

# **HARD TO BEAT!! O QUE PODEMOS APRENDER COM A ARTE DA DIFICULDADE DOS JOGOS**

**Newton de Castro Pontes**

Universidade Regional do Cariri (URCA)

[newtondecastrop@hotmail.com](mailto:newtondecastrop@hotmail.com)

**RESUMO:** O presente estudo, de caráter ensaístico, busca levantar algumas questões em torno da ideia de *dificuldade* na arte, considerando-a como um elemento de fruição estética que estabelece uma relação particular entre o público e a obra. Partindo da literatura, em que certas obras costumam ser percebidas como difíceis por diferentes públicos, é em outra forma artística que percebemos com clareza a centralidade de tal elemento: os *video games* apresentam diversos usos artísticos da dificuldade e intencionalmente procuram desafiar habilidades específicas de seus jogadores. Assim, comentamos brevemente alguns dos usos da dificuldade nos jogos, observando como ela também está ligada a determinadas convenções de gênero.

**PALAVRAS-CHAVE:** *Video games*. Dificuldade. Gêneros lúdicos.

**ABSTRACT:** The present study, of an essayistic quality, formulates a few questions around the idea of *difficulty* in art, considering it as an element of aesthetic fruition which establishes a particular relation between the audience and the artistic object. Starting on literature, in which certain works tend to be perceived as difficult by different audiences, it is in another artistic form that we perceive with clarity how such an element could be central: video games present a diverse artistic use of the difficulty and intentionally look for challenging specific abilities of their players. Thus, we comment briefly on some uses of the difficulty in games, observing how it's also connected to determined genre conventions.

**KEYWORDS:** Video games. Difficulty. Ludic genres.

Pode-se iniciar esta discussão com uma frase, a primeira de *Finnegan's Wake*, de James Joyce: “riverrun, past Eve and Adam's, from swerve of shore to bend of bay, brings us by a commodious vicus of recirculation back to Howth Castle and Environs” (JOYCE, 2014).

Apesar da pouca extensão, há muito que comentar sobre passagens como essa, especialmente se considerarmos seu aspecto verbal e como ele se conecta aos conteúdos do livro. Por exemplo, essa é, na verdade, a segunda metade de uma frase, cuja primeira parte se encontra no fim do livro, tornando a narrativa circular – efetivando linguisticamente um dos temas centrais da obra, a noção de recursividade que Joyce tomou da filosofia de Giambattista Vico. Isso, claro, também está ligado ao fato da primeira palavra se referir ao curso de um rio (o tempo é como um rio); já a segunda faz referência ao passado, tanto no sentido geográfico quanto temporal: “Eve and Adam” é uma indicação de lugar, a Igreja da Imaculada Conceição em Dublin, mas a escolha de chamá-la pelo nome de Eva e Adão implica que estamos não só “depois da igreja”, mas depois da criação da humanidade. No restante da frase, há efeitos poéticos despertados pela aliteração e alternância entre vogais longas e curtas (*swerve of shore / bend of bay*), termos arcaicos tomados do latim (*commodius vicus*) e mais uma referência, direta e apropriadamente redundante, à circularidade (*recirculation*).

A crítica literária já enfatizou bastante a complexidade de *Finnegan's Wake*, buscando compreendê-la dentro de um projeto autoral: T. W. Adorno (2003, p. 56), muito famosamente, afirmou que “Joyce foi coerente ao vincular a rebelião do romance contra o realismo a uma revolta contra a linguagem discursiva”; Samuel Beckett (1961) e Erich Auerbach (2007), por sua vez, sugeriram que havia no livro a tentativa de realizar verbalmente a inspiração filosófica de Vico e sua compreensão de linguagem. Tudo isto é válido e verdadeiro (o diálogo de Joyce com o gênero romanesco e com a filosofia), mas pode ser complementado por mais uma discussão: a função de tal complexidade no diálogo entre o autor e o público.

