



OS JOGOS PELO MEIO DO CAMINHO

A EXPERIÊNCIA DOS SIMULADORES DE CAMINHADA E
A REDEFINIÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS POR SEUS
ASPECTOS DE CONFRONTO E CONFLITO

Rodrigo Campanella Gonçalves Barbosa

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS – UFMG
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS – FAFICH
DEPARTAMENTO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

RODRIGO CAMPANELLA GONÇALVES BARBOSA

**OS JOGOS PELO MEIO DO CAMINHO:
A EXPERIÊNCIA DOS SIMULADORES DE CAMINHADA E
A REDEFINIÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS POR SEUS ASPECTOS DE
CONFRONTO E CONFLITO**

Belo Horizonte

2021

RODRIGO CAMPANELLA GONÇALVES BARBOSA

**OS JOGOS PELO MEIO DO CAMINHO:
A EXPERIÊNCIA DOS SIMULADORES DE CAMINHADA E
A REDEFINIÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS POR SEUS ASPECTOS DE
CONFRONTO E CONFLITO**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Minas Gerais (PPGCOM/FAFICH/UFMG), como requisito parcial para obtenção de título de Doutor em Comunicação Social.

Linha de Pesquisa: Processos Comunicativos e Práticas Sociais

Orientadora: Profa. Dra. Regina Helena Alves da Silva

Belo Horizonte

2021

301.16 B238jo 2021	<p>Barbosa, Rodrigo Campanella Gonçalves.</p> <p>Os jogos pelo meio do caminho [manuscrito] : a experiência dos simuladores de caminhada e a redefinição dos jogos digitais por seus aspectos de confronto e conflito / Rodrigo Campanella Gonçalves Barbosa. - 2021.</p> <p>314 f.</p> <p>Orientadora: Regina Helena Alves da Silva.</p> <p>Tese (doutorado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas.</p> <p>Inclui bibliografia.</p> <p>1. Comunicação – Teses. 2. Jogos - Teses. 3. Jogos eletrônicos – Teses. I. Silva, Regina Helena Alves da. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas. III. Título.</p>
--------------------------	---



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

ATA DE DEFESA DE TESE

Ata da Defesa de Tese de RODRIGO CAMPANELLA GONÇALVES BARBOSA

Número de Registro na UFMG: 2016652262

Às nove horas do dia dezanove de abril de 2021, na Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Minas Gerais reuniu-se a comissão examinadora, constituída pelos professores doutores Carlos Frederico de Brito d'Andréa (UFMG), Thiago Pereira Falcão (UFPB) e Emmanoel Martins Ferreira (UFF) e pelas professoras doutoras Regina Helena Alves da Silva (Orientadora - UFMG) e Geane Carvalho Alzamora (UFMG). A comissão reuniu-se para julgar o trabalho final do doutorando Rodrigo Campanella Gonçalves Barbosa, intitulado "**OS JOGOS PELO MEIO DO CAMINHO: A EXPERIÊNCIA DOS SIMULADORES DE CAMINHADA E A REDEFINIÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS POR SEUS ASPECTOS DE CONFRONTO E CONFLITO**", requisito final para obtenção do Grau de Doutor em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais, área de concentração Comunicação e Sociabilidade Contemporânea, linha de pesquisa Processos Comunicativos e Práticas Sociais. Abrindo a sessão, a orientadora e presidente da comissão, professora Regina Helena Alves da Silva apresentou a banca, e em seguida passou a palavra ao candidato para apresentação de seu trabalho final. Após a apresentação, seguiu-se a arguição pelos examinadores, com a respectiva defesa de Rodrigo Campanella Gonçalves Barbosa. Logo após, a Comissão se reuniu, sem a presença do candidato e do público, para julgamento e expedição do resultado final. A Comissão Examinadora julgou o candidato **apto a receber o grau de Doutor em Comunicação Social**. O resultado final foi comunicado publicamente ao candidato pela Presidente da Comissão que encerrou a sessão, lavrando assim, o presente documento, que será assinado por todos os membros participantes da Comissão Examinadora. Belo Horizonte, 19 de abril de 2021.

Profª. Drª. Regina Helena Alves da Silva (Orientadora - UFMG)

Profª. Drª. Geane Carvalho Alzamora (UFMG)

Prof. Dr. Carlos Frederico de Brito d'Andréa (UFMG)

Prof. Dr. Thiago Pereira Falcão (UFPB)

Prof. Dr. Emmanoel Martins Ferreira (UFF)

Belo Horizonte, 19 de abril de 2021.

Assinatura dos membros da banca examinadora:



Documento assinado eletronicamente por **Carlos Frederico de Brito D Andrea, Professor do Magistério Superior**, em 19/04/2021, às 13:41, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).

Documento assinado eletronicamente por **Geane Carvalho Alzamora, Professora do Magistério Superior**, em 20/04/2021, às 17:46, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de](#)

 [13 de novembro de 2020.](#)
http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2019-2022/2020/Decreto/D10543.htm



Documento assinado eletronicamente por **Thiago Pereira Falcao, Usuário Externo**, em 22/04/2021, às 21:55, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Regina Helena Alves da Silva, Professora do Magistério Superior**, em 29/04/2021, às 15:46, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Emmanuel Martins Ferreira, Usuário Externo**, em 30/04/2021, às 13:20, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0680594** e o código CRC **8EB7350E**.

AGRADECIMENTOS

Entre o segundo e o terceiro ano do doutorado, esta pesquisa perdeu completamente o rumo e o sentido de existir. Isso aconteceu não por qualquer motivo relacionado diretamente ao trabalho ou ao tema, mas pela degradação das condições de convivência compartilhada e dos caminhos políticos desse país, algo que todos acompanhamos. Com isso, o sentido de se fazer pesquisa no campo do digital e dos jogos, o sentido de ser pesquisador, também pareceu estar perdido em diversos momentos. O percurso desde então foi de desencontros e redescobertas, e esse ciclo não se encerra, nem de longe, com a mesma perspectiva de quando começou. Cada um dos que estão nesses agradecimentos conseguiram, de várias maneiras e em diversos momentos, me ajudar a encontrar paz, foco e razão para chegar ao final desse trabalho, em tempos absolutamente turbulentos.

Agradeço à Natália, que esteve sempre ali comigo e bem de perto, em cada etapa e diante de cada uma das zonas de turbulência, me emprestando uma tranquilidade vinda nem sei de onde, fundamental para chegar ao final desse trabalho. Muito obrigado pela nossa caminhada em conjunto, pelas viagens e planos, pelas panquecas de banana, pela companhia nos meses ótimos e nos mais complicados, pela segurança em conjunto para poder decidir o que fazer e quando fazer, até se fosse para mudar de rumo, pois isso também é essencial. Muito amor.

Obrigado à minha família, que deu suporte e nunca duvidou da minha escolha. Minha mãe e meu pai, que se esforçaram tanto e tanto para que eu tivesse chances de chegar na faculdade, estabelecer uma vida em BH e decidir ser pesquisador, muito obrigado pela imensa força e pelos inúmeros incentivos para chegar aqui. À Analu, Jovino e Amanda, por sempre serem a continuidade da minha casa em BH, junto com todo apoio, carinho e muita torcida. À vó Terezinha, pelo afeto e pela companhia, que vem dessas décadas todas, mesmo que a gente não pegue mais a estrada juntos pra BH. Ao vô Zé, que ainda me ajuda a ter perspectiva, razão e coragem em tantas coisas que eu faço.

À tia Rosana, que se foi na reta final desse trabalho, mas sempre deixou tão claro todo apoio, interesse, orgulho e torcida, a cada conversa nossa. Ao Luan, pela companhia, pelas conversas e pelos (excelentes) vinhos divididos. À Bel, pelo apoio e pelo carinho, mesmo que nesses anos tenha sido mais de longe. Ao Mauro, que também sempre trouxe ânimo e interesse a cada vez que nós conversamos sobre o doutorado.

Lena, que confiou de novo, que me empurrou de novo, que trouxe perspectivas que eu nem imaginava, foi quem apostou, antes mesmo de mim, nas escolhas que formam o corpo dessa pesquisa.

Leylianne, amiga e companheira de ponta a ponta nesse trajeto, compartilhando agonias e alegrias do doutorado, dividiu comigo centenas de almoços na companhia do mgvtv e o enorme aprendizado da convivência, que afinal nunca termina.

Edenio, também companheiro em boa parte desse período, me trouxe incentivo e boas conversas ao longo de anos.

Costoli & Marina, Rafael & Nathalia, Felipe, Fê, Angélica, Marina, Marco Túlio, Tata e Igor, obrigado pelos encontros no boteco, as cervejas, as cachaças e os vinhos, as aventuras de carnaval, as mesas de tabuleiro, as conversas que se estendem rumo ao horizonte no zap, a

confiança de acreditar juntos que esse mundo pode melhorar bastante e os cafés pra conversar sem ter hora de fim. Que seja mais nos próximos anos, isso tudo.

Aos colegas de doutorado, especialmente Lívia, Polly e Verônica, agradeço todas as conversas sinceras, trocas de ideia e encontros pela vida.

Obrigado Eloísa, por ter me emprestado casa, conforto e paciência muitas vezes, especialmente quando eu precisei percorrer de uma vez a maratona final dessa pesquisa.

Ângela, Geane e Camila dedicaram cuidado e atenção para compartilhar comigo ótimas indicações e dúvidas na banca de qualificação, ajudando bastante a dar rumo e forma finais para a tese.

Obrigado Graça, por continuar ajudando a movimentar e fundamentar aquilo que me faz entender e buscar o que eu quero.

Dos colegas dos trabalhos desse longo período, permanecem comigo o companheirismo, a confiança nas decisões, as conversas para aprimorar ideias, o incentivo para seguir na comunicação e a compreensão pelas várias vezes em que eu tive que sumir por algum tempo.

A todos que foram companheiros nos trabalhos do Laboratório de Experimentação Digital da Fafich, o LED, especialmente Brenner, Rafaela, Bruno e Natália durante a produção do jogo Mapas do Horizonte, podem saber que o que vocês compartilharam comigo, os achados e as dúvidas, ajudaram a formar a base dessa pesquisa.

Aos muitos colaboradores, anônimos ou não, que se dedicaram a compreender mais a fundo os detalhes de Gone Home, expandindo a wiki do jogo ou relatando online detalhes específicos dos itens e histórias daquela casa, agradeço pela ajuda para recordar e organizar tantas histórias e vestígios.

À CAPES e ao PPGCom da UFMG, agradeço imensamente pela bolsa de pesquisa que me permitiu decidir começar essa tese e me dedicar a ela nos primeiros anos da pesquisa. Sem esse suporte, esta tese nunca teria sido iniciada.

A todos os professores e pesquisadores, de diversos campos, que me ouviram apresentar algumas das ideias agora consolidadas nesse trabalho e se dispuseram a debater sobre elas, meu muito obrigado.

Aprender a contar sua história como se não doesse. Isso foi, para Claudia, crescer: aprender a contar sua história com precisão, com crueza. Mas é uma armadilha colocar a coisa desse modo, como se o processo terminasse um dia.
(Alejandro Zambra, *Formas de Voltar para Casa*)

But an unfinished novel is what we have,
and how can we not look?
(Michael Pietsch, introdução para *The Pale King*
de David Foster Wallace)

RESUMO

Esta tese parte dos questionamentos e negações dirigidos aos jogos digitais alinhados ao gênero dos simuladores de caminhada, a respeito de poderem ser considerados ou não como jogos, para analisar as limitações presentes nas definições atuais e mais utilizadas para caracterizar os objetos desse campo. Tais limitações contribuem para que se estabeleça um paradigma de negação que invalida, de antemão, certas ações, mecânicas e propostas contidas em títulos que são simuladores de caminhada e por isso se mostram insuficientes para abranger essa forma cultural em sua pluralidade de gêneros, sentidos e potencialidades. Para compreender de que maneira os jogos desse gênero estabelecem um conjunto específico de objetivos, relações com o espaço, obstáculos, ações e desafios, propomos a observação e caracterização de jogos a partir de elementos mínimos e fundamentais que definam esse meio: a presença de um confronto e de um conflito, efetivados em um ambiente virtual reinicializável. O trabalho se filia às propostas metodológicas de Frasca, sobre a retórica do brincar e do jogar, de Sicart, na composição do sujeito-jogador e de Upton, no design situacional para jogos, para propor uma análise da composição e articulação de confrontos e conflitos em um título seminal relacionado ao gênero: *Gone Home* (2013). De forma a ampliar o escopo da discussão relacionada a esse gênero e reafirmar a opção por uma análise que reúna tanto o sistema quanto sua possível apreensão pela pessoa que joga, certos elementos são descritos e compreendidos de forma comparada junto a outros dois jogos: *Dear Esther* (2012) e *Firewatch* (2016). Depois, realizamos uma breve retomada histórica dos gêneros de jogos digitais que possuem características que se encontram acionadas e rearticuladas nos simuladores de caminhada: jogos de aventura, jogos de tiro em primeira pessoa, jogos de apontar e clicar, jogos de exploração de terror. Por último, defendemos que os simuladores de caminhada são o gênero de jogos que, atualmente, mais se aproxima do potencial de experimentação de futuros mundos sintéticos, que ampliam a possibilidade de vivências prolongadas em ambientes digitais.

Palavras-chave: simulador de caminhada; retórica; confronto; conflito; jogos digitais; definição; exploração.

ABSTRACT

This thesis starts from the questions and denials directed to digital games aligned to the walking simulator genre, regarding whether they can be considered or not as games, to analyze the limitations present in current and most used definitions to characterize the objects of this field. Such limitations contribute to the establishment of a denial paradigm that invalidates, beforehand, certain actions, mechanics and proposals contained in titles that are walking simulators and, therefore, are insufficient to cover this cultural form in its plurality of genres, meanings and potentialities. To understand how games of this genre establish a specific set of objectives, relationships with space, obstacles, actions and challenges, we propose the observation and characterization of games based on minimum and fundamental elements that define this medium: the presence of a confrontation and conflict, carried out in a resettable virtual environment. This work is affiliated with Frasca's methodological proposals, on the rhetoric of play, by Sicart, in the composition of the subject-player and Upton, in the situational design for games, to propose an analysis of the composition and articulation of confrontations and conflicts in a seminal title related to the genre: *Gone Home* (2013). In order to broaden the scope of the discussion related to this genre and to reaffirm the option for an analysis that brings together both the system and its possible apprehension by the person who plays, certain elements are described and understood in a comparative way with two other games: *Dear Esther* (2012) and *Firewatch* (2016). Then, we compose a brief historical review of digital games genres that have features which are activated and rearticulated in the walking simulators: adventure games, first person shooting games, point and click games, horror exploration games. Finally, we argue that walking simulators are the game genre that, today, is closest to the potential of experimenting future synthetic worlds, which expand the possibility of prolonged experiences in digital environments.

Keywords: walk simulator; rhetoric; confrontation; conflict; digital games; definition; exploration.

LISTA DE FIGURAS

1. Na tela de resultados de Towerfall, jogadores recebem menções honrosas por ações específicas na partida. Mas o vencedor da disputa é apenas um. Imagem: Gamasutra.com	33
2. Streets of Rage 2: um grande exemplar de jogo de ação com grande variedade de desafios, curva de aprendizado refinada e ritmo intenso. Imagem: divulgação	38
3. Em Animal Crossing, a loja da cidade no início do jogo. Imagem: divulgação.....	46
4. Os tetraminos caem do alto da tela na mecânica original de Tetris. Imagem: Variety.com.....	49
5. Uma tela de diálogo em Subsurface Circular. Imagem: Destructoid.com.....	51
6. O ambiente da casa conduz quem joga em What Remains of Edith Finch. Imagem: divulgação.....	54
7. Máquinas de arcade enfileiradas. No Brasil, o lugar que reúne máquinas arcade é conhecido popularmente como fliperama. Imagem: Arcadegamer.es	57
8. Em um jogo de point and click, é necessário clicar nos elementos de uma tela para começar interações com personagens ou objetos. Na imagem, Full Throttle (1995). Imagem: divulgação.....	59
9. Em Edith Finch, o retorno é aos últimos momentos dos familiares da protagonista através de suas descobertas pela casa. Imagem: divulgação.....	61
10. System Shock, um precursor dos simuladores de caminhada. Fonte: GlitchCat.com.....	62
11. O quadro metodológico com as características analisadas pelo método Octalysis. Fonte: Divulgação	65
12. Em Farmville Country Escape, o jogo casual e a dependência da atuação em comunidade se reforçam. Fonte: divulgação.....	67
13. Em Don't Starve, a completa falta de pistas sobre o que fazer em diversos momentos anda junto com o risco constante de noites fatais e irreversíveis. Fonte: Linode.com.....	71
14. Sheltered trabalha com tempos mais alongados e os momentos de risco e escassez são construídos ao longo de diversos dias de jogo. Fonte: divulgação	73
15. Testar os elementos em cada nova sala e falhar diversas vezes até entender a sequência correta de movimentos é a demanda constante de jogos como Inside. Imagem: divulgação.....	78
16. Na série Bioshock, a exploração da cidade submarina de Rapture guarda boa parte da compreensão daquele universo e pode ser feita sem preocupação com uma morte permanente. Fonte: divulgação.....	81
17. Killing Time a Lightspeed acompanha a passagem de tempo na Terra durante uma viagem espacial feita na velocidade da luz, sem opções para salvar o jogo. Fonte: Rock Paper Shotgun.....	82
18. Centipede é todo sobre planejar seus tiros. Cada vez que se atinge a centopeia, ela perde um fragmento e se divide em duas parte em movimento.....	97
19. Provavelmente a mais expressiva mecânica de escolta já criada em um jogo de videogame, em Ico existe um botão dedicado a uma ação nada usual: segurar Yorda pelas mãos para levá-la junto enquanto se avança. Imagem: divulgação.....	98
20. Cart Life é um simulador com uma proposta muito diversa de outros: aqui, os grandes desafios são a falta de perspectiva e os problemas cotidianos dos personagens. Imagem: Rock Paper Shotgun.....	99
21. Em Donkey Kong, o saltador bigodudo enfrenta as plataformas para alcançar a garota raptada. Fonte: Mobygames.com.....	101
22. O gênero plataforma alcança um novo potencial a partir de Super. Mario Bros. 2. Fonte: divulgação ...	103
23. Super. Mario World, o primeiro para o Super. Nintendo, representou um novo marco na popularização do gênero plataforma e na consolidação da imagem de Mario. Fonte: Bussiness Insider.....	104
24. Into the Breach (2018) e os títulos da série Xcom são exemplos de jogos de turnos alternados que demandam pensamento estratégico de quem joga. É preciso selecionar todas as ações das unidades sob seu controle antes de iniciar o primeiro movimento e isso demanda antecipar e integrar as sequências de movimentos. Imagem: Digital Trends	109

25.	A simplicidade extrema de Minit guarda um sistema de jogo engenhoso que traz uma dinâmica casual para um jogo progressivo com características de aventura e rpg. Imagem: divulgação.....	113
26.	Em Ridiculous Fishing, os holandeses da Vlambeer alinham em apenas um movimento contínuo três tipos de mecânica: desvio de obstáculos em velocidade, captura de itens e tiro ao alvo. Imagem: MacStories.com	114
27.	No mundo de SOTC, os colossos são seres surpreendentes em um mundo praticamente desprovido de vida. A obrigação imposta pelo jogo de matar a cada um deles se revela, cada vez mais, um sacrifício imposto a quem joga. Imagem: Polygon	116
28.	O apocalipse da guerra se apresenta de formas diversas em Spec Ops: The Line: em uma Dubai devastada, nos soldados sem rumo, nos sobreviventes massacrados e na impossibilidade de retornar. Imagem: PC Gamer	126
29.	Em SO:TL, a realidade das ações de quem joga acaba surgindo sem ilusões. Não há heroísmo, mesmo com todo o esforço de disfarçar o que acontece. Fonte: Coub.com	129
30.	Threes, um clássico contemporâneo que oferece um confronto cada vez mais acirrado sem reunir qualquer tipo de conflito como justificativa das ações. Imagem: divulgação	130
31.	Splatton: atirar tinta para todos os lados é a forma de tentar dominar esse pequeno mundo através das cores. Imagem: divulgação	143
32.	Em Serial Cleaner, toda a violência do jogo deve ser escondida sem que se apele para qualquer ato violento. A discricão e a estratégia são as ferramentas à disposição. Imagem: divulgação	145
33.	Maltratar os empregados na linha de produção é uma imposição de Sweatshop para que a jogadora chegue à fase seguinte. A mensagem deixada sobre as condições de produção de bens de luxo é bem clara. Imagem: divulgação.....	147
	156
34.	Uncharted 2, um simulador de caminhada disfarçado de jogo de ação? Imagem: SerbianForum.org.....	156
35.	A possibilidade de enfrentar os desafios ou começar uma vida digital em comunidade em Elder Scrolls V: Skyrim. Imagem: SkyrimForuns.org	158
36.	Em Grand Theft Auto IV, um ambiente virtual espacialmente navegável em terceira pessoa. Fonte: divulgação.....	161
37.	Em Hollow Knight, é preciso adquirir habilidades e itens para alcançar partes do espaço que são a princípio inacessíveis a quem joga. Imagem: divulgação.....	168
38.	A escuridão na varanda de entrada da casa de Gone Home: um lugar abandonado, uma chegada no vazio. Imagem: Gone Home Wiki.....	195
39.	No inventário do jogo, a identidade da protagonista de Gone Home – Imagem: MobyGames.com	197
40.	O cômodo de entrada no sobrado da família Greenbriar: caixas de mudança ainda empilhadas na sala, luzes apagadas, portas trancadas e alguns objetos enfatizados para interação	198
41.	A varanda da frente da casa de Gone Home, à meia-luz e pouco convidativa. Imagem: MobyGames.com	200
42.	No escritório do pai, um texto de trabalho pela metade na máquina de escrever e os planos para um livro futuro fragmentados no quadro de cortiça	203
43.	Luminárias são itens interativos na casa virtual dos Greenbriar. Imagem: NeoSeeker.....	209
44.	Na pasta de papel deixada bem à vista, logo na entrada, o recibo da transportadora indica a mudança recente da família. Imagem: Steam Community.....	213
45.	O bilhete deixado no quarto de costura indica a passagem secreta no outro cômodo. O espaço da casa em Gone Home concretiza as histórias familiares omitidas. Imagem: Gone Home Wiki	215
46.	Em uma carta agressiva, o editor de Terrence exige que ele se atenha a avaliações de produtos e deixe de fazer divagações literárias em seus textos. Imagem: Steam Community	217
47.	As caixas com os livros não-vendidos de Terrence estão guardadas em alguns pontos da casa, principalmente no porão. Imagem: Clockwork Worlds.....	219

48.	Os penhascos e o mar que definem a sensação de vazio da paisagem de Dear Esther. Imagem: divulgação	223
49.	Em Dear Esther, espaços que parecem não fazer parte da simulação de uma realidade concreta. Imagem: divulgação	227
50.	O armário que se abre depois da descoberta do segredo não esconde uma grande revelação, mas a consolidação daquilo que o jogo insinuava até o momento	231
51.	No documento de avaliação do novo funcionário, Janice é efusiva em elogios, em coerência com as outras pistas encontradas pela casa sobre um interesse amoroso – Imagem; Gone Home Wiki	236
52.	Uma das grandes respostas do jogo é encontrada no calendário da cozinha, já nos momentos finais da exploração: é nessa semana a viagem para comemorar o aniversário de casamento – Imagem: Gone Home Wiki	237
53.	Na prova sobre o sistema reprodutivo, Samantha dá sua resposta na forma de uma narrativa ficcional – e ganha uma advertência. Imagem: Intermittent Mechanism	238
54.	O anúncio do pingente em formato de coração que marca a relação entre Sam e Loonie – Imagem: Steam Community	240
55.	Nos papéis escritos por Sam que são encontrados pela casa, ficam claros tanto o amadurecimento da escritora quanto da sexualidade na irmã da protagonista	241
56.	Diante da TV fora do ar com informe sobre uma nevasca na região, a cabana de almofadas guarda um livro sobre espíritos e assombrações. Imagem: Intermittent Mechanism	242
57.	A folha encontrada próxima do tabuleiro de Ouija aumenta a sensação de que algo sobrenatural está relacionado aos desaparecimentos.	243
58.	O início de Firewatch é baseado em descrições textuais e pequenas opções de encaminhamento da história, que não impactam no restante do jogo. Imagem: MobyGames.com	245
59.	Latas de cerveja e outros restos deixados na área de camping para indicar presenças recentes. Imagem: USGamer	247
60.	A bússola e o mapa, indispensáveis companheiros de caminhada nas florestas de Firewatch. Imagem: divulgação	249
61.	O rádio é a principal ferramenta para o desenvolvimento dos diálogos que levam adiante a narrativa de Firewatch. Imagem: manthemagicblogspotcom	251
62.	O cabo de comunicação cortado, ninguém ao redor. A sabotagem indica uma presença que não se revela. Imagem: IGN.com	253
63.	Em Firewatch, o desenho de luz e os gráficos parecem especialmente compostos para surpreender a todo momento com quadros exuberantes. Imagem: divulgação	255
64.	O recorte de jornal informa sobre a inauguração da máquina de refrigerantes, atração para as crianças da cidade, na drogaria de Oscar. Imagem: GameSkinny.com	258
65.	As marcas na parede, feitas nas visitas ao tio Oscar, indicam o crescimento de Terrence. Até que elas param abruptamente. Imagem: Clockwork Worlds	259
66.	O cavalinho de brinquedo, tirado do quarto escuro nos fundos e trazido para a luz. As marcações do crescimento de Terrance estão bem na entrada do corredor que leva ao cômodo, à direita na imagem.	260
67.	O mod original de Dear Esther. Imagem: Steam Community	263
68.	Adventure na versão de William Crowther, a primeira delas. Imagem: Wikipédia	267
69.	O Adventure de Atari, a primeira versão com ambientação gráfica. Imagem: ClassicReload	271
70.	Uma das dezenas de bilhões de locações gráficas prometidas por Explorer, de 1986. Imagem: Pixelatron.com	276
71.	The Forest, de 1983, um simulador de caminhada em duas dimensões. Imagem: Pixelatron.com	278
72.	Full Throttle na versão original de 1995, um clássico do apontar e clicar. Imagem: CriticalHits.com.br	281

73. Myst, o jogo de exploração e quebra-cabeças que consolidou uma nova maneira de pensar interações em jogos digitais. Imagem: MoMa.org.....	283
74. O hall de entrada de The 11 th Hour possui semelhanças com o primeiro cômodo da casa dos Greenbriar em Gone Home. Imagem: GameFabrique.com	287
75. As cidades abandonadas de World of Warcraft guardam um tipo de tranquilidade para a qual não foram projetadas originalmente. Imagem: sys01 Gaming (Youtube)	291
76. The Witness, um jogo de quebra-cabeças lógicos que se integram e revelam o ambiente ao redor. Imagem: Divulgação.....	293
77. 30 Flights of Loving, um experimento valioso com interações minimalistas, exploração ambiental e narrativa não-linear. Imagem: Divulgação	294
78. Em Death Stranding, a caminhada deixa de ser apenas mecânica e passa a ser estratégia. Mesmo não sendo um simulador de caminhada, a atenção para essa ação nunca esteve tão presente em outros jogos digitais. Imagem: TheGamer.com	295

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	15
CAPÍTULO 1. “CHEGUE EM UMA RESPOSTA QUE FUNCIONE PARA VOCÊ”	26
1.1 Shall we play a game?.....	27
1.2 Modos de fazer: uma outra maneira de indefinir	34
1.3 Betting on zero e uma história para contar	41
1.4 Simulando outros mundos	43
1.5 Verbos de ação em jogo	46
1.6 Observar e reunir.....	52
1.7 Movimento & sentido	59
1.8 Salvar o jogo é uma mecânica?.....	67
CAPÍTULO 2. MAIS QUE RESULTADOS, MAIS QUE UMA VITÓRIA: CONFRONTO E CONFLITO.....	87
2.1 Limites da definição, atitude em jogo.....	87
2.2 Competição e confronto	96
2.3 Tente outra vez: a princesa está em outro castelo.....	100
2.4 Confronto e conflito.....	110
2.4.1 Uma linha de conflito.....	124
2.5 Retórica do videogame: Mundo do jogo, mecânicas e playformance	131
2.5.1 Mundo do jogo.....	134
2.5.2 Mecânicas	137
2.5.3 Playformance	145
2.6 A ética nos jogos e a composição do jogador-sujeito.....	150
CAPÍTULO 3. PARA DEFINIR UM SIMULADOR DE CAMINHADA	155
3.1 Quando surge um simulador de caminhada?	155
3.2 Várias trilhas de vestígios	164
3.3 Observar junto ao design	169
3.4 Alterar a sensação de mundo	174
3.5 Onde o jogo não está?.....	181
3.6 Maneiras de se perder	186
CAPÍTULO 4. GONE HOME (2013)	194
4.1 Os Confrontos	208
4.1.1 Caminhando em paralelo: Dear Esther	222
4.2 Narrativas, vestígios e conflito	229
4.2.1 Caminhando em paralelo: Firewatch	244
4.3 O lugar do qual se olha, o lugar em que se move	254
CAPÍTULO 5. RAÍZES, GÊNEROS E MUNDOS SINTÉTICOS.....	261
5.1 Olhar para trás: raízes	261
5.2 Apontar, clicar, atirar	279
5.3 Outras possibilidades de estar no mundo.....	289
CONCLUSÕES	299
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	307
REFERÊNCIAS LUDOGRÁFICAS.....	315

INTRODUÇÃO

Quando esta pesquisa ainda era um projeto buscando consolidar sua forma, o objetivo era pesquisar de que modo se estruturava a inexistência ou a fragmentação da vitória em jogos digitais individuais/*single-player* desenvolvidos e lançados durante a década de 2010. A intenção era compreender as negociações nos modos de imersão e as transformações das interações trazidas por essa nova perspectiva, que confrontava um eixo de identificação muito potente quando se trata da compreensão cultural e comercial mais ampla em relação aos jogos digitais: a possibilidade de completar o jogo com uma vitória definitiva.

Desde que os consoles caseiros se tornaram comuns em quartos e salas de estar pelo mundo, era possível afirmar com grande segurança que, após vencer uma série de desafios claramente determinados, a jogadora esperava alcançar uma vitória definitiva que encerrava o ciclo dos obstáculos superados. Em português, o nome que se dá a isso é “zerar” o jogo.

Porém, jogos lançados durante a última década são marcados por uma possibilidade de exploração dos ambientes e de interações que não limitam as ações de jogos àquelas estritamente necessárias para cumprir objetivos ou vencer missões. A antiga definição inequívoca de vitória passou a dar lugar a um “deslizamento dos objetivos” permitindo maior liberdade a jogadores em suas interações com as possibilidades de cada obra.

