

# Videogames<sup>1</sup> como dispositivos: Uma abordagem metodológica

## *Videogames as devices: A methodological approach*

### Diego Granja Amaral

diegoamaral000@gmail.com

Mestre em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, com graduação em Publicidade e Propaganda pela mesma instituição. Pesquisa temas como narrativa, cibercultura, jogos eletrônicos, subjetividade. Membro do grupo de pesquisa Publicidade nas Novas Mídias e Narrativas do Consumo. Atualmente leciona na Uninassau. No mercado, possui mais de seis anos de experiência nas áreas de publicidade e jogos digitais. Atuou como consultor, gerente de projetos e gerente de negócios em empresas de jogos e agências de publicidade lidando com clientes no setor público e privado.

### Rogério Luiz Covaleski

rogerio@covaleski.com.br

Tem experiência na área de Comunicação Social, com ênfase em Comunicação Publicitária, atuando principalmente nos seguintes temas: narrativas de consumo, interfaces comunicacionais, hibridização publicitária. Autor dos livros *Cinema, publicidade, interfaces* (Maxi Editora, 2009), *Publicidade híbrida* (Maxi Editora, 2010), *Idiosincrasias publicitárias* (Maxi Editora, 2013), *Cinema e publicidade: intertextos e hibridismos* (Confraria do Vento, 2015). Atualmente, é professor adjunto na graduação em Publicidade e Propaganda (DCOM/UFPE) e vice-coordenador e professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco (PPGCOM/UFPE).

### Resumo

O presente trabalho discute o estudo dos jogos dentro do espectro do campo da Comunicação. Para tanto, sugere-se uma mudança na abordagem metodológica dos jogos digitais, com vistas a permitir a análise dos processos comunicacionais enquanto objetos midiáticos. Mais precisamente, argumentamos que, para se compreender os jogos digitais no contexto da Comunicação, é preciso se afastar da visão de jogo enquanto sistema ludológico na aproximação de uma perspectiva mais flexível e multidisciplinar. Esta proposta de redirecionamento, então, toma forma a partir da interlocução entre o conceito de dispositivo conforme Foucault/Deleuze e a questão da técnica em Heidegger.

**Palavras-chave:** dispositivo, videogames, normalização, controle, subjetivação.

### Abstract

The present paper discusses the game studies within the field of communication. In order to do so, it suggests a shift in the methodological analysis of digital games aiming at a better understanding of the communicational processes as media objects. Its argument is that the understanding of digital games in the context of communication demands a flexible and interdisciplinary approach, as opposed to the view of videogames as ludological systems. This proposal, then, is shaped on the basis of a dialogue between the concept of device as proposed by Foucault/Deleuze and the question concerning technology in Heidegger.

**Keywords:** device, videogames, normalization, control, subjectification.

### Introdução

Ainda que amplamente compreendidos enquanto produtos da indústria do entretenimento, os jogos digitais desempenham um papel abrangente na cultura contemporânea. Nessa seara, é possível encontrar manifestações

lúdicas que vão desde a expressão política até a educação e publicidade. Levando em consideração essas múltiplas facetas, uma conceituação que contemple todas as perspectivas de análise dos jogos, respeitando sua complexidade, mostra-se uma tarefa desafiante.

Neste sentido, é objetivo deste estudo contribuir para a construção de um protocolo teórico-metodológico para um estudo dos jogos no campo da Comunicação. Para tanto, optamos por uma investigação que observa os videogames enquanto dispositivos, em oposição à perspectiva

1 O termo videogame foi adotado em conformidade com Juul (2005) e tratado como sinônimo de jogos eletrônicos para fins deste trabalho. Em razão da apropriação do termo pela cultura brasileira, mantivemo-lo na forma original.

formalista e tecnocêntrica difundida nos *game studies*. Esta proposta, então, pretende deslocar o lugar de debate acerca dos jogos digitais, deixando a ênfase em sistemas ludológicos, que implicam uma percepção formal, para uma discussão epistemológica sobre o jogo digital enquanto meio.

Segundo defendemos neste estudo, a categorização de jogos digitais revela uma questão em que a terminologia representa apenas a superfície do problema. Uma análise um pouco mais aguçada do arcabouço teórico do estudo dos jogos é capaz de revelar que a tradição estruturalista marca a observação desse objeto, trazendo como consequência uma forte ênfase nas relações de causalidade instrumental que contribui para o estabelecimento de padrões classificatórios nem sempre adequados.

Esta inadequação ocorre, por exemplo, no conceito de “jogos persuasivos”. O termo proposto por Bogost (2007) busca demonstrar a capacidade retórica dos jogos a partir de sua estrutura processual. Este ponto de vista, ainda que relevante e de grande aplicabilidade, mostra-se insuficiente sobretudo em dois aspectos: o olhar jogos enquanto estrutura retórica minimiza a dimensão relacional do objeto; secundariamente, e como consequência da primeira premissa, a proposta dá continuidade à tradição que classifica jogos de acordo com uma finalidade, assumindo um ponto de vista causal.

Este prisma, que busca analisar os jogos de acordo com a finalidade, também é questionado por Sicart (2011), que destaca que, “na tradição procedimentalista, o ato de jogar não é um elemento central para o entendimento dos sentidos criados pelo jogador (ao jogar), uma vez que (para eles [defensores da tradição procedimentalista]) são as regras que criam esses sentidos”. Em contraste com tais noções, entendemos ser necessária uma abordagem não categórica, que permita o pensamento sobre jogos digitais tomando em conta a importância do jogador para a construção de sentido. Para tanto, adotaremos neste trabalho uma abordagem centrada no videogame enquanto dispositivo.