O que se quer apontar é que, do ponto de vista do público, a elevada complexidade de uma obra literária pode ser vista em termos de *dificuldade*: é mais fácil a leitura de uma obra tradicional, que use recursos verbais e narrativos assentados em convenções bem conhecidas, que daquela que é produto de uma vanguarda. Encontramos na obra *Literatura e Sociedade*, de Antonio Candido, um modo de compreensão social deste fenômeno:

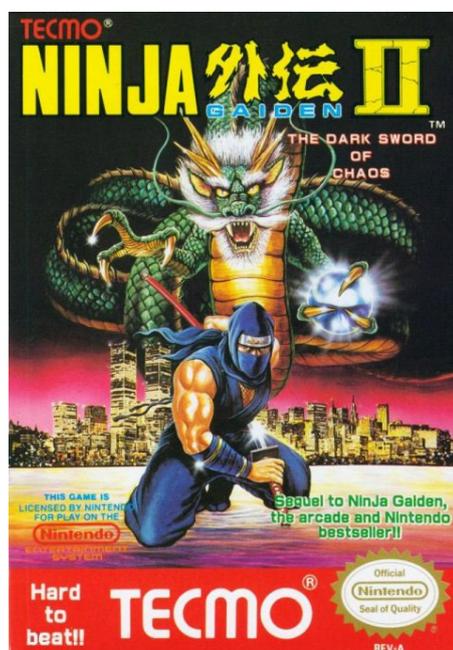
A atuação dos fatores sociais varia conforme a arte considerada e a orientação geral que obedecem as obras. Estas — de um ponto de vista sociológico — podem dividir-se em dois grupos, dando lugar ao que chamaríamos dois tipos de arte, sobretudo de literatura, e que sugiro para fixar as ideias em vista da discussão subsequente, não com o intuito de estabelecer uma distinção categórica: arte

de agregação e arte de segregação. A primeira se inspira principalmente na experiência coletiva e visa a meios comunicativos acessíveis. Procura, neste sentido, incorporar-se a um sistema simbólico vigente, utilizando o que já está estabelecido como forma de expressão de determinada sociedade. A segunda se preocupa em renovar o sistema simbólico, criar novos recursos expressivos e, para isto, dirige-se a um número ao menos inicialmente reduzido de receptores, que se destacam, enquanto tais, da sociedade. (CANDIDO, 2008, p. 32-33).

Note-se que Candido pensa na complexidade verbal principalmente como um meio de seleção do público receptor: a arte de segregação, preocupada em renovar o sistema simbólico, dirige-se inicialmente a um público menor por sua inacessibilidade verbal.

A questão que pode ser levantada imediatamente é: existe alguma situação ou forma artística em que a dificuldade possa funcionar como elemento agregador, e não segregador, do público? Ou seja, em que funcione como forma de ampliar o público de uma expressão artística? E mais do que isso: se a dificuldade de leitura de uma obra atrai um número de receptores “que se destacam, enquanto tais, da sociedade”, existe algum elemento ligado à própria dificuldade que desperte algum tipo de fruição estética específica nesses receptores? Seria a *dificuldade em si* um elemento estético necessário em obras como *Finnegan’s Wake*? Há algum prazer específico a ser extraído da própria dificuldade?

Embora tenhamos iniciado nossa discussão na literatura, todas essas questões se tornam mais claras quando observamos as expressões de outra forma artística – os *video games*. Como exemplo inicial, vejam-se duas imagens: a que estampava algumas caixas do *Nintendo Entertainment System*, uma das plataformas de jogos mais populares durante os anos 1980 e início dos 1990, e a imagem de capa utilizada na versão norte-americana de *Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos*, de 1990:



Note-se a ênfase posta na caixa do NES, “The most challenging video game system ever developed!”: antes de apresentar as especificações técnicas, destaca-se o caráter desafiador que o público deve esperar da plataforma. A pressuposta dificuldade dos jogos é, literalmente, uma ferramenta de marketing. E o mesmo se estende aos

próprios jogos: *Ninja Gaiden II* inclui na capa, também em destaque, a expressão “Hard to beat!”. Ou seja: a dificuldade que o público terá para completar o jogo (apreciá-lo em sua totalidade) é, na prática, colocada como uma qualidade central. De fato, outros atributos do jogo e da série a que pertence (uma das primeiras a utilizar *cutscenes* de inspiração cinematográfica e a ter enredos elaborados em jogos de ação) são deixados para a parte detrás da caixa; na capa, é suficiente destacar a dificuldade.

Existem muitas obras literárias difíceis, cuja leitura completa é um desafio ao leitor; entretanto, não parece ser comum explorar esse aspecto como uma qualidade, um ponto atrativo. Imagine-se uma capa de *Finnegan’s Wake* que apresentasse o livro com a expressão “Hard to read!”... Embora a sua complexidade excessiva, traduzida em uma dificuldade não só de interpretação, mas mesmo de *leitura* do próprio texto, seja objeto de apreciação da crítica, normalmente esta exalta os significados por trás da complexidade e não a sua função como desafiadora do público. Além disso, é necessário pensar na própria existência da dificuldade como fator artístico, especialmente que tipos de dificuldade podem ser encontrados em diferentes formas artísticas e, mais ainda, que diferentes funções eles podem exercer – a dificuldade encontrada em Joyce não é do mesmo tipo, nem exerce a mesma função, daquela que se vê em Borges, ou em Dante, ou nas *Mil e Uma Noites*...

