

ALÉM DO PURO ENTRETENIMENTO: JOGOS DIGITAIS COMO PRODUÇÕES EXPRESSIVAS

Bruno Henrique de Paula¹

Hermes Renato Hildebrand²

Resumo: Este trabalho tem como intenção apresentar uma reflexão sobre a expressividade nos jogos digitais, demonstrando como essas produções podem ser compreendidas como obras capazes de produzir um sentido profundo e conduzir seus interatores a outras experiências que vão além do puro entretenimento. Para isto, é preciso compreender um jogo digital como um sistema dinâmico e complexo desenvolvido de maneira arbitrária e com intenções específicas de representar e comunicar. A partir desta compreensão, pretende-se expor que uma experiência valiosa obtida a partir de um jogo digital deve ir além da simples fruição estética desinteressada por parte dos jogadores. Assim, baseando-se em exemplos de jogos produzidos em contextos diferenciados, distante da lógica de mercado, como os *artgames* – jogos que se aproximam de objetos artísticos, mas não produzidos com este fim específico – e os *indies games* - jogos independentes, pretende-se demonstrar como os jogos digitais, assim como outras mídias, são capazes de proporcionar diferentes experiências aos seus jogadores, seja para o entretenimento trivial ou para se obter experiências reflexivas profundas.

Palavras-chave: Jogos digitais, expressividade, *artgames*, jogos indie, jogos como sistemas.

Contacto: brunohpaula@gmail.com, hrenatoh@gmail.com

Introdução

Através deste trabalho, pretendemos realizar uma reflexão sobre a expressividade nos jogos digitais e, a partir desta, contribuir para uma mudança de visão sobre estas produções, buscando apontar caminhos para que se possam compreender como essas obras são capazes de apresentarem significados profundos e permitirem que seus fruidores vivenciem experiências além do puro entretenimento.

Além do diálogo teórico construído a partir de obras de diferentes autores, buscamos apontar os caminhos para uma mudança de visão a partir da análise de alguns jogos que apresentam uma capacidade expressiva interessante, despertam sentimentos e estimulam reflexões, para além do puro

¹ Instituto de Artes - UNICAMP

² Instituto de Artes - UNICAMP

entretenimento corriqueiro. Para compreender este potencial, é preciso inicialmente refletir sobre algumas propriedades dos videogames.³

Jogos como representação e sua expressividade

Uma das principais propriedades para se compreender a natureza e o poder expressivo de um *videogame* é seu caráter representativo. Crawford (1984), quando fala sobre esta propriedade, afirma que estes artefatos são capazes de construir representações simplificadas, subjetivas e deliberadas da realidade. Os jogos não são a realidade em si, mas sim simulações desta, que nunca dão conta de sua totalidade ou são emulações de mundos que criam novos mundos “irreais”.

Do ponto de vista formal, a simulação se constitui na técnica do estudo “do comportamento e reações de um determinado sistema através de modelos que eles imitam [...] em parte as propriedades e comportamentos deste sistema, em uma escala menor permitindo sua manipulação e estudo detalhado”⁴. [...] Do ponto de vista computacional, um emulador consiste em um *software* (e também algumas vezes um *hardware*) criado especificamente para a finalidade de transcrever determinadas instruções de um processador para outro de características e configurações diferentes do original. Os emuladores são famosos, pois depois de inseridos, eles simulam máquinas e ambientes operacionais diferentes nos computadores sediados, permitindo que seus *softwares* sejam executados em ambientes não nativos. [...] O emulador possui essencialmente a capacidade de reproduzir as condições para a manifestação de uma simulação. Sendo a simulação uma propriedade inerente ao comportamento, ela somente pode ser pensada como

³ Neste trabalho, os termos "jogos digitais", "videogames" e "*games*" serão usados como termos idênticos, não importando o suporte para o qual foram desenvolvidos (computadores pessoais, consoles dedicados, smartphones, tablets,...).

⁴ De acordo com a Wikipédia, verbete simulação.

pertencendo a uma mente, ainda que não exclusivamente humana. (Petry 2007, 1453-1454).