É um universo amplo de possibilidades de interação e de criação de sentidos. Nesses títulos, superar os desafios apresentados ou traçar uma estratégia rumo a um certo sentido pode não se efetivar como a sensação de estar rumando para a superação completa de um desafio em série ou para algo que guarde a promessa de ser “a completude” do jogo. Muitas vezes, sequer existem desafios em série claramente estabelecidos que acenem com a possibilidade de um encerramento do jogo em algum momento futuro.

Também me interessavam títulos em que a existência de um estado de derrota do jogador, o *game over* que acontece quando acabam seus recursos ou suas chances de tentar novamente, pode não ter um impacto tão grande na experiência de jogar, permitindo infinitos recomeços a partir de um ponto previamente demarcado e não muito distante. Nesse caso, parte do interesse vem também da experiência como game designer no Laboratório de Experimentação Digital (LED – Fafich) da UFMG, trabalhando com uma equipe multidisciplinar de bolsistas da graduação interessados na produção de jogos. Ao elaborar o fluxo de jogo de títulos como Boalópolis (2013) ou Mapas do Horizonte (2017), percebemos que as regras de alguns de nossos projetos não levavam a qualquer estado definitivo de derrota,

ou seja, não possuíam um fim negativo de jogo, ainda que contassem com a possibilidade de levar a jogadora a um final completo após todos os desafios impostos. Conversas que aconteceram no laboratório, durante o desenvolvimento, foram muito importantes para consolidar o interesse em títulos com essas características, que de nenhum modo pareciam exóticas na segunda década dos anos 2000, ainda mais levando em consideração a expansão de jogos casuais para aparelhos celulares, porém possuem diferenças significativas em relação a jogos de caráter progressivo elaborados nas duas décadas anteriores, para consoles ou para computador.

O interesse inicial por esses jogos vem do fato de serem objetos (virtuais) com potência para afrontar definições usuais de “jogo” ou de ambientes digitais com possibilidades lúdicas (Murray, 2001; Juul, 2005; Salen, Zimmerman, 2003). Conforme são observados e descritos com atenção, podem levar a repensar as possibilidades expressivas dos jogos digitais. Ao ressaltar a exploração das possibilidades de ação e manipulação de elementos, sem ênfase em consagrar de modo definitivo a habilidade daquele que joga, esses títulos ampliam o panorama da experimentação possível nos jogos digitais.

Na proposta empírica original os simuladores de caminhada (ou *walking simulators*), já estavam presentes. Obras como *Dear Esther*, *Gone Home* (2013) e *What Remains of Edith Finch* (2017) são largamente caracterizadas por uma “pura exploração”, onde não são definidos claramente de início quais os objetivos de completude ou de que tipo são os obstáculos a serem enfrentados. Ainda assim, é usual que exista um para a exploração, normalmente na forma de algo “a ser desvendado” pela jogadora, algo que possui relação com o ambiente no qual se encontra, sobre a própria identidade da personagem que controla no jogo e sobre a situação que a levou até ali. É a partir desse impulso inicial que será realizada a interação com os ambientes, objetos e outros personagens, sem necessariamente entender qual a perspectiva de uma “resolução” do jogo ou, outras vezes, sem compreender qual exatamente é a matriz lógica desse mundo no qual ele se encontra – realidade concreta, alucinação, memória, sonho ou dimensões de fantasia.

Os simuladores de caminhada podem ser compreendidos – e normalmente são – como vinculados ao gênero mais amplo dos jogos de aventura, os quais são caracterizados pela ênfase no desenvolvimento narrativo e por uma forte demanda de exploração e compreensão do mundo do jogo, que se sobrepõe a embates diretos como principal característica dos jogos (Wolf, 2007). A demanda de caminhar pelos lugares do jogo que colocam para a jogadora não é um ato de deslocamento simples. Andar nesses jogos pressupõe observação e atenção – aos detalhes, a objetos, a vestígios, à composição do espaço, a marcos de referência, às vinculações

entre os diversos lugares ou a itens que devem ser guardados para resoluções futuras. Sua marca essencial está nessa caminhada que é sempre *um ato de exploração*.

Não fosse o apelido sarcástico que acabou nomeando o gênero, eles poderiam ser conhecidos como simuladores de exploração, nome que ainda aparece algumas vezes na imprensa especializada ou em fóruns para tentar descrever o que são afinal. Outra vinculação inescapável no surgimento do gênero é com jogos de tiro em primeira pessoa, em relação aos quais os *walking sims* podem ser compreendidos como herança e contraponto. Mas suas raízes se abrem em direções mais amplas - a vinculação dos simuladores de caminhada com outros gêneros bastante reconhecidos no campo dos jogos digitais é tratada em capítulo próprio da tese.

Foi o avanço dentro dessa perspectiva inicial de pesquisa que trouxe uma mudança fundamental na proposta. Durante o levantamento bibliográfico para estruturar uma abordagem conceitual a respeito dos simuladores de caminhada e de outros gêneros nos quais seria possível reconhecer um deslocamento da busca pela vitória, dois questionamentos começaram a se destacar em relação às perguntas que haviam sido inicialmente elaboradas.

Apesar da maior parte das definições recolhidas sobre jogos, principalmente sobre jogos digitais, não enfatizar a necessidade de um objetivo final que permitiria alcançar uma vitória completa (e zerar o jogo), muitas das definições enfatizam a necessidade de haver uma forma de quantificar os resultados obtidos, para estabelecer quem vence e comparar a classificação entre aqueles que jogam. Essa seria uma característica difícil para se trabalhar dentro da proposta estabelecida, mas ainda não era o ponto mais sensível.

Muitas definições amplamente utilizadas para caracterizar jogos em artigos acadêmicos, mesmo as que não caracterizam a quantificação, e também aquelas voltadas para descrever como a retórica procedural se estabelece nos jogos, enfatizam a estruturação do sistema do jogo (em obstáculos e desafios a serem vencidos, no que se deve fazer para “ser um jogo”) ou terminam por validar argumentos usados para confirmar que simuladores de caminhada não são jogos e estariam mais perto de serem descritos como “histórias interativas”.

Algumas dessas caracterizações foram elaboradas e utilizadas amplamente durante as primeiras gerações dos *game studies*, no final da década de 1990 e na primeira década dos anos 2000, com destaque para estudos de base anglófona, vinculados a universidades estadunidenses. Outras definições precedem em anos ou décadas a consolidação do campo dos *game studies*. Há também caracterizações importantes no contexto comparativo (Malaby, Upton) que são mais recentes que as outras e não se vinculam diretamente com a primeira leva de autores que buscaram a consolidação do campo de estudo. Especialmente em relação às conceituações

propostas pelos pesquisadores de primeira hora dos game studies, é possível afirmar sem dúvida que foram extremamente importantes em seu momento e continuam ecoando e levando influência para discussões posteriores que tematizam especificamente elementos que compõem a estrutura de jogos.

O desconforto crescente com afirmações teóricas que acabavam conduzindo, direta ou indiretamente, para esse tipo de invalidação se somou ao tipo de descrição de jogo que encontrei ao ampliar o levantamento bibliográfico na direção de manuais bastante populares de game design. São livros que tentam ensinar, por lições e comparações com outros jogos mais conhecidos, como desenvolver um jogo “de verdade” que “satisfaça” quem joga e tenha sucesso no (extremamente disputado) mercado dos jogos digitais.

Ainda que esses manuais busquem oferecer suas próprias definições bastante sintéticas do que é um jogo, é no decorrer das orientações que fazem sobre como melhorar seu projeto de jogo que eles acabam revelando onde está sua ênfase para fixar a atenção e entregar prazer à pessoa que joga: ação acelerada, variedade de adversários e desafios, combate direto contra os adversários e risco de derrota e perda frequentes, para manter uma grande tensão. Foi como resposta a essa diminuição do potencial da forma-jogo que o sentido condutor desta tese passou a ganhar forma.

O trabalho apresentado não busca negar que são realmente jogos esses que se enquadram naquilo que é amplamente nos manuais de game design estudados, títulos que enfatizam ação física virtualizada e que apresentam objetos constantes e sucessivos aos quais é necessário resistir e confrontar. Também não é o caso de questionar se jogos que possuem e tratam resultados quantificáveis como parte fundamental de seu sistema podem ser compreendidos como jogos - não possuo qualquer dúvida a respeito disso. Na mão invertida dessas possibilidades, o trabalho passou a buscar outro elemento definidor, comum ao máximo possível de jogos e menos exclusivo do que aqueles enfatizados nas definições correntes, capaz também de escapar dos ecos ainda presentes da disputa virtual ocorrida entre “narratólogos” e “ludólogos”. Ecos que continuam se inserindo sorratamente quando o debate sobre os jogos avança para além de pontos pacificados e começa a exhibir arestas não resolvidas, no momento de descrever elementos e personagens de jogos, propor suas categorias e gêneros, defender quais cumpriam certos requisitos expressivos e interativos – em resumo, de descrever e qualificar “o que determinado jogo faz”. Esse é o movimento teórico e também a afirmação de princípios que coloca em movimento os resultados e propostas do trabalho de pesquisa.

Aquilo que havia sido o impulso para elaborar um projeto de pesquisa que envolvesse os simuladores de caminhada acabou sendo promovido ao eixo principal de questionamento,

em torno do qual todos os aspectos desse trabalho procuram se movimentar. A escolha de trabalhar com obras que desafiam o sentido mais trivial relacionado aos jogos, por valorizarem aspectos negados ou rebaixados historicamente, acabou revelando fissuras mais profundas e inclusive fundamentos conceituais que poderiam ser usados com propriedade para defender exclusões e entrincheiramentos que pareciam, antes, apenas questões de gosto dos fãs de jogos ou de direcionamento comercial por parte dos grandes estúdios ou das distribuidoras de jogos digitais.

Esse tipo de exclusão e questionamento, um preconceito dentro do campo dos jogos digitais, pode atingir mesmo um tipo de obra que pode ser relacionada, sem grande dificuldade, a um grande gênero como o dos jogos de aventura/*adventures*, que já conta com uma história consolidada há décadas no campo dos jogos. O que dizer então de formas de jogo independentes, menores (ou muito pequenas) e tão experimentais quanto impactantes, como os *flash games* *One Chance* (2010) e *Missing* (2011), ou o bem mais recente *Untitled Goose Game* (2019), que também foi um grande sucesso comercial?

A hipótese desta tese, a problemática com a qual trabalha, parte da análise dos simuladores de caminhada para demonstrar que as definições atuais e mais utilizadas para caracterizar um jogo são insuficientes para abranger essa forma cultural em sua pluralidade de gêneros, sentidos e potencialidades. Diante de atitudes recorrentes que buscam questionar e invalidar obras como sendo jogos ao promover um apagamento ou uma invalidação de suas mecânicas de ação e propostas de interação, algo que nomeamos como paradigma de negação contextual, surgiu o próprio termo “simulador de caminhada”, usado inicialmente para falar de jogos em que “não se fazia nada” além de andar pelo ambiente virtual.

Essa é então a pergunta que conduz a presente tese: De que maneira títulos classificados dentro do contestado gênero simulador de caminhada estabelecem seus conjuntos específicos de objetivos, desafios, obstáculos, mecânicas de ação e provocações a quem joga, sendo compreendidos e analisados de maneira inequívoca como jogos digitais?

Vem dessa constatação nossa proposta de ressaltar os elementos de *conflito* e *confronto* para definir os jogos digitais, elementos raramente postos em primeiro plano, minimizando a relevância dos fatores direcionados para uma quantificação de resultados ou para verificação de vitória, presentes nas definições atuais. Isso permite expandir a compreensão do poder expressivo deste suporte e de sua retórica específica, abrindo margem para que se analise, de modo acurado e menos restritivo, a estrutura do gênero estudado nesta tese, o simulador de caminhada, considerado limítrofe e questionado sobre ser efetivamente integrante da categoria dos jogos.

A partir disso, é também possível reestruturar a compreensão do jogar como processo capaz de propor experiências e aprendizados, no sentido primitivo afirmado por Huizinga e retomado por diversos teóricos, propondo novos aspectos a serem enfatizados na análise de como os jogos se efetivam na prática, com o sistema e as regras dispostos para quem joga.

A tese secundária (e dependente da primeira) é que, ao incorporar a estruturação dos confrontos como fator que define a forma-jogo, é possível afastar resquícios "ludólogos" e "narratólogos" que ainda permeiam análises e definições contemporâneas de jogos digitais, excessivamente focadas no sistema ou no tipo de ação configurado por cada obra. Isso garante maior espaço para o entendimento do tipo específico de mecânica e de desafio proposto por cada jogo e uma abordagem mais afeita à proposta do design situacional, que permite observar e analisar essas obras além do momento imediato de uma ação visível no campo de jogo, dos movimentos da jogadora em si. Este trabalho retorna a uma discussão já deixada de lado no campo dos estudos sobre jogos para afirmar que resquícios desta discussão, mal resolvidos, ainda seguem ativos e atravessam críticas e conceitos utilizados neste meio. Portanto, dar o passo atrás e retomar traços dessa discussão, dada como superada, é uma escolha relevante para que se possa chegar a novas proposições e ângulos de compreensão.

A pergunta que conduz essa segunda tese pode ser expressa assim: Como a contestação recebida pelos simuladores de caminhada pode iluminar brechas em definições amplamente utilizadas para determinar características de jogos e ampliar a relevância de elementos que podem ser usualmente ignorados ao se analisar formalmente jogos digitais? Nesse movimento, a busca é por reconfigurar o entendimento sobre os jogos digitais a partir de características fundamentais que permitam uma definição que não seja demasiado ampla ou restritiva em excesso.

E ainda, uma última pergunta, também subjacente à principal e que auxilia na compreensão do propósito e da contemporaneidade desta pesquisa: De que forma as características distintivas dos jogos simuladores de caminhada permitiram expandir a percepção sobre a conformação de experiências inovadoras e relevantes no campo dos jogos digitais, apontando possibilidades para estruturar ou analisar experiências futuras também em ambientes digitais imersivos de outras naturezas?

Esse trabalho busca se filiar às propostas metodológicas de Frasca (2007) e Sicart (2009), com certas ressalvas críticas, para analisar os jogos a partir de seu sistema estruturado (regras, mecânicas, mundo de jogo) junto do tipo de experiência que propõe a quem joga (desafios, questionamentos, incompletudes, provocações). É uma proposta de trabalho que tem a intenção de se distanciar de definições e análises extensamente voltadas ao sistema em si

(regras, mecânicas, objetivos, código) e que dá pouca atenção à pessoa que joga, ignorando em alguma medida que se trata de um suporte interativo. Porém, como já foi descrito, isso é realizado a partir da proposta de mudança na concepção ontológica a respeito dos jogos e que toma forma no momento da análise, algo motivado pelo gênero estudado neste trabalho ser questionado a respeito de seu pertencimento ao universo amplo dos jogos digitais.

A observação do jogo é deslocada do sistema em si, que em momentos diversos foi concebido como arcabouço estrutural superior e único, para a maneira como esse sistema necessariamente deve se comportar para possibilitar algum tipo de enfrentamento, que deve ser não apenas teórico (inscrito no sistema) mas efetivo: realizável, algo compreensível, com consequências e resultados dentro de um horizonte de expectativas que permitem a continuidade da ação para a pessoa que joga, ainda que não se tenha claro qual é ou se existem objetivos últimos. A partir dessa proposta é realizada então uma segunda: a divisão do entendimento do jogo entre elementos de confronto e elementos de conflito, que podem se atravessar em diversas intensidades. A ressalva é que não necessariamente precisa haver explicitação de um conflito para que o jogo se estabeleça, ainda que a presença do confronto seja essencial.

Será analisado em profundidade o jogo *Gone Home* (2013), marco importante no estabelecimento do gênero simulador de caminhada e indicado a prêmios bastante relevantes em seu ano de lançamento, com inovações específicas em relação à utilização do espaço por quem joga, ao storytelling ambiental e aos tipos de ação exigidos diante de desafios que são marcados pela inexistência de combates diretos com adversários a serem vencidos e ultrapassados.

Nesse título, o desafio que provoca o jogador está na mão oposta às expectativas de ação contínua ou de respostas rápidas, que se encontram tanto nos manuais de game design e em grande parte dos jogos comerciais de grande porte e maior reconhecimento. O desafio de *Gone Home* é uma casa aparentemente abandonada às pressas - a casa da família na qual a protagonista esperava encontrar sua família, após retornar de uma longa viagem internacional. A casa está perfeitamente montada e mobiliada, como se todos tivessem saído repentinamente, mas não existe qualquer presença familiar ou explicação para a ausência, além de alguns cômodos da casa estarem inacessíveis no momento da chegada. É ao percorrer e investigar espaços e rastros deixados nos objetos e cômodos que histórias da família, antigas e recentes, poderão ser reveladas, dando nexos ao que acontece enquanto se joga em um escopo que vai muito além da trama de ausência. Conforme espaços são desbloqueados e compreendidos,

traços amplos e importantes do passado familiar podem ser compreendidos junto de suas consequências no presente.

Em segundo plano, de maneira comparativa a *Gone Home*, serão abordados aspectos de outros jogos responsáveis por acréscimos relevantes ao gênero como *Dear Esther* (2012), que pode ser considerado o marco inicial de grande reconhecimento para esse tipo de jogo, e *Firewatch* (2016), um título que amplia exponencialmente o espaço a ser explorado e traz inovações como a ampliação de ações possíveis de serem realizadas e lapsos temporais dentro da narrativa entre as ações e desafios do jogo, ao invés da continuidade temporal encontrada em *Gone Home* e *Dear Esther*.

As categorias de divisão dos elementos para análise de formas lúdicas propostas por Frasca (mundo do jogo, mecânicas, *playformance*) serão utilizadas para descrever a estrutura dos simuladores de caminhada analisados, junto da concepção mais ampla de Sicart a respeito de um sujeito-jogador que é acionado durante os jogos e que define o ser ativo quando se está dentro das fronteiras do mundo virtual, imbuído de uma ética específica de ação oferecida por aquele ambiente digital mas carregando consigo também seus quadros de entendimento a respeito da vida concreta e cotidiana, para além dos jogos.

Os conceitos de confronto e conflito serão utilizados como operadores teóricos para analisar os elementos categorizados, procedendo para a descrição integral de como a retórica dos jogos pode ser compreendida na obra analisada em profundidade, sempre utilizando outros simuladores de caminhada abordados de modo comparativo durante esse processo.

No capítulo inicial, a problemática de pesquisa é apresentada e debatida, com a apresentação de definições amplamente utilizadas para definir o que são os jogos e os jogos digitais. Logo depois, é realizada a crítica a tais definições, buscando demonstrar que são demasiadamente amplas ou extremamente restritivas além de, em nossa concepção, estarem pautadas por um explícito apagamento de ações e mecânicas de interação que não se adequam a uma construção, histórica e comercial, acerca do que pode ser considerado como ação em um jogo. As críticas realizadas também enfatizam as razões pelas quais esta pesquisa passa a buscar novas perspectivas de definição, capazes de demarcar os aspectos mais fundamentais que retratam um jogo, para conseguir abordar adequadamente nosso objeto empírico, os jogos que constituem o gênero simulador de caminhada.

O capítulo dois efetiva a perspectiva anunciada, buscando descrever qual é o grau mais fundamental que configura a prática de um jogo digital e também separar, conceitualmente,

esse elemento essencial de ação das possíveis motivações que um jogador pode receber como incentivo narrativo ou das formas com que pode se apropriar dos elementos do jogo para elaborar uma motivação paralela para suas atitudes. São propostos os conceitos de confronto e conflito para compreender o grau mínimo que estabelece os jogos digitais e, a partir disso, possibilitar que se se descreva e analise cientificamente, com mais acuidade, os elementos de jogo que se põem à disposição e direcionam os jogadores. Também no segundo capítulo é apresentada a proposta metodológica para análise, baseada no tripé mundo do jogo, mecânicas e playformance, estrutura será usada como linha-guia em capítulo posterior.

No terceiro capítulo, o trabalho se debruça mais especificamente sobre os simuladores de caminhada, procurando descrever os aspectos que definem um jogo deste gênero a partir da observação dos elementos e de uma retomada histórica inicial. Essa retomada aponta quais seriam os precursores do gênero, seus marcos contemporâneos e a contestação acerca dessas obras poderem ou não serem consideradas jogos, algo que carregam até mesmo no sarcasmo preconceituoso do termo que os nomeia. Este capítulo se dedica a concepções e conceitos elaborados para descrever aspectos de jogos que procuram ir além de uma sequência imediata de ações demandada do jogador, enfatizando possibilidades mais experimentais de exploração dos espaços e dos detalhes dos mundos virtuais. São trazidas também contribuições do conceito de saber indiciário e da compreensão espacial e de objetos baseada em affordances, tanto na definição inicial de Gibson quanto nos avanços práticos propostos por Norman, além do acionamento e comparação de propostas teóricas das narrativas evocativas, do storytelling ambiental e das narrativas emanantes. Também são apresentadas concepções, essenciais para o avanço deste trabalho, da perspectiva do game design situacional.

O capítulo quatro é a análise do jogo *Gone Home*, de 2013, um dos títulos que receberam mais destaque entre os simuladores de caminhada, tanto pela época de seu lançamento, quando o gênero se apresentava como uma ruidosa novidade entre jogadores, quanto pelos novos elementos que trouxe em comparação com aquele que é considerado o marco inicial o gênero, *Dear Esther* (2012). *Gone Home* é analisado neste capítulo em suas perspectivas de construção de confronto (ações, obstáculos) e conflito (motivações, pistas, indefinições), tomando como eixo de referência analítica os três aspectos propostos por Frasca (mundo do jogo, mecânicas e playformance) e avançando para aspectos como a construção dos desafios específicos que o jogo propõe, a jogabilidade profundamente baseada em vestígios (sempre incompletos) e as affordances que a casa que ambienta o jogo oferece ao jogador.

O capítulo cinco é dedicado a descrever as raízes e a relação dos simuladores de caminhada com outros gêneros consolidados de jogos digitais. Começando pelo fato de que *Dear Esther*, o primeiro simulador de caminhada amplamente reconhecido, era no início um jogo experimental dentro um projeto que testava novas possibilidades para as interações em jogos, retomamos a história das três versões iniciais do jogo *Adventure*, eles próprios títulos inovadores e com aspectos experimentais de interação, que acabaram por nomear todo o gênero amplo dos "jogos de aventura", dentro do qual se pode inserir os simuladores de caminhada. A partir disso, discutimos os aspectos que relacionam os simuladores de caminhada a jogos de apontar e clicar, jogos de tiro (fps) ou de exploração em primeira pessoa e também a jogos de terror e investigação em terceira pessoa, trazendo para a discussão dois "antecessores" dos jogos de caminhada, desenvolvidos pelo mesmo criador: *The Forest* e *Explorer*, lançados na década de 1980. A seguir, esse capítulo reflete sobre outras possibilidades de interação buscadas por títulos que se relacionam, de maneira mais próxima ou apenas de maneira aparente, com os aspectos que até aqui definem os simuladores de caminhada, encerrando com reflexões sobre a vinculação dos simuladores de caminhada a um estágio inicial de amadurecimento para interações em mundos sintéticos digitais, que poderão propiciar outras formas de explorar e vivenciar ambientes digitais complexos.

Antes de começar o primeiro capítulo, uma explicação. O verbo *to play* em inglês, em sua dupla função de brincar e jogar, é essencial para diversos dos trabalhos usados como fundamentação desta tese. Brincar, tomar parte em um jogo, participar de uma atividade recreativa, tocar um instrumento, representar um personagem em uma peça ou um filme – todas essas ações podem ser descritas através do mesmo verbo *to play*.

Para vencer a barreira linguística, Frasca (2007) avalia a possibilidade de usar os termos de Caillois (1990), *ludus* e *paidia*, no lugar dos termos normalmente usados. Porém, a proposição original é de que *ludus* e *paidia* são gradações de um mesmo espectro de atividade e não um par binário, como parece mais correto para se falar de *games* e *play*.

Para esta pesquisa, em certos momentos a utilização do termo *play* será útil para realizar distinções e exibir certos preceitos, que normalmente não são visíveis, sobre o que configura ou não um jogo. Por essa razão, sem entrar profundamente na discussão do uso dos termos em português, escolho utilizar o termo *play* em sua forma original em inglês ou, em certos momentos, traduzido pelo binômio brincar/jogar, para que não se tenha dúvida de qual o escopo do uso do verbo na conceituação original citada. Isso irá acontecer principalmente na

abordagem propositiva de Frasca em relação a uma retórica que busca avançar um pouco mais adentro no campo do lúdico, indo além dos jogos.

Faço isso entendendo que o jogo está englobado como parte da amplidão do substantivo *play* e que o ato complexo e multifacetado de brincar/jogar faz parte da composição daquilo que se coloca em movimento quando se toma parte de um jogo (Salen, Zimmerman, 2003). Essa não é uma decisão feita sem desconforto e de forma definitiva, aguardando possibilidades melhores que ajudem a solucioná-la em trabalhos futuros.

CAPÍTULO 1. “CHEGUE EM UMA RESPOSTA QUE FUNCIONE PARA VOCÊ”¹²

No preâmbulo de uma apresentação como oradora principal no encontro de 2005 da Associação de Pesquisa em Jogos Digitais (DIGRA, no original), Janet Murray lançou aquilo que pretendia ser “uma última palavra” na disputa então já desgastada entre “ludólogos” e “narratólogos” por um possível predomínio na forma correta de se estudar os videogames (Murray, 2013).

O eixo do argumento de Murray é que essa disputa ou debate efetivamente nunca ocorreu – os chamados ludólogos em geral tinham formação como narratólogos, com base no campo dos estudos literários, e procuravam, através da divergência com sua formação original, se distanciar dessa primeira influência para fundar um campo de estudos que fosse completamente novo e afastado de metodologias e comparações fundamentadas em outros formatos, já amplamente analisados e consolidados como objetos de estudo a serem abordados de maneiras específicas.

Na visão de Murray, a oposição entre os dois grupos era impossível de saída pois os estudiosos da narrativa que dedicaram atenção e esforço analítico aos jogos nunca negaram a existência ou a importância de um sistema de regras, da definição das propriedades formais do meio e de estruturas procedimentais para manipular seus componentes. Nessa perspectiva, os ludólogos criaram tanto o embate quanto o fantasma contra o qual combatiam.

O preâmbulo de Murray, apresentado originalmente em 2005, foi publicado por ela em seu blog pessoal em 2013, junto de um parágrafo introdutório em que afirmava que o debate original havia seguido adiante e que ao menos um “adversário” ludólogo já admitia estar

¹ “Arrive at an answer that works for you” é um subtítulo da matéria “Is it time to stop using the term ‘Walking Simulator?’” na falecida revista digital Kill Screen (<https://killscreen.com/articles/time-stop-using-term-walking-simulator/>). No texto, diversos desenvolvedores relacionados com o desenvolvimento de simuladores de caminhada opinam sobre a continuidade ou a negação do uso do termo para essa categoria de jogos. O resultado final das opiniões é controverso em relação ao uso do termo e também à compreensão que os próprios desenvolvedores tem a respeito de suas criações, no que diz respeito à sua aproximação desse gênero.

² Versões iniciais de algumas partes deste capítulo foram publicadas originalmente nos artigos “Caminhando não se chega lá: Definições para o conceito de jogo e o caso dos simuladores de caminhada” (Anais do Congresso da Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2018) e “Ir além da máquina de contar histórias: Retórica procedural, simulação e os embates em torno dos simuladores de caminhada” (Anais do Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital – SBGames 2018) e retrabalhadas para esta tese a partir de discussões e questionamentos posteriores.

estudando elementos narrativos em jogos. Ao mesmo tempo, a necessidade de republicar aquela já distante “última palavra”, depois de oito anos, possivelmente é um indicativo de que a discussão avançou em relação ao embate frontal entre as duas perspectivas metodológicas (e ideológicas), mas que parte daquilo continuou a permear estudos sobre jogos digitais: a necessidade de uma definição última, completa e exclusiva, sobre o que define os jogos ou o ato de jogar, que sirva como parâmetro para que se possa estudar o meio com base em uma compreensão sólida daquilo que ele efetivamente “é” – mesmo que esse seja um campo de propostas e disputas, não de conceituações definitivas.

1.1 Shall we play a game?

Diversas definições que buscam enquadrar o que pode ser compreendido efetivamente como um jogo acabam enfatizando características que restringem o escopo do que pode ser considerado como um real estado de vitória – o modo de alcançar o final vitorioso em um certo jogo - e, conseqüentemente, o que pode ser entendido como derrota, especialmente no campo dos jogos digitais. Passam a existir tipos de ação e denominadores de sucesso específicos que serão usados para medir vitória e derrota nas formas que podem ser consideradas como jogos.

A restrição aparece em conceituações vindas de teóricos do campo dos *game studies* (Salen & Zimmerman, 2003; Juul, 2005) e também naquelas construídas por game designers que se tornam autores de manuais sobre desenvolvimento de jogos (Rogers, 2010; Schell, 2008). Ao frisar alguns elementos que precisam fazer parte *necessariamente* da forma-jogo, essas definições colocam em xeque a amplitude do campo e abrem grande espaço para questionamentos acusatórios que buscam definir uma certa “escala de interatividade” informal, pronta para ser usada para definir se um jogo pode ou não alcançar o mínimo necessário de ações para ser considerado como tal (Clark, 2017; Bogost, 2017).

Em sua tese de doutorado, Frasca (2007) questiona e critica o que ele descreve como a aparente necessidade de cada novo trabalho na área de jogos em retornar à discussão a respeito da dicotomia entre os termos *play* e *game*, com o primeiro denominando de modo amplo qualquer ato lúdico ou brincadeira e o segundo sendo utilizado especificamente para nomear os jogos. Para ele, a forma de evitar retornar infinitamente a esta discussão dificilmente estaria resolvida usando uma solução extremamente simples para este problema difuso como, por

exemplo, realizar a medida de cada jogo por meio de uma medida gradativa que se estende entre o *ludus* e a *paidia*, retomando os parâmetros-chave cravados por Caillois (1990).

Para o sociólogo francês, todas as formas de *play* se estendem por uma linha contínua que vai da *paidia* ao *ludus*. A *paidia* representa o extremo da pulsão de transformação sem ordenamento, a espontaneidade à parte de regras definidas, a ação sem estrutura visível. O *ludus* é a atividade de brincar-jogar que possui regras explícitas, objetos estabelecidos em conjunto e obstáculos artificiais, aceitos pelos participantes. O *ludus*, para Caillois, é uma atividade organizada com capacidade de ensinar algo aos participantes, diante da necessidade de enfrentar os obstáculos acordados antes da ação.

Retornando a Frasca, a opção de tentar classificar o que é brincadeira (*play*) e o que é jogo (*game*) utilizando como parâmetro o quão complexo é um determinado sistema de regras acaba se tornando uma proposta epistemológica tentadora em teoria, porém bastante difícil de se concretizar. A indefinição é descrita no início de um capítulo chamado exatamente “Play and Game”, dedicado a mapear diversas propostas conceituais que definam o ato de jogar (*play*) e os jogos em si (*games*) para que depois o próprio Frasca possa oferecer suas novas definições para os dois termos, defendidas por ele em diálogo com aquelas que foram catalogadas. Antes de trazer para a discussão qual a contribuição que estas definições trazem para a pesquisa em jogos, acompanhamos o percurso realizado por Frasca no levantamento das conceituações de *play* e de jogo, trazendo também definições que vão além daquelas analisadas por ele.

