo.

Contudo, caso nos perguntassem, diríamos que o que realmente queríamos fazer naquele belo dia primaveril era caminhar; não queríamos passar nosso tempo dentro de casa com um amigo deprimido. Ainda assim, fazemos isto. Não queríamos caminhar, afinal? Somos masoquistas que preferem punir a si mesmos? Ou não conseguimos dizer o que queremos?

Enquanto o exemplo anterior representa um conflito de dever e desejo, uma situação diferente onde podemos dizer que a liberdade realmente está em jogo é quando temos um conflito de desejos iguais; queremos duas coisas de forma igualmente intensa. Desejamos dois objetos, mas não podemos ter a ambos. Este é um problema simples e afortunado, onde qualquer uma das escolhas parece boa. É muito diferente da *vontade* contraposta ao *dever*, ou mesmo à satisfação futura. Não é o mesmo que usar a *vontade* como uma explicação para a falha (“Eu poderia, se quisesse”), ou o *querer* como um aspecto inconsciente da ação: posso me atrasar não porque eu *queira* me atrasar, mas porque o que estou fazendo é tão desejável que não pude terminar a tempo: a atividade me empolgou e eu me perdi nela.

Então, se você *quer* jogar, que tipo de *querer* é esse? Talvez o que você realmente *queira* fazer em uma tarde seja ir caminhar, mas você sabe que várias pessoas estão *online* esperando que você apareça e jogue com elas. Você quer ir dar a caminhada ou jogar o jogo? Você é livre para escolher? Se você opta por ir caminhar, arrisca-se a não ter mais aquelas pessoas para lhe darem apoio quando você quiser fazer algo mais tarde; talvez elas fiquem chateadas e deprimidas e deletem suas contas se o grupo continuar deixando de fazer alguma coisa específica. Este é um dilema razoável, particularmente em grupos menores, mais coesos. Como parte de uma unidade, o prazer deixa de ser apenas uma questão do que você *quer*; ele passa a ter ramificações maiores que as opções solitárias que você mesmo faz.

Isto nos leva ao último significado de *querer* – nem sempre queremos aquilo que nos dá prazer, mas simplesmente nos perdemos nisso. Um jogador pode realmente querer não se atrasar para o jantar, mas o ato de jogar é tão arrebatador que se torna difícil por fim a ele. E assim nos perdemos, apesar de ameaças de amigos aborrecidos e de refeições perdidas, desistindo de algo que *queríamos* não como um ato consciente, mas porque aquilo simplesmente aconteceu.

O elemento irracional do prazer

O hedonismo utilitarista tenta ser um sistema racional em que os seres humanos sempre sabem o que queremos: sabemos o que nos dá prazer e sabemos o que é o prazer. Gosling mostra como isto não é verdade e sustenta que somos extremamente irracionais no uso das palavras “prazer” e “satisfação”, e também no reconhecimento do que queremos. O prazer é por demais múltiplo para ser definido instantaneamente, e já que não pode ser definido, também não pode ser determinado como base de um sistema moral. Acredito que seja seguro sustentar que ele também não pode ser codificado.

O prazer, o encanto e a diversão sempre serão circunstanciais. Se você tem pouco, um pouquinho aumenta significativamente seu bem-estar. Se você tem muito, um pouquinho menos diminui seu bem-estar de forma insignificante. A mesma quantidade de muito ou pouco não é o mesmo para todos.

Este modelo não é, contudo, útil na criação de mundos digitais; não pode haver uma medição circunstancial e irracional de prazer se você vai tentar estruturá-lo em um projeto ou *design*.

Visto que os jogos são racionais e os seres humanos irracionais, boa parte do prazer que advém de jogar dependerá do transbordamento de experiências que os mundos dos jogos oferecem. Pode ser a oportunidade de passar horas com amigos; podem ser risadas a respeito das piadas internas no *WoW* ou a diversão de criar *machinimas*. Isto significa que formas simples para codificar o prazer não estão ao alcance. Não deixa de ser, contudo, uma boa notícia para a criatividade, porque significa que os jogos diferentes, surpreendentes e inventivos têm tanta chance de fazer sucesso quanto os já testados e avaliados. Já que um mundo que dê prazer não se cria através de uma fórmula vencedora, criar um jogo que seja bom e completamente diferente é sempre uma opção. Mesmo que possam existir muitos prazeres em jogar que não foram incluídos no jogo, as regras precisam introduzir certos prazeres absolutos no jogo e então fazer com que seja possível (nem sempre provável, mas sempre possível) que todos ganhem.

Referências

- BARTHES, R. 1972. *Mythologies*. London, Paladin 160 p.
- BARTHES, R; HEATH, S. 1984. *Image, music, text*. London, Fontana Paperbacks. 220 p.
- BENTHAM, J. 2000. *An Introduction to the principles of morals and legislation [Elektronisk resurs]*. Kitchener, Ont., Batoche. 416 p.
- ECO, U. 1981. *The role of the reader explorations in the semiotics of texts*. London, Hutchinson. 288 p.
- ECO, U. 1994. *Six walks in the fictional woods*. Cambridge, Mass., Harvard University Press. 160 p.
- FELDMAN, F. 2004. *Pleasure and the good life: concerning the nature, varieties, and plausibility of hedonism*. Oxford, Clarendon Press. 240 p.
- GOSLING, J. C. B. 1969. *Pleasure and desire: the case for hedonism reviewed*. Oxford, Clarendon. 179 p. <http://dx.doi.org/10.1093/acprof:oso/9780198243397.001.0001>
- HUIZINGA, J. 2000. *Homo ludens: a study of play-element in culture*. London, Routledge. 232 p.
- ISER, W. 1974. *The implied reader: patterns of communication in prose fiction from Bunyan to Beckett*. Baltimore, Johns Hopkins University Press. 318 p.
- ISER, W. 1978. *The act of reading: a theory of aesthetic response*. Baltimore, Johns Hopkins University Press. 224 p.
- MILL, J. S. 2001. *Utilitarianism [Elektronisk resurs]*. London, Electric Book. 70 p.
- PINCKARD, J. 2002. Sex in Games: Rez+Vibrator. Disponível em: http://www.gamegirladvance.com/archives/2002/10/26/sex_in_games_rezvibrator.html. Acesso em: 31/03/08.
- PLATO; JOWETT, B. *Protagoras: electronic resource*. Champaign, Ill. Boulder, Colo.: Project Gutenberg, NetLibrary. Disponível em: <http://www.roebuckclasses.com/ethics/texts/texts.htm>.
- SUITS, B. 1978. *The grasshopper : games, life, and Utopia*. Toronto, University of Toronto Press. 179 p.
- SVENDSEN, L Fr H.; SÄÄTELÄ, S. 2004. *Det sanne, det gode og det skønne; en innføring i filosofi*. Oslo: Universitetsforl. 272 p.
- WHITE, N. P. 2006. *A brief history of happiness*. Oxford, Blackwell Publishing. 208 p. <http://dx.doi.org/10.1002/9780470690888>

Submetido: 23/07/2011

Aceito: 22/08/2011