Pretendemos, então, dirigir o olhar ao objeto e à sua relação de mediação. O que entendemos aqui por formalismo no estudo dos jogos se refere a uma abordagem centrada no jogo enquanto tecnologia, composta sobretudo por elementos computacionais e ludológicos, como as regras. Nessa noção, recorrente no estudo dos jogos, adota-se a noção de *ludus*, que, para Callois (2001), opõe-se à *paidia*, a qual contemplaria, segundo o autor, o improvisado, a ação livre e descompromissada. Observamos, contudo, que o termo *ludus* também se refere aos campos de treinamento espartanos, posteriormente adotados pelos romanos no disciplinamento de gladiadores. O termo refere-se ainda ao equivalente, na antiga Roma, às atuais escolas primárias (Costa e Santa Bárbara, 2008).

Assim, apontamos para o fato de que os dispositivos ludológicos são constituídos por elementos humanos, imbricados com o elemento técnico de forma inextricável. Dessa forma, entre os autores cujas teses entendemos se enquadrar na noção de formalismo estão nomes como Aarseth (1997), declaradamente influenciado pela perspectiva semiótica; Juul (2005), que sugere centrar a análise dos jogos digitais nas regras; Salen e Zimmerman (2004), que centram sua proposta sobre o estudo das regras, isto para citar apenas alguns teóricos e obras de referência no estudo dos jogos.

Além dos autores e obras clássicas citados, note-se que, entre os trabalhos mais recentes, esta questão se mantém. Isto é notável, por exemplo, no próprio Juul (2010), ao discutir o que entende ser uma *revolução dos jogos casuais*. Contemplando os jogadores, o autor mantém uma distinção entre o design de jogos e o papel do jogador, em uma cisão que questionamos neste trabalho. Outro trabalho recente que ecoa a abordagem que entendemos formalista sobre jogos é o de Arjoranta (2015), que defende a perspectiva de jogos enquanto sistemas ludológicos.

Assim, afastamo-nos de propostas ancoradas no pensamento do jogo com base em seu objetivo teleológico (educação, política, entretenimento), favorecendo um olhar sobre o objeto em sua rede complexa de relações. Com esse intuito, propomos um caminho que perpassa pelas contribuições conceituais da filosofia heideggeriana e pelo arcabouço teórico defendido por Foucault e Deleuze.

## 1. A questão da técnica: a contribuição de Heidegger para o estudo dos jogos

Ao investigar a questão da técnica, Heidegger (2007) estabelece uma diferença fundamental em relação ao pensamento clássico sobre o tema. De acordo com a primeira abordagem, baseada em Aristóteles, a técnica seria vista como um meio para atender determinados fins (Silva, 2007). Em Heidegger, contudo, a questão da técnica toma outros contornos. A fim de desenvolver seu argumento, o autor propõe uma mudança de perspectiva. Deixando de lado a lógica causal, que costuma embasar a visão instrumental da técnica, o filósofo propõe observá-la sob a ótica do comprometimento. Para tanto, o teórico elenca quatro causas cuja compreensão seria a chave para desvelar a técnica em sua essência (Heidegger, 2007, p. 377).

A primeira das quatro causas seria a “causa materialis”, ou a matéria que dá origem ao objeto. Secundariamente o autor cita a “causa formalis”, ou a forma que toma o material, a figura que este apresenta. A terceira causa seria a “causa finalis”, a finalidade última que motivou a produção do artefato. Finalmente, ainda de acordo com o autor, haveria a “causa efficiens”, o indivíduo que produz o artefato. Dessa forma, ao submetermos “o ins-

trumental à causalidade quádrupla desocultar-se-á o que a técnica é representada como meio”, afirma Heidegger (2007, p. 377).

A fim de exemplificar a questão, o filósofo cita o exemplo de um “meio de transporte aéreo” inerte na pista de pouso. Segundo o autor, ainda que seja legítimo observar o objeto deste modo, por este caminho não chegaremos à verdade ou desocultamento do mesmo, pois “ela (a aeronave) se ocultará segundo o que ela é e como ela é. Na pista de decolagem ela permanece cedida <entborgen> apenas enquanto subsistência, na medida em que é solicitada para assegurar a possibilidade do transporte” (Heidegger, 2007, p. 383).

Ou seja, fora de sua operação o artefato técnico é inerte, continua, conserva sua natureza enquanto possibilidade, ainda não posta em uso. Observado nesta condição, o artefato oculta propriedades que lhe são inerentes, mas restarão desconhecidas até que este seja colocado em operação. No caso do jogo, a questão é ainda mais evidente e de ordem material.

Sendo experiência, a obra lúdica só obtém sua forma em operação. Como produto audiovisual interativo, o videogame é construído a cada interferência do agente humano e, sem ele, não é/existe. Igualmente, como dispositivo, observamos que há uma relação de comprometimento entre o meio, o produtor do jogo e a finalidade para a qual o game foi produzido. Como dispositivo, é essa rede de elementos que pressupõe o desvelamento do jogo.

Conforme lembra Agamben (2009), o próprio termo dispositivo na língua original tem, em sua etimologia, uma referência à técnica ou ao instrumento. Este sentido, contudo, costuma ser negligenciado à luz da interpretação causal, em que o dispositivo é instrumento para a consecução de um determinado fim.