Em Huizinga (1999), publicado inicialmente em 1938, o ato de jogar é definido como uma atividade necessariamente voluntária, apartada da vida considerada “ordinária”, realizada dentro de determinados limites de tempo e espaço, com um conjunto de regras próprio que define completamente as ações e também o objetivo a ser alcançado durante sua execução, sempre acompanhado de um sentimento de tensão. Caillois (1990), escrevendo duas décadas depois, oferece uma lista de atributos do jogar que preserva e amplia alguns aspectos de Huizinga e afasta outros: o jogar é livre, não pode ser obrigatório; é definido por limites de tempo e espaço estabelecidos previamente; a forma como se dá cada iteração do jogo deve ser incerta e o resultado não pode ser sabido por antecipação de nenhuma maneira; o jogar não é produtivo, no sentido de criação ou ganho material; regras governam o jogar e suspendem as regras cotidianas; jogadores mantêm consciência de que, à parte do jogar, a realidade ordinária segue valendo e o ambiente que o jogo estabelece pode ser descrito como uma segunda realidade.

Em um aparte contra Huizinga e Caillois que também serve a diversas outras definições posteriores, Schrank (2014) critica a divisão proposta pelos estudiosos entre o “mundo real” e o mundo do jogo porque, ao executar essa cisão, a dimensão do jogo necessariamente estaria sempre em um lugar subalterno, com um virtual carimbo enfatizando que o brincar/jogar é supérfluo, atividade de importância secundária. É uma crítica que acontece dentro de um contexto bem fundamentado pelo autor, buscando situar novamente o jogo como elemento político e social capaz de impacto e transformação que não estariam restritos a um mundo imaginado, compartilhado porém temporário.

Sutton-Smith e Avedon (1971), definiram o jogar como “um exercício de sistemas de controle voluntários nos quais existe uma oposição entre forças”³, descrição que será negada e redefinida por Sutton-Smith quase vinte anos depois (1997) em seu livro dedicado exatamente à ambiguidade do conceito de *play*:

“Biologicamente, (sua) função é reforçar a variabilidade dos organismos em face das rigidificações de adaptações de sucesso (como formulado por Gould). Esta variabilidade cobre toda a gama de comportamentos, do atual ao possível. Psicologicamente, eu defino *play* como uma simulação virtual caracterizada por contingências encenadas de variações, com oportunidades para controle engendradas seja por maestria (na ação) ou então caos” (Sutton-Smith, 1997, p. 231)⁴

Já Salen e Zimmerman são sintéticos em seu compêndio “Rules of Play”: *play* é a definição de movimento livre dentro de uma estrutura mais rígida (2003, p. 304).⁵

Depois de revisar as definições de Huizinga, Caillois, Sutton-Smith & Avedon e de Salen & Zimmerman sobre o que seria o *play*, Frasca propõe sua nova definição geral: “*Jogar* é, para alguém, uma atividade engajante na qual a jogadora acredita que tem participação ativa e interpreta que tal atividade constrange seu futuro imediato para um conjunto de cenários prováveis, todos os quais ela está disposta a tolerar.”⁶ (2007, p.50).

Com essa definição estabelecida por Frasca, nosso próximo passo é observar como alguns autores em *game studies* conceituam os jogos, indo além da tentativa endógena de distanciar *game* e *play* como conceitos que podem ser definidos por terem características excludentes um em relação ao outro ou apenas como subconjuntos que possuem relação de

³ An exercise of voluntary control systems in which there is an opposition between forces

⁴ Biologically, function is to reinforce the organisms variability in face of the rigidifications of successful adaptation (as formulated by Gould). This variability covers the full range of behavior from the actual to the possible. Psychologically, I define play as a virtual simulation characterized by staged contingencies of variation, with opportunities for control engendered by either mastery or further chaos

⁵ Play is free movement within a more rigid structure

⁶ Play is to somebody an engaging activity in which the player believes to have active participation and interprets it as constraining her immediate future to a set of probable scenarios, all of which she is willing to tolerate.

dependência. Vamos partir das duas definições consideradas canônicas na área, sínteses desenvolvidas por Juul e por Salen & Zimmerman, as mais referenciadas em trabalhos relacionados à área que não se ocupam em detalhar ou problematizar caracterizações de jogos como parte de sua discussão (Stenros, 2017).

Juul (2005) define o jogo com absoluta ênfase na questão dos resultados (*outcomes*):

“um sistema baseado em regras com resultados variáveis e quantificáveis, no qual diferentes resultados recebem diferentes valores, o jogador se esforça para influenciar o resultado, o jogador se sente ligado ao resultado e as consequências dessas atividades são opcionais e negociáveis” (Juul, p. 36)⁷

Para Salen e Zimmerman, jogo é um sistema no qual jogadores se engajam em um conflito artificial, definido por regras, que resulta em um resultado *quantificável* (2003, pg. 80)⁸. As duas caracterizações encontram pontos de passagem para outra, elaborada por Malaby, que enfatiza tanto as consequências quanto o tipo de estrutura que sustenta um jogo: “um jogo é um domínio semicircunscrito e socialmente legítimo de contingências artificiais que gera resultados interpretáveis” (2007, p.96)⁹.

A partir de sua reflexão junto de alguns autores do campo, Frasca também propõe sua definição renovada: “Um jogo é uma forma de *play* na qual jogadores concordam a respeito de um sistema de regras que assinala status social a sua performance *quantificada*” (2007, p.70, *grifo nosso*). Logo depois, integra nessa definição sua conceituação de *play*, finalizando a proposta:

“Um jogo é, para alguém, uma atividade engajante na qual jogadores acreditam ter participação ativa e na qual eles concordam a respeito de um sistema de regras que assinala status social à sua performance quantificada. A atividade constrange o futuro imediato das jogadoras a um conjunto de cenários prováveis, todos os quais elas estão dispostas a tolerar” (2007, p.70)¹⁰

Para discutir qual é a definição da ontologia dos jogos, Bogost (2009) reúne afirmações ontológicas anteriores que buscam caracterizar o formato e conclui que, mais do que tentar

⁷ A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome and the consequences of the activity are optional and negotiable

⁸ A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in quantifiable outcome

⁹ A game is a semibounded and socially legitimate domain of contrived contingency that generates interpretable outcomes.

¹⁰ A game is to somebody an engaging activity in which players believe to have active participation and where they agree on a system of rules that assigns social status to their quantified performance. The activity constrains players' immediate future to a set of probable scenarios, all of which they are willing to tolerate.

descrever seus elementos, essas afirmações acabam por criar uma hierarquia do jogo em relação a outros elementos da realidade, em relação à dicotomia entre imaginação e realidade concreta ou relacionada às aplicações e efeitos que um jogo pode ter, sem conseguir estabelecer um sentido próprio que não seja relacional-comparativo. Em sua definição própria, Bogost irá afirmar que os jogos são uma bagunça (*a mess*), não no sentido coloquial do termo mas dentro de uma concepção metodológica, em que a bagunça representaria um conjunto de unidades soltas e velozes que não se aglomeram de forma organizada e pronta para ser analisada, um construto em movimento que ultrapassa até mesmo aqueles que estão diretamente envolvidos e, por isso mesmo, reúne elementos afins e repelentes, dificultando qualquer classificação fechada. Bem mais do que definir ontologicamente os jogos, parece interessar a Bogost as dificuldades que se apresentam para uma possível definição, dificuldades que flutuam acima do risco de se delimitar o jogo como processo, artefato cultural, performance em ação, conjunto de práticas (de regras, de mecânicas) ou acordo social temporário entre os participantes e espectadores.

Excluindo a indefinição ontológica de Bogost, o conjunto de definições anterior concorda, na maior parte, em quais características devem ser pesadas para que algo possa pertencer à categoria dos jogos: é preciso que existam regras delimitando um sistema; que exista interação ou engajamento; e que das características anteriores seja possível chegar a algum tipo de resultado que pode ser medido, com as diferentes consequências socialmente acordadas (como sendo positivas ou negativas) e aceitas conforme se der o resultado. A direção para a qual apontam essas definições delimita que jogos são caracterizados a partir de sua capacidade de serem sistemas geradores de resultados quantificáveis diferenciados, com suas outras características sendo alimentadoras dessa última.

O termo quantificação, ao contrário de outros similares um pouco mais abertos como mensuração, pressupõe medir a quantidade de um ou mais elementos determinados para que o jogo possa existir, de modo que haja uma maneira exata de determinar vencedores e perdedores. Como exemplo, no jogo de ação multiplayer *Towerfall* (2013), jogadores se confrontam em diversos cenários com diferentes itens à disposição, sempre munidos de arco e flecha, com o objetivo de atingir os avatares de jogadores adversários, durante um número de rounds pré-definido pelos participantes no início da partida. Em cada turno, aquele que permanece vivo ao final é considerado o vencedor parcial. Chegando ao final do número de rounds estabelecido no início, aquele que obteve mais vitórias parciais – ou seja, quem conseguiu ser o último a permanecer vivo no final de mais turnos – é consagrado vencedor da partida. Outras

características também são premiadas com menções honrosas ao final, como melhor disparo de flecha à distância, maior capacidade para coletar flechas no cenário ou maior sobrevivente a um número consecutivo de rounds – porém essas não são quantificadas para estabelecer o vencedor.

Em seu levantamento de 63 definições de jogos, com a mais antiga sendo da década de 1930, Stenros (2017) coleta definições formais de jogos, concepções incompletas que os descrevem e abordagens mais amplas que tocam essa área. Citando Tavinor (2009), Stenros concorda com a afirmação de que muitas vezes não fica explícito o que teóricos defendem como sendo as características dos jogos, pela dificuldade em compreender quais as bases do que sustentaria ou provaria falsas suas afirmações.

A partir do levantamento teórico, Stenros define dez pontos de interesse que perpassam as propostas para descrever o que são jogos: a importância das regras, o propósito e função do jogo, se são uma atividade ou um artefato, a relação do jogo com o mundo ao redor, qual é o papel de quem joga, se jogos produzem algo ou são absolutamente improdutivos, a existência de uma competição ou conflito, o papel exercido por possíveis finais e a possibilidade de vitória.

São definições bastante variadas que, como conclui o pesquisador, não apontam para a tentativa de se definir uma única coisa a respeito dos jogos: “A categoria dos jogos é uma construção assim como são seus limites. Cada estudioso tem um conjunto de diferente de exemplos de jogos existentes que usa para testar sua definição”¹¹

As definições teóricas de jogo levantadas neste capítulo, bastante abertas, não se detém para dizer o que possíveis jogadoras devem ou não fazer em jogos, se diferentes tipos de resultados definem diferentes gêneros de jogo, quais tipos específicos de ação são possíveis em jogos (não apenas videogames) e se há outros que podem ser impossíveis (ainda que gerem algum tipo de resultado). Elas não se ocupam também em especular sobre qualquer tipo de materialidade comum para todos os jogos ou em fazer inferências mais profundas sobre a forma das regras.

São definições visivelmente amplas e sintéticas, especialmente aquelas mais utilizadas, marcadas pelo que parece ser um princípio de não-exclusão: não se trata de definir o que é ou

¹¹ By now, it should be apparent that the definitions in the corpus are not trying to define the same thing. The category of games is a construct as are its limits. Each scholar has a different set of existing game examples they use to test their definition.

não um jogo, mas de tentar descrever *minimamente* suas características e definir uma barra de entrada. Porém, ainda assim, a exclusão pela quantificação permanece nessas propostas.



1. Na tela de resultados de Towerfall, jogadores recebem menções honrosas por ações específicas na partida. Mas o vencedor da disputa é apenas um. Imagem: Gamasutra.com

Ainda é Stenros (*op. cit.*) que afirma, após listar os pontos de interesse principais, que uma maneira teórica comum de classificar algo como jogo é elaborar uma lista de características necessárias: “Existe uma lista de verificação (*checklist*) de estruturas, quanto mais verificações tiver é mais provável que isso seja um jogo. Um número menor de verificações leva para a incerteza (*blur*) dos casos limite.”¹² E mesmo ao usar esse tipo de definição, que se baseia em requisitos mínimos para deixar fazer parte do grupo, ainda é provável esbarrar na dificuldade apontada por Frasca em definir jogos por ludus e paidia (a complexidade de se medir as características em qualquer categoria de jogo).

Por fim, a definição por *checklist* de características variadas necessárias pode acabar revelando menos sobre um parâmetro comum a ser compartilhado e mais sobre o conjunto de jogos de interesse do pesquisador e a abordagem específica que ele realiza sobre os jogos – uma

¹² There is a checklist of structures, the more checks the likelier it is that something is a game. A lower number of checks leads to the blur of limit cases

coerência que é criada pelo conjunto de características enfatizado, que não exige necessariamente a sua base de fundamentação, como aponta Stenros (*idem*).

Mas se as definições que listam de modo pormenorizado características necessárias para o pertencimento incorrem nesse risco, as definições sintéticas de jogo que trouxemos nessa seção seguem rendendo outras perguntas, que não parece serem novas: definições tão amplas acabam efetivamente servindo a seu propósito, que é o de definir jogos como um sistema ou um tipo de ação própria em meio ao restante da vida em sociedade e dentro de diferentes culturas? Por outro lado, seguir tentando sintetizar o que é jogo na forma de uma sentença absoluta e resumida que busca abarcar todos os jogos (já criados e os que estão por vir) não acaba impondo barreiras ou dando sustentação a possíveis barreiras que poderão ser erguidas para excluir estruturas de interação que não puderem ser consideradas (ainda) como jogos? Em um meio que não é puramente computacional e voltado à obtenção de resultados exatos a partir de entradas de dados, como em outros programas de computador, de que forma essas definições dão conta do caráter expressivo particular desse meio?

Em boa medida, tendo em vista o objeto desta tese, uma pergunta que segue por baixo de todas essas outras é se o embate entre ludólogos e narratólogos foi efetivamente encerrado ou apenas foi enterrado, permanecendo sem resolução pela falta de um princípio de compreensão que possa ser observado na grande maioria dos jogos, sejam eles mais baseados em narrativas ou não. Princípio que lhes permita uma unidade mais abrangente, ainda que incompleta e, por isso mesmo, aberta a caracterizações específicas dependendo do jogo em questão, que possa ser considerada efetiva e útil por todas as partes teóricas interessadas ou por sua maioria.

1. 2 Modos de fazer: uma outra maneira de indefinir

Obras voltadas a ensinar game design comumente assumem uma abordagem que aponta, para os novatos interessados em entrar no ramo de desenvolvimento, quais as formas de fazer e as vedações ao desenvolver um jogo. Voltados especialmente para quem deseja assumir os papéis de designer ou produtor em jogos *digitais*, esses manuais guardam explicações gerais introdutórias e instruções sobre como lidar com cada aspecto da produção: a estrutura da ideia

inicial, o roteiro (quando é o caso), a construção dos personagens, a escrita do projeto em diversas etapas de profundidade, a composição de uma equipe de desenvolvimento, a proposição de desafios e incentivos à pessoa que joga.

Por não terem como prática usual fazer análise pormenorizada de jogos, seja de títulos específicos ou de concepções levantadas por esse campo de estudos, as definições sobre 'o que são jogos' que existem nesses manuais¹³ aparecem primeiro de modo recortado, em uma seção ou capítulo dedicado a isso, e depois em uma concepção mais extensa que se revela no decorrer dos capítulos, pulverizada ao longo da lista de deveres e proibições proposta aos futuros desenvolvedores.

Rogers (2010) lança sua definição logo na introdução de seu *Level Up!*. Inicialmente se apropria de uma definição de Suits (2005), que afirma que “jogar um jogo é um esforço voluntário para superar um obstáculo desnecessário”¹⁴, para lançar a sua própria, sintética como é o padrão: “Jogar uma bola contra a parede pode então parecer um passatempo, mas um passatempo se transforma em um jogo quando você adiciona regras e um objetivo”¹⁵¹⁶. Para definir os videogames, Rogers propõe apenas um pequeno acréscimo: “Um videogame é um jogo que é jogado em uma tela de vídeo”¹⁷ (Rogers, 2010, p.8).

Conforme os capítulos e a lista de passos para criar um jogo avançam, outras definições começam a se juntar àquela inicial, definindo o eixo central de jogos digitais - “Videogames são sobre ação. Algumas dessas ações, como acertar, atirar, esfaquear e matar, são violentas” (*ibidem*, p. 243)¹⁸; descrevendo como são os adversários em jogo - “Videogames são povoados com uma pletera de seres que querem matar você: aliens e andróides, piratas e parasitas,

¹³ A respeito do possível impacto dos manuais de game design escolhidos, artigo do Gamasutra de 2012 cita que o livro de Koster, oito anos depois de seu lançamento, seguia vendendo em torno de 4000 cópias por ano, fazendo com que fosse então provavelmente o livro sobre jogos mais vendido de todos os tempos (https://www.gamasutra.com/view/news/179084/Raph_Kosters_Theory_of_Fun_ten_years_on.php), recebendo também uma edição especial de aniversário nos 10 anos do lançamento de sua primeira versão, fato que ajuda a compreender o sucesso editorial. A Arte do Game Design, de Schell, também recebeu nova edição comemorativa nos 10 anos de lançamento e está atualmente na terceira edição, lançada em 2019. *Level Up*, de Rogers, o mais novo dos três títulos, está atualmente na segunda edição em inglês e foi traduzido para o Brasil, com edição esgotada no país. É bastante comum que pelo menos dois desses títulos, senão todos, sejam listados em artigos sobre livros que são referência em game design ou indicados para quem deseja começar a trabalhar na área (<https://www.nyfa.edu/student-resources/game-design-books/>; <https://www.gamedesigning.org/game-design-books/>; https://gamasutra.com/blogs/NarekAghekyan/20190812/348478/7_Mustread_Books_for_Game_Designers.php)

¹⁴ Playing a game is a voluntary effort to overcome unnecessary obstacles.

¹⁵ Playing hand ball may therefore seem like a time-waster, but a time-waster becomes a game when you add rules and an objective

¹⁶ Ao usar o termo ‘hand ball’ Rogers parece estar se referindo ao handebol americano, também conhecido como wallball, em que jogadores lançam a bola contra a parede para o adversário rebater, algo parecido com o squash.

¹⁷ A video game is a game that is played on a video screen

¹⁸ Video games are about action. Some of those actions, like hitting, shooting, stabbing and killing, are violent.

mercenários e povos-cogumelo” (*ibidem*, p. 281)¹⁹ ou frisando recomendações que funcionam como palavras de ordem para definir o que é jogar - “Andar não é *gameplay!*” (*ibidem.*, p.96); “Não há nada pior do que um nível vazio em que você somente anda, então nós precisamos começar a *jogar coisas* no caminho do jogador”²⁰ (*ibidem*, p.331, *grifo meu*).

Uma abordagem diferente é feita por Schell (2008), que inicialmente dedica uma pequena seção introdutória de seu manual apenas para descrever quais as possíveis razões da importância de se trabalhar com um conceito fechado do que é jogo. Em busca de uma definição própria, primeiro o autor passa pelo conceito de diversão para depois alinhar e comentar as definições do ato de jogar com base em diversos autores (Schiller, Salen e Zimmerman, Santayana, Avedon e Sutton-Smith, Costikyan). Após questionar diversos aspectos dessas definições, ele se detém por um momento na questão de resolver problemas - “Poderia nossa definição ser tão simples: um jogo é uma atividade de resolução de problemas” (Schell, *op. cit.*, p. 36) – para negar essa definição como ampla demais e chegar a uma outra, considerada por ele simples e elegante: “Um jogo é uma atividade de solução de problemas, abordada com uma atitude brincalhona (*playful*)”²¹ (*ibidem*, p. 37).

Bem pouco adiante, Schell afirma que todos os jogos são compostos por quatro elementos: mecânicas, história, estética e tecnologia (no sentido dos materiais que irão ser usados para jogar), expandindo (sem reconhecer) sua definição sintética inicial e também já modificando sua abordagem, deixando uma definição geral de jogos para falar apenas de videogames. Ao definir mecânicas, surge mais um pedaço de definição em estado bruto, com termos que nem haviam entrado na definição sintética:

“Regras são realmente a mecânica mais fundamental. Elas definem o espaço, os objetos, as ações, as consequências das ações, os entraves das ações e os objetivos. Em outras palavras, elas tornam possível todas as mecânicas que vimos até agora e adicionam uma coisa crucial que define um jogo - objetivos”²² (Schell, *op. cit.*, p. 144)

Em suas “lentes”, perguntas de encerramento de capítulo usadas como resumo e sumário de orientação para os designers, outros aspectos que conformam os jogos para Schell ficam

¹⁹ Video games are populated with a plethora of beings that want to kill you: aliens and androids, pirates and parasites, mercenaries and mushroom people

²⁰ There’s nothing worse than an empty level you just walk through1, so we need to start throwing things in the player’s way

²¹ A game is a problem-solving activity, approached with a playful attitude

²² The rules are really the most fundamental mechanic. They define the space, the objects, the actions, the consequences of the actions, the constraints on the actions, and the goals. In other words, they make possible all the mechanics we have seen so far and add the crucial thing that makes a game a game — goals.

bastante claros: “Meu jogo tem objetivos claros? Se não, como posso consertar isso?” (p.122); “Quantos verbos (ações) meu jogador tem? Quantas maneiras (diferentes) os jogadores têm para atingir seus objetivos?” (p.143); “Quais são os desafios em meu jogo? Meus desafios podem acomodar uma grande variedade de níveis de habilidade?” (p.179); “Eu tenho triangularidade agora (grandes recompensas com grandes riscos, pequenas recompensas com pequenos riscos)?” (p. 182); “Meu jogo faz uma medição justa das habilidades do jogador?” (p.186).

Na sucessão das lentes, características ausentes de sua definição inicial vão ganhando forma: existem mecânicas, objetivos, diversidade de ações possíveis, desafios, riscos e recompensas, balanceamento, convocação (e medição) de habilidades de quem joga. A vastidão de uma definição inicial do tipo “cabe-tudo” é cada vez mais afunilada na passagem dos capítulos, deixando ao final uma impressão muito mais exigente sobre as características de um jogo, diante da qual aquela primeira definição parece uma ponta ou uma sombra que cobre mal toda a dimensão descrita.

Levantando rapidamente definições de vários teóricos e game designers sobre jogos, Koster (2010) segue por um caminho diferente para chegar à sua própria. Em um livro dedicado a analisar e ensinar a fazer jogos que sejam *divertidos*, o autor descreve primeiro a busca do cérebro humano por uma ‘economia de compreensão’ dedicada a buscar padrões e regras matemáticas e o prazer químico que o cérebro obtém com o aprendizado. A partir disso, vem a afirmação de que “em outras palavras, com jogos, aprender é a droga”²³ (*ibidem*, loc. 475). Analisando situações que levam à sensação oposta, o tédio, Koster completa sua explicação em plena sintonia com o objetivo declarado do livro: “A definição de um bom jogo é, conseqüentemente, 'um que ensine tudo que tem para oferecer antes que o jogador pare de jogar'. É isso que os jogos são, no final. Professores. Diversão é apenas outra palavra para aprender”²⁴ (*ibidem*, loc. 506).

²³ In other words, with games, learning is the drug

²⁴ The definition of a good game is therefore “one that teaches everything it has to offer before the player stops playing”. That's what games are, in the end. Teachers. Fun is just another word for learning.



2. Streets of Rage 2: um grande exemplar de jogo de ação com grande variedade de desafios, curva de aprendizado refinada e ritmo intenso. Imagem: divulgação

Uma vez feita a correlação entre jogos, aprendizado e a escapada do tédio, Koster segue definindo o que jogos podem ensinar e o que eles não podem ser (“what games aren’t”). Em sua concepção de que jogos nos treinam para encontrar os padrões matemáticos subjacentes a eles (e disso viria a diversão e o interesse de quem joga), o designer considera que seu aspecto menos abordado e entendido é a parte formal abstrata ou matemática, por um excesso de ênfase dado pelos criadores para as histórias que são “inseridas” nos jogos. Isso seria um equívoco pois

“em geral, pessoas não jogam por causa da história. As histórias que embrulham os jogos são geralmente acompanhamentos (*side dishes*) para o cérebro (...) como jogos são usualmente sobre poder, controle e aquelas outras coisas primitivas, as histórias tendem a ser também. Isso significa que elas tendem a ser fantasias de poder”²⁵. (2010, loc 794)

Ao afirmar que jogos não são histórias, Koster também lista algumas propriedades que observa nos jogos em contraponto direto ao que seriam as qualidades das histórias: jogos tendem ao aprendizado experimental, são bons em objetificação, tendem a quantificar-reduzir-

²⁵ By and large, people don't play games because of the stories. The stories that wrap the games are usually side dishes for the brain (...) since the games are generally about power, control and those other primitive things, the stories tend to be so as well. This means they tend to be power fantasies.

classificar e são ‘externos’, o que em sua concepção significa que não são sobre as ações das pessoas.

Em cada um desses manuais para aprendizado de game design, conforme a definição inicial de cada autor fica distante e os temas do livro vão se tornando mais especializados, o volume inicial da água diminui e deixa ver com mais firmeza as bordas do que cada um considera efetivamente como jogo digital. Daí surgem ênfases na variedade no ou tipo de ação que deve ser proposto a quem joga (maior variedade como qualidade, ações 'primitivas' que sejam diferentes de simplesmente andar), em como devem ser desenhados os objetivos e adversários (cada vez mais difíceis, balanceados, com padrões reconhecíveis, que atacam de alguma maneira) e as características das mecânicas e regras (desafiadoras, que não se dediquem a contar histórias, que exijam habilidade da jogadora para compreender como superar).

Essa fieira de definições, que se estende de forma muito mais complexa e capilarizada ao longo dos ensinamentos de cada livro, especialmente em Rogers e Schell, também delimita de forma clara o que significa vencer e perder em jogos digitais. As condições de game over estão sempre implícitas nessas boas-práticas para se fazer jogos. Para serem divertidos ou engajantes, eles precisam se apresentar *necessariamente* como estruturas altamente punitivas, com possibilidades diversas para que a jogadora enfrente desafios e possa *agir* na direção de vencer, definitivamente, todos os inimigos ou mistérios apresentados pelo jogo.

A estrutura deve ser balanceada para que as habilidades de quem joga cresçam a ponto de quebrar o sistema de adversidades montado apenas para desafiar quem joga. Deriva desse entendimento a importância dada a segredos escondidos e desafios inicialmente imperceptíveis em videogames atuais que, após o término do gameplay principal, ainda podem ser platinados por meio da busca de todos os todos os troféus e locais escondidos. Em resumo, e em alinhamento com a indústria de produção de jogos de alto orçamento, os manuais desenharam propostas de jogos como máquinas-para-fazer-vencer, inclusive equilibrando desafio e habilidade para chegar a um ponto ótimo de desafio e superação, algo ecoado no retorno constante a Csikszentmihalyi e sua teoria do “flow” (2008). Nessa redução de possibilidades, que parece levar a uma receita industrial de criação de jogos, os autores acabam ignorando várias de suas próprias indicações para criar jogos originais e deixam de explorar caminhos abertos a partir de seus conselhos, tornando esses livros contraditórios em muitos momentos.

Da mesma maneira que os teóricos do campo de *game studies*, os autores especializados no ensino de game design não se dedicam a enquadrar o conceito de jogo junto a gêneros específicos e, em grande parte de seu trabalho, não chegam a especificar quais tipos de

mecânicas ou ações *deveriam* ser adotadas pelos criadores de jogos. Mas, ao contrário das definições descritas na seção anterior, aqui é possível observar nitidamente as margens que definem o que um jogo deve ter. Seja um fps, um puzzle de plataforma, um plataforma side-scrolling, um brawler/beat' em up, um jogo de luta ou um jogo de solucionar mistérios, as margens estão visíveis. Pelas descrições destes manuais, inclusive, surge uma grande dúvida: será que gêneros consolidados, como o jogo dedicado a solucionar mistérios na forma de puzzles, por exemplo, se encaixam minimamente na conceituação sustentada por eles ao longo de seus capítulos?

Porém, todas as definições até aqui não se aproximam da inclusividade oferecida por Malaby quando define o jogo como “um domínio semicircunscrito e socialmente legítimo de contingências artificiais que gera resultados interpretáveis”²⁶ (2007, p. 96). O antropólogo tem o cuidado de enfatizar a especificidade do domínio dos jogos e a importância dos resultados, mas deixando de lado a exigência de uma quantificação. Os resultados dentro dessa nova concepção são interpretáveis, como também o são, em alguma medida, na caracterização de um ‘status social’ dos resultados do jogo em Frasca. Porém, aqui não existe medição *exata* de elementos a serem estabelecidos para definir quem ganha ou perde. É uma mudança aparentemente mínima que abre um respiro capaz de ajudar a ampliar de modo definitivo a concepção sobre o que é um objetivo e qual é a importância de certos tipos objetivo nos jogos digitais, estejam eles ou não estruturados como etapas que possam levar a um estado de vitória definitivo, entendido como o fim do jogo.²⁷

Ao excluir a contagem explícita, ou algo velada, de uma pontuação que serve como *parâmetro da avaliação* das ações de cada jogador, fica excluída a característica que aponta a quantificação da performance como característica para se chegar a um estado de vitória (chegar ao fim, zerar) em uma obra que pretende se classificar como jogo.

Não é de modo algum o caso de negar que jogos podem ter diversidade de ações disponíveis para quem joga, variedade de obstáculos e adversários, com progressão ou manutenção da dificuldade ao longo do percurso, incentivando através de algum tipo de recompensa ou aquisição de novas habilidades. O que nos ocupa aqui é *ampliar o escopo da compreensão de jogos para alcançar novos tipos de sistemas*, outras propostas de mecânicas para interação que permitam maneiras de experimentação que vão além da aquisição ou

²⁶ A game is a semibounded and socially legitimate domain of contrived contingency that generates interpretable outcomes

²⁷ Pois é possível também que tais objetivos sejam missões opcionais / *side quests* ou ações sem final determinado, propostas no sistema para que se possa apropriar de algumas ações ou possibilidades

aperfeiçoamento de habilidades puramente manuais ou estratégicas. Novas formas de agir em jogos iniciam outros campos de experimentação dos mundos virtuais e das interações possíveis.

1.3 Betting on zero e uma história para contar

Em dezembro de 2012, o investidor americano Bill Ackman fez um investimento de 1 bilhão de dólares em uma operação de *short* contra as ações da empresa de suplementos alimentares Herbalife. Em uma operação do tipo, o investidor lucra proporcionalmente à queda no preço das ações. A *aposta* de Ackman é que o valor da ação da Herbalife chegaria a zero nos anos seguintes, escorado em sua certeza de que a empresa não é baseada na venda de produtos e atua sim como uma pirâmide financeira, gerando lucro para a cadeia de associados conforme novos sócios entram e investem capital inicial próprio para uma primeira grande aquisição de suplementos, acionando uma cadeia de giro financeiro na qual os produtos ocupam apenas a ponta.

