

## **Get Whiskey: Realismo Social nos Jogos Textuais dos Anos 80<sup>1</sup>**

Louise Ferreira Carvalho<sup>2</sup>

### **Resumo**

Este trabalho propõe uma discussão acerca do realismo estético nos *videogames*, baseado nos estudos de Alexander Galloway (2006) acerca do realismo social. Através de um breve histórico da narrativa nos primeiros jogos digitais, em especial nos jogos textuais do gênero *adventure* da década de 1980, o objetivo é aplicar as teorias na obra *Softporn Adventure*. Tem-se como motivação principal entender de que forma o ambiente interativo influencia nos estudos de narrativa realista de uma mídia.

### **Palavras-chave**

Jogos digitais; entretenimento; realismo; narrativa; *Softporn Adventure*.

### **1. Introdução**

Em 1978, uma empresa japonesa chamada Taito lançou o jogo *Space Invaders*, que consiste em controlar um canhão de *laser* horizontalmente na tentativa de acertar cinco fileiras de alienígenas, impedindo que estes desçam e atinjam o fundo da tela. Antes de escolher o tema do espaço e usar alienígenas como inimigos, o criador Tomohiro Nishikado pensou em tanques e aviões como alvos, porém não ficou satisfeito com o movimento destes, devido a limitações técnicas da época. Chegou a considerar humanos, por serem fáceis de simular, no entanto desistiu da ideia por considerar “imoral”<sup>3</sup>. Mesmo que atualmente seja possível citar inúmeros jogos em que o jogador atire em seres humanos, naquela época no Japão as palavras “entretenimento” e “família” tinham conotações positivas quando combinadas, então era comum pais e filhos se reunirem para jogar (CHAPLIN e RUBY, 2006, p. 77). Pode-se supor que criar um jogo em que possivelmente uma criança poderia controlar um canhão para atirar em humanos parecia impensável na época e no país, considerando o tipo de entretenimento em um ambiente familiar. Portanto, Nishikado optou pelo tema da ficção científica, com alienígenas, mísseis e balas de *laser* no espaço.

<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> Aluna de graduação da Universidade Federal Fluminense, 5º período do curso de Estudos de Mídia. Bolsista de monitoria do eixo de Mídias Digitais. E-mail: louiseferreira1@hotmail.com.

<sup>3</sup> Informação disponível em: <http://www.edge-online.com/news/creation-space-invaders/>. Acesso em: 01/09/2013.

Apesar da criação de Tomohiro Nishikado não ser o *corpus* de análise principal deste trabalho, é importante citá-lo para entender o contexto dos jogos digitais em seus primórdios. Emmanoel Ferreira (2010) afirma que os jogos digitais apropriaram-se de conteúdos narrativos e audiovisuais de outras mídias, como o cinema e a narrativa literária. É possível perceber a apropriação destas linguagens desde seu início, como a leve inspiração de *Space Invaders* no primeiro filme da série *Star Wars* (20<sup>th</sup> Century Fox, 1977), até os jogos mais atuais. Portanto, para refletir acerca do realismo estético nos jogos digitais, objetivo deste trabalho, é preciso passar pelas teorias aplicadas tanto na literatura quanto no cinema. A partir do levantamento bibliográfico para esta pesquisa, percebe-se que são poucos os estudos de realismo aplicado diretamente aos *game studies*, e a sua maioria é voltada para o desenvolvimento dos gráficos<sup>4</sup>. Ou seja, o estudo das imagens com alto grau de semelhança aos seus referentes reais.

Atualmente, quando um jogo é avaliado como “incrível realismo desconfortável” e “surpreende pelo realismo”, como é o caso de *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013)<sup>5</sup>, as críticas se referem aos gráficos. Segundo Terry Eagleton (2003), uma obra pode ser não-realista em termos representativos (miméticos), mas proporcionar um “retrato” realista de determinado contexto. Ainda que o desenvolvimento do realismo gráfico seja um importante tema de pesquisa, este artigo tem como *corpus* a obra *Softporn Adventure* (On-Line Systems, 1981), um jogo de texto sem gráficos. A escolha do objeto foi feita por dois motivos principais: por ter sido o primeiro jogo digital a não usar temática de fantasia optando por um conteúdo adulto mais realista e, em segundo lugar, por não possuir gráficos. Ao deixar de lado os estudos do realismo gráfico, o foco é voltado apenas para o conteúdo e o “retrato” que *Softporn Adventure* faz da vida noturna, no contexto do início dos jogos digitais e do computador pessoal na década de 1980.