Os *video games* representam um ponto de comparação útil porque, como forma artística, se desenvolveram a partir de atividades lúdicas, originalmente competitivas, nas quais a dificuldade de derrotar um oponente é parte integrante da atividade. A introdução de outros elementos artísticos (elementos visuais, sonoros e narrativos) não excluiu os aspectos lúdicos e interativos, que permaneceram como definidores da forma. Ao contrário: permitiram que os elementos lúdicos, principalmente os mecanismos de interação, se desenvolvessem e se tornassem mais complexos. Por exemplo, se o amplo uso tridimensional do espaço a partir da década de 1990 permitiu que se originassem novas estéticas visuais, também criou novos gêneros e jogos que não seriam possíveis em duas dimensões; do mesmo modo, se a evolução no uso da música e dos efeitos sonoros permitiu que estes fossem usados de maneira dinâmica, acentuando momentos de ação, tensão ou relaxamento lúdico, ela também abriu caminho para a criação de jogos em que o som é parte central da interação, como é o caso em jogos rítmicos (como os de dança ou os que simulam o uso de instrumentos musicais).

Em quase todos os gêneros, então, o aspecto lúdico permaneceu como centro, e, com ele, o problema fundamental do equilíbrio entre a dificuldade de vencer um jogo e a possibilidade de fazê-lo: o oponente deve ser habilidoso, mas não a ponto de ser impossível derrotá-lo. Os jogos para um único jogador, na ausência de um oponente humano, tiveram que resolver esse problema por meios diversos: em alguns casos, desenvolvendo inteligências artificiais específicas; em outros, pela maneira como os cenários são projetados, com obstáculos sendo dispostos de maneira a exigir do

jogador certas habilidades (estratégicas, reflexivas, rítmicas, lógicas, mnemônicas etc.). Inteligência artificial e *level design* normalmente constituem dois dos elementos centrais na dificuldade de um *singleplayer game* (jogo de um jogador) – e, como os outros elementos, podem cumprir funções não só lúdicas, mas também estéticas. A inteligência artificial pode ser programada com a intenção de despertar algum sentimento no jogador, como, por exemplo, o de criar empatia por uma personagem e mesmo se preocupar com ela – conforme visto no modo como age a personagem Yorda em *Ico* ou o animal fantástico de *The Last Guardian*; já o *level-design* pode evocar ou reforçar temas narrativos, como a descida nos vários pisos da “Historical Society” de *Silent Hill 2* representando uma descida na mente do protagonista, ou a verticalidade dos mapas de *Dark Souls* sendo reminescente da verticalidade espacial da *Divina Comédia*. Quando associadas à noção de dificuldade, I.A. e *level-design* podem servir como expressão de ainda mais temas e sentimentos.

Embora sejam aspectos centrais, aqueles dois não são os únicos a que a dificuldade pode se referir. Há, ainda, um aspecto, na falta de melhor termo, *metalúdico*: ou seja, que diz respeito à compreensão do próprio jogo como objeto, visto de fora de si. Trata-se de elementos que extrapolam a diegese e são quase comentários sobre o próprio jogo como conjunto de mecanismos: é o caso da dificuldade que pode surgir da manipulação consciente dos momentos em que um jogador pode ou não “salvar” o jogo (ou seja, interromper a seção em um ponto a que possa voltar depois, quando retornar ao jogo), ou da exigência que o jogador faça coisas *fora* do espaço diegético para superar um obstáculo, como, por exemplo, alterar arquivos na plataforma do jogo ou buscar informações fora dele.

Como esta discussão possui caráter ensaístico, não é nosso propósito criar algum tipo de classificação rigorosamente teórica – pretende-se apenas comentar, em linhas gerais, alguns poucos usos possíveis da dificuldade como elemento estético e mencionar alguns jogos que os fazem. Pode-se observar que tais usos normalmente aparecem ligados a gêneros de jogos específicos (mas nem sempre), o que significa que também estão ligados a um contexto comunicativo maior: dependem do público a que aquele gênero de jogo usualmente se dirige, do tipo de autoria identificada nele e de suas relações com a realidade (isto é, como mimetiza e *ludifica* a realidade da vida e da cultura).