Para empurrar a Herbalife à extinção de valor de mercado, Ackman acionou a justiça e a mídia, iniciando uma ampla campanha de divulgação e de esclarecimento sobre seu entendimento do fluxo da empresa, buscando apresentar provas e histórias de ex-associados falidos. Por outro lado, a empresa se defendeu, judicialmente e na mídia, contando com sua ampla rede de associados e ancorada por anos de história no mercado comercial, contando com uma marca reconhecida globalmente. No meio do processo, outros investidores entraram no negócio apostando contra Ackman, por razões não diretamente relacionadas à Herbalife, atuando como alavancas externas para erguer (artificialmente) o preço das ações, utilizando as ferramentas que regulam o preço, o interesse, a compra e a venda de papéis e apostas (opções) em bolsas de valores.

A história acima é contada no documentário *Betting on Zero*, de Ted Braun (2017). Até que ponto o conto verídico de Ackman contra a Herbalife, realizado através da estrutura de investimentos em bolsas de valores e hedge funds e estendido pela justiça e pela mídia norte-americanas, se afasta do conceito mais amplo de jogo oferecido pelos teóricos da área?

Existe nessa história uma correlação direta entre as ações dos envolvidos e o resultado final da aposta, dentro da tentativa de mobilizar diferentes atores sociais: a opinião pública, a mídia, o reconhecimento sobre a legitimidade dos argumentos, a exposição social, outros

investidores, os fundos de investimento, a justiça norte-americana de nível primário, o departamento nacional de justiça. Existe a vinculação de um status social-monetário a diversas possibilidades de resultado, possibilidades que os apostadores envolvidos parecem aceitar ao fazerem suas aquisições de ações e apostas na bolsa de valores e que se materializa nas próprias oscilações que as ações sofrem ao longo do tempo, conforme outros interessados compram ou vendem seus papéis da empresa, de acordo com regras complexas e conhecidas para quedas ou alavancagem de valores e interesse por papéis.

Também há um sistema sendo mobilizado, algo reconhecido pelas ações dos maiores envolvidos na situação (Ackman, os outros investidores, os administradores da Herbalife), mas nesse ponto começa a ser um pouco mais difícil sustentar a relação direta entre as definições de jogo iniciais e o que se passa no investimento de *short* contra a empresa, pela imprecisão em definir onde terminaria a definição desse sistema que abrigaria todos os movimentos.

Mesmo que existam métodos de ação nessa guerra de investimentos e apostas financeiras, é difícil dizer que existem efetivamente regras, mesmo no sentido judicial – todos os lados parecem trabalhar nas bordas do que a lei define. Se existem sistemas a serem explorados - o financeiro, o judiciário, o convencimento da opinião pública ou a soma de todos esses – é quase impossível delimitar onde começam e terminam, ou qual o resultado último que podem conceder. Também não se pode afirmar, nesse caso, que os obstáculos e os sistemas em si sejam artificiais, contingências criadas de modo externo apenas para desafiar os participantes. Na contraposição do jogo entre aspas das apostas em investimentos com a concepção teórica dos jogos, o que parece emergir como a estrutura diferencial dos jogos, digitais ou não, é a artificialidade dos sistemas e dos desafios, das mecânicas e formas possíveis de ação.

A elaboração de sistemas que são, em medida considerável, fechados em seus obstáculos, métodos de ação e objetivos, ainda que não absolutamente vedados em relação ao mundo a seu redor, diferencia uma concepção específica voltada para jogos de outras estruturas que possuem semelhanças, às vezes diversas. Uma análise atenta para um viés determinado pode acabar compreendendo essas outras estruturas como espécies exóticas de jogos (dependendo da abordagem e da ênfase em determinados elementos, como tentamos fazer nessa seção, talvez a conclusão seja que elas tenham efetivamente muito de jogos na forma como são performadas, mais do que uma observação estrutural externa de seus elementos tomados individualmente poderia compreender).

A artificialidade relacionada ao jogo aparece diretamente na definição de Salen & Zimmerman com seus “conflitos artificiais” (2003) e em Dempsey (2002 *apud* Stenros 2017)

que o considera “artificial em alguns aspectos”. Porém a abordagem mais ampla de desafios artificiais, que impõem a aceitação de dificuldades consideradas desnecessárias ou que são frutos de acordos com outros participantes, atravessa tantas outras definições, desde as mais antigas até recentes (Huizinga, 1999; Caillois, 1990; Suits, 2005; Malaby, 2007). O encontro - e por vezes, o choque - entre aspectos artificiais e da vida social/cotidiana relacionados aos jogos é parte fundamental nessas discussões, agregando até posições como a Juul, que mobiliza o conceito de “metade real” (*half real*) para falar dos jogos digitais, nos quais existem regras e um jogador concretos agindo dentro de mundos inteiramente virtuais.

Nos manuais para game design abordados neste trabalho, a artificialidade (de desafios, adversários, mecânicas, das escolhas do designer de jogos) aparece de modo velado na concepção de Rogers (jogo é quando se adiciona regras e desafios) mas some em Schell (solução de problemas) e Koster (jogo é aprendizado, essencialmente de padrões). Na escrita e nas soluções recomendadas pelos instrutores de game design, a ênfase para abordar os jogos é prática e está no tipo de ação / desafio / chamada à habilidade que os compõem (lembrando que *andar não é ação de jogo*, diz Rogers).

1.4 Simulando outros mundos

O caráter de simulação é sugerido nos trabalhos do início da carreira de Frasca (2003a) como uma perspectiva para o estudo dos jogos digitais que consegue trabalhar com aquilo que esse suporte possui de mais característico e fundamental. Em sua descrição, games não se baseiam no mesmo princípio de representação que é convencional a filmes e livros, mas em uma estrutura semiótica própria possível de ser compreendida apenas através da interação de quem joga com os elementos do universo virtual, através dos métodos específicos que regem a progressão e evolução no jogo. Por essa razão, simuladores podem ser entendidos como laboratórios para experimentação, nos quais a ação do usuário não é apenas permitida, mas é exigida.

A razão de existir dos jogos digitais encontra-se na possibilidade da jogadora interromper ou modificar a série de ações em curso, optando por novas possibilidades de agir a cada vez que joga. Simulação é definida como “a representação de um processo que imita o comportamento de outro, ainda que o sistema fonte não seja real” (2001, p. 26). Diversos

brinquedos podem ser compreendidos mais como simulações do que como representações de seus correspondentes reais – um carro de brinquedo, por exemplo, tem rodas que giram e por meio delas é capaz de se mover sobre uma superfície quando recebe força externa suficiente, quando não possui um motor próprio que o coloque em movimento.

A representação do fluxo e das mudanças de estado é o que define o potencial de uma simulação para Friedman (1999), representando um ambiente (ou ‘um mapa’) que se modifica ao longo do tempo. A simulação computadorizada traz algo diferente da representação, “possibilitando ao indivíduo não simplesmente observar as estruturas, mas estar experimentalmente imerso em sua lógica”²⁸ (*ibidem, online*). Na concepção de Friedman, em proximidade com Frasca, é a interação dentro da estrutura de regras e mecânicas proposta pelo jogo que constrói um sentido para a jogadora, por meio de sua relação com as lógicas estabelecidas como resposta e consequência para suas ações dentro das possibilidades dadas pelo jogo.

Para falar sobre o tipo de sistema oferecido pelos videogames, Bogost (2008) retorna à característica procedimental ou procedural (*procedurality*, no original) que Murray (1999) afirma ser essencial dos artefatos digitais. Para Bogost, a definição da autora se refere à propriedade que um programador tem de criar autoridade em um código, não se utilizando de uma representação direta mas através da criação de regras de comportamento para quem interage com o programa, as quais acabam por gerar algum tipo de representação *por meio* da interação.

Ao invés de descrever ou exibir diretamente um certo tipo de representação ou concepção sobre determinado contexto ou tema, o programador modela regras de funcionamento do software de modo a conduzir o usuário por um sistema que contém o tipo de comportamento ou reação que deseja emular. Escrevendo sobre retórica (procedural) em videogames, Bogost define que “videogames retratam sistemas reais e imaginados ao criar modelos procedurais destes sistemas, ou seja, impondo conjuntos de regras que criam espaços de possibilidade particulares para jogar”²⁹ (2008, 122).

Como forma de compreender o que seriam os modelos procedurais de sistemas, ele descreve e analisa de que forma *Animal Crossing* (2005), aparentemente apenas um jogo sobre a convivência entre moradores de uma cidade de fantasia em que os habitantes são animais

²⁸ allowing the individual not simply to observe structures, but to become experientially immersed in their logic

²⁹ “Video games depict real and imagined systems by creating procedural models of those systems, that is, by imposing sets of rules that create particular possibility spaces of play”

antropomórficos, contém também a emulação do funcionamento do sistema capitalista. Quem joga recebe o avatar de um novo morador na cidade virtual que deve buscar e realizar diversos pequenos trabalhos para outros moradores da cidade, como forma de ganhar dinheiro e conseguir pagar a hipoteca da casa em que mora no início do jogo. Após pagar a dívida inicial, a jogadora pode comprar uma casa maior ou itens de decoração para sua casa, compras realizadas sempre do mesmo comerciante, que concentra as relações de compra e venda da cidade.

Conforme paga sua dívida, expande sua casa ou compra mais itens, a loja daquele comerciante também se expande, oferecendo novas opções de produtos, ganhando espaço ampliado e sendo cada vez mais sofisticada. Na descrição de Bogost, quanto mais se trabalha e mais se pode comprar, maior é a casa necessária para que se guarde seus novos itens acumulados. Também é maior a dívida a ser feita com o comerciante, que concentra cada vez mais a renda da cidade, vinda em boa parte do avatar de quem joga. Utilizando as regras do jogo e a mecânica de progressão na qual o trabalho se transforma em dinheiro para ser consumido na forma de uma propriedade cada vez maior e mais equipada, o jogo explicita um sistema de concentração de capital, aquisição de dívidas crescentes e trabalho transformado em ampliação do consumo (Bogost, 2008).

Parece profícuo compreender os jogos digitais como simulações de outros sistemas, construídas a partir de regras e mecânicas, para observar em um processo como esse que acabamos de descrever algo que Bogost definiu como sendo *retórica procedural*. Também é importante definir até que ponto o escopo dessa definição consegue ser amplo o suficiente para a análise pretendida neste trabalho e para o próprio estado do conceito, considerando que existem ações em jogo que são invisibilizadas ou contestadas como não sendo “representantes legítimas” daquilo que faz quem joga, enquanto outras são classificadas imediatamente como mecânicas. Indo ao limite dessa caracterização e da interação possível entre os elementos que formam um jogo, tentaremos compreender os sistemas e ampliar o uso do conceito de retórica procedural.



3. Em Animal Crossing, a loja da cidade no início do jogo. Imagem: divulgação

1.5 Verbos de ação em jogo

Mecânicas podem ser definidas de modo amplo como os verbos de ação aos quem joga tem acesso para interagir com os elementos dos jogos e também as ações que os elementos do jogo podem utilizar para interagir entre si mesmos. Järvinen (2008) propôs que as concepções de mecânicas e regras deveriam ser estabelecidas em separado, ao contrário de outros autores que sobrepõem ou derivam entre si os conceitos (Cook, 2006). Ele descreve mecânicas como sendo “meios para guiar o jogador em determinados comportamentos ao constranger o espaço de possíveis planos para alcançar objetivos” (p.254), em que as mecânicas seriam sempre descritas com verbos (de ação) e poderiam melhor ser recortadas e compreendidas como ações que são realizadas por quem joga no sentido de completar certo objetivo (de vitória) proposto pelo jogo.

Ampliando a especificidade da definição, Sicart (2008) propõe utilizar uma abordagem vinda da programação orientada a objetos para estabelecer mecânicas como “métodos invocados por agentes, desenhados para interação com o estado do jogo” (2008, online).

Utilizando o paradigma da programação orientada a objetos, “métodos” são funcionalidades ou mecanismos que um objeto digital possui para acessar e interagir com outros objetos digitais em um mesmo código, as permissões que existem e compõem determinado

sistema. Nesse sentido, o conceito de mecânica segue o sentido original de agência proposto por Järvinen, que busca enfatizar a descrição dos meios disponíveis para um jogador durante uma partida, mas subtrai a necessidade de serem “meios direcionados a objetivos”.

Com essa mudança, o conceito é refinado e passa a abarcar também os atores não-humanos que fazem parte do jogo e possuem mecânicas específicas para interação, permitidas e geridas pelo código em funcionamento. O que constrange as mecânicas são os limites estabelecidos por cada jogo – as regras:

“Mecânicas de jogo dizem respeito à interação com o estado de jogo atual, enquanto as regras possibilitam o espaço no qual aquela interação é possível, regulando também a transição entre estados (do jogo). Nesse sentido, regras são modeladas na direção da agência, enquanto as mecânicas são modeladas para a agência” (Sicart, 2008, online)³⁰

A definição de Sicart ainda é limitada pela aparente possibilidade de restringir os jogos a suas ações mais imediatas com efeitos visivelmente concretos e acessíveis à pessoa que joga – por exemplo, comprar ou coletar itens, atacar e se esquivar, selecionar, agregar, usar ou trocar objetos, construir novos elementos de jogo a partir de peças anteriores, pular, correr, acessar novos locais, voar, lançar projéteis, reestruturar o espaço navegável do jogo - ignorando toda a paleta de ações que se desenvolvem de modo mais abstrato ou que possuem menor impressão de uma agência direta e imediata sobre o mundo do jogo.

Tulloch (2014) opta por observar o poder de agência de quem joga não a partir das mecânicas, mas sim da relação estabelecida entre as possibilidades dadas a quem joga, a identidade de cada jogo e o conjunto de regras que atua como eixo na forma como se dá a relação entre essas características.

Para chegar à sua proposta, Tulloch primeiro desconstrói o entendimento de que as regras estabelecem uma série de obstáculos limitadores, que supostamente são impostos para submeter quem joga e impedir que ele use seus melhores recursos para vencer (Salen & Zimmerman, 2003), ou de que elas são a negação de possibilidades de ação, restringindo as ações permitidas a apenas um pequeno conjunto que não seria o ideal (Suits, 2005). Contrariando esse entendimento redutor, Juul propôs que as regras na verdade “permitem ações potenciais, ações que são significativas dentro do jogo mas sem sentido fora dele”³¹ (2005,

30 Game mechanics are concerned with the actual interaction with the game state, while rules provide the possibility space where that interaction is possible, regulating as well the transition between states. In this sense, rules are modeled after agency, while mechanics are modeled for agency.

³¹ (the rules of a game) set up the potential actions, actions that are meaningful inside the game but meaningless outside

p.58), negando que as regras se limitam a encaminhar a jogadora para o que se convencionou chamar de “os meios menos eficientes” de agir em uma dada situação de jogo.

Ainda como parte da descrição, Tulloch comenta que Juul também nega que existem “os meios mais eficientes” em um jogo digital, pois o que existem são os meios (de agir) que o software permite: “Videogames não tem uma forma material com a qual inúmeras ações são possíveis; todo tipo de interação que um vídeo game permite precisa ser programado nele pelos game designers”³² (Tulloch, 2014, p. 340). As ações em um vídeo game são imateriais e cada pequeno elemento – como a possibilidade de se pular sobre ou atrás de algum elemento do cenário – precisa ser previamente autorizado e programado para que possa efetivamente acontecer (Barbosa, 2014).

A perspectiva que permite sair de uma descrição restritiva das regras como mero impedimento de ação é realinhar sua concepção como sendo um poder construtivo, o que Tulloch afirma a partir do pensamento foucaultiano, propondo a concepção de que as regras funcionam ao construírem a agência. A identidade de cada jogo está então ligada de modo inescapável ao tipo de ação que ele enseja e demanda de quem joga, pois é através desta repetição de ações estabelecidas pelas regras, as quais podem ou devem ser realizadas, que os jogos assumem formas próprias e podem ser repetidos em diferentes espaços e tempos. Mesmo que em jogos digitais as regras estejam incorporadas ao código do jogo, não sendo flexíveis ou replicáveis fora da máquina na qual são jogados,

“o jogador é essencial na operação das regras; regras não agem sobre ele mas através dele. Com efeito, em jogos digitais, nos quais as regras estão escondidas do jogador e normalmente somente monitoradas pelo computador, é ainda mais importante que o jogador *performe* de maneiras esperadas (...) para que a identidade do jogo seja reproduzida/preservada”³³ (2005, p. 347, *grifo meu*).

Com essa concepção, Tulloch busca admitir a relação de poder existente em cada jogo, envolvendo as regras e a jogadora, mas redirecionando essa relação para que ela se abra como um processo complexo, construído mutuamente por jogo e jogadora. Ele se aproxima, por meio de um aspecto formal, da proposta feita por Bogost de que os jogos possuem uma retórica procedural que só se efetiva com a participação e o engajamento da pessoa que joga.

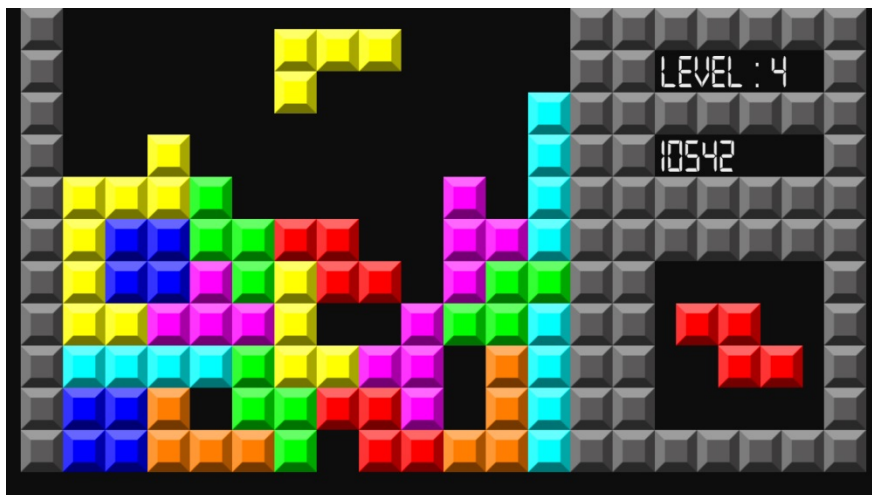
³² Video games do not have a material form with which numerous activities are possible; every type of interaction a videogame allows needs to be programmed in by the game designers.

³³ The player is essential in the operation of rules; rules do not act upon them but through them. Indeed, with digital games, where the rules are hidden from the player and often solely monitored by the computer, it is even more important for the player to perform in expected ways (..) for the game’s identity to be reproduced/preserved.

Se são as regras que possibilitam os jogos de acontecerem e de se reproduzirem ao longo do tempo e se são também elas (compreendidas amplamente, abarcando também o funcionamento específico daquele universo digital) que possibilitam à retórica procedural se colocar em movimento na mente da jogadora, é possível agora retornar ao entendimento das mecânicas no jogo dentro desse campo de possibilidades expandido.

Mecânicas são circunscritas pelas regras e ficam à frente na relação entre aquele que interage e a dinâmica do jogo. Assumindo a concepção de que as regras são as possibilitadoras do jogo, guardando e constituindo a identidade de cada título, as regras são também responsáveis pelas mecânicas, instruindo quais são as ações determinadas ou possibilitadas em cada obra digital (Barbosa, 2014) e, por consequência direta, excluindo toda uma gama de ações (potenciais, não implementadas) que não são permitidas ou que não possuem sentido em cada um dos ambientes digitais dos jogos.

Para usar um exemplo extremamente reconhecido, não é possível realizar a ação de atirar com as peças em Tetris (1984) pois esse ato não possui qualquer sentido em um jogo no qual é necessário girar e mover lateralmente os elementos (tetraminos) para encaixá-los nos vãos inferiores, tentando completar fileiras sem espaços vazios. Também não parece fazer muito sentido falar de “andar” com uma peça de tetris da mesma maneira com que se fala de andar em um jogo de plataforma lateral ou em um jogo que possui mundo aberto, nos quais é essencial seguir em frente e explorar o espaço digital para buscar novos objetivos e ações a serem realizadas.



4. Os tetraminos caem do alto da tela na mecânica original de Tetris. Imagem: Variety.com

Porém, também não fará sentido falar em “andar” como mecânica em outro exemplo de jogo, no qual se assume o avatar de um detetive que investiga o desaparecimento de robôs

operários, enquanto se encontra preso no sistema de metrô de uma metrópole futurista, impedido de acessar a superfície. *Subsurface Circular* (2017) é um jogo baseado em opções de texto, no qual as ações estão resumidas nas escolhas de respostas e tentativas de interação com outros passageiros robóticos que estão viajando no mesmo vagão em que ele se encontra. A limitação das ações a tentativas de diálogo com passageiros, ou a um leque de opções de resposta exibidas em texto após cada fragmento do diálogo, não impede que exista efetivamente uma sensação de agência por meio das mecânicas disponíveis.

Mais do que responder o que seria “correto” em cada situação ou buscar respostas para modificar o status da relação com outros personagens (um tipo de mecânica que é padrão em jogos baseados em texto que se voltam para relacionamentos), *Subsurface Circular* disponibiliza continuamente pistas, fragmentos de informação simultâneos que devem ser investigados mais a fundo, e conduz a jogadora para encontrar as respostas através da forma como conduz os diálogos com os outros passageiros, que acabam atuando como suas testemunhas e como seu único meio de para seguir na investigação.

É pela restrição de ações programadas para serem realizadas pela jogadora, ações que poderiam estar possibilitadas pelo código do jogo, que esse título constrói uma identidade própria em meio aos jogos de texto (ou *visual novels*), ao lançar objetivos múltiplos que devem ser buscados em uma ordem desconhecida a cada nova troca de passageiros naquele vagão, as quais acontecem quando todas as perguntas naquele momento são esgotadas mas sem qualquer controle de quem joga a respeito de quais novos passageiros irão embarcar ou de ter alguma chance de continuidade do diálogo com os personagens anteriores.

Não é possível, em medida alguma, falar de uma mecânica de andar em um jogo no qual o deslocamento pelo espaço não está nas mãos de quem joga. No entanto, o deslocamento do metrô virtual pelas estações e as trocas de companhia no vagão são o que conduz o jogo adiante. Ao contrário de jogos de texto convencionais do tipo *visual novel*, não se estabelece uma rede de escolhas emocionais e morais que ditam as relações com os outros personagens para guiar o destino do avatar assumido.

Em *Subsurface Circular*, uma rede é criada a partir de encontros passageiros que permitem acesso a informações fragmentadas, boatos, meias-verdades e perguntas proibidas, reunidos em uma narrativa com algum sentido apenas na mente da jogadora, que atravessa e tenta reunir os retalhos de fatos e as possibilidades de verdade. O auxílio vem pela mecânica de seleção de termos específicos, que o sistema de jogo destaca das falas dos outros personagens e permite serem transformados em pontos de interrogatório dali por diante.



5. Uma tela de diálogo em Subsurface Circular. Imagem: Destructoid.com

“Escrever para um jogo é realmente sobre quanto espaço você cria para a imaginação dos jogadores entrar e preencher os vãos. Não é alta literatura: são pedaços de texto impactantes servindo à ação de jogo experimentada pelos jogadores”,³⁴ explica Alliot (2016) o desenvolvedor de *Reigns* (2016) e *Reigns: Her Majesty* (2017), jogos que usam a ação de arrastar para os lados, a mesma de aplicativos como o Tinder, como mecânica para tomar decisões e tentar manter seu prestígio, colocando quem joga no papel dos sucessivos reis ou rainhas de uma mesma dinastia, que invariavelmente acabam mortos por conta de suas escolhas. Nos jogos da série *Reigns*, muitas variáveis de status social precisam de atenção constante (prestígio com a igreja, com o povo, com a nobreza) e as opções feitas pela jogadora abrem novos locais, personagens e possibilidades de avanço que complexificam o universo do jogo. Tudo isso é realizado quase que unicamente a partir do ato de arrastar cada carta-opção para a esquerda ou para a direita, aceitando ou negando o conselho/pedido/informação oferecido pelo personagem em questão.

Quando há ênfase na variedade de ações e em uma definição de que jogos podem ser considerados 'realmente interativos' apenas se houver muita coisa para se fazer e uma grande potência de transformação, o que se termina por ignorar, com ou sem intenção clara, são as particularidades de se conduzir quem joga por diversas possibilidades de experimentação através de jogos. Dentro desse paradigma, é difícil reconhecer como mecânica digna desse nome a possibilidade de explorar o passado e os mistérios de um certo ambiente virtual pela interação com seus objetos e cenários - alterando a compreensão do presente imediato a cada

³⁴ Writing for a game is really about how much space you create for your players' imagination to kick in and fill the gaps. It's not grand literature; it's impactful pieces of texts serving gameplay experienced by players

revelação ou mesmo permitindo que isso represente uma ação de justiça e reparação em relação a fatos ocorridos no passado.

É um paradigma, sucessivamente repetido em análises e em propostas conceituais, que nega validação a uma série de ações encontradas em jogos digitais e que parece fazê-lo por negar o próprio contexto de interação proposto por esses jogos. Ao fazer isso, esse paradigma reforça o apagamento de ações e perspectivas de compreensão para determinados títulos ou gêneros de jogo, reforçando seu ponto de partida, que é a redução dos jogos a apenas alguns contextos de ação, enfrentamento e competição previamente aceitos.

O tipo de reparação ou conclusão que a descoberta de fatos distorcidos e mentiras enterradas propicia em jogos não costuma ser considerado como sendo do mesmo nível de satisfação daquele que é conquistado por uma excelente pontaria ou pela grande habilidade para amassar adversários e salvar o mundo no fim do dia.

1.6 Observar e reunir

Difícilmente se pode afirmar que a ação de caminhar seja uma mecânica reconhecida em jogos digitais, mesmo que andar de um ponto a outro ou caminhar continuamente em uma mesma direção sejam ações bem estabelecidas e essenciais para explorar ou se posicionar pelo espaço em vários gêneros de jogos: os de mundo aberto em geral, de plataforma de rolagem lateral (*side scrolling*) ou em 3D e de *beat 'em up* (ou briga de rua), por exemplo. Mesmo jogos de apontar e clicar costumam demandar de forma incisiva que se caminhe pelo cenário.

No entanto, “caminhar não é gameplay”, faz questão de frisar Rogers (2010, p.96) em seu manual de game design. A advertência, a princípio, não possui nada contra o ato de andar por ele próprio. Em consonância com as outras lições de seu livro, Rogers defende que a pessoa que joga caminhar de um ponto a outro do cenário sem qualquer obstáculo a ser superado ou adversário a ser enfrentado não configura algo que se possa chamar de jogar. Não existiria jogo, nessa perspectiva, em exigir que se ande em direção a algum objetivo (ou pior, sem objetivo claramente estipulado), deixando inertes suas habilidades, que poderiam ser invocadas para superar diversos desafios no percurso. Dizendo de outra maneira: se não há impedimento a ser superado pela habilidade, não existe jogo. E levando ao limite: se não existe forma de perder, não existe gameplay. No manual de Rogers e nos outros livros de instrução em game design

abordados neste trabalho, o enfrentamento é primordial tanto para a existência de algo que se conceba como uma forma-jogo quanto para a diversão e engajamento.

É especialmente diante dessa maneira de compreender os jogos que os simuladores de caminhada exprimem uma silenciosa força de contestação, com seu potencial para ampliar e arejar o campo dos *game studies* ao colocar em xeque conceitos estabelecidos explicitamente, ou simplesmente pouco questionados. Características acabam sendo tomadas como fundamentais no momento de se definir ou descrever a estrutura dos jogos digitais sem que se avalie profundamente o que significam, em relação a jogos realmente existentes e bem conhecidos no mercado e mesmo diante das recomendações nos manuais de *game design* para que não se repita apenas as lições e ações já testadas e reconhecidas em jogos de sucesso.

A contestação a respeito da jogabilidade dos títulos aninhados no gênero simulador de caminhada aparece expressa tanto em críticas diretas quanto nas argumentações feitas para rebater sua exclusão desse campo (Campbell, 2016; Clark; 2017; Sampaio, 2016). Na matéria da revista *Kill Screen* (2016) da qual foi retirado o título deste capítulo, criadores que lideraram ou participaram do desenvolvimento de jogos alinhados ao gênero simulador de caminhada foram questionados sobre concordarem ou não com a continuidade do uso desse termo, especialmente devido ao preconceito carregado por ele.

A maior parte dos que se posicionaram sobre o assunto foram contra esse uso, em geral pelo que esse termo simboliza (negativamente) ou por seu caráter inespecífico a respeito dos jogos que engloba. Robyn Miller, co-criador de *Myst* (1993), que pode ser considerado um antecessor fundamental do gênero, carrega uma opinião incisiva que pode resumir esse sentimento:

“Eu abomino totalmente o termo "simulador de caminhada". Eu adoraria saber de onde ele se originou, porque parece que pode ter começado como um insulto, como em "que jogo idiota ... tudo o que você faz é andar por aí." A navegação é apenas um aspecto desse estilo de jogo. Nomear um gênero inteiro após essa ação? É ridículo. Ou ignorante”³⁵ (*Kill Screen*, 2016, online)

Bogost (2017) oferece uma crítica absolutamente sincera e direta aos simuladores de caminhada que carrega também o mérito de explicitar uma concepção altamente restritiva à expectativa contida na pergunta “o que se faz nesse jogo?”. Para esse experiente teórico na área dos *game studies*, os simuladores de caminhada estão condenados a serem somente uma forma transicional que surge a partir da “piada” de se desenvolver um jogo “sem *gameplay*”.

³⁵ I absolutely abhor the term “walking simulator.” I’d love to know where it originated because it sounds like it may have started as an insult, as if “what a dumb game ... all you do is walk around.” Navigation is only one aspect of this style of gaming. To name an entire genre after this one action? It’s ludicrous. Or ignorant.



6. O ambiente da casa conduz quem joga em What Remains of Edith Finch. Imagem: divulgação

Comentando What Remains of Edith Finch (WRoEF), Bogost se questiona por qual razão a história desse título precisa ser contada através de um vídeo game e qual seria o intuito de “contar histórias” em games se, em seu entendimento, tanto cinema quanto literatura e televisão já são capazes de fazer isso muito melhor.

Mesmo partindo exatamente da perspectiva de Bogost, parece complicado dar alguma razão à linha de raciocínio desenvolvida por ele. Isso levaria à aceitação, que nos parece absolutamente apressada, de que as artes narrativas convencionais deveriam deter o monopólio da capacidade de contar histórias porque, em teoria, já possuem toda a experiência comprovada de que são capazes de “fazer melhor”. Mas o cerne do argumento de Bogost, a ser questionado, é outro.