A partir destas notas, este artigo busca aplicar as teorias do realismo estético da literatura e do cinema ao *corpus*, considerando o que Janet Murray (1997) afirma ser a

<sup>4</sup> Não foi encontrado nenhum livro dedicado ao tema nas línguas: português, inglês e espanhol. Na biblioteca virtual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Compós) foi encontrado um artigo sobre realismo virtual. Na biblioteca virtual de uma das principais associações de acadêmicos e profissionais que pesquisam jogos digitais, o DiGRA, foram encontrados apenas nove artigos dedicados ao tema, e apenas dois não possuíam foco no realismo gráfico ([www.digra.org](http://www.digra.org)).

<sup>5</sup> Críticas disponíveis em: <http://games.terra.com.br/videos/graficos-e-temas-de-games-surpreendem-pelo-realismo.474118.html> e <http://www.gamevicio.com/i/noticias/163/163559-confira-na-integra-a-review-da-ign-de-the-last-of-us/index.html>. Acesso em 01/09/2013.

diferença do computador e outras mídias: a habilidade de exercer uma série de regras e criar um ambiente participativo, a procedimentalidade. Afinal, devido ao audiovisual e a interface de tela, é comum a comparação entre o cinema e os jogos digitais. No entanto, deve-se considerar que tanto um filme quanto um livro são objetos autônomos, e o espectador/leitor não tem controle do curso da obra<sup>6</sup>. Tem-se como motivação principal entender de que forma o ambiente interativo influencia nos estudos de conteúdo realista de uma mídia. Espera-se que este estudo, mesmo em seu estado inicial, ajude a refletir acerca da dificuldade em aplicar as teorias do realismo estético nos jogos digitais.

## 2. “Lucid Dreams”

James Cameron, famoso diretor cinematográfico, declarou que hoje os jogos digitais são “sonhos lúcidos”, com o jogador como estrela e protagonista de seu próprio filme. Seguindo a mesma lógica, o game designer CliffyB, criador de *Gears of War* (Epic Games, 2006), tem interesse na natureza “sonhadora” dos jogos, e opina: “o melhor jogo é quando jogar parece estar dentro de um sonho” (CHAPLIN e RUBY, 2006, p. 255, 267). Diante destes depoimentos, é possível perceber a ligação dos jogos com a imaginação, e pouco com a realidade. Ou pelo menos é o que diz o senso comum.

O primeiro jogo de computador data o início da década de 1950, o *Noughts and Crosses* (1952), uma versão eletrônica do clássico “jogo da velha”. Este foi desenvolvido por Alexandre Douglas, para o EDSAC, um computador construído em 1949 e o primeiro a rodar um software (FERREIRA, 2013, p. 22). Já em 1958, William A. Higinbotham, um físico sênior em Brookhaven National Laboratory, resolveu inovar a *open house*<sup>7</sup> do laboratório naquele ano e criou o *Tennis for Two*. Para a sua surpresa, as pessoas faziam fila para jogá-lo, principalmente adolescentes. Chaplin e Ruby, em seu livro sobre a indústria dos jogos digitais, segue contando sobre os jogos mais importantes depois de *Tennis for Two* e a então formação da indústria de *videogames*. Afinal, os primeiros jogos eram feitos em computadores caros, grandes e, naquele momento, os únicos interessados nessas máquinas eram o exército, o governo e a academia. Os computadores pessoais ainda estavam a mais de uma década de distância.

<sup>6</sup> Uma exceção seria a literatura ergódica de Aarseth (1997), que será discutido mais a frente.

<sup>7</sup> Nos Estados Unidos, uma *open house* é quando uma instituição abre as portas para o público conhecer e se informar sobre os projetos que lá acontecem.

E assim surgiu o *Spacewar!* (1962), criação de Steve Russell e colegas, na máquina PDP-1. O jogo era simples: dois jogadores, cada um controlando uma nave espacial na tentativa de um destruir o outro. Apesar de a Digital Equipment Corporation ter decidido enviar um *Spacewar!* a cada cinquenta PDP-1 vendidos, ainda era difícil pensar em como tornar jogos digitais rentáveis. Foi apenas com Nolan Bushnell e sua obsessão com a criação de Steve Russell que a indústria de *videogames* surgiu (Chaplin e Ruby, 2006, p. 49). Bushnell percebeu que usar um computador existente daquela época para construir um jogo não ia funcionar, pois as acessíveis não eram potentes o suficiente. Em vez disso, construiu uma placa de circuito completamente dedicada para rodar um jogo. E então surgiram os *arcade games* – máquinas que rodam jogos a base de moedas – e, depois, os consoles.