Reforçando a importância do indivíduo para o game, enfatizamos que, mesmo para Juul (2005, p. 36), “o jogador exerce esforço com o objetivo de influenciar o resultado” e “se sente apegado ao resultado”. Na definição proposta por Juul (2005), centramos a importância sobre o esforço, de ordem subjetiva, para influenciar o resultado e, sobretudo, o apego do indivíduo a esse desfecho. A ênfase neste aspecto da proposta de Juul (2005, p. 36) se opõe à primeira parte da definição do mesmo autor que sugere pensar o jogo como “sistema baseado em regras com resultado variável e quantificável”. Destarte, entendemos que a escolha da observação deste objeto na sua dimensão de técnica é uma exigência do próprio tema.

Relevante ainda é notar que a opção pelo dispositivo se dá à luz de Braga (2011), para quem, “enquanto a estrutura do estruturalismo é fixa, prévia e profunda; um dispositivo é visto por seu estado ‘de superfície’, expressando mais o próprio processo que um determinante. No dispositivo, a ‘organização’ não é independente dos processos” (Braga, 2011, p. 10).

Cabe lembrar que, em certa medida, o jogador é organizador do jogo e deste se faz cúmplice. Igualmente, ao observarmos o videogame sob a perspectiva das regras, estamos fadados a uma compreensão do meio enquanto objeto inerte, assim como abordagens que consideram este mesmo objeto com base em sua configuração inerte.

Explicitada a contribuição de Heidegger para o estudo de jogos e destacada a maneira como a questão da técnica se encontra com o conceito de dispositivo, daremos prosseguimento ao estudo aprofundando o conceito de dispositivo em suas diferentes manifestações e sua relação com a análise de jogos eletrônicos.

## 2. O dispositivo em Foucault, Deleuze e Agamben

Na obra de Foucault, o conceito de dispositivo aparece disperso, abarcando desde construções arquitetônicas até enunciados na forma de declarações científicas e proposições morais. Ainda em uma primeira fase da sua obra, é possível reconhecer no Foucault (2008) de *Arqueologia do saber* uma forte preocupação com a relação entre poder e verdade presente nos enunciados.

Em seu percurso arqueológico sobre a constituição e a legitimação dos campos do saber, o autor dedica boa parte de sua pesquisa à compreensão dos enunciados cuja força influencia comportamentos e contribui para subjetivações em um processo de legitimação de certas áreas do conhecimento, por vezes, em prejuízo de outras. Ou seja, já nesta fase do trabalho do teórico, ainda que a noção de dispositivo não se faça presente, é possível encontrar a relação entre verdade (saber) e poder através de relações de legitimação. Entrelaçados com esses elementos estão os processos de subjetivação, que surgem como consequência da distribuição dos saberes.

Temos, então, o médico como identidade profissional do sujeito que abraça a medicina e figura com autoridade para o tratamento de enfermos, posição de poder. Na esteira desta relação, entrelaçam-se a construção de verdade, no discurso médico, a formação do sujeito médico e o exercício de poder legitimado pelo campo do conhecimento. Ressalva-se também que, neste ponto, ainda que não tivesse surgido conceitualmente, o dispositivo aparece latente na trajetória arqueológica do autor.

Posteriormente, o termo “dispositivo” surge aplicado a formas concretas, tais como prisões, manicômios e escolas. Aparece também na abstração das leis e da sexualidade. O termo, portanto, abriga relações de poder e construções de verdade capazes de modificar sujeitos. Em uma tentativa de destrinchar o tema, Foucault (1980, p. 194) indica que o conceito se refere a “um abrangente conjunto heterogêneo consistindo em discursos, instituições, formas arquitetônicas, decisões regulatórias [...]. O

dispositivo, mesmo, é o sistema de relações que pode ser estabelecido entre estes elementos”.

O dispositivo, pois, não é algo em si, é antes uma rede de relações ou “processos”, sugere Braga (2010, p. 10). Em consonância com esse raciocínio, Deleuze (1990) organiza sua abordagem à luz da tríade “poder, saber e subjetivação”. Ou seja, tais elementos recorrentes na obra foucaultiana não encontrariam no dispositivo uma formação definida; afinal, o próprio dispositivo, segundo Deleuze (1990, p. 155), é um conjunto multilinear em que essas instâncias “são antes cadeias de variáveis relacionadas entre si”.

Observado sob o prisma da intersecção desses elementos, o jogo se desvela em sua condição de dispositivo. Afinal, os jogos são objetos cuja construção pretende edificar ou contribuir para a formação de determinadas perspectivas, em um exercício de poder sobre o sujeito que atua na experiência e é, conseqüentemente, modificado pelo exercício da atividade. A exemplo das estruturas arquitetônicas, os jogos de videogame consistem em representações que deixam ver e ocultam, incitam o jogador a agir ao mesmo tempo em que silenciam possibilidades que não lhes convêm.

Ao dirigir o olhar a este objeto, pretendemos desvelar a cortina que atribui aos jogos a mera condição de entretenimento, para abrir espaço para um olhar que considere as escolhas daquela formulação como parte da construção de um objeto que convida o sujeito a uma experiência de verdade.

Naturalmente, não se trata aqui de equiparar, em importância, os jogos de videogame, mesmo os de cunho educativo, e a instituição da escola, por exemplo. Ou os jogos de guerra e as instituições militares. Todavia, faz-se útil encarar essa manifestação tão presente na cultura contemporânea como uma ferramenta de exercício de poder.

Neste ponto, faz-se pertinente a análise de Agamben (2009) quando este sugere dividir tudo o que existe em duas classes genéricas em que se encontrariam, de um lado, os seres vivos e, de outro, dispositivos. A partir da classificação, o autor afirma serem os sujeitos fruto da relação entre as duas classes. Segundo ele, em contato com os dispositivos os indivíduos se tornariam sujeitos.