Quando jogamos ou analisamos um *videogame*, é preciso existir esta mediação entre o que é colocado em jogo e a realidade propriamente dita para se atingir a compreensão das mensagens transmitidas pelo jogo digital. No entanto, não se pode argumentar que esta característica - a representação parcial da realidade - seja exclusiva dos jogos, já que outros meios, como o cinema, também possuem esta capacidade. Ainda assim, seria um erro considerar que a representação nos jogos é realizada da mesma forma que em outros meios.

Para Bogost (2011, 4), os jogos digitais possuem propriedades que os diferenciam de outras produções que buscam a persuasão de seus fruidores, como a publicidade e o cinema.

videogames [...] têm propriedades que antecedem seu conteúdo: *games* são modelos de experiências diferentes de uma descrição textual ou uma representação visual. Quando jogamos, operamos estes modelos, nossas ações são determinadas pelas regras [...].⁵

Nesta argumentação, Bogost sinaliza um argumento importante para compreendermos melhor como se dá a representação nos jogos digitais. Apesar de possuírem "conteúdo" - algo inegável - é possível afirmar que é na produção do que Bogost chama de "modelo de experiência" que está a verdadeira representação de um jogo.

Isto fica mais claro quando voltamos ao argumento de Crawford (1984): ele afirma que a construção das representações em jogos digitais se dá a partir da constituição sistêmica destes artefatos. Ao colocar este argumento, o autor destaca outra propriedade recorrente dos videogames: a ideia que um jogo é construído como um sistema - um artefato que é composto por diferentes

⁵ *Videogames* [...] also have properties that precede their content: *games* are models of experiences rather than textual descriptions or visual descriptions of them. When we play them, we operate those models, our actions constrained by their rules [...].

elementos⁶ que interagem entre si em relações não hierárquicas. Assim, podemos entender o desenvolvimento de um jogo digital como um processo indireto: os criadores de um jogo produzem elementos separadamente - códigos, imagens, regras etc. -, porém, quando os integram, surge um novo artefato cujo significado é diferente de uma simples "soma" dos elementos formadores.

Desta forma, o que Bogost (2011) chama de "modelo da experiência" vêm a partir deste sistema; assim, a principal carga representacional em um jogo vem do modelo como um todo, e não apenas de seu caráter textual, imagético ou sonoro. Contudo, como destacado anteriormente, o processo de criação de um jogo (o estabelecimento do "modelo") é um processo deliberado, não neutro: os criadores escolhem, deliberadamente, os elementos que farão parte do jogo, os que serão ignorados, e também como o que estará inserido no jogo se apresentará ao jogador.

Neste ponto, é preciso destacar outra diferença (que também pode parecer óbvia) em relação a jogos digitais e outros tipos de produções que é a participação ativa do fruidor. Ainda falando sobre a natureza dos jogos, Bogost (2011, 4) nos dá uma definição sucinta: "[Os] *Videogames* são um meio que permite que representemos um papel subordinado às restrições de um mundo modelado"⁷.

Desta forma, é possível entender que um jogador, quando está interagindo com um jogo digital, encontra-se inserido no modelo. É preciso destacar que esta experiência é crucial para podemos entender um jogo: ela não pode ser igualada a uma narração ou a um registro imagético das ações do jogador; ela é fruto do que o jogador sente ao interagir com o jogo.

Ao serem colocados esses argumentos sobre como os *games* podem ser encarados como representações, a não-neutralidade através da qual os jogos são

⁶ Há uma grande variedade de categorizações propondo quais seriam estes elementos que compõe os jogos dentro de um sistema. Schell (2008), por exemplo, afirma que um jogo é constituído por Tecnologia (o suporte), História (a narrativa desenrolada em um jogo), Estética (os estímulos visuais e sonoros apresentados ao jogador) e Mecânicas (as regras e ações possíveis aos jogadores dentro do ambiente do jogo). É importante destacar que estas propostas de categorização possuem um potencial limitado, sendo proveitoso considerá-las mais como um esforço didático para explicar o processo de criação de um jogo digital.