O início da indústria dos jogos digitais é marcado de versões digitais de jogos já existentes, como o tênis e o jogo da velha. Além disso, jogos com alienígenas, balas de *laser*, mísseis balísticos, fazia sucesso entre os adolescentes. Até o lançamento de *Pac-Man* (Namco, 1980), os jogos eram pouco imaginativos, sem nenhum herói ou uma narrativa marcante. Mas o mundo dos *videogames* mudou com a chegada do artista Shigeru Miyamoto na Nintendo. Em 1980 disse para o presidente da companhia que “os *videogames* ainda não aprenderam com a mídia prima, o cinema, em como criar personagens memoráveis ou em como produzir produtos artisticamente polidos”. Miyamoto foi o criador dos clássicos *Donkey Kong* (1981), *Super Mario Bros.* (1985), *The Legend of Zelda* (1986), entre outros (ibidem, 2006, p. 73).

Diante deste breve desenvolvimento dos jogos digitais, é possível afirmar que estes são novos meios de narrar histórias? Espen Aarseth (2006) aponta para um debate nos *game studies*, no qual um lado acredita que sim, é uma mídia para contar histórias, enquanto o outro defende que histórias e jogos possuem estruturas diferentes fazendo coisas diferentes. O autor reflete que, pela área dos *game studies* ainda ser muito recente em comparação com outras mídias, dizer que os jogos foram feitos para contar histórias é uma forma segura de legitimá-los. Pois contar histórias é “o principal modo de comunicação bem sucedida”, e em um mundo ocidental tomado por vícios, medos, violência e distúrbios de atenção, entre outros, as histórias são moralmente e esteticamente aceitas. Afinal, o ato de contar histórias é um fenômeno antigo, que ultrapassa diversas mídias.

Janet Murray, por outro lado, defende que jogos e histórias não são necessariamente opostos como podem parecer. Além de acreditar que o computador é um novo meio para contar histórias, descreve sua controversa teoria de que jogos podem ser experimentados como dramas simbólicos, e o jogador como protagonista de uma ação simbólica. Assim, cada movimento em um jogo é como um enredo em uma história, mesmo quando estamos a mercê da sorte ao rolar um dado, estamos mostrando nosso “desamparo no universo, nossa dependência em fatores imprevisíveis, e nosso sentido de esperança” (1997, p. 143). Em um jogo, o enredo pode ser tanto “eu encontrei um mundo confuso e o entendi” quanto “eu falhei em uma importante tarefa e fui vencida”. Outra forma seriam os jogos lidos como interpretações de experiências, como, por exemplo, o *Monopoly* (Parker Brothers, 1935). No último, vivenciam-se momentos de expressão de ganância, ambição, tomar riscos e explorar outros, e ser lido como uma interpretação do capitalismo (ibidem, p. 143).

Em seus estudos sobre “agência”, explica que é “o poder satisfatório de pegar ações significativas e ver os resultados de suas decisões e escolhas” (ibidem, p. 126). Ou seja, é a sensação de estar no controle da situação e que suas decisões tiveram resultados importantes no caminho. No ambiente narrativo, normalmente não experimentamos a agência, pois o leitor não tem controle sobre a narrativa. Também neste caminho, Espen Aarseth, em sua obra mais conhecida chamada *Cybertext: perspectives on ergodic literature* (1997), cria um termo chamado “literatura ergódica”, um tipo de literatura que requer do leitor um esforço não-trivial, pois é construído de forma que o leitor tenha que fazer escolhas e que toda leitura seja diferente. Mesmo que cada leitura de um texto linear seja diferente por vez, o autor explica que essa ambiguidade semântica é bastante diferente da inacessibilidade da literatura ergódica. Basta ter como exemplo um livro como *O Jogo da Amarelinha*, de Julio Cortázar, e vê-se que sua leitura é não é similar a outro romance – afinal, o conceito não precisa ser necessariamente eletrônico. Um cibertexto é, portanto, um mundo-jogo, e o leitor é o seu jogador.