A seguir, mencionamos brevemente alguns poucos jogos e os modos como usam criativamente a dificuldade.

## DIFICULDADE COMO COMÉDIA (*I WANNA BE THE GUY*, *KAIZO MARIO WORLD*)

Imagine-se o seguinte cenário: em um jogo em 2D, o jogador guia a personagem para a direita, onde há uma árvore. Ao passar por baixo da árvore, uma fruta gigante cai, subitamente matando a personagem. Na segunda tentativa, o jogador tenta desviar da fruta saltando por cima da árvore; então a fruta gigante cai *para cima*, matando a personagem.

A situação insólita está na segunda tela de *I Wanna Be the Guy*, um dos jogos que popularizaram, na segunda metade dos anos 2000, um gênero conhecido como *masocore*: jogos em que elementos de dificuldade súbitos e injustos são utilizados de forma humorística, especialmente como paródia da dificuldade de jogos dos anos 1980 e 90 – não é por acaso que a abertura de *I Wanna Be the Guy* é tão semelhante à de *Mega Man 2*, ou que vários personagens e cenários de jogos lançados para o *NES* apareçam ao longo do jogo.

O *masocore* (nome advindo de masoquismo), como gênero, não está baseado simplesmente em um elevado nível de dificuldade, mas sim no fato da dificuldade subverter as expectativas do jogador. Ela costuma prever as ações do jogador para colocar obstáculos inesperados e/ou insólitos em seu caminho: são as frutas que caem para cima; são elementos de background que se revelam fatais; são blocos invisíveis que atrapalham o salto da personagem sobre um abismo; são momentos de *cutscenes* que se tornam subitamente interativos e matam a personagem. A intenção subversiva e a atitude cômica foram citadas por Michael “Kayin” O’Reilly, criador do jogo, como elementos por trás do tipo de *level design* encontrado em *I Wanna Be the Guy*:

*I Wanna Be the Guy* is a game about subversion. It’s also a humor driven game. Predicting a players actions perfectly as to maximize surprise and humor/frustration is a way a game can have good level design. The level design is accomplishing its goal and doing so quite well. The pacing of a game like this is also critical. How much the player is expected to die really influences what the next trap should be and how hard it is to overcome.

Random traps are NOT a real crutch. If used wrong, they are SUICIDE for a game’s popularity. It’s very hard to have a brutal, mean game while still ‘tricking’ people to finish it. If a game is popular and brutal it probably has something else going on that makes it work. Instead of lashing against them, look at them closer and try and understand how they work. You might not like them, but you’ll probably learn something! (O’REILLY, 2007).

Se *I Wanna Be the Guy* foi um dos popularizadores do gênero, o lugar em que

ele realmente floresceu foi entre os *ROMhacks*, modificações feitas por fãs de jogos clássicos. As modificações de Super Mario Bros. e suas continuações são especialmente prolíficas, com uma delas, *Kaizo Mario World*, série de três jogos criados por T. Takemoto, representando outra das primeiras expressões reconhecidas do que se tornaria o gênero *masocore* – o primeiro jogo é de 2007, mesmo ano de *I Wanna Be the Guy*. *Kaizo Mario World* se tornou popular por subverter as normas esperadas dos *level-designs* encontrados na série *Super Mario Bros.*, criando situações injustas e inesperadas para os jogadores: por exemplo, usando os já mencionados blocos invisíveis sobre lugares em que se espera que o jogador salte, para que o protagonista acerte com a cabeça enquanto estiver pulando sobre um abismo (consequentemente caindo), ou projetando situações para que a personagem possa morrer mesmo depois que o jogador já concluiu o nível e não tem mais controle sobre ela. Tais armadilhas dispostas ao longo do nível parecem buscar a frustração do jogador, extraindo comicidade disso – não é por acaso que vídeos de comédia em que jogadores ficam irritados com tais jogos tenham se tornado extremamente populares em sites de vídeo como o *Youtube* ou o japonês *Niconico*.

### **DIFICULDADE COMO TENSÃO E HORROR (*RESIDENT EVIL, ENEMY ZERO*)**

Este segundo caso busca uma reação diametralmente oposta do público: no lugar do riso cômico e paródico, desperta a tensão séria e o horror. É especialmente no gênero conhecido como *survival horror* que se popularizaram alguns usos específicos da dificuldade como forma de ampliar a tensão e o horror já sugeridos pela história e temas do jogo.