⁷ *Videogames are a medium that lets us play a role within the constraints of a model world.*

constituídos e o potencial persuasivo que eles possuem - quando colocamos os jogadores em um papel subordinado às regras que são dadas nesta não-neutralidade - têm-se os elementos necessários para a compreensão do potencial expressivo de um jogo digital.

Bogost (2007) acredita que esse potencial expressivo está no modelo simplificado que é construído pelos produtores de jogos e, que este modelo possui uma capacidade que o autor chama de retórica procedimental. Para Bogost, a partir da capacidade sequencial dos suportes digitais - que permitem a execução de regras sequenciais através da programação - é possível criar argumentos retóricos, que são apresentados e reforçados a partir das experiências dos fruidores ao interagirem com uma obra.

No entanto, aqui, cabe uma definição mais clara desse conceito: a retórica procedimental, definida por Bogost, não é um simples exercício de reforço behaviorista, “premiando” ou “punindo” o jogador a partir de suas decisões e ações realizadas no jogo. O real potencial da retórica procedimental está na reflexão que a fruição de um jogo pode proporcionar ao passo que o modelo do jogo pode expor elementos que se encontram implícitos na realidade.

Desta forma, é possível afirmar que existe um grande poder expressivo nos jogos, e ele não está na produção de consensos e reforço de comportamentos considerados desejáveis. Este potencial está no estímulo à reflexão que podem surgir a partir de experiências subjetivas particulares que emergem a partir das experiências de jogo.

O “mal de simulação”

Entender o potencial expressivo de um jogo depende da interpretação crítica da experiência. Como visto anteriormente, esta experiência emerge da relação do jogador com o modelo simplificado que o jogo apresenta. Bogost (2006) apresenta uma maneira de se compreender a dificuldade da relação interpretativa do jogador com a sua experiência de jogo, chamando a de *mal de*

*simulação*⁸. O *mal de simulação* seria a incapacidade de lidar com as experiências subjetivas emergentes a partir de modelos simplificados deliberadamente (como jogos digitais e simulações), seja negando-as veementemente (considerando o modelo subjetivo e, portanto, inútil), seja aceitando-as ingenuamente (sem problematizar o modelo apresentado que levou àquela experiência) (Bogost 2006). O *mal de simulação* é a incompreensão do caráter subjetivo das experiências obtidas a partir de um modelo simplificado, e ele pode ser mais bem entendido a partir da ideia de *mal de arquivo*, de Derrida (2001).

Em sua obra “Mal de Arquivo: Uma impressão freudiana”, Derrida (2001) discute sobre os processos de arquivamento, especificamente sobre como este processo implica na inclusão daquilo que se deseja lembrar, e a exclusão daquilo que se deseja esquecer. O *mal de arquivo* para o autor seria um “(...) desejo compulsivo, repetitivo e nostálgico, um desejo irreprimível de retorno à origem, (...), uma nostalgia do retorno ao lugar mais arcaico e do começo absoluto” (Derrida 2001, 118). Assim como no *mal de simulação*, o *mal de arquivo* é constituído pelos dois lados de uma mesma moeda: um desejo incessante e um medo do processo de arquivamento (Derrida 2001).

Em ambos os casos, a superação destes estados dependem de um trabalho realizado a partir desses desconfortos (Bogost 2006). Considerando o *mal de simulação*, sua “cura” depende da compreensão do processo de produção de uma simulação - aqui entendida como um modelo simplificado deliberadamente. Este processo de simplificação, como já apresentado anteriormente, não é imparcial. Desta forma, superar o *mal de simulação* nada mais é do que conseguir compreender a relação entre este modelo simplificado e o modelo real, o que foi transposto a este modelo e o que foi excluído. A partir da produção de releituras, criando novos jogos com regras modificadas, expondo assim as parcialidades da obra geradora, pode ser uma maneira de se superar o *mal de simulação*. Outra saída, apontada por Bogost (2006) como mais

⁸ Na obra, Bogost chama de *simulation fever*. Contudo, o termo é derivado diretamente do trabalho de Derrida (2001), que em inglês é conhecido como *archive fever*. Como na tradução para o português o conceito de Derrida tornou-se *mal de arquivo*, traduzimos o conceito de Bogost para *mal de simulação*.

acessível é a construção de um *corpus* crítico para estes artefatos (jogos, simulações), relacionando suas regras às experiências subjetivas que emergem.