Mesmo criando o conceito da literatura ergódica, de fato Espen Aarseth não acredita que todos os jogos devem contar histórias ou ser “dramas simbólicos”. Em seu artigo *Genre Trouble* (2006), já citado neste trabalho, menciona o jogo de xadrez. Segundo o autor, os jogos não são primariamente textuais. Em um jogo de xadrez não

há texto, e o tema “real” do jogo poderia ser substituído por qualquer outro e não o faria jogar de forma diferente, pois é irrelevante para entender o jogo e suas regras. Além disso, acredita que qualquer um pode jogar xadrez de forma brilhante sem nunca ter jogado nenhum outro jogo na vida, enquanto para entender um romance, às vezes é preciso ter estudado muitos outros.

Até os defensores mais radicais de que jogos e histórias são opostos e incompatíveis, em dado momento deparam-se com um gênero que pode ser chamado de narrativo: os jogos textuais, chamados *adventure games*. O nome do gênero é uma homenagem ao primeiro jogo do tipo, o *Colossal Cave Adventure* (CRL, 1976). Adaptado da simulação de caverna a base de texto de William Crowther, foi transformado em um jogo de fantasia, em que o jogador progride no labirinto de um caminho à medida que vai desvendando os quebra-cabeças. Do mesmo gênero, o jogo *Zork* (Infocom, 1981), inspirado no jogo de RPG *Dungeons and Dragons* (Tactical Studies Rules, 1974), foi desenvolvido para que o jogador faça escolhas através de um sistema de regras, e ver as consequências de seus atos.

Para entender como os jogos textuais eram tão populares até o fim da década de 1980, é preciso considerar para que tipo de público que esses jogos eram vendidos. Enquanto os consoles de *videogame* tinham anúncios com imagens de crianças se divertindo, os computadores pessoais eram associados a adultos e trabalhos. A propaganda do Atari 2600 mostra diferentes crianças rindo e jogando com o slogan *Mais Jogos – Mais Diversão* (Figura 1), enquanto um clássico anúncio do Apple II retrata um homem sentado em uma mesa na cozinha, concentrado. Na tela do computador veem-se vários gráficos projetados, e na mesa há livros, canetas e uma caneca; uma mulher no fundo do cômodo sorri para o homem ao preparar comida em uma bancada. O slogan diz: *Apresentando Apple II*<sup>8</sup> (Figura 2).

<sup>8</sup> Anúncios deste parágrafo disponíveis em: <http://www.macmotherhood.com/gallery/gallery1.html> e <http://home.olemiss.edu/~badwf/atari2600.html>. Acesso em: Acesso em 01/09/2013.



Fig. 1 – propaganda do Atari 2600

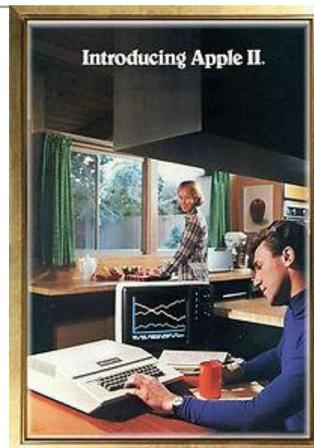


Fig. 2 – propaganda do Apple II

Como os computadores pessoais eram vistos principalmente como objetos de trabalho, o público dos jogos textuais atingiam principalmente os adultos. O perfil de quem jogava nos computadores era diferente do perfil dos jogadores de consoles, pois tendiam a ser mais maduros, trabalhadores, e pacientes para resolver uma série de quebra-cabeças demorados. Os jogos de computadores eram voltados para o raciocínio, e cada desafio poderia ser resolvido em seu tempo.

E assim surgiu o *Softporn Adventure*, jogo textual criado por Charles Benton 1981 para o Apple II. Além de não tratar de uma temática de fantasia ou de ficção científica, era para adultos apenas. Seis anos depois foi realizada uma adaptação direta do jogo incluindo gráficos, chamada *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards* (Sierra On-Line, 1987), em que o designer Al Lowe afirma sofre a primeira obra: “foi o primeiro game que usou personagens reais, pessoas reais, vivendo na atualidade e em cenários modernos”. Ainda fica surpreso ao dizer que não sabia que tipo de obra que estava recriando naquele momento, mas tinha certeza que precisa ser diferente de todo os jogos digitais lá lançados.