Não se trata, evidentemente, de uma equação cartesiana. Antes, a provocação de Agamben (2009) sugere que o constante tensionamento entre as duas classes seria decisivo para a formação da subjetividade, mutante face à enorme diversidade de dispositivos disponíveis, especialmente na contemporaneidade. Ao existir como indivíduo, e posto em contato constante com os dispositivos, o sujeito se constituiria como tal.

Em outras palavras, os sujeitos seriam caracterizados pela relação com o mundo das coisas, os dispositivos. Tal relação se mostra mais clara ao retomarmos os exemplos

oferecidos pelo próprio Foucault (1987), para quem o presidiário, por exemplo, é criação do sistema penal. O mesmo raciocínio caberia para o aluno, o médico ou mesmo o cidadão, face ao dispositivo da lei.

Essa relação, portanto, exige uma constante atualização do que compreendemos por dispositivos, uma vez que o mundo dos não vivos passa por transformações particularmente intensas atualmente, conforme destaca o próprio Agamben (2009).

Um exemplo trivial, porém acurado, da aplicação do conceito se encontra no próprio filósofo, quando este, ao exemplificar seu “ódio” por aparelhos celulares, acusa os telefones de terem tornado “mais abstratas as relações entre as pessoas” (Agamben, 2009, p. 42-43). Sob esse prisma, o celular deixa de ser apenas um instrumento usado para a comunicação e passa a ser percebido também como mecanismo capaz de modificar indivíduos em sua afetividade.

A classe dos dispositivos, então, compreenderia uma imensa gama de elementos ou, segundo o próprio autor, qualquer coisa que “tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres vivos” (Agamben, 2009, p. 40).

Nesta medida, se, em Foucault (1987), a prisão e o reformatório são dispositivos, em Agamben (2009), o conceito ganha maior abrangência. A definição, assim, deixa a concretude arquitetônica das escolas e prisões ou a dimensão historicamente grandiosa da sexualidade e passa a ser observada também nos objetos triviais da vida cotidiana. Afinal, de acordo com o raciocínio do autor, tais objetos, como celulares e computadores, são capazes de modificar as condutas dos “seres vivos” e contribuir para novas formas de subjetivação.

A relação entre a perspectiva de Agamben (2009) e de Foucault (1980) fica evidente na preocupação em destacar o aspecto relacional entre os objetos e sua capacidade de instigar formas de subjetivação por meio de mudanças na percepção. Sejam essas mudanças da ordem da experiência sensível ou da racionalidade, os dispositivos orientam, modelam, reificam, em suma, mudam os indivíduos em um processo constante.

Trata-se, pois, da construção de um ambiente em que a verdade e o exercício de poder são regidos por paradigmas próprios e, portanto, relativizados e submetidos a um menor exame crítico. Com o intuito de dar continuidade ao debate, iremos doravante dar ênfase ao exercício de disciplinamento que caracteriza essas relações. Então, lançaremos luz especialmente sobre questões como o exercício de poder, a construção de verdade e processos de subjetivação. Ou, em outras palavras, trataremos do dispositivo em sua operação.

### 3. Videogame como dispositivo: uma proposta analítica à luz de Foucault

#### 3.1. Videogames e o poder disciplinar

Um exemplo emblemático do uso ideológico de artefatos lúdicos é a relação entre o jogo de tabuleiro *Monopoly* (1935), ou Banco Imobiliário, e a versão que deu origem a este, o *The Landlord's Game* (1903), analisados por Frasca (2007). Na versão original do jogo, a proposta seria contrária àquela que se tornou famosa no Banco Imobiliário, pois consiste em uma manifestação a favor da criação de um imposto único, que teria por objetivo minimizar os efeitos da concentração de renda, em detrimento especialmente dos latifundiários.

De acordo com Lizzie Phillips, criadora do jogo, “o objetivo do jogo é não apenas oferecer divertimento aos jogadores, mas também demonstrar para eles como os latifundiários têm vantagens sobre outras empresas e também como o sistema de imposto único iria desencorajar a especulação”<sup>2</sup> (Walsh, 2004, p. 48, *apud* Frasca, 2007).

Contrariando Phillips, o Banco Imobiliário é um dos maiores símbolos da cultura da especulação. Como é sabido, o jogo premia os jogadores que demonstram maior capacidade de acumular bens e capital, em detrimento dos concorrentes que, uma vez derrotados, são punidos com a falência. Apreende-se, pois, que o jogo, em especial pelo uso das regras, premia e pune os jogadores de acordo com um pressuposto ideológico que indica que acumular bens é algo positivo. Fica igualmente estabelecido que a ação cooperativa está subordinada ao interesse principal: o triunfo do indivíduo sobre o grupo.

Também é característico do universo do Banco Imobiliário que certas atitudes altruístas não sejam recompensadas, mas, antes, punidas. Afinal, em um jogo cujo objetivo é obter o monopólio do mercado por meio da eliminação (falência) dos concorrentes, a estrutura de jogo (*ludus*) existe para garantir a premiação daqueles que melhor assimilam a lógica de mercado.

As regras do jogo, bem como os demais elementos simbólicos dessa relação, contribuem para o estabelecimento dos parâmetros de normalidade, nesta que é considerada por Huizinga (2000) uma experiência à parte do real. As regras, dessa forma, são um ponto relevante do exercício de poder nos jogos.

Para o entendimento do termo “poder”, conforme trabalhado neste artigo, recorremos a Foucault (1988, p. 88), segundo quem deve-se “compreender o poder, primeiro, como a multiplicidade de correlações de força imanentes ao domínio onde se exercem e constitutivas de sua organização”.