*Resident Evil*, de 1996, está entre as obras que popularizaram o *survival horror* como gênero e que merecem a nossa atenção. Há dois elementos relacionados à dificuldade que aquele jogo tornou comuns no gênero: na diegese, os dois protagonistas do jogo contam com recursos extremamente limitados que precisam ser cuidadosamente mantidos – assim, embora as personagens possuam armas, a munição não é suficiente para matar todos os inimigos, de modo que é necessário, em várias situações, planejar rotas de fuga ou meios de contornar os mortos-vivos que vagam pelos corredores da mansão em que se passa a história. Caso a personagem esteja ferida, os meios de tratar os ferimentos são igualmente limitados, sendo necessário escolher se é melhor gastar os poucos recursos para garantir a sobrevivência da personagem ou torcer para que o caminho até a próxima sala segura não apresente perigos. Temendo que os recursos disponíveis não sejam suficientes, os jogadores tendem a gastar o mínimo possível de munições e curativos, o que lhes obriga a atravessar os obstáculos da mansão com poucos meios de se defender – isso tudo dialoga com a atmosfera de horror criada pela arte audiovisual e pelo próprio

enredo, produzindo então uma história em que as personagens lutam pela sobrevivência em um ambiente hostil, com recursos cada vez mais limitados.

Em um nível extradiegético, a limitação de recursos inclui uma limitação no modo como o jogo é salvo. Só é possível salvar em lugares específicos (sempre que a personagem encontra uma máquina de escrever e faz o registro de sua jornada) e uma quantidade limitada de vezes (a personagem precisa usar uma fita de tinta na máquina; tais fitas são limitadas). A tensão que se cria, então, consiste em criar para o jogador uma dúvida: depois de jogar por, digamos, quinze minutos e encontrar uma máquina de escrever, deve salvar o jogo (de onde poderá continuar caso a personagem morra) ou deve preservar sua fita de tinta, arriscando, então, perder aqueles quinze minutos caso um novo perigo leve a personagem à morte? Caso o jogador não salve (porque não queira ou porque não tenha mais recursos), os próximos obstáculos representarão um perigo ainda maior, pois qualquer erro pode obrigar o jogador a repetir seções inteiras do jogo.

Para usar um exemplo mais obscuro, *Enemy Zero*, de 1996, também é parte do mesmo gênero e utiliza elementos de dificuldade semelhantes: em primeiro lugar, a protagonista morre logo que algum inimigo se aproxime demais dela; em segundo, ela quase sempre está desarmada ou com uma arma que possui três cargas (ou pouco mais que isso) antes de precisar ser levada a um ponto de recarga; em terceiro lugar, assim como em *Resident Evil*, há uma quantidade limitada de recursos para salvar o jogo (a personagem faz registros em um gravador que possui bateria limitada); por fim, os inimigos do jogo, uma espécie alienígena, são completamente invisíveis e só podem ser localizados por um aviso sonoro, uma série de bips que se tornam cada vez mais frequentes quando há algum perigo próximo.

Como se pode perceber, o gênero *survival horror*, em suas origens (mesmo em jogos anteriores aos exemplos citados, como *Alone in the Dark* e *Project FireStart*), é baseado na fragilidade da personagem e em sua luta para sobreviver com poucos recursos, o que se traduz em um conjunto de elementos relacionados à dificuldade de tais jogos. A dificuldade, aqui, é um elemento fundamental para a construção do horror e inseparável desta – retirar completamente aquelas limitações, facilitando o jogo, também significaria eliminar quase toda a tensão que se espera do público em uma obra de horror.

### **DIFICULDADE COMO ESPETÁCULO (*DEVIL MAY CRY*, *NINJA GAIDEN*, *BAYONETTA*)**

Embora seja possível encontrar exemplos prototípicos anteriores, o jogo *Devil May Cry*, de 2001, é geralmente considerado o primeiro exemplo de um gênero conhecido por mais de um nome: *spectacle fighter*, *character action* ou *stylish action*. Se os gêneros discutidos anteriormente eram ligados à comédia e ao horror, este é um

gênero firmemente situado no campo da ação: é normalmente caracterizado por uma personagem extremamente ágil que utiliza diversas habilidades de luta para combater hordas de inimigos; acima de tudo, as ações de tal personagem são extremamente estilizadas (os jogos de tal gênero não buscam a verossimilhança externa no modo como a ação é representada), e a estilização do combate chega a ser um elemento tão central que não é incomum que o jogo atribua uma nota ao jogador de acordo com a sua capacidade de usar movimentos variados durante as cenas de ação.