Em *Softporn Adventure* o jogador experimenta a agência, pois cada escolha é importante para se chegar ou não ao fim da história. Escolhas erradas fazem você morrer, e as certas o levam para uma aventura noturna. O objetivo é simples: transar com três mulheres diferentes durante o curso do jogo, pegando objetos para o seu inventário que poderá ajudá-lo no caminho. Pela primeira vez o jogador não precisava guardar em seu inventário espadas, machados, e objetos mágicos, e sim, dinheiro, bebidas, camisinha e outros. Mas afinal, *Softporn Adventure* pode ser considerado um

jogo realista? E o que isto significa no universo dos jogos digitais? Alguns pontos de vista acerca deste assunto serão apresentados.

### 3. Realismo Social e Jogos Digitais

“Quarenta anos de jogos eletrônicos vieram e passaram, e somente agora alguém vê a emergência do realismo social”, afirma Alexander Galloway (2006). Em sua obra, dedica o terceiro capítulo chamado *Social Realism* a entender como é possível discutir o realismo nos jogos digitais se eles não são simplesmente observados, mas jogados. Um dos debates neste tema é como e de que forma alguém pode fazer conexão com o mundo-jogo e a vida real, tornando a obra realista. Sua concepção de realismo é herdada principalmente de André Bazin, cujos ensaios sobre o cinema afirmam que as “qualidades fenomenológicas” não significam representação visual realista, mas também a forma de crítica social. Nas palavras do crítico e teórico sobre a estética do filme italiano:

Devemos desconfiar da oposição entre o refinamento estético e não sei que crueza, que eficácia imediata de um realismo que se contentaria em mostrar a realidade. Não será, ao meu ver, o menor mérito do realismo italiano ter lembrado uma vez mais que não havia “realismo” em arte que não fosse em princípio profundamente “estético” (BAZIN, 1991, p. 242).

O trecho acima aponta para o neorealismo associado a um tipo de narrativa, e não apenas um tipo de forma. Este retrataria a “vida real” por falta de cenários, cinema amador, pouca edição, longas tomadas, mas também uma narrativa crítica. Galloway segue esta mesma linha ao pensar no realismo nos jogos digitais. Para o autor, estes devem refletir a vida ordinária, mesmo que esta seja repleta de lutas, drama e injustiça. A fim de defender esta teoria, começa o capítulo diferenciando a representação realista e a narrativa realista. Por exemplo: mesmo que *The Sims* não tenham seus avatares graficamente parecidos com os seus referentes reais, o ato de pedir uma pizza, ouvir música e assistir televisão no jogo é próximo da narrativa da vida real de seus jogadores.

Se no realismo literário do século XIX as personagens Emma Bovary, Dorothea Brooke, Old Goriot e Nana oferecem críticas da vida, vemos a referência direta do discurso de Galloway não só a André Bazin, mas também aos primórdios do

realismo. Tais personagens passam por momentos de discussão e debate, que colocam importantes questões sobre o significado da vida. O século XIX no mundo ocidente foi um tempo de mudanças, transformação industrial de trabalho e produção, a criação de máquinas, de ferrovias, a formação de cidades modernas e, por fim, do proletariado urbano. Houve a emergência do nexo monetário como possibilidade de representar relações sociais. E é neste contexto que surge o período realista, em que “o trabalho de acumulação de coisas, dos detalhes, das particularidades, pode ser considerado quase de definição nas novelas realistas” (BROOKS, 2005, p. 16).

Já na atualidade, de acordo com Beatriz Jaguaribe, a câmera fotográfica, o cinema e a realidade virtual potencializaram o “efeito do real”. “A realidade tornou-se mediada pelos meios de comunicação e os imaginários ficcionais e visuais fornecem os enredos e imagens com os quais construímos nossa subjetividade” (2007, p. 30), ou seja, nossa era é intensamente visual, nutrida pela mídia, como se fossem formas platônicas do imaginário. A autora segue com os novos realismos do século XX e XXI, a necessidade de introduzir novos “efeitos do real” nesta sociedade saturada de imagens, narrativas e informações, valorizando a experiência vivida que é ficcionalizada. O “efeito do real”, de Roland Barthes, são as verossimilhanças que dão credibilidade a ambientação e a caracterização dos personagens (ibidem, p. 27). Porém, os efeitos do real da época do romance realista não são os mesmos de hoje.