Assim, lidar com o *mal de simulação* passa por fruir e buscar compreender jogos que apresentam modelos totalmente parciais, problematizando os modelos apresentados e relacionando-os à realidade. Esta prática se apresenta, portanto, como um caminho proveitoso para além do *mal de simulação*, assim como para a compreensão do real potencial expressivo dos jogos digitais.

Representações parciais e *artgames*

Para tratar deste potencial expressivo nos jogos, pretendemos nos concentrar em alguns jogos específicos, buscando assim demonstrar como os *videogames* podem carregar sentidos e expressões, indo além do simples entretenimento.

Sabemos que uma das principais características dos jogos é a imersão, definida por Murray (1999) como a sensação de estar inserido em uma realidade totalmente diferente. Esta sensação é reforçada por outras características também explicitadas pela mesma autora, como a agência (a capacidade de interagir com e alterar esta realidade) e a transformação (a capacidade de se transformar, de interpretar outros papéis) (Murray 1999).

Esta percepção de ser transportado a um lugar incomum, representando um papel diferente é, sem dúvidas, um dos principais atrativos dos jogos e, não por acaso, é um dos aspectos mais explorados nos *videogames*. São inúmeros os jogos que trasladam seus interatores a mundos fantásticos (Murray 1999) ou situações não necessariamente interessantes na realidade, como o centro de um conflito armado.

Ainda que seja uma possibilidade válida, não acreditamos que a simples imersão em uma realidade alternativa explore o real potencial expressivo de um jogo. Isto porque existe uma grande possibilidade que sinaliza com a transformação desta prática em um entretenimento escapista, especialmente ao se refletir sobre a tradição mercadológica na qual os jogos estão inseridos, onde o principal objetivo é a produção de uma experiência inebriante a partir da diversão ou da beleza, com pouco espaço para reflexões. Com algum esforço, é

possível relacionar esta relação com os jogos digitais com a relação entre “homens de gosto” e obras de arte, especialmente no que tange à análise desinteressada, em busca da mera fruição estética (Agamben 2003).

No caso dos jogos digitais, muitas vezes esta fruição estética está diretamente relacionada à diversão proporcionada por um jogo, assim como a um juízo estético definido especificamente, muito relacionado à estética fotorrealista comum nos jogos digitais AAA⁹.



Figura 1: Fotorrealismo explorado no jogo Tomb Raider (Square-Enix, 2013).

Agamben (2003) questiona a validade da existência de um juízo estético institucionalizado para as Artes. Da mesma maneira, a produção de jogos interessada em ir além do mero entretenimento e do estabelecimento de consensos entre seus jogadores devem ir além do padrão composto pela junção entre estética realista e diversão trivial.

Atualmente, esta exploração de diferentes abordagens vem ocorrendo principalmente dentro do contexto da produção de jogos independentes - *indies*. Ainda que não se possa afirmar que o conceito de *indie* seja estável e determinado, é possível afirmar que a principal característica relacionada a um jogo independente é a sua proveniência: quem o fez, sob quais condições e como foi distribuído (Simon 2013). Normalmente, são jogos realizados e

⁹ *Triple-A* – AAA – é um jargão utilizado para designar os jogos produzidos por grandes estúdios, com orçamentos exorbitantes e que visam um lucro imenso. Seriam análogos aos filmes *blockbusters* de Hollywood.

distribuídos - ou mesmo comercializados - por pequenos grupos à margem do *mainstream* controlado pelas grandes publicadoras - *publishers* (Parker 2013).

Neste contexto, é possível afirmar que os desenvolvedores possuem maior liberdade para explorar outras temáticas. Sendo assim, são capazes de produzir *games* que se distanciam do simples entretenimento e/ou da fruição estética, explorando outros aspectos comunicacionais dos jogos. Dentre estas obras, é possível destacar o recente jogo *Papers, Please*, produzido por Lucas Pope em 2013. Na figura abaixo, percebe-se que esta produção apresenta uma estética diversa, distante do realismo tridimensional dos jogos AAA.