O poder está presente nos inúmeros processos de uma sociedade e, neste caso, entendemos que também do jogo, sendo exercido “a partir de inúmeros pontos e em meio a relações desiguais e móveis” (Foucault, 1988, p. 89-90). Ocorre nos jogos digitais que, a partir do recurso da simulação, o sujeito passa a ter a possibilidade de pensar e agir, por meio de um avatar, em um ambiente cujas possibilidades de representação são virtualmente infinitas.

Ou seja, o meio digital permite aos desenvolvedores de jogos uma capacidade quase que ilimitada de construir edifícios, instituições e espaços. Nesses mundos sintéticos, até mesmo parte das relações podem ser controladas; afinal, os personagens não jogáveis (NPCs – Non Playable Characters) são parte importante do mundo de jogo. Estes últimos, inclusive, tornaram-se mais sofisticados e, com o avanço da tecnologia, passaram a ser capazes de responder a estímulos complexos, interagindo com o agente humano com amplo repertório dentro de circunstâncias controladas, sendo agora chamados de agentes, ou atores, sintéticos.

A denominação agente sintético se refere à capacidade do personagem digital de emular um comportamento humano complexo, como o de um professor em um software de treinamento ou um soldado em um jogo de guerra. Em todo caso, tais atores seriam capazes de apresentar comportamentos semelhantes ao humano com base em uma espécie de personalidade programada, elevando, assim, a empatia com o agente humano (Silva, 2009).

Sendo o artefato digital responsável pelas instituições, espaços e agentes sintéticos, este, conseqüentemente, possui os instrumentos de controle e exercício do poder, tendo o jogador pouca liberdade de manifestação contrária.

Logo, quanto mais livre e social o ambiente de jogo, maior a fluidez do poder nesse espaço e, conseqüentemente, maiores os riscos para a desenvolvedora. Não por acaso, notamos que a maioria esmagadora dos jogos publicitários e educativos consiste em jogos cujas opções para o jogador são bastante limitadas, traduzindo a necessidade de controle por parte da mensagem publicitária.

O controle, porém, é uma necessidade de todo projetista de jogos. Inclusive por razões de custo e tempo, já que não seria viável permitir explorações indefinidas no espaço virtual, sendo necessário conduzir o olhar do indivíduo para os caminhos que interessam àquela história. Como consequência, é possível inferir que o olhar do jogador passará por determinadas placas de publicidade, lojas, carros e quaisquer outros elementos que contribuam para uma construção de verdade no game. O ambiente de jogo, então, seria um projeto disciplinar, na medida em que consiste em um exercício de poder sobre a subjetividade do jogador e sobre seu corpo, simulado por um avatar sintético.

<sup>2</sup> Tradução do autor.

De acordo com Foucault (1987), o poder disciplinar, ao “invés de se apropriar e retirar, tem como função maior adestrar”. Conforme o autor, ao invés de submeter os indivíduos massivamente, o poder disciplinar separa, categoriza e “fabrica identidades” com a finalidade de utilizá-las para os fins de maior interesse deste (Foucault, 1987, p. 143).

As dimensões da pesquisa levada a cabo por Foucault e que justificam tais observações são imensamente mais abrangentes do que o universo aqui estudado. Isto dito, não podemos deixar de notar a capacidade, tão debatida neste trabalho, em particular nesta seção, que tais objetos possuem de formular mundos em que o jogador pode assumir as mais variadas funções, sempre em conformidade com uma configuração predefinida.

A relação entre o poder disciplinar e o universo lúdico discursivo aqui discutida pode ser verificada especialmente a partir dos três elementos considerados chave para o sucesso do poder disciplinar: o olhar hierárquico, a sanção normalizadora e o exame.

Diferentemente do mundo diário, ou dos esportes, que contam com a vigilância de árbitros ou dos demais participantes, o jogo digital prescinde de uma hierarquia de vigilância. Afinal, a própria condição de objeto digital permite o constante monitoramento das ações do jogador em todo aspecto de interesse do game, uma vez que o próprio artefato é constituído por dados.

Logo, a ausência de um mecanismo de controle hierárquico aparente não significa que não haja, por parte do objeto digital, um exercício de vigilância. Antes, entendemos que, neste, a vigilância é exercida como parte das atividades do jogo na forma de *feedbacks* visuais ou sonoros ao usuário, orientando ou corrigindo o curso de suas ações. Assim, uma porta que não esteja disponível para ser aberta pode emitir um ruído específico sinalizando a impossibilidade de ser aberta, luzes no mapa podem piscar alertando para um desvio da rota desejada, um alerta textual pode lembrar a um membro de um time que não é permitido atacar seu colega. Em suma, a interface e o ambiente gráfico do jogo compõem um mecanismo de controle face às intenções do jogador.

### 3.2 Ambiente de jogo e os paradigmas de verdade

Diferentemente da primeira, a segunda característica do exercício do poder disciplinar pode ser facilmente encontrada nos jogos, especialmente digitais. Conforme já observado anteriormente, as regras estabelecem os limites do universo de jogo e, como não poderia deixar de ser, as punições relativas aos possíveis desvios. Como é do senso comum, para se atingir um nível razoável de proficiência em um jogo, é fundamental o conhecimento de suas regras. Estando-se ciente da relação entre as

limitações e possíveis sanções e recompensas, é possível formular uma estratégia.

Não por acaso, nos jogos digitais é bastante difundida a prática dos “tutoriais”. Nestas fases introdutórias, o jogador recebe instruções sobre regras, como operar os comandos e cenários, entre outras dicas básicas. Mesmo naqueles artefatos em que tais instruções não são dadas abertamente, quando sequer há um tutorial, é comum que os níveis iniciais do jogo sejam propícios à adaptação do jogador.