Em sua caracterização dos simuladores de caminhada, (além do já mencionado, ele comenta sobre *Gone Home* e *Dear Esther* no mesmo texto), Bogost afirma que um dos *objetivos* dos desenvolvedores em jogos desse gênero seria negar um sentido de agência a quem joga. E que WRoEF, mesmo com diversas qualidades em sua caracterização dos ambientes virtuais do mundo do jogo, não ultrapassa a medida de ser apenas uma história linear contada com base em convenções/clichês de jogos em ambientes 3D. O problema, para ele, é que jogos teriam o potencial maior de estetizar e “exibir aos jogadores os usos não-visíveis de materiais ordinários”³⁶ (online, 2017) da vida cotidiana.

Concordar com a concepção de Bogost significaria assumir que os simuladores de caminhada não se apropriam de materiais ordinários para criar uma rede de significados mais

³⁶ Show players the unseen uses of ordinary materials

complexa do que outros jogos de gêneros mais convencionais e também concordar que as ações nesses jogos se tornam restritas porque têm unicamente a função de colocar uma narrativa em funcionamento. A descrição da mecânica desses jogos seria do tipo “qualquer ação que faça a história seguir adiante”, sem muito mais.

Parte do preconceito explicitado nisso que é entendido como “falta de ação” (em diversos jogos) pode ser explicado pela maneira como os videogames criaram sua rede de sentidos primitiva, diante do público em geral e na busca por um público consumidor alvo, durante seus primeiros estágios de comercialização e marketing, notadamente nos Estados Unidos (Newman, 2017).

Os videogames vendidos para serem jogados em casa sucederam as máquinas de arcades em fliperamas, que eram instaladas para serem jogadas em locais públicos reunindo diversos títulos, tipos de jogos e jogadores de diferentes procedências e idades.

No início, esses consoles de videogame caseiros eram compreendidos como novos acessórios do televisor de tubo que utilizavam como monitor – eram “TV games”. Na análise histórica de Newman, os primeiros jogos e consoles caseiros formavam parte da “mídia televisão”, trazendo porém uma diferença considerada essencial, bastante frisada no discurso publicitário construído sobre eles – videogames permitiam que os usuários fizessem do televisor um meio ativo, do qual podiam participar.

Em um momento em que era forte a compreensão de que a televisão era uma mídia de massa dedicada a influenciar mentes e corpos, supostamente entregues completamente passivos diante dos programas exibidos em rede (nos Estados Unidos, sob o oligopólio de três grandes emissoras), os consoles caseiros e seu contemporâneo de entretenimento doméstico, o aparelho de videocassete, são lançados dentro da rede de compreensão que permeia a televisão como representando sua nova parte *participatória*, os complementos que teriam vindo para curar o “pecado original” da TV. Seus poderes seriam o de resgatar o espectador do limbo da passividade, entregando a ele o poder de interferir naquilo que antes apenas assistia, indo além de ser um receptor qualquer.

Mas a raiz profunda dos consoles está em sua relação com os arcades (ou fliperamas) de rua e, ainda antes disso, com as máquinas de jogos ou divertimentos operadas por moedas, normalmente instaladas em locais normalmente entendidos como perigosos e inadequados para a juventude. Partindo disso, a simbologia associada ao meio dos jogos caseiros rapidamente se converte em um “cultura competitiva, jovem e masculina familiar com as experiências dos

esportes e outros tipos de disputas baseados em conquistas de habilidade”³⁷ (Newman, 2017, loc. 1106).

Os jogos digitais domésticos absorvem e passam a se pautar cada vez mais por essas características, se alimentando de um ideal de rebeldia juvenil (masculina) e, ao mesmo tempo, inseridos no imaginário da diversão familiar compartilhada dentro do lar, porém quebrando a concepção do lugar da casa como algo mais ligado à contenção e ao feminino, na explicação de Newman. O imaginário que define os jogos como “lugares de ação” se consolida cada vez mais ao longo das décadas seguintes, em contraste com a antiga passividade da televisão e com a excessiva calma protetora antes associada do ambiente doméstico.

A instituição e o reforço continuado de um paradigma que nega validação a ações e contextos de jogo parece achar uma grande fundamentação nessa construção histórica, absolutamente vinculada ao mercado norte-americano de consumo de jogos e de construção de sentidos sobre os videogames.

Esse potencial que os videogames em seu início trazem para o uso da TV é melhor compreendido como uma extensão óbvia do contexto de mudanças no uso do aparelho das décadas de 1960 e 1970. A chegada das fitas cassete, das câmeras domésticas, da TV a cabo e por satélite permitiam ao espectador uma interação inédita que ainda guardava a promessa de se multiplicar, no futuro, quando chegasse o momento de “computadorizar a televisão, transformando o aparelho doméstico em um terminal multimídia conectado em rede a notícias, livrarias, lojas, escritórios e outras fontes de informação, bem como outros usuários”³⁸ (Newman, 2017, loc 1408).

A falha essencial da suposta passividade obrigatória diante da tela ficaria cada vez mais longe, transformando o novo espectador em um usuário, capaz de traçar seus próprios caminhos dentro das conexões em rede, buscar o que fosse do seu interesse, escolher a ativar diferentes fontes de informação. Os videogames representaram um patamar inequívoco dessa evolução imaginada, com seu potencial para modificar “os termos pelos quais a TV é experienciada e, por consequência, modificar também o significado cultural e social da TV”³⁹ (*ibidem*, loc. 1509).

³⁷ Competitive, youthful, masculine culture familiar from experiences of sports and other kinds of contests based on achievements of skill

³⁸ Computerizing television, turning the domestic set into a multimedia terminal networked to News, libraries, shops, offices, and other information sources, as well as other users

³⁹ “which would change the terms by which TV was experienced, and thereby also change TV’s social and cultural meanings”

A TV que havia sido fundamentalmente a mesma desde o início - um receptáculo destinado a receber e repassar uma série de informações e programas previamente selecionados pelos poucos emissores autorizados a transmitir nas frequências disponíveis -, passava a contar com periféricos como o “Channel F”, um console que se apresentava como “um canal de TV” disponível 24h por dia para a diversão de quem joga.

Os videogames conquistaram sua primeira imagem pública, no contexto norte-americano, como máquinas capazes de transformar o televisor em um lugar de ação, fato inerentemente bom em relação à passividade anterior:

“O caminho adiante para um futuro melhor sempre foi abrir a TV para participação de seu antes passivo espectador em diversas novas experiências. Essa era a promessa não apenas da TV a cabo e do videotape, mas também de jogos eletrônicos como o *Odyssey* e *Pong*” (*ibidem*, loc 1580)

Essa transformação nos modos de interação é demarcada, simbolicamente, como a transição de uma televisão feminina da cultura de massas para uma forma masculina e mais legitimada de interação e a mudança de entretenimento estúpido para diversão inteligente através da participação, Esse é contexto em que a identidade dos videogames se consolida como um meio “masculino, juvenil, ativo e engajante” (*ibidem*, loc. 1785) em contraponto com o que era então considerado como a velha mídia de massa.



7. Máquinas de arcade enfileiradas. No Brasil, o lugar que reúne máquinas arcade é conhecido popularmente como fliperama. Imagem: Arcadegamer.es

A origem do nome “simuladores de caminhada” é sarcástica e altamente crítica (Clark, 2017), carregada de preconceito e criada para definir um gênero no qual a suposta ação principal não guarda qualquer valor dentro do entendimento do que são jogos, ecoando esse imaginário alimentado desde o princípio dos fliperamas de rua e que se consolida nos consoles caseiros.

Realmente, não há razão para negar que a caminhada é uma mecânica essencial para esse gênero de jogo. Na mesma medida, em títulos importantes para a definição dos simuladores de caminhada, também vai ser fundamental interagir com o ambiente ao redor, recolhendo, movendo e observando objetos, incluindo alguns com textos que devem ser lidos para que melhor se unam as pontas das relações entre personagens e lugares. Então, se não é possível ou de interesse negar que esses são jogos em que se caminha continuamente, junto de outras ações de exploração, o problema está em como essa crítica é realizada. Não é possível descrever honestamente seus objetivos nem suas propostas de simulação (de interação com o sistema gerado pelo jogo) como um suposto ato esvaziado de caminhar, a partir de um ponto que nada significa em direção a outro que não possui relevância

Caminhar em simuladores de caminhada é uma ação de descoberta e exploração, de reunião de elementos dispersos que buscam criar paulatinamente níveis de significado mais intensos e ricos aos lugares, pessoas e objetos encontrados – normalmente, vestígios deixados por eventos e personagens agora inacessíveis.

Não necessariamente há um mistério a resolver no sentido detetivesco que é bastante comum aos jogos de apontar e clicar, mas é habitual que não existam outros personagens presentes e disponíveis no mundo do jogo para ajudarem a unir os traços deixados para trás na história que se acompanha, deixando essa tarefa a cargo da pessoa que joga. Em parte, aí se encontra a dificuldade de compreender rapidamente como os simuladores de caminhada se encaixam no suporte habitual de concepção dos jogos digitais, quando os obstáculos e adversários escolhidos por eles são tão diferentes daqueles que normalmente se encontra em outros jogos. Até mesmo o caráter exploratório parece disperso e sem um sentido exato dentro dessas condições.



8. Em um jogo de point and click, é necessário clicar nos elementos de uma tela para começar interações com personagens ou objetos. Na imagem, Full Throttle (1995). Imagem: divulgação

Em certos jogos e certos momentos de alguns jogos do gênero, a demanda de interação é tão baixa que não se pode falar em obstáculo, no sentido habitual. Ao mesmo tempo, nos mesmos momentos, também não parece ser correto falar de falta de imersão ou quebra do incentivo à descoberta e exploração *ativas*. Explorar esse desencontro parece relevante para entender um pouco mais o que poderiam ser mecânicas em simuladores de caminhada.

1.7 Movimento & sentido

What Remains of Edith Finch traz a jogadora para dentro do corpo e dos olhos da protagonista do título, que visita de volta a casa onde passou grande parte de sua vida para buscar pistas sobre a sina que persegue todos os membros da família, desde que imigraram para os Estados Unidos no começo do século passado. Edith é a última descendente viva da família Finch, considerada sarcasticamente “a família mais azarada” do país. A grande casa dos Finch, permeada por passagens escondidas e cheia de quartos lacrados, isola em seus cômodos os fragmentos necessários para entender o fim trágico de quase todos seus membros – as três gerações que a antecedem e também seus irmãos, todos mortos.

Vários dos Finch tiveram a vida encerrada ainda muito jovens. O retorno de Edith à casa, que teve os cômodos lacrados por sua mãe quando o irmão Milton desapareceu, permite

à jogadora acompanhar e participar dos momentos finais de vários dos entes queridos da protagonista. Os quartos com portas vedadas são a tentativa da mãe, Dawn, de expurgar as memórias da família e também a espécie de maldição que os persegue, como se junto ao ato de estancar o reavivamento da memória fosse possível também impedir o mesmo destino prosseguisse na direção dos que ainda estão vivos.

Por conta das portas impossíveis de acessar, resta à jogadora-Edith o descobrimento das passagens escamoteadas ao longo da casa que permitem acessar, um a um, os quartos nos quais um dia moraram seus irmãos e antecessores.

Da mesma forma que em outros simuladores de caminhada, andar em Edith Finch se divide em ao menos duas outras ações mais complexas – descobrir para onde ir e de que maneira chegar até lá, a cada novo cômodo descoberto; e descobrir, andando por cada novo lugar, quais são os elementos que dão significado a ele: quais são os fragmentos, espaços, textos ou imagens depositados ali que permitem alcançar mais uma parte da rede de fatos e tragédias que é, aos poucos, estabelecida pelos familiares ausentes.

Caminhar, nesse sentido, é uma ação direcionada *para algum lugar*, que deve ser realizada *de alguma forma* e que sempre é realizada *para que se descubra algo*, ainda indefinido para quem joga a cada momento de chegada. No caso de WRoEF, a necessidade de ir em direção àqueles que não estão ali e acompanhar seu desaparecimento, ainda que os motivos mais profundos para que se faça isso sigam velados, parece especialmente bem modelada para um simulador de caminhada, no qual não é possível agir sobre o que se passou no momento dessas mortes, que já ficaram no passado.

Caminhar nesses simuladores é uma ação que existe como parte essencial de um sistema mais extenso voltado para a exploração dos lugares, dos objetos, da rede de afetos, da relação e dependência que se esclarece a partir dos fragmentos e vestígios como formas de acessar uma realidade mais profunda e complexa que não está à vista. Ao mesmo tempo, caminhar é também forma de vivenciar a passagem de tempo nesses lugares virtuais. Não sendo possível que a pessoa que joga se transporte rapidamente de um ponto a outro, é necessário explorar esses mundos pé ante pé, mapeando com o próprio corpo (virtual) o que compõe cada parte de suas paisagens.

Ao ter contato com algum elemento intimamente ligado às circunstâncias da morte de um dos familiares, quem joga é transportado para um cenário diferente e com uma nova mecânica de jogo, dentro do qual ele irá acompanhar o destino daquele personagem até seu final. Em cada uma dessas viagens ao fim da vida dos outros, o tipo diferente de ação exigido ajuda a contar qual o tipo de desafio ou sofrimento daquela história específica.



9. Em Edith Finch, o retorno é aos últimos momentos dos familiares da protagonista através de suas descobertas pela casa. Imagem: divulgação

Caminhar (incluindo descobrir como caminhar pela casa) é o meio de se alcançar estes lugares. Caminhar também será o modo de exploração e vivência de quem joga de alguns desses finais de existência. O ato de andar pela casa compreendido de maneira complexa – descobrir as passagens, entrar por elas, explorar os cômodos e encontrar as fronteiras impostas para o movimento, se aproximar dos vestígios do passado de modo muito próximo ou ser perpetuamente separado por um vidro de algo que pode conter um segredo fundamental - é essencial para o tipo de experiência oferecido a quem se dispõe a jogar simuladores de caminhada.

Ao analisar o jogo de tiro em primeira pessoa (*first person shooter* ou *fps*) Bioshock (2007) também é possível perceber que, à parte dos inimigos que se precisa derrubar e de todos os tipos de violência contra os quais é preciso se defender, existe também uma mecânica de pura exploração e descoberta de sentidos, que oscila entre estar à parte e totalmente envolvida nos próprios objetivos pontuais do jogo (Barbosa, 2014).

No caso de Bioshock, a mecânica de exploração é constituída pela observação atenta dos lugares, em sua variedade de vestígios e na formas como parecem ter sido destinados e divididos para usos específicos, dependendo do lugar da cidade em que se está; pela interação com objetos e cenários que guardam resquícios do antigo cotidiano da metrópole submarina de Rapture, na qual o jogo acontece; e pela coleta de diários em áudio, fragmentos gravados pelos antigos habitantes da cidade em aparelhos criados especialmente para este fim.

Bioshock, com sua ênfase na exploração e observação do mundo virtual em paralelo com as exigências específicas de ataque e defesa de um jogo de ação e tiro, pode ser considerado

um antecessor simbólico dos simuladores de caminhada. Indo um pouco mais para trás, Bioshock é sucessor da série System Shock (1994, 1999)⁴⁰, também jogos que reúnem visão de tiro em primeira pessoa e a necessidade de resolver enigmas e quebra-cabeças para seguir adiante. O primeiro System Shock também possui uma característica distintiva extremamente incomum nos jogos: no menu de configurações, é possível escolher qual o nível de dificuldade dos combates com inimigos. Ajustando essa variável para 0, os inimigos tornam-se completamente passivos, transformando ele em algo bastante próximo do que seria conhecido, muitos anos depois, como simulador de caminhada.



10. System Shock, um precursor dos simuladores de caminhada. Fonte: GlitchCat.com

Ao assumirem novas mecânicas e novas ênfases no modo de agir e interagir com o mundo do jogo, e também novos tipos de configuração de desafios e obstáculos, os jogos agregados no gênero simulador de caminhada inauguram a possibilidade para que se emulem novos sistemas e novos tipos de mundos virtuais, caracterizados pelo tipo de ação que demandam.

O modo como rompem com diversos elementos usuais para a construção de jogos digitais (obstáculos sucessivos, pequenas vitórias que incrementam a habilidade estratégica, possibilidade constante de derrota, punição como forma de incentivo à progressão para continuar em jogo), permite que surjam com um tipo de jogabilidade que coloca em dúvida concepções endurecidas ou insuficientes sobre o que caracteriza os jogos, exibindo novas

⁴⁰ Além de guardarem elementos semelhantes, Bioshock e System Shock 2 foram desenvolvidos pelo mesmo estúdio e tem o desenvolvedor Ken Levine como figura-chave em suas estruturas de produção: designer chefe e roteirista em System Shock 2, diretor criativo em Bioshock.

possibilidades para o que é considerado o ato de jogar e o tipo de vivência ou experiência oferecido por aquele sistema.

Se a compreensão daquilo que é um jogo ou sua apreciação, como criação digital expressiva ou como obra estética, estiver resumida apenas à estruturação de seu sistema de regras e mecânicas, à capacidade de desenvolver um sistema de padrões que entregue prazer matemático ou à habilidade de uma game designer em balancear uma sequência linear de desafios mecânicos que acompanhe a curva de aprendizado exigida, torna-se impossível conceber aquilo que define os simuladores de caminhada como jogos. É necessário questionar novamente sobre um conceito de jogo que é flexível demais, se arriscando a apagar as bordas do que tenta definir, e a própria funcionalidade de um conceito que se deseja tão amplo, delimitando um campo de estudos mas sem conseguir agregar fundamentações para diversas análises.

Em uma concepção de jogo na qual mecânicas e práticas interativas podem ser expressivas unicamente através de ações que consigam destruir, remodelar ou transformar outros elementos que compõem o mundo do jogo, torna-se mais difícil resistir a uma afirmação como: “Mas simuladores de caminhada sempre estiveram condenados a ser uma forma transitiva. A piada de *um jogo sem gameplay* pode parecer política a princípio, mas rapidamente torna-se conceitualismo” (Bogost, 2017, online, *grifo meu*)⁴¹.

Entretanto, a descrição do *jogo sem gameplay*, ao menos nesse caso, se ancora profundamente nas compreensões que o teórico carrega consigo a respeito do que seria ou não legítimo. A começar pelo que seria um *gameplay* digno desse nome (cuja concepção parece ecoar, ao menos em parte, as características defendidas em manuais de game design), algo que necessariamente atravessa a discussão a respeito de quais mecânicas ou modos de interação podem ser reconhecidos como efetivamente sendo “ações” de relevância em jogos. Também se aproxima também da concepção, ainda distante de ser dissolvida, de que os jogos representam uma “nova forma” que surge tendo como plano de fundo a passividade (feminina) da televisão, impondo em seu lugar a interação (masculina, juvenil, inteligente) da participação, sem deixar de levar em consideração que Bogost é um game designer contestador, autor de jogos que questionam práticas mecânicas irrefletidas.

Dentro desse parâmetro extremamente interativo, não parecem caber obras que oferecem ações bastante entremeadas a uma narrativa que aos poucos se forma por esforço de

⁴¹ But walking simulators were always doomed to be a transitional form. The gag of a game with no gameplay might seem political at first, but it quickly devolves into conceptualism

quem joga. Isso acontece mesmo quando ele não está limitado a escolher fragmentos de texto que determinam possibilidades e consequências para a história, mas precisa também da capacidade de compreender vestígios materiais e de se orientar por espaços diversos, de pesquisar lugares e buscar objetos, de buscar meios para seguir adiante diante de obstáculos físicos ou narrativos⁴² e de construir paulatinamente um sentido a partir dos fragmentos com os quais toma contato, para compreender e agir em relação ao mundo a seu redor.

Em simuladores de caminhada, a piada talvez seja dizer que “andar” é o que traduz a mecânica em jogo. Simuladores de caminhada não são esteiras elétricas, para que a jogadora possa simular um intenso exercício saindo minimamente do lugar.

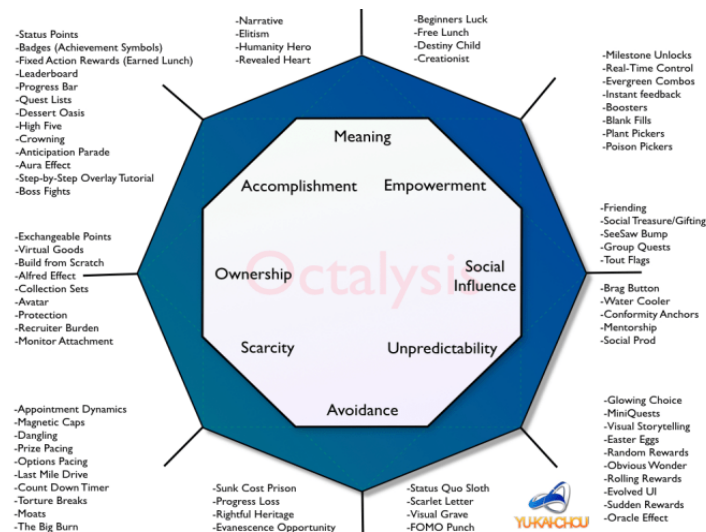
Dizer que os jogos desse gênero têm como principal ação a propriedade de “olhar ao redor e dar sentido às pistas” consegue ir um pouco adiante, mas ainda parece ser uma descrição intensamente aquém da realidade apresentada. As mecânicas que concretamente são entregues a quem joga nesses títulos são dependentes da cognição e da vinculação estreita entre ações práticas nos lugares virtuais e movimentos abstratos demandados da percepção de quem joga.

O que se encontra em destaque, em nossa compreensão, é a demanda pela exploração e superação dos espaços, a busca de fragmentos e vestígios materiais nos objetos interativos ou nos lugares, a reunião e retomada de apontamentos e pistas para obter o conhecimento sobre como avançar por estes mundos virtuais. Tudo isso precisa estar reunido para, no processo, alcançar alguma coesão a respeito do mistério que se revela, em partes, enquanto abre novos questionamentos. É um movimento de exploração de mundos virtuais que simula alguns processos correntes de estar no mundo, de ser humano e tentar fazer/criar sentidos sobre a própria história e esclarecer ou recontar, a partir de fragmentos e da possibilidade de uma nova compreensão, os processos e eventos de justiça e injustiça que nos trouxeram a determinado estado da vida. Por isso também há claro sentido em chamar esses títulos de simuladores de exploração.

Chou (2018), trabalhando com métodos de gamificação, propõe a estrutura Octalysis como forma de identificar em qual medida determinados sistemas digitais (plataformas sociais, aplicativos, ambientes de trabalho) possuem as características de acionamento (*drives*) que ele concebe como essenciais aos jogos e capazes de estabelecer um grande engajamento. Essa análise é sua etapa inicial proposta para consolidar a gamificação dos sistemas estudados, reforçando a relação de cada um deles com os membros ou usuários.

⁴² Mesmo nos jogos baseados em texto nos quais a mecânica essencial é a de se escolher entre respostas e reações prontas para agir, várias dessas habilidades listadas também são acionadas a todo momento na busca por significados narrativos, vestígios para histórias não-explicitas e medição de consequências futuras a partir das ações selecionadas.

O Octalysis é composto de 8 características: 1) Significado Épico & Chamado; 2) Desenvolvimento & Realização; 3) Empoderamento da criatividade & Feedback; 4) Propriedade & Posse; 5) Influência social & Afinidade; 6) Escassez & Impaciência; 7) Imprevisibilidade & Curiosidade; 8) Perda e Prevenção⁴³.



11. O quadro metodológico com as características analisadas pelo método Octalysis. Fonte: Divulgação

As características, da maneira como são inicialmente apresentadas, poderiam ser aplicadas para propor uma análise de diversas modalidades de jogos, incluindo os simuladores de caminhada.

Nos *drives* listados por Chou para compreender “a jogabilidade” de sistemas, não há qualquer impedimento aparente que os distancie de modo incisivo das ações realizadas em jogos que possuem uma temporalidade mais pausada ou fazem a demanda por um tipo de ação mais reflexiva por parte da pessoa que joga. Porém, a forma como ele exemplifica o funcionamento dos elementos revela também uma abordagem enviesada em outro sentido, que dá novo corpo a algumas das características de *ação contínua* enfatizadas por instrutores de game design, características que parecem bastante articuladas com a tentativa de usar a gamificação como método para reforçar o engajamento (retorno contínuo, necessidade difusa de continuidade) em sistemas diversos.

⁴³ 1) Epic Meaning & Calling; 2) Development & Accomplishment; 3) Empowerment of creativity & Feedback; 4) Ownership & Possession; 5) Social Influence & Relatedness; 6) Scarcity & Impatience; 7) Unpredictability & Curiosity; 8) Loss & Avoidance.

A acumulação de elementos do jogo como forma de obter prestígio e recompensa (propriedade & posse), a possível ênfase em surpresas e inovações (imprevisibilidade & curiosidade), o desafio pela falta de algo essencial e pela provocação (escassez & impaciência) são abordados como opções esperadas para atingir o objetivo pretendido, exibindo como o método Octalysis de análise e ampliação de engajamento acaba primeiro se alimentando e depois reforçando modos bastante mecanicistas e recortados de compreender quais são as mecânicas, ações e desafios que podem ser considerados *válidos* em termos de estruturar o engajamento (de maneira que se assemelha ao que seriam às mais “importantes características” de um jogo).

A intenção principal do método de Chou não é analisar jogos, mas partir dessas características essenciais extraídas de videogames para analisar outras estruturas, plataformas, sistemas. Entretanto, ele analisa rapidamente alguns jogos ao apresentar seus *drives*, e é importante frisar que são jogos casuais e gratuitos, com grande demanda por engajamento para retorno de quem joga, até para que consigam se manter financeiramente. Por exemplo, em FarmVille (Zynga, 2009), os pontos destacados para o possível interesse da jogadora passam, entre outros, pela propriedade da fazenda e dos bens virtuais, pelo desbloqueio de novas tarefas que vão sendo conquistadas, pelo trabalho contínuo para evitar a perda de oportunidades e a perda de produtividade das plantas, pela comparação com mais jogadores no ranking geral e por sua presença para atuar em conjunto ou para comparar a própria evolução.

A competitividade, a variedade de desafios, a necessidade contínua de ações, um ranking comparativo, recompensas virtuais (que podem, inclusive, evitar o gasto financeiro) e maneiras quantitativas de medir o progresso estão presentes nos elementos enfatizados por Chou. Não se trata aqui de exibir esse conjunto destacado de elementos e questionar se isso se trata de um jogo – o questionamento permanece sendo a respeito das definições correntes darem conta tanto dos jogos estruturados a partir das características enfatizadas e propostas pelo criador do Octalysis e também de outros gêneros e títulos que propõem experiências diferentes que se afastam da ação rápida, da necessidade de feedback incessante e do teste de habilidade em alta velocidade que gera parâmetros numéricos.

Chou propõe uma estrutura de entendimento que, a princípio, parece se destacar do caminho convencional. Sua forma de análise, porém, revela continuidade em relação aos parâmetros que estão sendo questionados neste trabalho.



12. Em Farmville Country Escape, o jogo casual e a dependência da atuação em comunidade se reforçam.
Fonte: divulgação

1.8 Salvar o jogo é uma mecânica?

O sentido de progressão em um jogo pode ser definido como o acúmulo de transformações adquiridas ou causadas por um jogador no decorrer de uma determinada partida. As transformações adquiridas são aquelas que impactam diretamente o mundo do jogo e o que está disponível como opção futura para quem joga, inclusive os recursos que permitem modificar o próprio avatar de quem joga, quando for esse o caso – itens ganhos e disponíveis para utilização, adversários e obstáculos já ultrapassados, pontos ou marcadores virtuais ganhos durante a jornada de jogo, além da progressão espacial nos diversos gêneros de jogos que incluem a descoberta e abertura de novos territórios como recompensa pela sequência de vitórias.

As transformações causadas por quem joga são aquelas sofridas pelo ambiente virtual / mundo do jogo como consequência dos atos de quem joga – inimigos vencidos que não irão mais retornar, territórios ou fases ultrapassados e “ganhos” durante o gameplay, decisões de desenvolvimento para a narrativa que acontecem por conta de escolhas da jogadora ou mudanças no modo de responder do software trazidas como resposta ao modo de ação de quem joga. Isso acontece, por exemplo, em jogos que utilizam algum tipo de inteligência artificial como forma de adaptar os desafios à capacidade e ao tipo de ação da jogadora.

O sentido de progressão em jogo, como descrito nos parágrafos anteriores, pode ser apressadamente relacionado apenas aos jogos digitais, que recompensam e frisam a recompensa após cada conquista determinada. Porém, esse mesmo sentido de progressão existe de alguma maneira em qualquer jogo que, em seu processo, estabeleça transformações em jogadores e em consequência das ações.

A progressão pode também ser descrita como o conjunto de elementos que, em dado momento, resumem e descrevem a diferença de estado de quem joga em relação ao modo como iniciou determinado jogo. Existem diversos elementos que podem ser utilizados para exibir a progressão em jogos diversos – pontos, avanço de fases, quantidade de recursos, tempo decorrido, itens conquistados, desafios ou oponentes vencidos, escolhas narrativas ou de ação realizadas, customização do avatar – o que torna necessário explicitar qual a referência utilizada ao descrever a progressão em um jogo específico. Diferentes referências de progressão podem abrir caminho para análises diferentes em cada pesquisa.

Em uma partida de tabuleiro de “War” ou de “Carcassone”, a progressão pode ser medida em qualquer momento do jogo pelas diversas alterações que aconteceram no tabuleiro desde o início da partida: qual o número de pontos já adquirido e qual o número de pontos potencial de cada jogador pelas peças que possui; a forma como cada jogador já estabeleceu certa estratégia em relação aos elementos que tem no tabuleiro e como essas estratégias entram em choque; qual o número de jogadas já realizadas e como isso permite pressupor, dependendo do jogo, quantas rodadas ainda há pela frente até que uma das pessoas jogando seja declarada vencedora.

No caso de “Carcassone”, que possui um número limitado de peças que vão sendo adquiridas uma a uma e utilizadas imediatamente por cada jogador, a progressão do jogo permite dizer com exatidão até mesmo quantas ações faltam para que se termine a partida – porém o número de pontos de cada jogador naquele momento pode ser absolutamente incerto, pois a pontuação ganha com certos elementos que são construídos/ocupados por quem joga (campos, cidades, estradas) pode permanecer em aberto até as últimas rodadas.

Ao levarmos esse sentido de progressão para os jogos digitais, surge outra característica – em grande parte dos videogames existe a possibilidade constante de que a jogadora esgote todos os recursos que permitem que ele continue jogando e “morra” dentro daquela partida, recebendo um game over. Especialmente nos jogos com modo individual, aqueles definidos como *single player* em que se confronta diretamente a série de desafios e oponentes lançados sequencialmente pelo software digital, a possibilidade de perder o jogo (ou para o jogo) é uma

condição constante de punição que acaba por definir modos de jogar diferentes, de acordo com aquilo que as regras estabelecem como formato dessa punição. A punição decorrente da falha de um jogador pode ter muitas características, conforme as diferenças do desenho estrutural do sistema.