Para o pesquisador Emmanoel Ferreira (2010), o realismo estético não se resume ao grau de semelhança de suas imagens para com seus referentes reais, mas muitos outros aspectos, sobretudo de ordem narrativa, fazem parte da constituição de uma obra realista e de seu “efeito de real”. O autor também refletiu sobre o assunto dos *videogames*, através da comparação de dois jogos da plataforma Playstation 2: *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2004) e *God of War* (SCE Santa Monica, 2005). Em seu artigo, disserta sobre a recepção dos dois jogos. Enquanto *GTA: San Andreas* já recebeu inúmeros processos judiciais e foi acusado de influenciar comportamento violento em adolescentes, *God of War*, jogo muito mais violento, não recebeu nenhuma crítica como as anteriores. Gráficamente, o último é mais realista do que *GTA*. Entretanto, em *God of War* toda a brutalidade de Kratos é dirigida a monstros mitológicos, e no controverso *GTA* o personagem ataca representações gráficas de pessoas, com situações cotidianas possíveis no mundo real.

No entanto, Galloway busca diferenciar o que chama de *Columbine theory* do realismo na atividade-jogo. Na primeira o autor brinca: “jogos mais sangue coagulado igual a comportamento psicótico”. Esta se refere ao massacre na escola de Columbine, no estado de Colorado, e uma de suas teorias de que os assassinos teriam “aprendido” com jogos como *Doom* (Nerve Software, 1993) e *Wolfenstein 3D* (Ninjaforce, 1992). Em outras palavras, o poder dos jogos de exercer efeitos realistas na vida real do jogador. A maior parte das críticas de *GTA: San Andreas*, segundo a lógica de Galloway, refere-se à teoria Columbine de realismo na atividade-jogo. Apesar de ser válida e debatida, afirma que não é a única interessante.

O que ele chama de realismo na atividade-jogo, entretanto, é o oposto. É a extensão da vida social no jogo, uma relação entre ações afetivas dos jogadores e o contexto social de onde vivem. O que Galloway busca é um tipo de congruência, ou fidelidade no contexto. Para ele, sem o “requerimento de congruência” não há verdadeiro realismo no jogo. Janet Murray também aponta para este aspecto de aplicar pensamentos reais à ficção, ao escrever acerca dos quebra-cabeças nos jogos-textuais, que incentivam o jogador a soluções da vida real no mundo-jogo (1997, p. 139). Ela dá o seguinte exemplo de um aluno da MIT que passa por um momento dramático em *Zork II*:

A história envolve um dragão que é devagar para despertar, mas sempre letal quando se você persistir a lutar com ele. Em outro lugar no calabouço tem uma parede de gelo que é impossível de passar. O que você precisa fazer é atacar o dragão o suficiente para ter sua atenção – mas não tanto para que ele o “torre” – e aí você corre até a parede de gelo. O dragão segue, vê seu reflexo no gelo, e pensa que é outro dragão. Ele retaguarda e solta fogo no seu inimigo; enquanto faz isso, o gelo derrete, afogando o dragão e eliminando a obstrução na parede. Como Ulisses na caverna do Ciclope, o jogador escapa por ser mais inteligente do que um monstro feroz com apenas os materiais à mão (MURRAY, 1997, p. 139).

*Zork II* não possui uma temática realista, com dragões e calabouços. Porém, os pensamentos e as regras são reais aplicadas ao mundo-jogo, e jogar um *videogame* envolve interagir com regras reais em um mundo ficcional (JUUL, 2005, p. 1). Em *Softporn Adventure*, entretanto, é possível aplicar o conceito acima ao “requerimento de congruência”, pensando também na narrativa do jogo e seu contexto. Neste trabalho foi discutido que o jogo-textual visava os adultos usuários do Apple II, mais pacientes com

textos e narrativa mais lenta do que os jogadores de consoles. Portanto, abaixo a tela inicial do objeto:

```
I'M IN A SLEAZY BAR.
ITEMS IN SIGHT ARE: THE BARTENDER,
A BUTTON, A CURTAIN
OTHER AREAS ARE: NORTH AND WEST
.....
THE PLACE ISN'T FURNISHED TOO WELL. A
CURTAIN HANGS ON ONE WALL.
NEXT TO THE CURTAIN IS A BUTTON.
A FAN WHIRLS SLOWLY OVERHEAD- MOVING THE
STAGNANT AIR AROUND.
WHAT SHALL I DO? BUY WHISKEY
I GIVE THE BARTENDER $100 AND HE PLACES
IT ON THE BAR.
WHAT SHALL I DO? GET WHISKEY
OK
WHAT SHALL I DO?
```