É, pois, de bom senso compreender que tal adaptação se dá em razão não apenas de uma necessidade operacional, relativa aos comandos do jogo. Trata-se, especialmente, em mundos sintéticos mais complexos, de um aprendizado sobre os paradigmas daquele universo; em última análise, uma fase de entendimento sobre o que é “normal”, aceitável e digno de mérito.

Igualmente, a sanção nesses espaços é um mecanismo semelhante ao que é descrito por Foucault (1987) na medida em que contribui para evitar o comportamento desviante, coibindo a violação das regras na mesma medida em que garante a “liberdade” daquele que se comporta dentro dos limites estabelecidos.

Pode-se argumentar, contudo, que as regras, assim como a relação entre sanções e recompensas, seriam necessárias à própria ideia de diversão no jogo. Afinal, em cenário diferente deste, em que tudo seja virtualmente permitido, não haveria o desafio e a tensão que constituem o jogo, como sugere Huizinga (2000). Contudo, não podemos afastar a ideia de que a linha que separa o desempenho merecedor de bonificação daquele punível passaria pelo paradigma da normalidade estabelecido.

A experiência de jogo tende a ser considerada gratificante se o sujeito for capaz de superar as barreiras que eliminam os inaptos, enquadrando-o como um vencedor. Mais do que isto, de forma geral, quanto mais complexa a experiência, maior a variedade de métricas que este oferece aos usuários a respeito de suas competências. Entre outras, são comuns informações sobre o tempo para a conclusão de uma tarefa ou missão, pontuação, *ranking* e número de estágios vencidos – isto para citar apenas alguns exemplos recorrentes.

No caso de jogos mais complexos, especialmente os de representação de papéis (RPGs – Role Playing Games), há ainda a escolha de classes, atributos e hierarquia dos personagens de acordo com seu desenvolvimento no jogo. Algo semelhante ocorre com os jogos de inspiração militar. Tradicionalmente, cabe ao jogador optar por ser um dos vilões (terroristas) ou heróis (exército institucionalizado) e escolher a classe do personagem (atirador de elite, infantaria, etc.).

A capacidade de ordenar, de catalogar os indivíduos seria ainda outra característica deste exercício de disciplina, que classifica os indivíduos marcando “seus

desvios, hierarquizando qualidades, as competências e as aptidões” (Foucault, 1987, p. 151). A punição, novamente, é um mecanismo de reforço a esses padrões de classificação e hierarquização. Deste modo, pela construção de um espaço meticulosamente arquitetado, o jogo disciplina o jogador de forma que este se enquadre no que entendemos aqui serem seus “paradigmas de verdade”, em busca de compensações como a vitória, bonificações e recordes.

Ao estabelecer a normalidade, esses ambientes digitais premiam a excelência que corresponde aos padrões. Exemplo disto é a valoração das qualidades de um bom criminoso em *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013) ou de um soldado capaz de honrar os valores do exército americano, como em *America’s Army* (Exército dos Estados Unidos, 2002). Este último é uma franquia de enorme sucesso, criada como ferramenta de recrutamento do exército ianque.

### 3.3 A questão da subjetivação em jogos digitais

Antes de nos desdobrarmos sobre a questão dos processos de subjetivação no espaço dos jogos digitais, cabe um alinhamento a respeito de como a noção é tratada neste estudo. A subjetividade, aqui, é fragmentária e em constante mutação, conforme sugere Guattari (2006), para quem aquela não é subproduto exclusivamente do inconsciente individual. Segundo ele, a subjetividade seria também fabricada “nas grandes máquinas sociais, *mass-mediáticas*, linguísticas, que não podem ser qualificadas de humanas” (2006, p. 20).

Observado sob o prisma da influência sobre os sujeitos, o videogame se insere na teia de estímulos midiáticos e pode ser compreendido enquanto “vetor” de formas de subjetivação, conforme expressão cunhada por Guattari (2006, p. 38).

Faz-se necessário, nesse sentido, entender o jogo em sua relação com o jogador, como discurso, e não como sistema isolado cujas propriedades pudessem ser isoladas. Afinal, o jogo eletrônico não é apenas instrumento técnico, se compreendido nos termos aristotélicos. Como discutido anteriormente, o videogame é técnica, mas como em Heidegger (2007), e se manifesta em seu uso.

Como temos defendido neste artigo, o jogo só pode ser considerado objeto e, portanto, tornar-se passível de investigação em sua relação dinâmica com o sujeito. É na sua modelação tensionada pelo contato com o agente humano, o qual por ele é modificado, que o jogo toma seu contorno de dispositivo e passa a interessar ao campo da Comunicação.

Por se tratar de uma exceção ao mundo cotidiano, como observamos em Huizinga (2000), o jogo permite quase que infinitas modulações do que entendemos ser real, possível, ético, enfim, do que seja a verdade. No cer-

ne deste arranjo estão os paradigmas de verdade propostos pelo game e assimilados pelo indivíduo.

Com isto, chegamos à terceira questão fundamental para a análise do poder disciplinar levantada por Foucault (1987), o exame. O exame é um elemento-chave para a compreensão de jogo e que estabelece uma ponte com a abordagem foucaultiana. Antes, porém, cabe notar que, de acordo com autores referenciais dos *game studies*, o jogo, por definição, está vinculado a um resultado quantificável (Salen e Zimmerman, 2004; Juul, 2005) e aceito pelo usuário (Frasca, 2007).