Na esfera dos jogos single player, existem aqueles em que a derrota é definitiva, obrigando a jogadora a retornar a seu início, independente da progressão adquirida até ali. Entre esses jogos de derrota definitiva, existem os que oferecem amplos recursos para que ele possa se defrontar diversas vezes com os mesmos obstáculos e tentar superá-los; e aqueles que definem sua dificuldade apresentando recursos escassos disponíveis para cada uma dessas tentativas, possuindo grau elevado de punitividade. Também existem jogos que, mesmo quando todos os recursos são esgotados, oferecem uma possibilidade limitada, porém garantida, de “continues”, que permitem retornar ao jogo no mesmo local da perda anterior ou no início de um determinado ciclo, para tentar novamente.

Dos jogos que possuem game over, outros possibilitam à jogadora *salvar* sua progressão em determinados momentos, uma ação usualmente relacionada a um certo local ou à interação com certo tipo de elemento do jogo. A partir disso, ela pode retomar a partida continuamente daquele ponto caso aconteçam perdas definitivas ou se quiser tentar novamente, para modificar sua série de ações, aperfeiçoar sua estratégia e seu manejo da situação de jogo ou simplesmente paralisar em um dado momento e retomar depois.

Nos jogos que possibilitam salvar a progressão, existem aqueles em que o ato de salvar é ativo – exigindo que se interaja com certo elemento do cenário ou com uma opção específica do menu e escolha salvar seu progresso até aquele ponto – e outros em que o save game é uma característica automática, realizada a cada ciclo específico – por exemplo, no jogo independente *Hyper Light Drifter* (2016), a progressão é salva a todo momento em que a jogadora troca de “sala” no jogo, atravessando uma porta, saindo de um elevador ou atravessando um pórtico virtual, já que o ambiente virtual é definido por módulos espaciais claramente separados e exploráveis individualmente,

Essa última escolha está diretamente relacionada à forma como o jogo propõe os embates entre quem joga e os adversários virtuais de modo centralizado em cada uma dessas “salas”, uma tipologia de design clássica em títulos que unem elementos de batalha em tempo real e a exploração comum aos rpgs. O mesmo recurso de autosave define o modo de guardar o progresso nos jogos narrativos da produtora Telltale Games (*The Walking Dead*, *The Wolf Among Us*) com uma diferença significativa – se em *Hyper Light Drifter* é possível voltar e

explorar novamente todas as áreas já atravessadas, as escolhas realizadas nos jogos da Telltale são definitivas durante aquele gameplay e não há modo de retornar e modificar suas ações para experienciar outras consequências, pois cada escolha realizada impacta a continuidade do jogo de modos que não ficam claros quando essas ações são realizadas.

Em jogos do tipo roguelike⁴⁴, os ambientes a serem explorados e os adversários e desafios são criados pelo software de modo procedural, se modificando a cada nova sessão de jogo. A morte da jogadora quando se esgotam todos seus recursos de sobrevivência in-game é definitiva (permadeath), sem que seja possível apelar para qualquer ponto de salvamento da progressão ou outro recurso de continuidade. Em jogos de morte definitiva, toda a progressão é perdida e torna-se necessário começar uma nova partida, do início, sem qualquer dos recursos coletados anteriormente. Em alguns jogos, o avanço anterior pode permitir, no máximo, o desbloqueio de novas opções de escolha de personagem ou de características do avatar ao começar uma nova sessão de jogo (do zero).

As características distintivas (e valorizadas) de jogos roguelike são baseadas exatamente em um grau elevado de dificuldade, ao não permitirem que se tenha respostas prontas para os desafios que serão apresentados na próxima sessão de jogo (os desafios serão gerados de modo diferente da experiência anterior), ao não permitirem que se salve no momento que for mais confortável para poder tentar novamente uma vitória (quando há opção de save game, ela normalmente é restrita a uma pausa – ao fechar e recomeçar o jogo, a jogadora está novamente no mesmo ponto em se parou) e ao estabelecerem a derrota como ponto definitivo, sem segundas chances, deixando o reinício completo como única opção.

Em *Don't Starve* (2013), um simulador de sobrevivência com fortes elementos roguelike, quem joga deve buscar se manter vivo durante o máximo possível de dias em uma espécie de ilha localizada em uma dimensão paralela e povoada por diversos tipos de criaturas fantásticas, que em grande parte das vezes entram em confronto com a jogadora. A progressão principal em *Don't Starve* é a contagem de dias sobrevividos, exibida com destaque no canto superior direito da tela sobre o relógio que exibe o lapso temporal de cada um dos dias – a chegada da noite é normalmente o momento de maior alerta do jogo, quando a maior parte dos adversários se aproveita da escuridão que preenche a tela para atacar.

⁴⁴ Roguelike é um subgênero de jogos definido pela geração randômica de níveis, mapas labirínticos e ocorrência de morte permanente quando os recursos de energia do personagem chegam ao final. O nome se refere ao jogo *Rogue* original, de 1980, que apresentou pela primeira vez essa combinação de características.

A opção de proteção durante a noite para, desde a primeira passagem de dia, é acender uma tocha ou fogueira que ilumine parcialmente a tela e afaste os inimigos que se escondem na sombra total. Logo após a passagem da noite, com o retorno da luz pela manhã, o jogo salva automaticamente a progressão. Porém, cada sessão de jogo iniciada tem todas as suas progressões salvas em um mesmo arquivo, apagando o ponto anterior de salvamento a cada vez que é renovado.



13. Em Don't Starve, a completa falta de pistas sobre o que fazer em diversos momentos anda junto com o risco constante de noites fatais e irreversíveis. Fonte: Linode.com

Nesse jogo, a morte do avatar é uma constante durante o aprendizado, exigindo diversos reinícios para dominar minimamente as mecânicas básicas: manter-se alimentado, com boa sanidade, com quantidade razoável de madeira e gravetos para acender o fogo noturno e progredindo em termos de itens que podem ser construídos para enfrentar os novos inimigos que atacam conforme os dias avançam. A exploração do cenário - para buscar novos itens e maior quantidade dos itens “básicos” necessários para a sobrevivência, que se esgotam ao permanecer na mesma área - e a passagem das estações climáticas trazem novos tipos de desafios que, não raro, conduzem a novas mortes, que exigem mais um reinício completo do jogo, independente do quanto se avançou na última vez.

Em contraponto com a alta punitividade de Don't Starve em sua execução das características centrais de um roguelike está Sheltered (2015), outro simulador de sobrevivência, desta vez situado em um abrigo nuclear durante um período pós-apocalíptico, colocando a jogadora inicialmente no controle de uma família de quatro sobreviventes, que pode ao longo das semanas receber outros moradores, caso seja aceito algum dos outros

humanos sobreviventes que ocasionalmente batem à porta da casa-abrigo, oferecendo ajuda para qualquer tipo de serviço em troca de proteção.

Em Sheltered, da mesma forma que em Don't Starve, não existe opção de salvar a progressão em um slot específico e recuperar parte do avanço em caso de morte e game over. Ao sair do jogo, também é acionada a função de salvar o progresso automaticamente, mas funcionando apenas como pausa – ao retornar, o jogo se inicia novamente daquele ponto exato. A morte é definitiva e tanto o estado inicial do abrigo nuclear encontrado por quem joga quanto a série de desafios e encontros travados por ele ao longo do jogo serão procedurais e diferentes a cada nova partida iniciada. Os itens, adversários e possíveis aliados que chegarão à porta do abrigo, ou que serão encontrados na exploração das edificações, não se repetirão, da mesma maneira que as características das pequenas cidades ao redor, exigindo que a jogadora altere sua estratégia e a ordem de suas ações de modo a se adaptar à nova situação a cada reinício.

Se em Don't Starve os ciclos diários de salvamento automático ocorrem logo após um período de perigo elevado e risco de morte potencial, que se passa durante toda a extensa escuridão da noite, em Sheltered os ciclos de vida são absolutamente mais longos e os riscos mais distanciados dentro do ritmo temporal. Morre-se de fome, de doenças, de ferimentos causados em confrontos com outros sobreviventes, de envenenamento ou de desidratação severa. Porém, com exceção de ocasionais mortes em combate com outros sobreviventes, todos os outros riscos levam uma boa parcela de tempo para se converterem em fim de jogo, permitindo que jogadores possam tentar contornar o risco efetivo buscando provimentos ou a construção de itens que possam evitar o esgotamento completo da energia. Se isso acaba trazendo mais ansiedade e o acréscimo de uma sensação de risco que torna-se constante a partir de certo momento, também é um fator a mais para ser manejado estrategicamente por quem está jogando.



14. Sheltered trabalha com tempos mais alongados e os momentos de risco e escassez são construídos ao longo de diversos dias de jogo. Fonte: divulgação

Ainda que os esses dois jogos possuam como característica o impedimento a salvar e recuperar seu progresso no momento que desejar, o modo como cada um deles apresenta e desenvolve o risco imediato de perda para quem joga acaba por influenciar diretamente a maneira como a ausência dessa funcionalidade afeta a experiência de jogar, exercendo de modo bastante diverso a punitividade em caso de qualquer tipo de falha – seja por ignorância sobre mecânicas e prioridades para garantir sua sobrevivência, falha estratégica ou mesmo completa falta de sorte diante daquilo que é gerado proceduralmente, incluindo-se aí, em Sheltered, a habilidade de sobreviventes adversários para ferirem o avatar sem chance de recuperação durante embates diretos.

Em Don't Starve, o salvamento de jogo automático no início de cada dia, logo após o encerramento do momento de maior vulnerabilidade durante a noite, apenas pontua uma pequena vitória conquistada após o pico diário de risco. Não é possível utilizar esse estado salvo para voltar um pouco no tempo e fazer algo de modo diferente, pois cada passagem dessas apaga o que salvou antes. Então, o custo para tentar certas estratégias de ação, falhar, compreender a falha e retornar para fazer de modo diferente é que se volte ao começo, com o acréscimo de que, sendo um ambiente de criação procedural, a cada rodada serão encontrados novos desafios, espaços e recursos, da mesma forma que no jogo do abrigo nuclear.

A diferença essencial na vivência da progressão entre Don't Starve e Sheltered parece se encontrar em outro lugar – o modo como cada um deles permite encontrar recursos, exige o

consumo diários de parte desses recursos e, em ciclos determinados de tempo, lança novos obstáculos em grau de dificuldade mais alto que exigem preparação e conhecimento prévio de quem joga.

A incompletude e as contradições que atravessam os conceitos de regras e mecânicas se estende também como parte da discussão sobre o progresso possibilitado por cada jogo e as características individualizadas para proteção da progressão que eles oferecem.

Retomando a concepção renovada de Sicart (2008) sobre o que são mecânicas, com suporte em Järvinen (2008), torna-se mais importante e necessário questionar se os sistemas de salvamento da progressão em jogos podem ou não ser definidos como mecânicas ou regras em cada jogo, compreendendo nesse movimento de que maneira a própria jogabilidade de cada título é afetada. Essa discussão serve tanto para aprofundar as possibilidades de se apontar e delimitar regras e mecânicas quanto para, no contexto desse trabalho, mostrar como existem invisibilizações e negações a respeito de ações e mecânicas de jogo, que podem ser contestadas e problematizadas com mais rigor, ainda que seja para negá-las ao final.

Utilizando a concepção de mecânicas como aquilo que afeta o estado do jogo digital no sentido mais básico, ou seja, afetando de alguma forma a ordem ou as ações dos outros elementos dentro do ambiente virtual em determinado momento de modo a gerar uma transformação do sistema em resposta à agência, seria possível arriscar a afirmação de que os sistemas de salvamento não podem ser considerados como mecânicas. Mesmo nos jogos em que o save game é definido através da interação (de uma ação intencionada) de quem joga com outro elemento do ambiente virtual, a conceituação original de Sicart ainda permite que se coloque isso em discussão e possível negação, pois essa interação aparentemente acaba por não afetar em nada os outros elementos que permanecem em ação no ambiente de jogo.

Em *Grand Theft Auto 4* (2008), o jogo é salvo no momento em que se opta pela ação de dormir quando está em uma das casas que pode adquirir durante o jogo; em jogos de plataforma, como no clássico *Sonic* (1991) o totem de checkpoint que garante salvar parte do caminho percorrido em uma fase deve ser tocado pelo avatar para que seja ativado. Nenhuma dessas ações gera efetivamente algum tipo de reação no percurso de jogo – nem reação de outros personagens, nem a obtenção de novos itens no universo do jogo e nem uma mudança efetiva no tipo de reação que as mecânicas do jogo apresentam em relação a quem joga. É como se tudo permanecesse igual a partir dessa ação, ao menos em aparência imediata.

Também nos jogos em que a função de salvar jogo é acionada automaticamente ao se ultrapassar determinado ponto (*Don't Starve*, *Sheltered*, citados há pouco) ou nos quais essa ação acontece em um menu externo ao “campo de jogo”, fora do recorte espacial em que as ações da pessoa que joga são colocadas em prática ou fora do momento em que se está incorporado no avatar / no mundo do jogo, o salvamento também parece ser um tipo de funcionalidade que não se enquadra facilmente no conceito de “mecânica de jogo” que estamos utilizando.

Porém, é necessário seguir adiante nesse movimento teórico e extrapolar o que está na conceituação original de Sicart que, de saída, parece obrigar a buscar outra classificação para essa ação. Extrapolar o lugar confortável de conceitos que parecem limitadores e tentar alcançar alguma de suas margens é o movimento que leva adiante esse trabalho, mesmo sabendo que nem todas as suas propostas terão sucesso.

Olhando por um ângulo mais amplo, se mecânica define aquilo que permite que acesse ou interaja com outros objetos digitais, a própria existência de uma funcionalidade de gravação do estado atual do jogo que permite a quem joga interagir com o banco de dados do software e gravar sua progressão para *mantê-la a salvo* em caso de alcançar um estado de falha/morte já parece uma descrição com fundamentação suficiente para legitimá-la como mecânica. Criar a possibilidade de que se volte a pontos anteriores do jogo que vinha fazendo, para evitar o esgotamento de seus recursos ou por vontade de refazer suas ações é algo que pode ser absorvido pela jogadora em sua estratégia e apropriado, da forma que considerar melhor, em seu planejamento *de ações* em cada sessão de jogo.

A funcionalidade de salvar não é de modo algum intrínseca a qualquer obra digital, parte integrante de um programa por obrigação inescapável de design. Se ela existe, é porque foi programada como forma possível de interação direta entre quem joga e o estado de jogo em determinado momento do gameplay. É necessário que se crie um comando para se tenha acesso à gravação no banco de dados do jogo, a partir do qual suas partidas serão salvas e posteriormente retomadas, logo ao reiniciar (carregamento automático do último estado salvo) ou pela seleção de um dos estados salvos em um menu próprio (carregamento condicional realizado por quem joga).

Por essa última descrição, é possível entender também como o tipo de gravação de estado de jogo em *Don't Starve*, se usado da forma como planejado pelos desenvolvedores (sem forçar o computador para gerar um desligamento repentino ou sem mexer no sistema de arquivos do programa), serve apenas para retomar um jogo interrompido (fechado por ação de

quem joga ou erro da máquina), funcionando como uma pausa por tempo indeterminado e não como mecânica que pode fazer parte de um planejamento.

Além de se apresentar como uma das formas disponíveis para que se acesse dados e gere uma mudança no estado de jogo, reconfigurando o que é o ponto de início ao alcançar um local determinado ou criando um novo arquivo que permite retomar o avanço conquistado até certo momento, a existência de diversas opções nas formas para se salvar o progresso de jogo também parecem se caracterizar como mecânicas porque influenciam diretamente os modos de jogar incentivados por cada um. Não são apenas “funcionalidades anexas” que se somam ao jogo em processo, mas são modos potenciais de interação direta entre quem joga e a máquina de estados do jogo, opcionais ou automáticos, que afetam o modo como jogadoras agem dentro de suas possibilidades disponíveis, criam estratégias, arriscam ou não diversificar ações para tentar superar os desafios e adversários, adotam comportamentos de exploração ou apenas detém seu foco fazendo o que é necessário para prosseguir, dependendo do risco e do grau de punição. O salvamento de jogo é efetivamente uma forma ativa, um verbo de ação nos jogos que possuem tal funcionalidade.

Compreendendo então que o salvamento de jogo tem características complexas que permitem que seja compreendido como um mecânica oferecida por muitos jogos, o modo específico como essa mecânica se apresenta em cada título é estabelecido através de limitações de design e programação que determinam que se aja de determinada maneira para alcançar a ação desejada. Ou seja, esses modos de funcionamento são parte das regras (Sicart, 2008; Juul, 2005; Salen, Zimmerman, 2003) daquele mundo de jogo, que determinam e possibilitam o funcionamento de diversas opções de save game, entendendo sempre regras não no sentido muito difundido de serem limitações que criam obstáculos e previnem que a pessoa que joga realize suas ações da maneira mais eficiente (Suits, 2005) mas abordando regras como possibilitadoras dos modos de jogar propostos pelos criadores e desenvolvedores de cada jogo (Tulloch, 2014). Assim, as regras são o que permite que as ações de jogadores encontrem espaço, respaldo e sentido no ambiente proposto pelo jogo, algo importante para essa discussão pontual e para a discussão mais ampla deste trabalho.

Passa a ser possível compreender que a mecânica de salvar jogos proposta (ou não) por cada título, com suas regras específicas de funcionamento, interligada às outras mecânicas e regras que definem cada jogo, é parte essencial e estruturante da temporalidade e da progressão pretendidas por um determinado game design, ao permitir que se estabeleça, do modo mais brando ao mais severo, qual o grau de punição a quem joga em caso de qualquer tipo de falha

que leve à derrota ou à morte em determinado momento do jogo. Esse grau de punitividade irá definir, para a pessoa que joga, qual o tipo de aceitação ou mesmo incentivo que aquele ambiente virtual específico oferece para que ela se arrisque em determinados tipos de estratégia (mais variados ou com maior chance de erro), na escolha de opções mais diversas de ação, na exploração do ambiente virtual, no teste das limitações e ações possíveis naquele ambiente virtual.

Nos dois jogos do estúdio Playdead, *Limbo* (2010) e *Inside* (2017), o salvamento automático a cada nova cena alcançada é parte essencial do modo como os quebra-cabeças em plataforma do jogo podem ser resolvidos, já que a falha em resolver qualquer um dos desafios termina na morte certa do avatar controlado por quem joga. Porém, cada tentativa frustrada não remete a pessoa novamente ao início do jogo, ao início daquela fase/cenário específico (cada cenário possui diversos desafios sequenciais) ou retira algum tipo de marcador energia ou vida que poderá levar ao reinício do jogo quando ele se esgotar. Ao falhar em resolver o quebra-cabeças espacial daquele ambiente, volta-se ao início da cena, sendo necessário apenas recomeçar do zero o posicionamento dos elementos envolvidos naquela solução determinada.

O modo como os quebra-cabeças espaciais desses dois jogos são desenhados lança a jogadora na direção da morte certa em grande parte das vezes – seja porque a ação que parece mais lógica como solução esconde uma armadilha, porque existe um elemento escondido no cenário que leva à falha, porque o elemento necessário para vencer o desafio não está explícito e leva a tentativas enganosas, porque é preciso extrema perícia com diversas tentativas para alcançar o objetivo ou porque testar o funcionamento dos elementos disponíveis no ambiente para chegar à solução implica em, antes disso, ser ferido e morto por alguns deles. Há também os casos em que os elementos disponíveis na cena podem ser utilizados de maneira incorreta e irreversível – é preciso matar seu avatar para fazer com que os elementos retornem a seu ponto inicial.

Se *Limbo* e *Inside* fossem jogos em que não existe a função de salvar automaticamente ou jogos em que o salvamento acontecesse apenas em alguns poucos lugares de cada cenário, o aumento nos níveis de punitividade, de exigência (para quem joga) e de repetição das ações já resolvidas anteriormente transformaria os dois títulos em obras completamente diferentes. Essas mudanças alterariam o tempo necessário para se completar o jogo e a fluidez dos desafios (pela exigência de repetir diversas ações anteriores a cada falha ou sequência de falhas) e obrigariam jogadores a considerarem com muito mais cuidado cada mínimo ato de exploração e o uso de cada elemento, para evitar a perda de progressão, aumentando a tensão na interação

com todos os aspectos do ambiente de jogo e restringindo ao máximo as possibilidades de ação para tentar “acertar de primeira”. Frisando que leva-se aqui em conta uma mudança no jogo em que apenas a mecânica de salvar foi alterada, com os outros elementos, desafios e mecânicas do jogo permanecendo os mesmos.



15. Testar os elementos em cada nova sala e falhar diversas vezes até entender a sequência correta de movimentos é a demanda constante de jogos como Inside. Imagem: divulgação

Em certo momento de Inside, a pessoa que joga é levada a tomar parte em uma fila de inspeção em que todos os outros seres, humanoides sem vontade própria, se movem em um mesmo ritmo aparentemente aleatório de passos, saltos e paradas. Sendo obrigada a se passar por um desses seres para não ser descoberto, a jogadora deve imitar o mesmo ritmo dos outros com o máximo de exatidão – algo que facilmente leva a falhas diversas quando o movimento dos personagens se modifica, fazendo com que seja descoberto e rapidamente morto. Apenas nessa cena do jogo, que ocorre quando mais da metade do percurso total já foi realizado, não é incomum que se morra algumas vezes. Porém, como a falha em Inside é apenas momentânea e a cada novo desafio (ou cenário), a progressão é automaticamente salva, o peso da falha é extremamente diluído, permitindo inclusive que se possa explorar qual o limite da tolerância ao “erro” que ele pode ter em relação ao movimento dos outros personagens (existe uma tolerância mínima na imitação das ações). A falha significa apenas voltar ao início da mesma sala em que

ele se encontra. Em um jogo em que uma morte nesse momento fosse definitiva, tal falha significaria voltar alguns cenários e dezenas de quebra-cabeças já vencidos, para alcançar novamente o ponto no qual se falhou – sob o risco de falhar novamente no passo seguinte.

O design de *Inside* (assim como o de *Limbo*) concentra seu grau de dificuldade em forçar a pessoa que joga a tentar diversas possibilidades de ação e posicionamento de elementos para achar a solução, não na necessidade de performar novamente dezenas de enigmas já solucionados. É um design que, devido ao sistema de salvamento de progressão, incentiva a experimentação com os elementos de cada nova tela e impulsiona a jogadora adiante para tentar mais soluções, em coincidência com o tipo de desafio que apresenta, sem a necessidade de vencer novamente aquilo que já foi descoberto, compreendido e executado, um tipo de retorno que seria puramente mecânico.

Com o lugar do salvamento de jogo estabelecido como mecânica e com as características particulares desse tipo de ação defendidas como regras, é possível afirmar que todas as possibilidades de se resguardar a progressão e garantir a continuidade em jogo após uma falha ou uma sequência de falhas são componentes determinantes no modo como cada jogo propõe um determinado modo de jogar, um ritmo de jogo. Isso também determina de que forma ele favorece ou encaminha (pode-se dizer em certos casos, de que forma permite ou não) ações determinadas ou possibilitadas (Barbosa, 2014) para quem joga, definindo diferentes experiências de jogo e de exploração de ambientes virtuais regidos por interação, espacialidade, participação e exploração enciclopédica, na proposta de Murray (2001).

A influência da mecânica de salvamento de progressão sobre o ritmo (ou sobre a fluidez) de um jogo e as diferentes exigências que isso enseja para quem joga podem ser avaliadas de modo extremamente diverso em dois títulos que não possuem a punição da morte definitiva ou “game over”: o jogo de tiro em primeira pessoa *Bioshock* (2007), um grande lançamento comercial que iniciou uma franquia de jogos e expansões, e o pequeno jogo independente e eminentemente textual *Killing Time at Lightspeed_* (2016).

Em *Bioshock*, um jogo em primeira pessoa em que o grande valor dedicado à progressão narrativa está depositado exatamente na metrópole subaquática de Rapture, que é o ambiente e também o personagem principal do título (Barbosa, 2014), o salvamento de progressão pode ser realizado a qualquer momento através de um menu externo ao ambiente de jogo. Além disso, caso a energia seja esgotada no embate com um adversário, logo após morrer ele será “ressuscitado” na Vita Chamber mais próxima, equipamento (que também faz parte da narrativa espacial do jogo) dedicado exatamente a restaurar a saúde dos habitantes da cidade.

A grande facilidade em salvar o jogo e retomar de um ponto anterior, junto da garantia de não morrer após ter sua energia esgotada, enfatizam um índice muito baixo de punitividade que favorece o principal aspecto valorizado em seu design pela estruturação das regras: a exploração do ambiente urbano digital, através dos objetos, da divisão e estruturação dos ambientes, dos vestígios e memórias deixados pelo caminho, para conseguir compreender a história de ascensão e decadência que transformou o projeto utópico, que deu origem a Rapture, em uma completa distopia mergulhada em guerra civil.

Ao permitir que a pessoa que joga não tenha receio de uma morte definitiva em jogo e também que salve a qualquer momento para facilitar o enfrentamento dos desafios (evitando junto disso que gaste muitos itens ou munição em tentativas frustradas de vencer certos adversários mais potentes), Bioshock fomenta o espírito de exploração, que o próprio jogo exige na maior parte das missões. Isso permite que a busca e a compreensão dos detalhes do espaço seja feita sem grande receio em relação aos obstáculos encontrados durante os percursos, favorecendo virtuais infinitas tentativas até que efetivamente consiga superar cada desafio da maneira desejada.

Já em Killing Time at Lightspeed, a falta da possibilidade de salvar o jogo impõe uma exigência, mesmo que não exista morte definitiva ou qualquer possibilidade de “game over” – é preciso enfrentar o jogo, experimentar a viagem literal proposta por ele, de uma só vez. Em Killing Time, a pessoa que joga assume o lugar de um viajante em um ônibus espacial destinado a uma colônia humana em um planeta localizado a 29 anos de distância, em tempo terrestre.

Pela velocidade da nave, a sensação de tempo durante a viagem é estimada em menos de uma hora. Durante esse período, a única ação permitida a quem joga é acessar seu perfil em uma rede social ficcional (FriendsPage) e acompanhar algumas notícias e as publicações de amigos na linha do tempo. A cada atualização na página, pela diferença na passagem de tempo, um ano se passou na Terra mesmo que poucos minutos tenham se passado no jogo. Porém, como não existe mecânica programada para que se salve o progresso durante o jogo, toda a experiência deve ser vivenciada de uma só vez, em um percurso textual que pode durar algumas horas, caso se resolva ler todos os textos disponíveis, ou pouco mais de uma hora, caso se atenha apenas à linha principal de (reduzida) interação do jogo, concentrada na linha do tempo com as postagens dos amigos e bots na rede social.



16. Na série Bioshock, a exploração da cidade submarina de Rapture guarda boa parte da compreensão daquele universo e pode ser feita sem preocupação com uma morte permanente. Fonte: divulgação

A opção por não incluir um “salvar jogo” em Killing Time acaba somando verossimilhança à proposta de experimentar, sem grandes interrupções, uma curta viagem ficcional à velocidade da luz durante a qual décadas se passam para os habitantes do planeta Terra – algo enfatizado também pela forma como o jogo se encerra, com o esvaziamento de postagens e perfis na linha do tempo, indicando as mudanças que ocorrem no planeta de origem.

Em um jogo no qual a experiência própria de vivenciar a passagem do tempo faz parte da proposta narrativa e da reflexão proposta, a impossibilidade de manipular ou trapacear o progresso linear (seja para pausar e voltar depois, seja para testar outras interações com as postagens dos amigos) acaba sendo uma escolha essencial para fazer com que essa progressão – inevitável, diretamente vinculada ao tempo real de quem joga que, afinal, joga com regras reais em um ambiente virtual (Juul, 2005) – se torne um elemento expressivo absolutamente coerente com a proposta temática.

Jogos em que o percurso linear pode durar algumas dezenas de horas, como Bioshock ou aqueles que se passam nos diversos ambientes extensos da série Borderlands (2009, 2012), ou então jogos que valorizam em sua estrutura de mecânicas períodos de imersão que facilmente podem também somar outras dezenas de horas, como Sheltered ou Don't Starve, só se tornam

efetivamente possíveis de serem jogados em sua integridade (ou algo próximo disso) a partir da disponibilidade de uma função que salve a progressão até determinado ponto, para que se continue a jogar em um momento seguinte.



17. Killing Time a Lightspeed acompanha a passagem de tempo na Terra durante uma viagem espacial feita na velocidade da luz, sem opções para salvar o jogo. Fonte: Rock Paper Shotgun

O modo facilitado com que diversos jogos com amplos ambientes abertos para exploração (sejam eles mundos abertos de espaço contínuo ou diversos grandes cenários que só se tornam acessíveis a partir de pontos específicos) trabalham a mecânica de salvamento é também aquilo que permite a eles construírem experiências potenciais que chegam a dezenas ou centenas de horas, se somados o percurso principal e as missões secundárias. O mesmo acontece em obras que estabelecem uma dinâmica extremamente punitiva e de morte constante em relação às ações da jogadora, como os já citados em Inside ou Limbo, nos quais a função de salvamento automático permite diversas retomadas já prevendo sequências de falhas e uma maior extensão de tempo total para completar a experiência linear proposta.

Além disso, em jogos em que o fator de rejogabilidade é parte essencial da experiência, congelar certo ponto da progressão e torná-lo um marco de reinício é uma opção indispensável para que seja permitido a quem joga testar várias possibilidades a partir dali – cada nó de ações potenciais guardado em um save game, nessa situação, é a abertura possível para dezenas de experiências de exploração de um mesmo título. Jogos que valorizam a rejogabilidade, no sentido que adotamos aqui, são aqueles nos quais a construção espacial e de game design é feita

de modo a incentivar o contínuo retorno de quem joga para testar outras possibilidades de exploração dos ambientes, de descoberta de detalhes narrativos em personagens ou cenários do jogo, de busca a passagens secretas ou itens escondidos, de testes em estratégias de vitória e enfrentamento a adversários e obstáculos, de busca por “pontos de experiência” para avançar mais rapidamente ou de engajamento em missões paralelas (*side quests*) que acrescentam à experiência no mundo do jogo sem necessariamente avançarem no percurso que leva a seu final (nos jogos em que é possível falar de um final bem demarcado).

Em todos esses casos, a mecânica de salvar a progressão termina por representar um fator indispensável para impulsionar quem joga adiante, com sua influência direta na punitividade de cada título e no tipo de punição estabelecido por cada jogo em relação a uma falha ou a uma sequência de falhas.

Ao intervir no sentido de progressão de um jogo de modo a transformar a experiência de quem joga, a mecânica que permite salvar o jogo define todo um universo de possibilidades para quem joga, permitindo que ações mais diversas sejam livremente experimentadas – no sentido estratégico, de combate, de exploração de cenários ou de missões – com a segurança de que boa parte do que foi conquistado até aquele ponto está assegurado e pode ser retomado. A existência da mecânica de salvar jogo e o modo como ela é implantada em cada título redefinem o modo como jogos são experimentados e explorados, alterando o modo como uma pessoa se aventura, em cada gameplay, pelos ramos da árvore de possibilidades, a *gametree* (Juul, 2005), de cada obra.