Há, imediatamente, dois elementos que se sobressaem da dificuldade percebida em *Devil May Cry*: em primeiro lugar, os inimigos mais difíceis não podem ser derrotados com apenas um golpe dado repetidas vezes; é necessário desviar de seus ataques, utilizar golpes específicos para baixar a guarda do oponente e outros golpes para danificá-lo, alternar entre ataques rápidos (mas fracos) e fortes (mas lentos) e manter um constante movimento, utilizando bem o espaço; uma vez derrubado um inimigo, é necessário planejar uma sequência rápida de ataques diferentes que o mantenham imóvel pelo maior tempo possível. Em segundo lugar, o jogo possui um sistema de *ranking*, atribuindo uma nota ao jogador depois de cada luta; entre outras coisas (não ser acertado, manter os ataques de modo contínuo), a nota leva em conta a variedade de ataques utilizados adequadamente pelo jogador.

A ideia geral por trás daqueles elementos é: o protagonista possui uma quantidade enorme de ações a seu dispor; a dificuldade das lutas (tanto diegeticamente, a dificuldade de derrotar os inimigos, quanto extradiegeticamente, a dificuldade de conseguir uma boa nota) visa incentivar o jogador a utilizar todo o repertório de movimentos, golpes e armas – e, em última instância, criar coreografias de ação extremamente estilizadas visualmente, razão porque os nomes dados ao gênero costumam enfatizar o espetáculo, a caracterização ou estilização das ações representadas.

Exemplares posteriores do gênero mantiveram, de modo geral, a mesma ênfase sobre o estilo: quando a série *Ninja Gaiden* foi reinaugurada em 2004, não só manteve elementos já vistos em *Devil May Cry* como ainda ampliou a ênfase sobre a agilidade de movimento de seu protagonista, capaz de feitos acrobáticos extraordinários; também foi ampliada, de modo geral, a dificuldade de derrotar oponentes no jogo (e, de fato, a nova série *Ninja Gaiden* se tornou famosa por ser particularmente difícil e dirigida a jogadores muito experientes, algo que, como apontamos antes, já era buscado pela versão anterior da série nos anos 1980 e 90). Do mesmo modo, *Bayonetta*, de 2009, não só manteve o foco na ação estilizada e no ranking depois de cada luta (ainda mais exageradas em seu espetáculo quando comparadas aos exemplos anteriores), como ainda introduziu elementos como o *witch time*, efeito que faz com que toda a ação entre em câmera lenta enquanto a personagem mantém sua velocidade normal – efeito obviamente inspirado no cinema de ação, ou mais precisamente na técnica do *bullet time* inaugurada por *The Matrix* em 1999.

Assim, se tal gênero é normalmente conhecido por ser pouco acessível ao jogador casual, tal se dá porque a intenção de criar coreografias estilizadas de ação na tela é diretamente motivada pela dificuldade que cada cena representa: do contrário, seria suficiente ao jogador utilizar uma única ação e nunca explorar as habilidades acrobáticas das personagens.

### DIFICULDADE COMO TEMA E ATMOSFERA (*DARK SOULS*)

Por fim, resta-nos mencionar um exemplo particular. *Dark Souls*, de 2011, é um jogo que se tornou tão famoso por sua dificuldade que a campanha de marketing foi inteiramente movida pelo slogan “Prepare To Die” – de fato, uma das reedições do jogo, sua versão para computador pessoal (PC), recebeu o apropriado nome de “Prepare To Die Edition”:





O que torna *Dark Souls* especial nesta discussão não é a existência da dificuldade em si, mas o fato de que ela não está ligada, como nos outros casos, a outros índices de um gênero mais ou menos estabelecido e, principalmente, porque é usada como modo de expandir os temas e a atmosfera buscada pelo jogo. Trata-se, afinal, de uma obra largamente inspirada na *Divina Comédia: Inferno*, de Dante: se não diretamente em seu enredo, pelo menos em suas concepções de tempo e espaço, assim como nos meios de representação das personagens (e, visualmente, é diretamente inspirada nas famosas ilustrações de Gustave Doré para as obras de Dante). Assim como em *Inferno*, cujo horror mais terrível não é a punição física, mas o eterno estado de decadência das personagens, o mesmo se passa em *Dark Souls*, que lida com um mundo preso em um eterno ciclo de apatia e escuridão. Isso, nas duas obras, se traduz em concepções particulares de espaço e tempo: o espaço é construído verticalmente, segundo princípios morais e hierárquicos; já o tempo, imobilizado por um lado, tende a misturar momentos históricos diversos por outro, fazendo com que personagens que morreram em momentos diferentes apareçam dispostas juntas.