Para que haja um resultado, logo, para que haja jogo, devem existir dois outros elementos: desempenho e critérios de mensuração (regras). É nessa relação que a experiência se manifesta enquanto *ludus* ou experiência estruturada e, segundo entendemos, consequentemente disciplinar.

Até este ponto nos alinhamos com os *game studies* ao admitir a relevância das regras e do jogo como *ludus*. Entretanto, entendemos ser conveniente um novo olhar sobre a mesma velha questão das regras para a interpretação do jogo. Pois, segundo defendemos neste trabalho, as regras não são o centro de um sistema mecânico que admite o usuário, mas, antes, são o mecanismo disciplinar do jogo.

Para elucidar o raciocínio, chamamos atenção para a relação entre desempenho e resultado, um dos principais pontos que caracteriza o jogo como exercício do poder disciplinar (Foucault, 1987). Essa relação é observada pelo autor especialmente sob a luz da tecnologia do exame, pois, segundo ele:

#### *a) O exame inverte a economia de visibilidade do poder.*

Em oposição a um poder ancorado na exibição, no espetáculo das demonstrações de força, por exemplo, o poder disciplinar inverte a relação e reserva para si uma posição de controle velado, assumindo uma condição de invisibilidade. Em contrapartida, é requerido nesta relação que o súdito se mostre, se exponha em face do poder. Como consequência, nesse exercício o cidadão passa a compor estatísticas organizáveis, expostas e mais facilmente controláveis.

A relação desta lógica com o jogo digital nos parece se dar na medida em que, assim como nas sociedades disciplinares, interessa ao ambiente do *game* oferecer ao jogador a sensação de que este goza de toda liberdade. Por outro lado, os movimentos deste último são limitados pelo controle exercido pela máquina. O exercício de poder, porém, passa a ser ainda mais relevante se observada a constante presença do exame na constituição dos jogos. Ali, o exame pode tomar a forma de testes, desempenho em missões e *feedbacks* visuais que expõem ao jogador seu desempenho.

Ora, vista sob uma ótica disciplinar, a demonstração ao jogador de seu desempenho implica um estabelecimento de parâmetros do que é ou não aceitável e, em diversos casos, do que é a média e de qual é o resultado desejável.

O jogo põe, portanto, o jogador em condição de oferecer-se como voluntário ao exame e neste o avalia. No curso desta prática, o que poderia ser uma regra que contribui para o desafio no jogo pode, igualmente, ser um elemento de racionalização e normalização do desempenho em um jogo com fins de propaganda ideológica, novamente como o America's Army (Exército dos Estados Unidos, 2002).

*b) O exame faz também a individualidade entrar num campo documental.*

Novamente recorrendo à análise foucaultiana, observamos no exame um caráter documental, com a capacidade de qualificar e quantificar indivíduos. Neste procedimento, individualidades passam a ser descritas com base em dados, reconfigurando a própria noção do que seja um indivíduo.

No que se refere a este ponto, é inevitável observar que o indivíduo no videogame se constitui de uma série de algoritmos. Contudo, aqui há dois pontos a serem ponderados. O primeiro diz respeito ao uso dos dados colhidos nesses ambientes digitais. Tais construções permitem potencialmente uma ampla gama de escolhas aos jogadores, que podem evidentemente ser armazenadas e analisadas por um banco de dados do jogo, caso este esteja vinculado a um servidor (caso dos dispositivos com acesso à internet). Logo, as preferências de um jogador no que diz respeito a bens de consumo em geral, comportamentos e mesmo composição de sua imagem são informações passíveis de controle.

Secundariamente, temos que o exame permite ao indivíduo observar a si mesmo sob um ponto de vista documental. Naturalmente, esta também é uma ferramenta discursiva a ser considerada, cujos efeitos de normalização não podem ser limitados ao personagem. O exercício da documentação da identidade no ambiente lúdico reforçaria este mesmo mecanismo fora dele, em um processo de reificação do indivíduo.

*c) O exame cercado de todas as suas técnicas documentárias faz de cada cidadão um caso.*

Ao explicar este ponto, Foucault (1987, p. 150) observa que o exame faz do indivíduo

*[...] um caso que ao mesmo tempo constitui um objeto para o conhecimento e uma tomada de poder. O caso não é mais, como na casuística ou na jurisprudência, um conjunto de circunstâncias que qualificam um ato e podem modificar a aplicação de uma regra, é o indivíduo tal como pode ser descrito, mensurado, medido, comparado a outros e isso em sua própria individualidade; é também*

*o indivíduo que tem que ser treinado ou retreinado, tem que ser classificado, normalizado, excluído etc.*

A partir do excerto nos aproximamos de uma relação entre o jogo e a requalificação do indivíduo. Ao se inserir no ambiente de jogo, o usuário aceita uma forma prescrita para si, passa a ter suas habilidades, reflexos e estratégias avaliadas pelo mesmo. De forma consequente ou simultânea à avaliação, dá-se também um processo de treinamento, classificação, enquadramento ou exclusão do jogador. Uma diferença aqui é que o jogo digital tende a permitir a reentrada naquele mundo tantas vezes quantas desejar o jogador, o que não exclui o fato de que a derrota pode implicar uma precipitação do fim da experiência.

Considerando o discutido, compreendemos a existência de um controle disciplinar no jogo que não pode ser reduzido à mera noção de regras (Juul, 2005; Salen e Zimmerman, 2004) ou processos persuasivos (Bogost, 2007). Como dispositivo, o videogame se manifesta no exercício silencioso do poder disciplinar associado a construções de verdade e subjetivação.