Fig. 3 – tela de *Softporn Adventure*<sup>9</sup>

É possível perceber pela tela que alguns itens possuem um preço, como a cerveja e o whiskey. O jogador começa em bar com \$2500 reais na carteira, e este dinheiro não dura para sempre. A cada taxi, bebida, aposta e compras o dinheiro vai sendo usado e, sem dinheiro, o jogo não anda e acaba. Então é preciso ser astuto, ter sorte no cassino ao apostar, e também cuidar quando conseguir um punhado de Viagra. Mesmo que em *Zork II* o jogador use conhecimentos da vida real no mundo-jogo, *Softporn Adventure* trata de um assunto em que seu público-alvo se identifica mais do que matar dragões: a administração do dinheiro na noite. Em dado momento, por exemplo, é preciso escolher entre jogar no caça-níquel ou blackjack dentro do cassino. Mesmo que ambos tratem de sorte mais do que habilidade, o jogador precisa ter conhecimento prévio dos jogos de azar para poder ser bem-sucedido e conseguir dinheiro suficiente para continuar a jornada. É o tipo de congruência sugerida por Galloway.

O autor acima também enfatiza a ação, no qual o jogo deve ser realista no sentido de fazer ao invés do olhar (como faz o cinema). Em suas palavras: “o jogador é significativamente mais do que uma mera audiência, mas significativamente menos do que um personagem diegético. É o ato de fazer, de manipular o controlador que imbrica o jogador com o jogo”. Quando o jogador em *Softporn Adventure* se coloca no lugar do

<sup>9</sup> Tradução nossa: Estou em um bar fino. Itens à vista são: o bartender, um botão e uma cortina. Outras áreas são: Norte e Oeste. O lugar não está mobiliado muito bem. Uma cortina está pendurada em uma parede. Ao lado de uma cortina tem um botão. Um ventilador rodopia devagar acima – movendo o ar estagnado. O que eu devo fazer? “Comprar Whiskey”. Eu dou ao bartender \$100 e ele coloca o Whiskey em cima da mesa. O que eu devo fazer? “Pegar Whiskey”. Ok. O que eu devo fazer?

personagem – completamente imaginado, pois não possui gráfico algum – e se aventura pela cidade atrás de mulheres, ele não o personagem, é apenas um controlador. E de forma alguma o contexto social da onde é jogado pode ser excluído, como aqui já retratado, os anos de 1980, nos Estados Unidos por adultos com acesso aos caros computadores pessoais do Apple II.

Os jogos textuais morreram no final da década de 1980, quando os jogos gráficos de computador dominaram o mercado. Outros jogos eróticos fizeram sucesso seguido de *Softporn Adventure*, como o *X-Man* (Universal Gamex, 1983) do Atari 2600. O personagem era um homem nu que tinha como objetivo andar por um labirinto e encontrar seu centro, e como “prêmio”, simular o ato sexual com uma mulher. No entanto, o jogo não coloca uma narrativa de uma realidade social, pois dificilmente uma pessoa precisa andar em um labirinto para conseguir fazer sexo com alguém. O que o *Softporn Adventure* se diferenciou foi em criar uma narrativa crível, pois o jogador precisa percorrer toda a cidade, controlando seu dinheiro e coletando objetos do dia-a-dia, ao mesmo tempo em que aplicava pensamentos da vida nos quebra-cabeças propostos.

Um dos momentos que pode ilustrar a fala acima é quando o jogador se depara com um bêbado deitado próximo a um banheiro. Após lhe dar um copo de whiskey para o homem para ver se ele segura alguma informação, o bêbado lhe dá um controle remoto. A princípio, segurar um controle remoto no inventário não faz o menor sentido. Porém, após avançar um pouco, o jogador encontra uma sala com uma escada em um dos cantos que leva para o segundo andar. Há um homem grande bloqueando a escada, e uma TV em um dos cantos. Para subir até o segundo andar, o jogador precisa ligar a televisão usando o controle remoto dado pelo bêbado, onde aparece o Canal 1, que passa um filme *western*. Nada acontece. Então, é preciso insistir e mudar o canal até que encontre algum que o homem possa se interessar e sair do caminho e, por fim, na sexta tentativa aparece um canal pornográfico. O homem parece se interessar, sai do caminho, e o personagem está livre para ir até o segundo andar onde uma prostituta o espera.