Como espero que esse capítulo inicial tenha demonstrado, não há o que se reclamar em questão de variedade de abordagens e entendimentos consolidados a respeito de como definir os jogos, de maneira global, e os jogos digitais especificamente. Sem ter a pretensão de ser exaustivo a respeito deste tema, foram elencadas aqui iniciativas diversas, mais relacionadas à reflexão dos *game studies* ou à prática de produção de jogos, que se encontram em alguma medida dedicadas a compreender a partir de quais características jogos se relacionam, se encaixam, encontram seu lugar em meio aos comportamentos, elementos, demarcações e rotinas da vida cotidiana.

Existem outros estudos, bastante contemporâneos, que também usam como base e refletem, de modo profícuo, alguns aspectos diretamente derivados dessas definições – o questionamento da possibilidade de existência de regras em jogos digitais é trabalhado por Mosca (2019), a expansão do game design em uma abordagem situacional, que utilizo adiante, é a proposição de Upton (2017) e a correlação entre a compreensão do que define um jogo

digital e as formas como os jogos avançaram, em termos sociais e de marketing, dentro da cultura jovem norte-americana nas décadas de 70 e 80 é o material levantado e analisado por Newman (2017), que também faz parte de análises nesta tese.

Porém, como mencionado na introdução do trabalho, escolher um gênero de obras que se encontram na margem das definições usualmente mais utilizadas, recebendo questionamentos sobre serem realmente jogos (e havendo embasamento para essas dúvidas quando se vai às definições), reforça a importância de reabrir definições compreendidas como completas para abrigar (ou talvez negar) novos gêneros e experimentos, obras que desafiam os limites antes esperados dentro de uma “experiência de jogador”.

Existe também interesse em avançar a definição dos jogos para abrigar, sem questionamentos, esse tipo de experiência que daqui alguns anos pode ser parte essencial de uma expansão do universo dos videogames, com extensos mundos artificiais não necessariamente baseados nos mesmos tipos de enfrentamentos e missões que hoje ainda são comuns no mercado de jogos.

Daí a questão que norteia essa pesquisa: de que maneira jogos do gênero simulador de caminhada forçam as margens das definições convencionais sobre os jogos digitais e demandam uma nova conceituação que abriga seu conjunto específico de objetivos, relações com o espaço, confrontos, modos de ação e conflitos?

Os objetivos gerais do trabalho são: elaborar uma definição mínima, não definitiva e nem abrangente em todos possíveis aspectos, de quais características configuram efetivamente um jogo digital; compreender e descrever de que maneiras jogos do gênero simulador de caminhada se efetivam, na prática, como jogos digitais que apresentam desafios e demandas a quem joga; propor uma ampliação do conceito de retórica em jogos (com base na retórica procedural e na retórica do brincar/jogar) que consiga aprofundar de modo equilibrado os lugares do sistema e do jogador, elaborando uma metodologia de análise que reúne a parte estrutural (design, sistema) e a proposta expressiva de jogos que emanam narrativas.

Como objetivos específicos, a busca é por estruturar uma proposta metodológica de análise voltada aqui para os jogos desse gênero específico, mas que possa também servir como base para a análise de outros gêneros, ancorada em aspectos abrangentes que se afinam em aspectos específicos, a cada jogo e cada gênero; por meio do questionamento de definições, debates e caracterizações caros ao campo dos estudos em jogos, avançar na discussão ontológica sobre os jogos, notadamente no campo digital; realizar uma retomada das raízes

históricas dos atuais simuladores de caminhada, através de títulos e gêneros das décadas passadas que nos parecem essenciais para compreender sua configuração atual; propor uma nova compreensão do que configuram efetivamente mecânicas em jogos, abrangendo não apenas alterações visíveis no mundo do jogo mas mudanças nos modos de jogar incentivados ou vedados; incentivar uma (ainda cautelosa) aproximação do campo do design, em sua perspectiva estrutural e contextual dos objetos, da análise dos jogos digitais; e ampliar e ajudar na consolidação do debate e das fundamentações teóricas e bibliográficas para o estudo dos jogos digitais /*game studies* no Brasil.

Neste primeiro capítulo, a busca foi por demonstrar de que maneira definições que se pretendem muito amplas podem dar espaço a exclusões preliminares, antes mesmo da reflexão, por não se aprofundarem em todos os aspectos que efetivamente compõem um jogo ou por não levarem em consideração devidamente certos tipos de ação que planam abaixo de uma linha de corte invisível, muitas vezes não explicitada como tal, que reconhece certas ações como importantes elementos de jogo e outras como atos invisibilizados na prática.

É necessário estender as margens da problemática tratada nesta pesquisa, aprofundar as lentes pelas quais concebemos os jogos, para poder conceber de modo menos restrito o potencial de agência e de transformação, nos mundos propostos pelos jogos, das ações que agem de modo mais sutil e não apresentam impacto imediato, explícito e quantificável.

Ao avançar em afirmações e exemplos que buscam consolidar essa expansão buscada, a intenção é dissolver a suposta neutralidade das definições utilizadas para traçar a linha entre o que é ou não um jogo ou das descrições que buscam listar e resumir o que são as mecânicas de cada título, as quais costumam deixar à margem uma série de ações que redefinem ou determinam as ações de quem joga – como as possibilidades de salvar um jogo, a caminhada ou a observação estratégica.

A concepção de design situacional e o conceito de complexidade antecipatória, propostos por Upton (2017) serão importantes em capítulos adiante para que se compreenda facetas ignoradas da ação de quem joga, momentos em que se está jogando sem necessariamente agir com consequências imediatas diante dos olhos dos que assistem ou mesmo dos que participam conjuntamente dele.

Na totalidade do trabalho, com objetivos descritos há alguns parágrafos, este primeiro movimento de questionar definições, realizado da maneira aqui explicada, pretende ser a etapa inicial e indispensável para que se possa buscar e defender uma expansão das margens que

orientam a percepção a respeito do que que jogos digitais “podem ou não fazer”, do que os jogos digitais podem almejar e alcançar. A partir disso, poderemos avançar para a descrição exhaustiva e para o questionamento de uma possível nova experiência de sensibilidade contida em jogos que manipulam e oferecem formas diversas de ação, de relação com o espaço e com o tempo, de desenvolvimentos narrativos e de estabelecimento de laços com personagens ou lugares destes mundos digitais, como as que são oferecidas pelos jogos englobados no gênero “simulador de caminhada”.

Porém, é necessário antes refletir se, afinal, existe a possibilidade de existir um jogo sem um adversário ou obstáculo absolutamente recortado, concretamente disposto e definido para ser superado? E necessariamente esse tipo de obstáculo deve guardar um significado mais profundo dentro do universo do jogo, uma motivação narrativa para levar quem joga adiante? Por quais razões as respostas a essas perguntas ajudam a entender os simuladores de caminhada como obras capazes de entender os jogos a partir de uma nova perspectiva? São essas as linhas que conduzem o próximo capítulo.

CAPÍTULO 2. MAIS QUE RESULTADOS, MAIS QUE UMA VITÓRIA: CONFRONTO E CONFLITO

2.1 Limites da definição, atitude em jogo

No cerne da proposição teórica inovadora de Huizinga (1999) em seu *Homo Ludens*, publicado originalmente no final da década de 1930, o jogo é apresentado como processo de experimentação com comportamentos sociais e privados, bricolagem de sentidos a partir de elementos e gestos concretos ressignificados. Também aparece como ação criadora, capaz de trazer ao mundo, a partir do ato de brincar e jogar, criações como a Poesia e o Direito.

A experimentação até certo ponto inconsequente das possibilidades do mundo, trazida para a esfera de uma fantasia com regras próprias, absolutamente concreta em certos aspectos (os corpos, a presença, a atenção, as relações interpessoais) porém sem consequências usuais em tantos outros (afinal, é desejado que as grandes ações e seus resultados durante o brincar sejam fantasiosos) propicia, na concepção de Huizinga, um tipo de transformação na relação com a concepção do mundo e com a sociedade que vai além do momento restrito do brincar, que precisa ter seu início e seu fim bem estabelecidos. As pessoas jogam com o mundo mas também jogam com suas próprias concepções, limitações, entendimentos e relações enquanto colocam em movimento essa máquina que se estabelece como realidade à parte.

O pesquisador holandês estabelece que os jogos estruturados pelos seres humanos obedecem a certas características restritivas: possuem regras à parte das que regem o mundo habitualmente, acontecem em lugar e em tempo específico (que pode ser um recorte temporal pré-determinado, objetivo último ou número de pontos), não podem exigir que seus participantes estejam ali como obrigação: “Dizendo de outra maneira, (para Huizinga) o jogo então instituiria um lugar limitado e isolado que existe dentro de certa marcação espacial e recorte de tempo, possuindo um prosseguimento próprio, dentro do qual ele institui um sentido e cria uma ordem” (Barbosa, 2014, p. 98).

Muito além de uma atitude lúdica, Huizinga descreve que jogos, como elemento em parte abstrato estabelecido pela humanidade através de sua história, obedecem a uma certa formalização que permite reconhecê-los como tal. Jogos são processos reconhecíveis, que reúnem aspectos comportamentais e físicos, sendo estabelecidos sempre em relação, pois é necessário que jogadores acordem sobre as regras e as cumpram por espontânea vontade

durante o tempo de execução do jogo. Na descrição do próprio pesquisador, o jogo “é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O conceito de jogo é distinto de outras estruturas da vida espiritual e social. O que podemos é descrever suas principais características” (Huizinga, 1999, p. 10).

Em desenvolvimento teórico posterior, Caillois (1990) irá afirmar que as proposições de Huizinga são capazes de falar apenas do “espírito” que anima essa atividade, mas não são aplicáveis à realidade ou à categorização dos jogos em si. Contrapondo e expandido as formulações de Huizinga, Caillois propõe categorias para organizar o jogar de acordo com aspectos específicos de cada atividade: *agon* (competição direta), *alea* (jogos que envolvem sorte e acaso), *mimicry* (mimetismo, atividades em que se encarna personagens) e *ilynx* (atividades que envolvem vertigem e sensação de risco físico, levando o corpo a estados momentâneos de confusão dos sentidos e transe).

As categorias de Caillois podem ser entendidas como diferentes formas de confrontação que estão abrigadas no cerne das atividades de brincar e jogar, que ele busca abranger com suas definições, ainda que essa não seja a ênfase dada por ele.

Existe o confronto direto com o outro, na busca por um mesmo objetivo que só pode ter um vitorioso ou no embate físico imediato, em que a meta buscada é submeter o oponente. O confronto com a sorte e o acaso, avançando na direção de forças incontroláveis e incompreensíveis do mundo ao redor, por vezes levando a práticas de jogo baseadas em prestidigitação e na habilidade de manipular mais jogadores. A capacidade de convencer o público de que se é algum outro, de assumir um papel com habilidade suficiente para ser aceito ou premiado em determinada ocasião, de acordo com a qualidade da performance que se pretende realizar ou daquela imitação de um outro ser que é demandada pelo evento em questão. E a demonstração de resistência ao confrontar e não ser sobrepujado pelos obstáculos físicos e pelos limites do corpo, em jogos e brincadeiras em que a capacidade de suportar o desconforto, a desorientação e a vertigem é exatamente o que está em relevo. Em *agon*, *alea*, *ilynx* e *mimicry* estão atividades de confrontação.

Na retomada de Huizinga e sua concepção do *Homo Ludens* que foi realizada pelos Situacionistas, o que se impõe é a concepção do jogo como sendo fundamentalmente uma atitude, que inclusive não deve ser compreendida como separada do restante da vida cotidiana. Dentro da proposta inicial para uma “definição situacionista de jogo”, o jogo como competição, com vencedores e perdedores, é rechaçado como sendo corrompido, fazendo parte do processo de conformação dos povos para a organização das forças produtivas industriais (Internacional Situacionista, 2003).

Nessa concepção, toda forma de competição “deve desaparecer em favor de um conceito mais coletivo de jogo: a criação das ambiências lúdicas escolhidas” (*Ibidem*, p.60). E é para que isso aconteça que a cisão de Huizinga entre vida corriqueira e momento de jogo deveria ser forçada até se decompor, dentro de uma nova versão da vida social que está concretizada na proposta urbanística levada adiante pelos situacionistas e resumida no projeto da “Nova Babilônia”, de Constant Nieuwenhuys. Neste projeto urbano, diversas seções da cidade do futuro idealizada, a cidade do *homo ludens*, seriam dedicadas a um tipo de jogar sem regras claramente estabelecidas e sem propósitos de vitória, pois o que realmente importa é a própria necessidade do jogo existir como parte da vida cotidiana em seu aspecto incerto e experimental (Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia, 2015).

Na defesa situacionista desse novo conceito de jogo, a processualidade do jogar praticamente se dissolve em sua necessidade de ser um fio condutor das ações da vida cotidiana dos habitantes dessa cidade sonhada. Não há que se falar em “regras fixas”, mecânicas, marcações físicas e temporais encaradas como aquilo que cria o potencial de interesse em um jogo, quando a atitude de jogar é fundamental como parte da proposta de uma nova sociedade a ser estruturada: “o jogo, rompendo de forma radical com um tempo e um espaço lúdicos acanhados, deve tomar conta da vida inteira” (Internacional Situacionista, p.61)

Em alguns sentidos, especialmente na ênfase dada ao jogar/brincar em si a despeito dos resultados, a abordagem situacionista do conceito de jogo ecoa, ainda que de modo muito amplificado, aquela defendida por DeKoven:

“Contanto que nós possamos garantir que é o tempo certo e que todos entendem e concordam com as regras, nós podemos fazer qualquer coisa e isso ainda será jogar bem. OK, nós podemos não estar jogando o jogo. Mas não há “o jogo” para uma comunidade do jogar. Qualquer que seja o jogo, contanto que nós estejamos jogando bem, é o jogo” (2010, p.51)⁴⁵

Porém, Dekoven não expressa nada contra jogos possuírem um modo para atingir a vitória e uma condição de vencer claramente definida, posicionando sua crítica contra a *necessidade* de que os jogos sejam vencidos para poderem ser considerados divertidos ou bem jogados. A obrigatoriedade da vitória, em coerência com o restante de sua filosofia a respeito do jogar, mitiga ou elimina o prazer ou a liberdade da comunidade de jogadores para alterar, confrontar ou contornar as regras de um jogo conforme a vontade compartilhada e as condições específicas em que se ele se dá: “Não importa quem vence o jogo, se nós tivermos jogado bem

⁴⁵ As long as we make sure that It is he right time and that everyone understands and agrees to the rules, we can do anything we want and still be playing well. OK, we might not be playing the game. But there is no “the game” for a play community. Any game whatever, as long as we are playing it well, is the game.

juntos, nós alcançamos aquilo que propusemos. A vitória não é determinada por quem vence, nem pelo jogo que jogamos, mas pela qualidade do jogar que nós fomos capazes de criar juntos”⁴⁶ (2010, p. 13).

Dentro da proposta confrontadora de DeKoven, o brincar e o jogar são atitudes muito mais fortes do que a processualidade fechada que define o que é e como se joga “corretamente” determinado jogo. Nessa compreensão, não é que a atitude se sobreponha à estrutura que demarca o que é ou não um jogo, ou sobre como se deve ou não jogar – é mais do que isso. Em DeKoven, é apenas a própria atividade de jogar de modo compartilhado e com consciência das próprias ações, como parte dessa comunidade de brincadeira ou de jogo, que é capaz de retornar aos envolvidos a completa sensação de satisfação e de que se jogou corretamente, tomando um conjunto de regras e ações como linha-guia, sem ficar limitado a ela por paredes muito estreitas.

No bem mais recente “Play Matters”, Sicart (2014) faz uma extensa defesa da liberdade do brincar como atitude essencial para a vida e modo de estar no mundo, que parece retomar em diversos momentos a mesma atitude fundamental de DeKoven em seu “The Well Played Game”, citado acima em nova edição mas originalmente publicado em 1978. Para Sicart, o “brincar/jogar é uma ferramenta portátil de ser. Não está ligado a objetos mas é trazido pelas pessoas para as complexas interrelações com e entre coisas que formam a vida diária”⁴⁷ (*ibidem*, p. 2). Não sendo necessariamente divertido, ainda assim é prazeroso e representa um modo de ser no mundo, maneira específica de vivenciar e de se expressar: “brincar é uma parte fundamental do nosso bem-estar moral, da vida humana saudável, madura e completa. Através do brincar nós experimentamos o mundo, o construímos e destruímos, e exploramos quem somos e o que podemos dizer”⁴⁸ (*ibidem*, p. 5).

Dentro da concepção de Sicart, o brincar ou o jogar defendidos arduamente por ele são aqueles que não estão restritos a regras muito determinadas, locais delimitados ou objetos específicos. Aquilo que chamamos de jogo – regras, mecânicas, formas de vitória e derrota, percursos esperados de ação – seria apenas um subconjunto contido dentro da forma superior e mais completa do “brincar”, que passou a ser seu grande interesse de pesquisa. O entendimento sobre a brincadeira valorizado por ele é o da potência de criação, imaginação, prática e

⁴⁶ No matter who wins a game, if we have played well together, we have accomplished what we set out to do. That victory is not determined by who wins, nor by what game we play but rather by the quality of playing we have been able to create together.

⁴⁷ I see play as a portable tool for being. It is not tied to objects but brought by people to the complex interrelations with and between things that form daily life

⁴⁸ Play is a fundamental part of our moral well-being, of the healthy and mature and complete human life. Through play we experience the world, we construct it and we destroy it, and we explore who we are and what we can say.

destruição, colocadas em movimento dentro de um contexto específico de vivência. Ao falar sobre isso na era da computação contemporânea, Sicart discute alguns poucos jogos digitais com possibilidades mais abertas de ação e acaba focando nos próprios sistemas computacionais sua compreensão do sentido do brincar – a possibilidade de jogar em sistemas e jogar com sistemas, experimentando possibilidades e restrições com os códigos e as máquinas.

Frasca (2007), em sua definição já citada do que são os jogos, aponta de modo bastante amplo o que se deve ter em mente nessa caracterização: jogadoras com participação ativa, um sistema de regras que assinala status social à performance e a aceitação das consequências (cenários prováveis do futuro imediato) por essas jogadoras. Dessa definição específica está ausente o principal conceito que ancorava a maior parte do trabalho anterior de Frasca (2003a) sobre jogos digitais: a simulação. Em contraponto ao princípio da representação, o pesquisador apontava que os jogos se baseiam nessa outra estrutura semiótica, que possui elementos coincidentes com a narrativa mas de modo algum pode ser confundida com ela em seu funcionamento: “Frasca aponta que simuladores são laboratórios para experimentação, onde a ação do usuário não é apenas permitida mas sim requerida, pois até mesmo o prazer dos simuladores encontra-se na possibilidade da pessoa que joga de interromper e modificar as séries de ações (Barbosa, 2014, p. 109).

A definição mais recente de Frasca, que não é restrita a jogos digitais mas busca compreendê-los em geral para depois refletir sobre a retórica dos videogames, pende absolutamente para a compreensão do jogo como processo que se efetiva apenas a partir de atitudes (o sistema de regras que só funciona sob a aceitação dos que jogam, com jogadores ativos). Porém, a ênfase conceitual anterior de seu trabalho, que também foi marcante em trabalhos anteriores do autor desta tese, era marcada predominantemente pela questão do jogo como processo, estruturado a partir das regras disponíveis em suas séries de ação de experimentação e exploração tendo em vista o que for permitido, incentivado ou não-proibido pelos códigos e estruturas programadas dos jogos digitais.

Stenros, partindo de sua revisão de dezenas de definições de jogos que foram utilizadas em trabalhos que abordam o tema, conclui que a discussão das características em torno de "o que é um jogo" acaba por ser uma escolha determinada por diferentes motivos dependendo dos teóricos que são escolhidos. Esses motivos podem ser a tentativa de elaboração de sínteses descritivas que enfatizam ou ignoram determinados aspectos (os quais podem ser ressaltados em definições de outros pesquisadores), a confecção de listagens de elementos obrigatórios para validar algo como “jogo” e também abordagens muito diversas em relação aos domínios abrangidos pelo jogo, que enfatizam (com relevâncias muito diferentes em cada definição)

questões como a atitude de jogadores, a aceitação social do jogo, os modos de vitória/término, as regras, a artificialidade dos obstáculos ou os resultados e modos de vitória.

O resumo da revisão do pesquisador não poderia então ser muito diferente, trazendo a responsabilidade para os próprios pesquisadores e para o campo de estudos por eles composto: "Essa discussão não é apenas sobre definir o que são os jogos, mas o que são os estudos de jogos (*game studies*)⁴⁹" (Stenros, 2017, online).

Se existe um movimento pendular e indefinido entre as concepções que priorizam o entendimento do jogo como atitude ou como processo (estrutura), podemos também abordar essa questão por outro aspecto: o objetivo final de um jogo para que se alcance seu estado de vitória.

Nem sempre os resultados dos jogos digitais foram completamente definidos e quantificáveis. Em máquinas de arcade, especialmente nas primeiras gerações de títulos lançados para o grande público, não fazia parte das características-padrão que jogos possuísem um final determinado. Ainda que houvesse a possibilidade, em boa parte deles, de visualizar pontos somados ao longo do jogo e estabelecer uma métrica de comparação com mais jogadores ou com outras partidas, ou que houvesse progressão de cenários e desafios para indicar o avanço por diversas etapas, não existia a expectativa de um final definitivo que poderia ser alcançado depois de vencidas uma série de etapas. Assim foi⁵⁰ em clássicos absolutos dos anos 1980 como Pac Man (1979-1980) e Donkey Kong (1981), que se encerravam em determinado ponto bastante avançado do jogo, por falha da programação para processar determinadas informações, e em Missile Command (1980)⁵¹, que acelera seus elementos cada vez mais até que se perca a partida e receba somente a contabilização final de pontos.

Ao não haver final estabelecido nesses jogos, pode-se presumir o interesse comercial de donos de fliperamas, já que não haveria limite máximo estabelecido para um jogador alcançar em cada jogo, podendo render mais e mais vendas de fichas para que se continuasse jogando e fosse ainda mais adiante, estabelecendo novos e altos recordes de pontos, incentivando também outros jogadores a fazerem o mesmo, nessa competição nada velada que era exibida em alguns títulos por meio do ranking de melhores jogadores, mostrado ao final de uma determinada partida e também durante os períodos em que não havia ninguém utilizando aquela máquina.

Por outra perspectiva, o jogo “sem fim” também é de uma espécie diferente daquele que possui um final certo, claro e estabelecido, no qual as mecânicas e regras permitem que se

⁴⁹ This discussion is not just about defining what games are, but what game studies are

⁵⁰ <https://arstechnica.com/gaming/2013/04/ten-classic-games-that-are-surprisingly-technically-beatable/2/>

⁵¹ <https://arstechnica.com/gaming/2013/03/55-hours-81m-points-and-the-fall-of-missile-commands-30-year-old-record/>

conduza suas ações e sua estratégia dentro de uma busca pré-estruturada, que lhe permite tentar vencer uma série específica de desafios de grau progressivo para zerar o jogo e então poder saber (e dizer) que alcançou o final do percurso de desafio apresentado – sem contar, claro, os outros desafios e segredos que os jogos mais contemporâneos oferecem, permitindo a quem joga não apenas zerar como também platinar⁵² um determinado título.

Quando os jogos digitais são trazidos para dentro de casa por meio dos consoles domésticos, alguns passam a ter um final fixo e determinado, presumivelmente atendendo também a interesses comerciais modificados. Agora os jogos são comprados e passam a pertencer à jogadora, ao contrário do aluguel temporário demarcado pelas fichas/moedas nos arcades, nos quais cada uma permite comprar apenas um número limitado de tentativas para chegar mais adiante no jogo. Em jogos comprados, o interesse comercial dos revendedores e desenvolvedores de jogos passa a englobar a necessidade de que donos de console queiram comprar mais títulos, para não ficarem retidos jogando continuamente apenas os que já possuem⁵³.

Com o estabelecimento de um final definitivo como um padrão na maior parte dos jogos digitais que possuem um percurso progressivo (ou “modo história”, como também é chamado nos jogos atuais), é possível criar tanto esse incremento de objetivo a ser alcançado (zerar o jogo, descobrir o que acontece no final) quanto reforçar a descartabilidade, que passa a ser parte essencial do negócio do videogame doméstico. Então, quando a maior parte dos jogos digitais passa a ter um final, dentro de um contexto histórico, social e comercial específico, é um fundamento que se transforma.

Junto disso, o modo de compreender o que são os jogos digitais também é arrastado para outro local, expandindo essa forma de competição interna que não necessita de outros jogadores ou de uma comparação de resultados de outras performances de jogo para se efetivar, dentro de casa. Cada vez mais, é possível jogar competindo apenas com o próprio percurso oferecido como confrontação pela máquina, seja um percurso narrativo ou apenas uma curva

⁵² O termo platinar se refere a completar 100% das missões ou segredos a serem desvendados em determinado jogo digital. A origem do termo vem do sistema de troféus do console Playstation (equivalente ao sistema de conquistas no console Xbox). Os troféus ou conquistas são concedidos a quem realiza determinadas missões em um jogo, sejam elas comuns e necessárias para completar o jogo em modo normal ou, especialmente, para ações mais difíceis e específicas, muitas vezes desvinculadas do percurso usual que visa apenas terminar o jogo. Quando todos os troféus são coletados, quem joga consegue o troféu de platina, representando sua conquista de todos os desafios do jogo em questão

⁵³ No lançamento do console Xbox One, em 2013, a Microsoft enfrentou uma grande onda de instasificação pública de consumidores quando tentou efetivar o que parecia um impedimento de que jogadores pudessem vender ou emprestar suas cópias de jogos para outras pessoas, reforçando esse movimento das empresas de forçar a compra de novos títulos, a ponto de tentar impedir que jogadores pudessem revender os próprios jogos pelos quais já tinham pago - <https://www.wired.com/2013/06/xbox-one-used-games/>

crescente na complexidade dos desafios estabelecidos, sem a exibição pública dos resultados ou o desafio de outras pessoas no fliperama.

Pois os jogos podem ser medidos por essa métrica – o enfrentamento de uma “plethora de seres que querem matar você”, nas palavras de Rogers (2010), seres que, quando são *todos derrotados*, permitem alcançar a vitória definitiva: um objetivo a ser alcançado que promete entregar a satisfatória sensação de ter chegado ao final, sem deslizamentos e ambiguidades. O estado definitivo de vitória passa a ser um modo que atravessa a compreensão e define uma característica que difere e valida jogos digitais sem sombra de dúvida (aqueles que efetivamente parecem merecer esse título de acordo com as descrições dos manuais de game design citados), em relação a outros artefatos que possuem características, exigências, ações, desfechos, modos de exploração, modos de interação entre jogadores e possibilidades inesperadas.

Como o passar de anos e o avanço da tecnologia, novos tipos de jogos que investem em possibilidades inesperadas e modos de ação e exploração de ambientes que não se encaixam nos padrões mais habituais da dos videogames, (ou diversos títulos produzidos por estúdios distantes das maiores empresas desenvolvedoras de jogos), irão novamente tornar comum o fato de não haver um final efetivo, reconhecível como tal, em jogos nos quais ainda existem desafios e confrontos mas não se busca um estado de vitória definitivo. Ou, mais ainda, esse tipo de jogo pode oferecer finais que não são a resolução definitiva de algo, a consagração de quem joga como herói daquele universo e plenamente hábil na dominação daquele jogo. Jogos que negam o lugar do vencedor efetivo – claro, direto, que reconhece o esforço e a conquista de quem joga – e implantam em seu lugar um deslizamento do horizonte de vitória.

Avançar na compreensão deste movimento pendular permite também que se questione, sob nova perspectiva, mais elementos que estão aparentes e submersos nas definições que buscam descrever ou enquadrar o que pode ser considerado um jogo (de maneira mais ampla) e um jogo digital. Ao escolher gêneros que parecem forçar as bordas dos conceitos por suas próprias inovações, gerando discordância e ironia entre jogadores e pesquisadores da área, abre-se o potencial de encaminhar a discussão teórica sobre características distintivas, elementos formadores e (in)adequação de gêneros para a renovação da percepção expressiva sobre o meio.

Ações antes ignoradas passam a ganhar nome e atenção, entendimentos sobre o significado de regras são remodelados conforme novos mundos virtuais compartilhados são desenvolvidos, a existência de um lugar comum para chegada é colocada em questão por sua inexistência ou pela mudança brutal em sua importância dentro do contexto de determinados títulos ou gêneros. Em cada um desses questionamentos ou mudanças de compreensão, mais amplas ou direcionadas a características específicas de determinados títulos que trazem alguma

medida de inovação em demandas ou tipos de ação, o que se apresenta é um choque contra o que podemos chamar de *paradigma de negação de contexto*.

O paradigma de negação do contexto se efetiva sempre que determinadas obras são questionadas a respeito de seu pertencimento ao campo dos jogos digitais ou são expostas a tentativas de medição, que possuem caráter negacionista e procuram avaliar “até que ponto” determinado título pode ou não ser considerado efetivamente um jogo. O surgimento desse tipo de avaliação está relacionado a uma concepção extremamente enrijecida do que pode se encontrar em um jogo considerado “de verdade”, estendendo seu negacionismo aos contextos que embasam os jogos que se expandem além desses domínios. Dessa maneira, esse paradigma busca invalidar ou rebaixar a categorização de jogos a títulos que se desenvolvem em outros contextos.⁵⁴

Mesmo observando jogos que vão de Pac-Man a The Sims, de Super Mario Bros. a Minecraft, da série Streets of Rage à série Grand Theft Auto ou de E.T. a Proteus, tanto as experiências efetivas quanto as propostas expressivas incorporadas nos jogos digitais seguiram demonstrando a ampliação de seu potencial e a capacidade de romper enquadramentos explicativos rígidos, mesmo quando ainda se mantinham mais próximas a um entendimento convencional de obstáculos e inimigos a serem batidos.

De Pac-Man a The Sims, de Super Mario Bros. a Minecraft, de Streets of Rage a Grand Theft Auto IV, de E.T. a Proteus, tanto as experiências efetivas quanto as propostas expressivas incorporadas nos jogos digitais seguiram demonstrando a ampliação de seu potencial e a capacidade de romper enquadramentos explicativos rígidos. Conforme se modificam e propõem outras ferramentas de agir e novos sentidos para o movimento, jogos tocam, à sua maneira, na configuração sensível do mundo percebido. Nessa mesma direção geral se alinham as propostas de Huizinga, Frasca, Sicart e DeKoven, com esses últimos enfatizando a liberdade de criação e manipulação do movimento de brincar e jogar, não os jogos digitais em si.