Figura 2: *Gameplay* em *Papers, Please* (Pope 2013)

Nele, o jogador assume o papel de um inspetor de imigração no país ficticial controlado por um regime totalitário chamado Arstotzka. Nesta posição, o jogador deve executar os protocolos de verificação de documentos para entrada no país, sempre modificados pelo governo e, nesta rotina, enfrenta uma série de dilemas morais: Deve separar um casal por impedir a entrada da esposa, já que esta não possui todos os documentos? Deve auxiliar ao grupo revolucionário que tenta derrubar o governo totalitário? Qual a validade destes protocolos e, por que não, a legitimidade do governo estabelecido? É preciso sempre lembrar que o não cumprimento dos protocolos gera advertências e descontos no salário do inspetor ao fim do dia, e a sobrevivência de sua família depende, exclusivamente, do seu salário. Neste aspecto, o grande atrativo do

jogo não está na mera fruição descompromissada, mas sim neste convite à reflexão, estabelecido através das mecânicas desse jogo.

Ainda, dentro deste universo *indie*, é possível argumentar que existe outra categoria de jogos que estão explorando a expressividade: os chamados *artgames*, jogos desenvolvidos neste contexto das produções independentes que, excepcionalmente, alcançaram um alto grau de legitimidade cultural e artística durante meados da última década (Parker 2013). Dentre eles, destacamos *The Marriage* (Humble 2007), *Braid* (Blow 2008) e *Passage* (Rohrer 2007), este último, muitas vezes é apontado como o primeiro jogo a ser conhecido com essa características.

Ainda que não seja uma regra comum a todos os jogos apontados como *artgames*, podemos visualizar algumas práticas e preocupações criativas comuns nestes jogos, como por exemplo, uma estética distinta ou estilizada, figura do autor identificável e uma mensagem existencial-poética que o jogador deve descobrir e refletir sobre ela, ainda que apresentada de maneira obscura (Parker 2013).

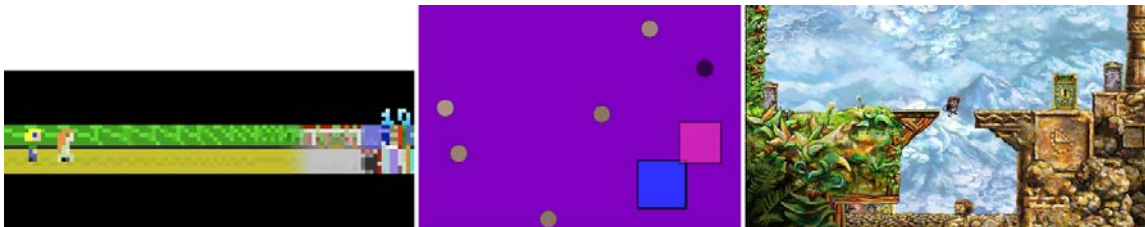


Figura 3: *Gameplay* em *Passage* (Rohrer 2007), *The Marriage* (Humble 2007) e *Braid* (Blow 2008), respectivamente.

Podemos argumentar que a escolha da combinação entre estética estilizada e mensagem poética não é gratuita. Bogost (2011, 13), quando analisou a relação entre jogos - inclusive os *artgames* - e as artes focou, especialmente, nestas três obras citadas acima, e sugere o termo *procedimentalismo* para caracterizar o estilo destas obras que buscam explorar a introspecção. Isto porque, para o autor,

nestes jogos, a expressão surge da interação dos jogadores com as mecânicas do jogo, e menos (em alguns casos, praticamente nada) dos

aspectos visuais, sonoros ou textuais. Estes jogos simplificam a forma, permitindo que o modelo emane significados.¹⁰

Assim, é possível entender como os jogos podem não apenas proporem outras sensações a seus jogadores, mas também como todos os elementos constituintes de um jogo são importantes para estes diferentes estímulos.