Nosso propósito não é proceder a uma comparação entre as duas obras (o que certamente exigiria uma pesquisa própria), mas apenas apontar que a morte em *Dark Souls*, tal como na *Divina Comédia*, é um tema central que se expressa no espaço e no tempo – e também nos mecanismos lúdicos do jogo, incluindo sua dificuldade. É necessário que a personagem morra e que o jogador se habitue a isso, pois é o próprio ciclo eterno de mortes e ressurreições que fez com que aquele mundo perdesse sua humanidade. Ora, a jornada inteira da personagem se dirige a um de dois fins: manter um mundo em decadência ou finalmente destruí-lo, sem que a salvação daquele mundo seja

sequer apresentada como opção. O problema central é o de como manter a humanidade em um mundo decaído, à beira do abismo. Conseqüentemente, a dificuldade possui um caráter extremamente simbólico: se a personagem possui alguma “humanidade” (literalmente um recurso no jogo), ela é perdida com a morte; é extremamente difícil manter a humanidade naquele mundo.

George Weidman, em sua detalhada análise de *Dark Souls*, lança uma luz sobre como o uso da dificuldade colabora com os temas e o estilo artístico do jogo. Entre outras coisas, o crítico notou que:

The entire experience is designed to overwhelm the player with a presumption of hardship and suffering – even the marketing materials do this before you turn it on. The main menu looks and sounds more like a grimy survival horror game than a fantasy RPG, and the first cutscene features your character, that you spent so much time creating, cowering in a prison cell. And, for some reason, you are a dried up, desiccated corpse; and then another dried up, desiccated corpse lands on the ground and sets even more of a tone right from the get-go. *Dark Souls* is an intimidating game to even look at for a lot of reasons. Its environments evoke danger, loneliness and solitude; they are vast and empty, they are eroded and decaying. They are full of pitfalls, narrow cliffs and catwalks; they are full of monsters that attack on sight. There are very few friendly characters and even they can barely be considered friendly. These environments are also dark; the game stays true to its name. [...] Darkness is a relevant antagonist in the story, and it is also used for gameplay purposes in one of the later levels. (WEIDMAN, 2014, 6m35s-7m48s).

Weidman interpreta, assim, que o jogo é uma moderna exploração do fracasso: a falha é uma consequência necessária para o desenvolvimento dos temas centrais, e todo o mundo ficcional é construído a partir de tal ideia. Há uma necessária mistura de gêneros: embora seja um RPG de fantasia medieval, tanto o estilo artístico audiovisual quanto os mecanismos lúdicos são reminescentes, como apontado por Weidman, de gêneros como o *survival horror* – inclusive há o mesmo problema da escassez de recursos observada em *Resident Evil*. Se nos exemplos discutidos anteriormente a dificuldade era um dos elementos de composição da obra, em *Dark Souls* ela se tornou o pilar principal sobre o qual repousa o peso de todos os outros elementos artísticos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

É evidente que nossos exemplos são limitados, e ainda mais que a discussão

apresentada aqui deve ser vista apenas como uma sugestão de pesquisa: os *video games* representam um largo campo de investigação para a compreensão da dificuldade na arte, o que, por sua vez, poderia ser levado à compreensão de outras formas artísticas. Na teoria literária há certamente espaço para tal discussão, o que pode iluminar certos procedimentos linguísticos e narrativos que quase nunca são vistos do ponto de vista da fruição estética – e do desafio intelectual que tal fruição pode ser para os leitores.

Não faltam precursores para tal discussão. Ainda no século XIX, Edgar Allan Poe sugeriu a possibilidade de tal discussão: em suas críticas aos contos de Nathaniel Hawthorne, ele chegou a observar que a diferença entre o conto e outros gêneros literários era que aquele procurava proporcionar certo prazer ao intelecto, de modo que os melhores contos, para Poe, seriam os “contos de raciocínio” (POE, 1984, p. 571), ou, melhor dito, os contos destinados a desafiar intelectualmente o público. Mais de um século depois, encontramos a mesma questão repensada por Jorge Luis Borges, que via no conto policial um tipo de narrativa intelectual, a qual se equilibraria entre o fantástico e o realista e representaria um universo em que nada é completamente inexplicável – tal tipo de conto se destinaria, então, a uma “satisfação da lógica” (BORGES, 2009, p. 45) e, novamente, representaria um desafio ao intelecto.