Levando em consideração o que Janet Murray difere o computador de outras mídias, o ambiente interativo e a habilidade de exercer uma série de regras, é possível dialogar com a estética do realismo através da importância da ação que Galloway defende. Não só *Softporn Adventure* serve se objeto para ilustrar os conceitos aqui

discutidos, como também foi o primeiro jogo a tratar de uma temática mais próxima de vida real. Como na década de 1980 os jogos digitais ainda eram incipientes, foi uma verdadeira surpresa deparar-se com um jogo como este, que influenciou diversos outros a tratar de temas com referência ao cotidiano.

#### 4. Conclusão

No início deste artigo citei o jogo *Spacewar!* e a dificuldade de seu criador Tomohiro Nishikado de colocar referentes de pessoas reais como alvos, mesmo sendo mais fácil devido às limitações da técnica da época. Com quatro décadas de história, os jogos digitais ultrapassaram esta barreira e deram origem até a *Columbine theory*, uma teoria realista que acusa os jogos de influenciarem o comportamento violento. Aqui, seguindo a linha de Alexander Galloway, foram analisados os jogos pelo viés da teoria realista da atividade-jogo, que sugere exatamente o contrário: podemos levar nossos conhecimentos ao mundo-jogo, pois esta é uma mídia que pode nos proporcionar este tipo de interação.

Assim, ao analisar o objeto de estudo, defendemos o jogo textual do gênero aventura *Softporn Adventure* como realista, levando em consideração o contexto social em que foi lançado e seu público-alvo. Além de ser o primeiro a apresentar cenários atuais para a época, lugares e comportamentos críveis, mostrando uma fidelidade no contexto, o jogador precisa aplicar seus conhecimentos previamente incorporados a fim de completar o jogo. Por tratar de uma temática adulta, também foi importante para a história dos jogos digitais ao mostrar que não era somente para crianças e adolescentes, mas também para um público maduro e com perfil mais paciente.

Ainda há poucos estudos acerca do realismo estético nos jogos digitais, e a maioria foca na representação visual realista, e não na narrativa realista. Apesar de muitos críticos acreditarem que há um conflito entre colocar objetivos ao *gameplay* e à história, certamente *Softporn Adventure* busca retratar como uma pessoa pode passar a noite buscando acompanhantes, e todas as dificuldades que encontra. Neste caso, defendo que se o jogador passar pelo chamado “requerimento de congruência”, ele perceberá o efeito do real na obra.

## Referências bibliográficas

AARSETH, Espen. **Cybertext**: perspectives on ergodic literature. Baltimore and London: The John Hopkins University Press, 1997.

\_\_\_\_\_. “Genre Trouble: narrativism and the art of simulation”. In: WARDRIP-FRUIN, Noah; HARRIGAN, Pat (Eds.). **First Person**: New Media as Story, Performance and Game. Cambridge/MA: The MIT Press, 2006.

BAZIN, André. **O Cinema**: ensaios. São Paulo: Editora Brasiliense, 1991.

BROOKS, Peter. **Realist Vision**. New Haven: Yale University Press, 2005.

CHAPLIN, Heather; RUBY, Aaron. **Smartbomb**: the quest for art, entertainment, and big bucks in the videogame revolution. New York: Algonquin Books, 2006.

EAGLETON, Terry. “Pork Chops and Pineapples”. In: **London Review of Books**, vol. 25, n.º 20-23, 2003. Disponível em: <http://www.lrb.co.uk/v25/n20/terry-eagleton/pork-chops-and-pineapples>. Acesso em: 01/09/2013.

FERREIRA, Emmanoel. **Indie Games**: por uma investigação das potências de afecção dos jogos eletrônicos. 18/04/2013. 178 f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

\_\_\_\_\_. “Realismo Estético e Videogames: relações entre representação e experiência na atividade videolúdica”. In: **Revista Prisma.Com**, n.º 10, 2010. Disponível em: <http://revistas.ua.pt/index.php/prismacom/article/view/710>. Acesso em: 01/09/2013.

GALLOWAY, Alexander. **Gaming**: essays on algorithmic culture. London: University of Minnesota Press, 2006.

JAGUARIBE, Beatriz. **O Choque do Real**: estética, mídia e cultura. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

JUUL, Jesper. **Half-Real**. Cambridge: The MIT Press, 2005.

MURRAY, Janet. **Hamlet on the Holodeck**: the future of narrative in cyberspace. New York: Free Press, 1997.