Considerações Finais

Através desta pesquisa, procuramos pontuar os possíveis diferentes fins dos jogos digitais, com especial destaque para aqueles relacionados à exploração do potencial expressivo. Da mesma maneira, buscamos demonstrar como alguns jogos já desenvolvidos exploram este potencial, de modo a colocarem os jogos em um diferente patamar, além do entretenimento fácil e da “diversão”, mostrando que são capazes de proporcionar momentos de questionamento e reflexão por parte de seus “fruidores”.

O que buscamos apresentar aqui, portanto, não é uma afirmação dos jogos digitais como artefatos naturalmente expressivos, ou uma apologia ao posicionamento dos *videogames* como uma nova forma de arte - um campo que ainda carece de maiores reflexões, pois mesmo a legitimação dos *artgames* não ocorre através de um processo neutro, inconsequente (Parker 2013). Assim como ocorre em outros suportes (fotografia, cinema, literatura), são variadas as possibilidades expressivas, assim como são variados os fins destas possibilidades (Bogost 2011). Os jogos, portanto, não devem ser tratados como um meio cuja única capacidade é produzir entretenimento infanto-juvenil e trivial, mas sim como artefatos capazes de atingirem diferentes possibilidades expressivas.

¹⁰ *In these games, expression arises primarily from the player's interaction with the game's mechanics and dynamics, and less so (in some cases almost not at all) in their visual, aural and textual aspects. These games lay bare the form, allowing meaning to emanate from the model.*

Agradecimentos

Agradecemos à Fundação de Amparo a Pesquisa de São Paulo (FAPESP), pela bolsa de Mestrado concedida a Bruno Henrique de Paula

BIBLIOGRAFIA

- Agamben, Giorgio. 2003. *L'uomo senza contenuto*. 3ª Ed. Macerata: Quodlibet.
- Bogost, Ian. 2006. *Unit Operations: an approach to videogame criticism*. Londres: The MIT Press.
- 2007. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Londres: The MIT Press.
- 2011. *How to do things with videogames*. Londres: University of Minnesota Press, 2011.
- Blow, Johnathan. 2008. *Braid. Jogo Digital*. Disponível em: <http://braid-game.com/>. Acesso em 12-ago-2014.
- Crawford, Chris. 1984. *The Art of Computer Game Design*. Berkeley: McGraw-Hill.
- Derrida, Jacques. 2001. *Mal de arquivo: Uma impressão freudiana*. Rio de Janeiro: Relume Dumará.
- Humble, Rod. 2007. *The Marriage. Jogo Digital*. Disponível em: <http://www.rodvik.com/rodgames/marriage.html>. Acedido em 12 de agosto de 2014.
- Murray, Janet. 1999. *Hamlet en la holocubierta: El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- Parker, Felan. 2013. An Art World for Artgames. *Loading... The Journal of Canadian Game Studies Association*. 7 (11) : 41-60. Disponível em: <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/119/160>. Acedido em 18 de agosto de 2014.
- Petry, Luis Carlos. 2007. O ciborgue e a arte da hipermídia. In: *Anais do 16º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores de Artes Plásticas: Dinâmicas Epistemológicas em Artes Visuais*. Florianópolis: ANPAP, 2007. 1449-58. Disponível em:

- <http://www.anpap.org.br/anais/2007/2007/artigos/147.pdf>. Acedido em 17-ago-2014.
- Pope, Lucas. 2013. *Papers, please*. Jogo Digital. Disponível em: <http://papersplea.se>. Acedido em 12 de agosto de 2014.
- Rohrer, Jason. 2007. *The Passage*. Jogo Digital. Disponível em: <http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/>. Acedido em 12 de agosto de 2014.
- Schell, Jesse. 2008. *The Art of Game Design: A book of lenses*. Burlington, EUA: Morgan Kauffman Publishers.
- Simon, Bart. 2013. Indies, eh? Some kind of Game Studies. *Loading... The Journal of Canadian Game Studies Association.*, 7(11):1-7. Disponível em: <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/129/148>. Acedido em 18 de agosto de 2014.
- Square-Enix. 2014. *Tomb Raider*. Jogo digital. Disponível em: <http://store.steampowered.com/app/203160/>. Acedido em 12 de agosto de 2014.