Embora as considerações de Poe e de Borges tampouco sejam esclarecedoras, elas indicam, no mínimo, a possibilidade de que determinados gêneros literários, assim como no caso dos jogos, girem em torno da intenção de desafiar alguma habilidade dos leitores – caso em que a análise da dificuldade como elemento estético poderia iluminar a relação do público com tais gêneros, revelando, assim, elementos de fruição que costumam ser ignorados pela teoria literária e pelos estudos de estética em geral.

## REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor Wiesengrund. Posição do narrador no romance contemporâneo. In: \_\_\_\_\_. **Notas de Literatura I**. São Paulo: Duas Cidades: Editora 34, 2003. p. 55-63.
- KAMIYA, Hideki (Direção). **Bayonetta**. Video game para Xbox 360. Desenvolvedora: Platinum Games. Sega, 2009.
- AUERBACH, Erich. Vico e o Historicismo Estético. In: \_\_\_\_\_. **Ensaio de Literatura Ocidental**. Tradução de Samuel Titan Jr. e José Marcos Mariani de Macedo. São Paulo: Duas Cidades: Editora 34, 2007. p. 341-356.
- BECKETT, Samuel. Dante Bruno. Vico. Joyce. In: BECKETT, Samuel *et al.* **Our Examination Round his Factification for Incamination of Work in Progress**. 2. ed. London: Faber and Faber, 1961. p. 5-13.
- BORGES, Jorge Luis; FERRARI, Osvaldo. **Sobre a Filosofia e Outros Diálogos**. Tradução de John Lionel O’Kuinghttons Rodríguez. São Paulo: Hedra, 2009.
- CANDIDO, Antonio. A Literatura e a Vida Social. In: \_\_\_\_\_. **Literatura e Sociedade**. 10. ed. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul, 2008. p. 27-49.
- MIYAZAKI, Hidetaka (Direção). **Dark Souls**. Video game para Xbox 360. Desenvolvedora: FromSoftware. Namco Bandai Games, 2011.
- KAMIVA, Hideki (Direção). **Devil May Cry**. Video game para PS2. Desenvolvedora: Capcom. Capcom, 2001.
- ENO, Kenji (Design). **Enemy Zero**. Video game para Sega Saturn. Desenvolvedora: WARP. Sega, 1997.
- JOYCE, James. **Finnegan’s Wake**. Adelaide: The University of Adelaide Library, 2014. Disponível em: <<https://ebooks.adelaide.edu.au/j/joyce/james/j8f/index.html>>. Acesso em: 25 de Outubro de 2018.
- ITAGAKI, Tomonobu (Direção). **Ninja Gaiden**. Video game para Xbox. Desenvolvedora: Team Ninja. Tecmo, 2004.
- KATO, Masato (Direção). **Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos**. Video game para NES. Desenvolvedora: Tecmo. Tecmo, 1990.
- POE, Edgar Allan. **Edgar Allan Poe: Essays and Reviews**. New York: Library of America, 1984.
- O’REILLY, Michael “Kayin”. **I Wanna Be the Guy: The Movie**:

**The Game.** 2007. Video game para PC. Disponível em: <<https://iwbtg.kayin.moe/>>. Acesso em: 25 de Outubro de 2018.

O'REILLY, Michael "Kayin". **Frequently Answered Questions.** 2007. Disponível em: <<https://iwbtg.kayin.moe/>>. Acesso em: 25 de Outubro de 2018.

MIKAMI, Shinji (Direção). **Resident Evil.** Video game para Sega Saturn. Desenvolvedora: Capcom. Capcom, 1996.

TAKEMOTO, T. **Kaizo Mario World / Jisaku no Kaizō Mario** (*Super Mario World*) o *Yūjin ni Play Saseru* (自作の改造マリオ (スーパーマリオワールド) を友人にプレイさせる). 2007. ROMHack. Patch para jogo original (*Super Mario World*) disponível em: <<http://kaizomario.techyoshi.com/downloads.html>>. Acesso em: 25 de Outubro de 2018.

WEIDMAN, George. **Critical Close-Up: Dark Souls.** 2014. (35m22s). Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=4\\_ZLoHlgUH8](https://www.youtube.com/watch?v=4_ZLoHlgUH8)>. Acesso em: 25 de Outubro de 2018.