## Considerações finais

A despeito da amplitude de análises e formulações metodológicas sobre jogos, ainda é notável a ênfase dessas teorias que enquadram os videogames em uma dimensão instrumental. Tendo em vista este contexto, o presente trabalho surge de um interesse em aprofundar as discussões acerca de jogos digitais para além de suas características estruturais ou sua finalidade. Trata-se de um esforço no intuito de oferecer uma alternativa flexível e multidisciplinar, com um objetivo de favorecer aproximações da Comunicação com o tema, a partir de um conceito que é familiar a esta última. Para tanto, deslocamos o olhar sobre o objeto para uma discussão relevante para o próprio entendimento do sujeito na contemporaneidade, a questão dos dispositivos.

O exercício de analisar jogos sob esta ótica peculiar implicou abordar a temática também enquanto técnica. Para tanto, lançamos mão do entendimento de Heidegger (2007) a respeito da técnica, com a finalidade de alargar as premissas que viabilizam a discussão sobre a própria técnica.

Procuramos, ainda, conciliar o arcabouço teórico da ludologia e a obra de Foucault e seus comentadores em um exercício que é, ao mesmo tempo, de epistemologia e aplicação, com inspiração no próprio Foucault.

Reconhecemos que uma proposição teórica em torno do conceito de dispositivo deve reconhecer a complexidade e natureza difusa do conceito. Nesta proposta, no entanto, buscamos adotar uma abordagem que entendemos possível sobre o termo para melhor aproveitamento me-

todológico. O esforço, contudo, não pretende esgotar as possíveis alternativas para a exploração da noção no campo de interseção entre o estudo dos jogos e a comunicação.

Por fim, empreendemos um exercício não exaustivo de identificação de elementos que caracterizam o jogo enquanto espaço de controle e disciplinamento, extrapolando as relações de causa e efeito recorrentes no tratamento deste objeto. Esperamos, assim, contribuir para o início de uma discussão que considere o espaço dos jogos enquanto dispositivos de mediação.

## Referências

- AARSETH, E. 1997. *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore, The Johns Hopkins University Press.
- AGAMBEN, G. 2009. *O que é contemporâneo? E outros ensaios*. Chapecó, Argos.
- ARJORANTA, J. 2015. *Real-time hermeneutics: Meaning-making in ludonarrative digital games*. Jyväskylä, Finlândia. Tese de doutorado. Jyväskylä University, 105p.
- BOGOST, I. 2007. *Persuasive games: The expressive power of video-games*. Cambridge, The MIT Press.
- BRAGA, J. 2011. Dispositivos interacionais. In: XX ENCONTRO ANUAL DA COMPOS, Porto Alegre, 2011. *Anais...*, p. 1-15.
- CALLOIS, R. 2001. *Man, play and games*. Chicago, University of Illinois Press.
- COSTA, L.; SANTA BÁRBARA, R. 2008. A educação da criança na Idade Antiga e Média. In: VII JORNADA DE ESTUDOS ANTIGOS E MEDIEVAIS, Maringá, Universidade Estadual de Maringá, 2008. *Anais...*, p. 17-75.
- DELEUZE, G. 1990. O que é um dispositivo? In: G. DELEUZE, *Michel Foucault, filósofo*. Barcelona, Gedisa, p. 155-161.
- EXÉRCITO DOS ESTADOS UNIDOS. 2002. *America's Army*. Exército dos Estados Unidos, Estados Unidos.
- FOUCAULT, M. 2008. *A arqueologia do saber*. Rio de Janeiro, Forense Universitária.
- FOUCAULT, M. 1987. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. Petrópolis, Vozes.
- FOUCAULT, M. 1988. *História da sexualidade 1: A vontade de saber*. Rio de Janeiro, Graal, p. 88-97.
- FOUCAULT, M. 1980. The confession of the flesh [1977]. In: M. FOUCAULT, *Power/Knowledge: Selected interviews and other writings*. New York, Pantheon Books, p. 194-228.
- FRASCA, G. 2007. *Play the message: Play, game and videogame rhetoric*. Copenhagen, Dinamarca. Tese de doutorado, IT University of Copenhagen, 213 p.
- GUATTARI, F. 2006. *Caosmose: um novo paradigma estético*. São Paulo, Editora 34.
- HEIDEGGER, M. 2007. A questão da técnica, M. *Scientiæ Zúdia*, 5(3):375-398. Disponível em: [www.revistas.usp.br/ss/article/download/11117/12885](http://www.revistas.usp.br/ss/article/download/11117/12885). Acesso em: 10 jan. 2015.
- HUIZINGA, J. 2000. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo, Perspectiva.
- JUUL, J. 2005. *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, The MIT Press.
- JUUL, J. 2010. *A casual revolution: Reinventing videogames and their players*. Cambridge, The MIT Press.
- ROCKSTAR NORTH. 2013. *Grand Theft Auto V*. Rockstar Games, Estados Unidos.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. 2004. *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, MIT Press.
- SICART, M. 2011. Against procedimentality. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, online, 11: dez. Disponível em: [http://gamestudies.org/1103/articles/sicart\\_ap](http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap). Acesso em: 20 mar. 2013.
- SILVA, D. 2009. *Atores sintéticos em jogos sérios: uma abordagem baseada em psicologia organizacional*. Recife, PE. Tese de doutorado, Universidade Federal de Pernambuco, 262 p.
- SILVA, F. 2007. Martin Heidegger e a técnica. *Scientiæ Zúdia*, São Paulo, 5(3):369-74. Disponível em: [www.revistas.usp.br/ss/article/download/11117/12885](http://www.revistas.usp.br/ss/article/download/11117/12885). Acesso em: 10 jan. 2015.

Artigo submetido em 17-06-2015  
Aceito em 04-02-2016