Então, retornando ao contexto de uma tecnologia que ainda estava em seus primeiros estágios e lidava com grandes restrições na quantidade de dados que conseguia armazenar em uma placa ou cartucho, a existência de um término definitivo do jogo e a possibilidade de chegar ao fim de um percurso ganhavam grande relevância para que fosse possível compreender aquilo

⁵⁴ Não inserimos nesse contexto específico os jogos de simulação esportiva nesse contexto por entender que são voltados para rejogabilidade contínua e também para atividades de jogar compartilhadas, o que os coloca distantes de jogos que possuem caráter progressivo / modo história. Por motivo semelhante, também não colocamos em discussão jogos online massivos ou e-sports, que são baseados em manter o engajamento e a permanência por longos períodos e, por isso, ao invés de oferecer um término absoluto, apostam em uma criação contínua de novos interesses, elementos e demandas de ação, para manter ativos os jogadores.

que o jogo oferecia como experiência, testando a habilidade e persistência da jogadora para atingir seu ápice.

Décadas depois, com acesso a dispositivos de armazenamento e processamento de dados milhares de vezes mais potentes, jogos sem horizonte de vitória especificado, nos quais se pode seguir jogando e explorando possibilidades até que algum recurso essencial se esgote, ou jogos sem perspectiva de um final positivo e vitorioso podem trazer um valor renovado e ampliado para o modo como se usufrui o tempo e a extensão da exploração.

Entre esses dois pólos, que não são definitivos nem auto-excludentes para uma compreensão mais abrangente e profunda do que caracteriza jogos, o que marca e caracteriza um conjunto de ações e/ou um artefato como sendo jogo parece sempre seguir uma direção comum – o momento intermediário, nem início nem desfecho, que conduz a um confronto, o qual impulsiona a jogadora em um processo que necessariamente inclui aprendizado e superação. Para seguir na expansão de entendimento que é fundamental para o que propõe esta pesquisa a respeito dos simuladores de caminhada, esse deslocamento de ênfase é o próximo passo a ser explorado.

2.2 Competição e confronto

Ao longo de seu projeto de narrar panoramicamente uma breve história dos videogames, desde sua pré-história na década de 1950, Stanton (2015) comenta quase duas centenas de jogos. Entre os poucos jogos com grande destaque lançados no início dos anos 80, ele se detém em *Centipede* (1981):

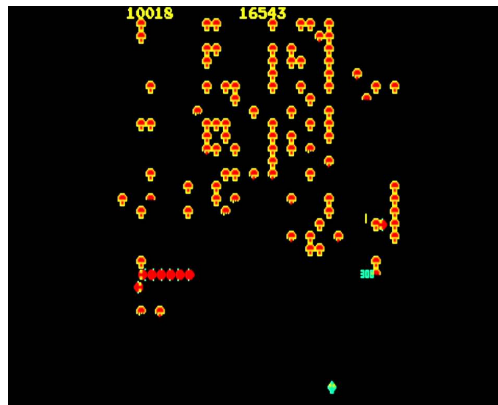
“*Centipede* é todo sobre planejar seus tiros. Ambientado em um jardim espacial surreal, uma centopeia gigante começa no topo da tela e se move horizontalmente antes de descer uma fila mais próxima do jogador. A mecânica-chave é que cada tiro no corpo da centopeia transforma aquela seção em um 'tijolo' sólido e divide o corpo da criatura em dois”⁵⁵ (*Ibidem*, p.99)

Lançado no mesmo ano, Stanton descreve o coração do funcionamento de *Pac Man* como a virada que acontece entre os papéis de caça e caçador, quando a jogadora consome a pílula e passa a perseguir os fantasmas, em um jogo no qual o desenho das fases é feito para

⁵⁵ *Centipede* is all about planning your shots. Set in a surreal garden landscape, a giant centipede starts at the top of the screen and moves across horizontally before descending one row closer to the player. The key mechanic is that each shot to the centipede's body turns that section into a solid 'brick' and divides the creature's body in two.

levar quem joga a se prender em círculos de movimento cada vez menores, conforme os fantasmas famintos apertam o cerco.

Já Donkey Kong, lançado pela primeira vez para arcades em 1981 e replicado para diversos sistemas ao longo das décadas seguintes, recebe o mérito de ser talvez o primeiro jogo sem texto a se preocupar em estabelecer alguma motivação narrativa para os personagens – o objetivo do simpático saltador é resgatar sua namorada, raptada pelo gorila turrão estampado no título. Stanton descreve também as fases – barris caem na primeira fase sem passar pelas escadas-plataformas centrais, com variação suficiente para atrapalhar quem joga, que não pode ser tocado por eles; na seguinte, além dos barris e raios lançados pelo adversário no alto, é preciso escapar das chamas que vagam pelas plataformas prontas para chamuscarem o avatar.



18. Centipede é todo sobre planejar seus tiros. Cada vez que se atinge a centopeia, ela perde um fragmento e se divide em duas partes em movimento

Avançando mais de uma década, *Ultima Underworld* (1992), para computadores, foi um “jogo de ação exploratória com fortes elementos de RPG. Jogadores vasculham uma grande masmorra enquanto a mapeiam gradualmente, achando e examinando itens, combatendo monstros e subindo de nível ao longo do tempo para se tornarem mais poderosos” (*Ibidem*, p. 141)⁵⁶. Saltando para o console Playstation 2 na década seguinte, a trama de *Ico* (2001) é retratada por Stanton como sendo sobre um garoto e uma garota tentando escapar do castelo em que estão presos, mas a ênfase maior é dada para a economia de elementos e a limpeza visual do jogo (sem mostradores na tela, sem barras de informação) e para a belíssima mecânica que une os personagens – o garoto Ico toma as mãos de Yorda para ajudá-la a escalar e impedir que ela caia; ela, por sua vez, ajuda que Ico atravesse obstáculos que não conseguiria sozinho.

⁵⁶ An action-exploration game with heavy RPG elements. Players search through a huge dungeon while gradually mapping it, finding and examining items, fighting monsters and levelling up over time to become more powerful

Já no jogo para celulares Angry Birds (2009), “o jogador deve puxar para trás o elástico de uma catapulta para mirar um pássaro rotundo em várias estruturas baseadas em física abrigoando uma coleção de porcos fungantes”⁵⁷ (Stanton, 2015, p.261). O objetivo é destruir todos os porcos, acertando diretamente ou fazendo com que as estruturas os atinjam.



19. Provavelmente a mais expressiva mecânica de escolta já criada em um jogo de videogame, em Ico existe um botão dedicado a uma ação nada usual: segurar Yorda pelas mãos para levá-la junto enquanto se avança. Imagem: divulgação

O independente Cart Life (2011), é batizado como “simulador narrativo de vida” em que a pessoa que joga pode escolher entre três personagens, mas “todos eles têm empregos sem saída, poucas perspectivas e uma série de problemas pessoais que variam entre ter que levar sua filha para e de volta da escola a um hábito de fumar”⁵⁸ (*ibidem*, p. 344).

Os parágrafos sobre o colossal Minecraft (2009) explicam sua dinâmica, de um mundo construído em blocos que podem ser minerados em busca de materiais para construção de novos objetos, a história do desenvolvimento do jogo por Markus “Notch” Persson e uma curta análise a respeito da grande profundidade e escala que jogadores adquirem sobre as possibilidades do sistema conforme jogam, em um universo no qual a colaboração é essencial.

Em dezenas de jogos descritos por Stanton em seu panorama, essas formas de apresentar os jogos se repetem. Somos quase sempre apresentados aos modos de interagir com os

⁵⁷ Here the player has to pull back a catapult's elastic to aim a rotund bird at various physics-enabled structures housing a collection of snorting pigs.

⁵⁸ All have dead end jobs, few prospects, and a series of personal problems that range from having to walk their daughter to and from school to a smoking habit.

elementos que armam as estruturas dos jogos na forma de desafios e obstáculos para quem joga; algumas vezes, são introduzidas rapidamente as motivações que impulsionam adiante quem joga, estabelecendo uma segunda estrutura de significado para os desafios de habilidade física, desafios psicológicos ou de exploração.



20. Cart Life é um simulador com uma proposta muito diversa de outros: aqui, os grandes desafios são a falta de perspectiva e os problemas cotidianos dos personagens. Imagem: Rock Paper Shotgun

Quase na totalidade do livro, e não existe surpresa nisso, Stanton explica o que são os jogos por meio de breves descrições dos enfrentamentos apresentam: um videogame se conta, em primeira mão, falando sobre qual é o tipo de confronto que ele oferece para provocar a jogadora. Jogos são objetos que se iluminam no ordenamento cotidiano da vida por oferecerem a possibilidade de ceder à tentação do confronto.

Nas dezenas de tentativas de definir os jogos, listadas por Stenros (2017) em sua revisão sobre o tema, a competição e o conflito estão entre as características que se repetem algumas vezes. Uma das que fazem isso, já referenciada aqui, está entre as mais citadas no total de textos sobre jogos digitais analisados pelo autor: “um jogo é um sistema no qual jogadores se engajam em um conflito artificial, definido por regras, que resulta em um resultado quantificável” (Salen & Zimmerman, 2003, p.80)⁵⁹. As definições de Dempsey (2002 *apud* Stenros 2017) e Ellington (1982 *apud* Stenros 2017) abraçam o elemento de competição para falar dos jogos, enquanto Costikyan (2002 *apud* Stenros 2010) descreve uma estrutura que exige que jogadores lutem por um objetivo⁶⁰.

⁵⁹ A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in quantifiable outcome.

⁶⁰ An interactive structure of endogenous meaning that requires players to struggle toward a goal.

No levantamento de Stenros, a presença da característica “competição/conflito”, analisada por ele nas definições sobre o que são jogos, costuma ganhar ênfase apenas no primeiro termo – seja com jogadores *competindo* entre si ou *competindo* contra o designer/os obstáculos, em jogos individuais.

Ainda que se possa acreditar que a competição carrega em si um elemento de confronto, a própria dúvida expressa em algumas dessas definições (a respeito de contra o quê se compete em um jogo individual), indica que a ênfase no uso do termo competição está em outro lugar: na existência de um mínimo de dois competidores (humanos ou não-humanos, representados pela máquina ou outro sistema desenvolvido por humanos) que medem habilidade, forças, conhecimentos e estratégias no caminho delineado rumo a um objetivo que seja capaz de declarar um deles como vencedor (o mais hábil, o mais bem experimentado, o melhor estrategista) ao final do processo. Essa não é a ênfase que buscamos ao colocar em relevo a importância do confronto nos jogos.

2.3 Tente outra vez: a princesa está em outro castelo

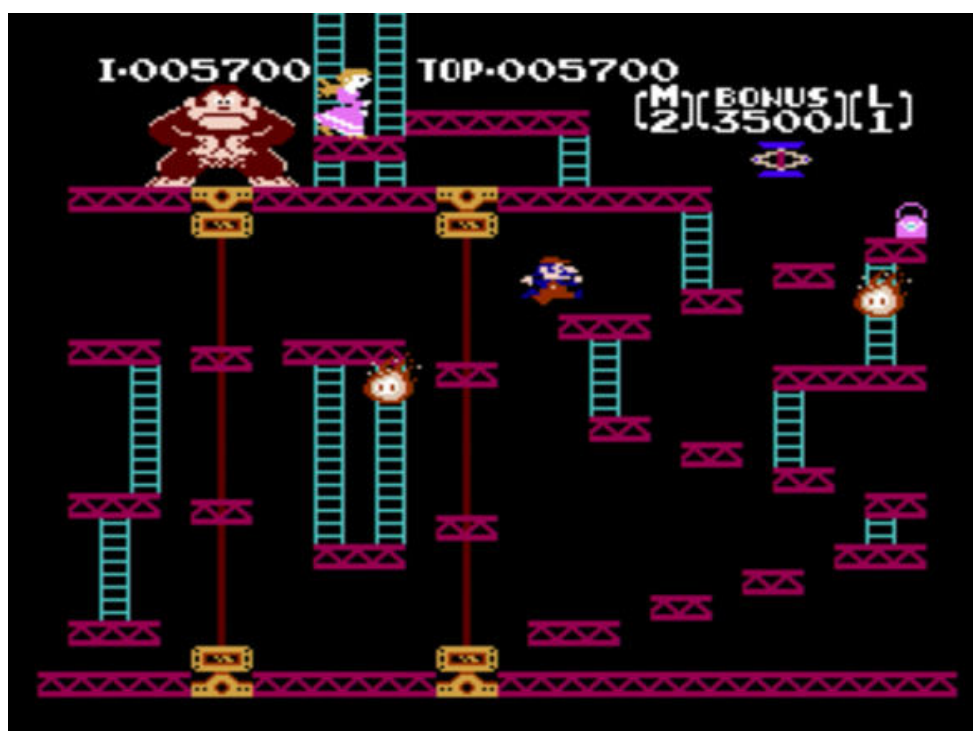
Aquele simpático saltador do arcade de Donkey Kong (1981) começaria em breve sua carreira como o mais simbólico personagem relacionado aos jogos digitais, uma figura pop facilmente reconhecida até por aqueles que possuem conhecimento bastante restrito a respeito dos videogames.

Em Super Mario Bros, lançado para o console NES (Nintendo Entertainment System) em 1985, Mario começa a correr por telas horizontais que se estendem em grandes sequências, se ergue em plataformas suspensas e dá cabeçadas em blocos flutuantes, recheados com itens ou moedas, no cenário em duas dimensões. Novamente voltamos a uma descrição de Stanton: “Mario corria e saltava através de oito mundos imaginativos e de dificuldade crescente, pulando em inimigos e se transformando em Super Mario ao apanhar um cogumelo no estilo Alice no País das Maravilhas⁶¹” (2015, p.119).

A descrição do livro se alonga por outros detalhes visuais, pela inovação dos blocos suspensos que podem revelar itens, moedas ou ramos gigantes de pés-de-feijão apontados para o céu; pela possibilidade de explorar cantos inacessíveis do cenário e pelo engenhoso design de fase que permite que a jogadora primeiro entenda e treine, de modo seguro e sem perda de vidas, como superar os desafios crescentes que estarão a seguir.

⁶¹ Mario ran and bounced through eight imaginative and increasingly difficult worlds, jumping on enemies and turning into Super Mario by catching an *Alice in Wonderland*-style mushroom

Ninguém havia realizado aquilo antes em um jogo e esses traços de ação se tornaram um vocabulário espacial e mecânico comum no gênero plataforma pelas décadas seguintes. O segundo Mario Bros. receberia duas versões: a primeira, japonesa (1986) trazia a mesma estrutura básica do primeiro jogo, porém com bem mais dificuldade. Teve o lançamento vetado pela filial americana da Nintendo – foi considerado difícil demais para o público norte-americano. Em seu lugar, seria criada uma adaptação de outro jogo, bem mais alinhada com a proposta do primeiro Super Mario, que acabou sendo lançada dois anos depois no ocidente com o nome de Super Mario Bros. 2 (1988). Essa segunda versão ficaria conhecida, no Japão como Super Mario USA.



21. Em Donkey Kong, o saltador bigodudo enfrenta as plataformas para alcançar a garota raptada. Fonte: Mobygames.com

Já Super Mario 3 chega em 1988 no Japão e em 1990 nos Estados Unidos, os dois mercados de referência da época em lançamento de jogos. As inovações do primeiro jogo da série ganham novas cores e limites absolutamente alargados nesse volume: o campo para exploração do cenário se expande na vertical e na horizontal, o crescimento do nível de dificuldade é consideravelmente maior, os adversários e obstáculos possuem grande variação mecânica e exigem criatividade e habilidade de jogadores para chegar à fase seguinte com poucas perdas em seu contador de vidas. Essa terceira vinda da série estabelece as fundações para o jogo que, na geração seguinte de consoles, consolidaria pelas décadas seguintes o

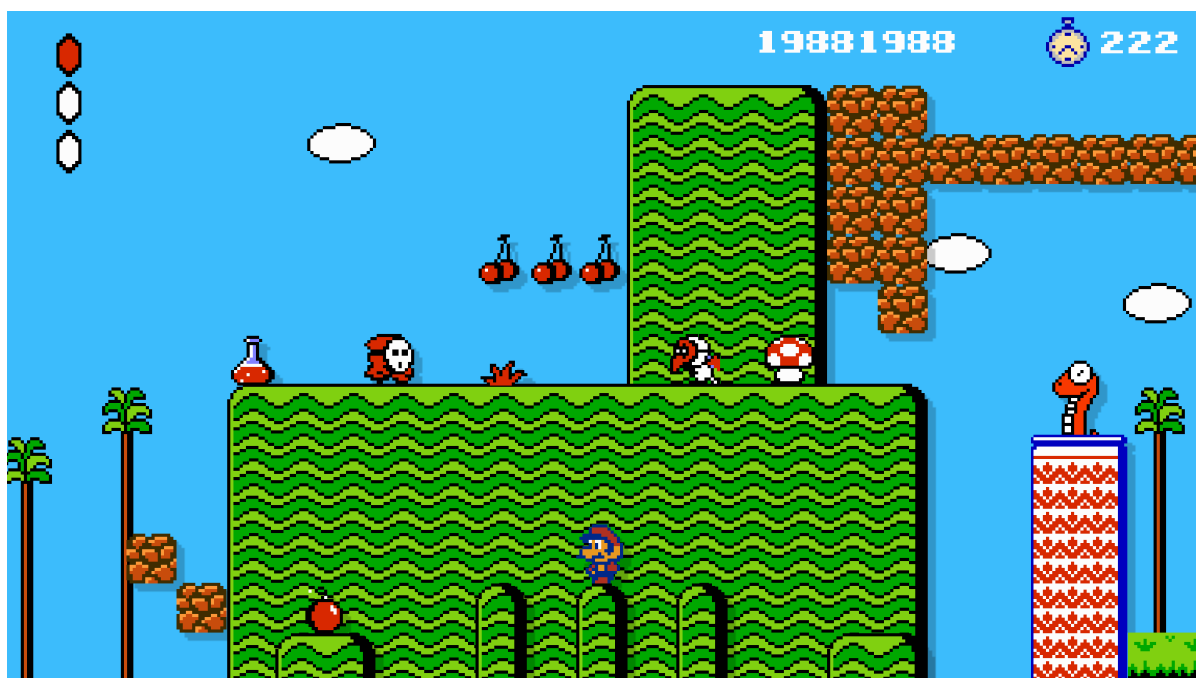
reconhecimento do personagem Mario e do design habilidoso: Super Mario World, título escolhido para acompanhar cada nova unidade vendida do Super Nintendo Entertainment System, o SuperNES/SNES.

Quando alguém for realizar a descrição do que são os primeiros jogos da série Mario, os elementos enfatizados provavelmente irão seguir a maneira como Stanton descreve dezenas de jogos em sua breve história dos videogames: em primeiro plano estarão as mecânicas e comentários sobre obstáculos e adversários a serem enfrentados, com destaque para modos de interagir que apresentem algo novo em relação a outros jogos conhecidos ou títulos anteriores da mesma série; ocasionalmente, podem ganhar destaque os fatores motivadores que definem um objetivo final delineado claramente para quem joga, esboçando uma história que empurra (e acrescenta uma nova camada) para as ações.

Com exceção de Super. Mario USA, todos os jogos da série citados até aqui trazem uma princesa que foi raptada pelo vilão maior, Bowser/King Koopa, que é também líder da invasão dos seres que impõem o caos sobre aquele reino virtual. Super. Mario Bros. 1, 2 ou 3, bem como Super. Mario World, só chegarão ao final quando o protagonista derrotar a tartaruga antropomórfica gigante que mantém a princesa refém no último dos diversos castelos, percorridos um a um. Entretanto, em toda a série Mario até aqui, pouco se discute sobre esse conflito, construído como justificativa para os enfrentamentos. Efetivamente, existe um mínimo para se comentar, ainda que a motivação de Mario seja razoavelmente conhecida, apresentada no início de cada jogo e exista como um traço do próprio personagem que se expande além do universo dos jogos.

O conflito estabelecido na série principal de jogos Mario⁶² acaba sendo apenas uma base fina sobre a qual os confrontos vão se alterando e refinando, seja nas mecânicas, no tipo de enfrentamento demandado ou na exploração possível do cenário, de estratégias e dos itens disponíveis. A justificativa da história se restringe a pequenas cenas animadas no início e no encerramento, a alguns minutos de diálogos intercalados por horas de saltos, corridas e desvios e ao encontro, no final de cada fase, com o cogumelo amistoso que informa que a princesa ainda não está ali e que é necessário seguir para o próximo castelo.

⁶² Após os primeiros cinco lançamentos (Super Mario Bros 1-3, Super Mario USA e Super Mario World), a franquia Mario irá se expandir para diversos gêneros, tendo também personagens secundários do mundo Mario como protagonistas. Alguns exemplos são Super Mario 64 (1996), Super Mario Galaxy (2007), Mario Party 1-10 (1998-2015), Luigi's Mansion (2001), Super Princess Peach (2005), a série Mario Kart (1992-2017) e Captain Toad: Treasure Tracker (2015). Nesses jogos, e também ao longo dos anos na franquia Mario principal, o conflito que motiva a jogadora irá variar bastante em relação ao tema clássico dos jogos que tem o encanador como protagonista (resgatar a princesa raptada). Porém, esse mesmo conflito será o motivador de jogos bem mais recentes como New Super Mario Bros. Wii (2009) e New Super Mario Bros. 2 (2012).



22. O gênero plataforma alcança um novo potencial a partir de Super Mario Bros. 2. Fonte: divulgação

A importância relativa da dimensão narrativa e de como se desenvolve o conflito nos jogos dos irmãos Mario é ilustrada por uma questão no fórum Arqade, especializado em dúvidas sobre jogos. Um usuário conta que está jogando pela primeira vez o Mario Bros original e sempre alcança o castelo com Bowser, vencendo o adversário de diversas maneiras diferentes, mas mesmo assim não chega até a princesa – o que aparece é apenas o cogumelo Toad e depois o início de uma nova fase. A primeira resposta na página a essa questão, dada por outro usuário, é bem direta: para alcançar a princesa, é necessário derrotar o adversário no nível 8-4⁶³. A mensagem que a jogadora recebe em cada castelo intermediário vencido (“A princesa está em outro castelo”) aponta para a continuidade do jogo, a necessidade de ir até o nível seguinte.⁶⁴

Porém, é possível jogar Mario passando rapidamente pela mensagem de continuidade que se repete no fim de cada fase ou não prestando qualquer atenção ao fio quase invisível da maneira como se estende o conflito, como fez o usuário no fórum citado. O jogo exige que se atravesse diversos castelos até chegar ao mundo final, no qual se pode finalmente abrir as portas para a princesa. Mesmo sem prestar qualquer atenção a isso, os confrontos e inícios de fase se

⁶³ <https://gaming.stackexchange.com/questions/325523/how-do-i-get-the-princess>

⁶⁴ “I’m playing the old Super Mario Bros for the NES for the first time, and I keep getting to the castle with Bowser. However, every time I beat him, I don’t get the Princess and instead just get Toad, and then sent out again. I’ve tried a bunch of things - killing Bowser by spitting fireballs until he falls off, grabbing the hammer to break the bridge, but nothing seems to work. How do I get the princess?”
“Defeat Bowser on world 8-4 to rescue the princess.”

sucedem, os desafios se elevam em dificuldade, a criatividade e a habilidade de quem joga são colocadas à prova tanto para atravessar os níveis de ponta a ponta quanto para explorar os recônditos invisíveis do cenário – em algumas vezes, forçando a pessoa a se mover além daquilo que é exibido nos limites da tela, andando às cegas no extracampo.

Ao descrever o quão tênue é a justificativa ou a exibição do conflito e enfatizar que nesses primeiros Super. Mario Bros. o que define a estrutura de jogo é a sequência de ações, desafios e obstáculos, não se quer dizer que as ações e modos de superação são tão lineares, contínuos e sem respiro, como pode parecer especialmente para quem possui conhecimento sobre jogos mais a partir de leituras e observação do que pela prática de jogar.



23. Super. Mario World, o primeiro para o Super. Nintendo, representou um novo marco na popularização do gênero plataforma e na consolidação da imagem de Mario. Fonte: Bussiness Insider

Conflito tênue e jogo pautado pelas ações estabelecidas para prosseguir são características que servem para dizer de centenas de títulos que vieram antes e de milhares de jogos que se sucederam a esses em que se controla o saltador de boina vermelha. É necessário ir além disso para começar a compreender o que essa prevalência das ações significa na prática, como forma concreta de confronto com os obstáculos oferecidos por cada jogo digital. Desafios de habilidade manual, estratégias de uso dos elementos de jogo ou capacidade criativa para superar impedimentos oferecem sucesso a quem joga apenas a partir de amplas doses de tentativa e erro, treino e aprendizagem, exploração dos limites do programa e do cenário, punições do sistema e descobertas de novas possibilidades.

Observação, aprendizado em condições mais seguras e a exploração da árvore de possibilidades (*game tree*) em sucessivas sessões de jogo (*gameplay*), termos definidos por Juul (2005), são práticas correntes para quem joga e também são ações planejadas e esperadas por game designers quando oferecem à jogadora o que Upton (2017) nomeia como entraves (*constraints*) - todas as situações em que certas restrições e exigências impostas pelo jogo definem *opções* do que fazer, com consequências variadas e contextuais.

Jogos propõem entraves para estabelecer a necessidade de algum tipo de superação ou confrontação. A partir das opções permitidas pelas regras e mecânicas, a pessoa que joga opta por uma delas e assume aquela ação, arcando com as consequências que advém disso, em um processo de sucessivos *loops* decisórios.

Sicart (2009) também descreve os jogos como ambientes simulados projetados para receberem determinados tipos de interação por jogadores que aceitam as limitações (ou entraves) e não podem interferir no funcionamento das regras que determinam as ações naquele mundo. Em sua concepção, a jogadora é levada a acreditar que é livre mesmo que não seja e que suas escolhas são inevitáveis: “jogos são sistemas nos quais voluntariamente imergimos com o claro objetivo de sermos manipulados – acreditamos na liberdade que os designers do jogo nos dão para alcançar uma experiência lúdica bem-sucedida”⁶⁵ (op.cit, p.43).

Na concepção do design situacional (Upton, 2017), a pessoa que joga é constantemente restringida não apenas por entraves externos, mas também por aqueles que são assumidos por suas crenças pessoais, advindos de experiências anteriores com jogos e com a própria concepção de como funciona o mundo concreto, que serve, ainda que de modo muitas vezes exagerado, como modelo para ações e suas consequências em videogames. Podemos pensar, por exemplo, na força gravitacional – ainda que ela seja um elemento dado nas interações humanas habituais, naquelas interações realizadas em mundos de jogos a gravidade precisa ser decidida e programada para que uma movimentação parecida com a que se tem no mundo concreto venha a acontecer. Nessa mesma direção, há jogos diversos que criam mecânicas com manipulação da força gravitacional.

Upton propõe então uma distinção formal para melhor entender essa experiência, separando o Jogo como Projetado (*Game as Designed*), o Jogo como Experimentado e o Jogo como Compreendido (loc. 305)⁶⁶.

⁶⁵ Games are systems in which we are voluntarily immersed with the clear goal of being manipulated

⁶⁶ Game as Designed, Game as Experienced, Game as Understood

O Jogo como Projetado representa o sistema criado pelo designer, com mecânicas, regras, ações exigidas, opções colocadas a cada situação e os entraves que buscam conduzir as escolhas de quem está jogando e criar os desafios que compõem cada título. O Jogo como Experimentado é a forma como o projeto se apresenta na prática, a cada sessão de jogo, para ser enfrentado e explorado. O Jogo como Experimentado representa o que aparece no momento de jogar, o modo observável que exhibe os entraves e decisões encontrados por quem joga a cada nova iteração.

O Jogo como Compreendido é a representação na mente de quem joga do funcionamento das regras e do mundo físico do jogo, com as garantias procedimentais (Murray, 2001) de que o uso de certos comandos/ações sobre determinados objetos/espacos do jogo terá as consequências já esperadas, permitindo que ele crie suas estratégias e também que, por meio daquilo definido por Bogost como retórica procedural e depois por Frasca como retórica do videogame, compreenda qual o contexto e o prosseguimento do mundo (social) naquele ambiente digital. O Jogo como Compreendido é a forma como “nós adotamos um conjunto de entraves internos que são o equivalente funcional à programação do jogo sem replicá-la”, ou então é a maneira como a jogadora absorve e busca replicar em suas ações a compreensão que possui do funcionamento daquele mundo-sistema. (Upton, *op. cit.*, loc 319)⁶⁷.

Os gêneros de jogos atuam também como coleções de entraves que auxiliam que uma jogadora tenha conhecimento prévio, ao começar cada título, quais tipos de desafios e soluções provavelmente estarão presentes. Por consequência, serão maiores a dificuldade e os questionamentos que poderão surgir com jogos que diferem fortemente das convenções de gêneros já bem estabelecidos e que exigem um aprendizado mais profundo sobre o funcionamento daquele mundo e possíveis modos de agir, com a presunção de suas consequências.

Essa perspectiva também se alinha com a compreensão de Sicart (2009) a respeito da liberdade que as jogadoras devem acreditar ter para uma boa experiência lúdica, ainda que estejam restritas a um pequeno conjunto de ações, quando se compara com as ações possíveis na vida concreta – ao reconhecer os tipos de característica que costumam definir aquele gênero, a jogadora provavelmente irá se sentir mais à vontade para criar estratégias e elaborar planos de ação, explorar as possibilidades do sistema e buscar recursos e segredos no cenário do jogo, testando o potencial daquele ambiente tanto em exploração espacial quanto em termos das mecânicas que constituem o sistema.

⁶⁷ We adopt a set of internal constraints that are functionally equivalent to game's programming without replicating it

Compreender a restrição como o fator que concede foco ao que realmente é importante em um mundo digital específico permite a quem joga tentar dominar e experimentar com suas ações até o limite, usando apenas aquelas que realmente importam/são possíveis. A partir disso, é mais fácil conceber como se dá a sensação de liberdade de experimentação por parte de quem joga, pois desde Huizinga (1999) a dicotomia entre liberdade de ação/limitação de possibilidades já é uma dicotomia fundamental da compreensão a respeito do brincar e do jogar. Compreendidas as ações que são efetivamente válidas naquele mundo e naquele momento, parece ser possível falar de um apagamento das outras ações que não possuem sentido naquele instante, para a atividade proposta.

Na linha definida por Caillois (1990) para definir todas as maneiras de se jogar, em uma ponta encontra-se a *paidia*, que representa algazarra, transformação e pulsão, e na outra ponta o *ludus*, uma estrutura de obstáculos artificiais que exigem a evolução de habilidades e que a jogadora se dedique ao aprendizado de seus modos de agir para vencer os desafios lançados diante si.

Décadas depois, Juul (2005) define os jogos em dois grandes grupos, levando em conta especialmente os digitais. Jogos *progressivos* são aqueles em que a pessoa que joga irá seguir o caminho traçado pelo designer, buscando compreender quais são as ações necessárias a cada momento (ou a cada entrave) para resolver o que se apresenta e alcançar o próximo obstáculo. São jogos que podem exigir ou oferecer um grande caráter exploratório, mas definem uma sequência de avanço que possui clara linearidade e permitem que a jogadora alcance um desfecho, seja ele um final bem definido ou um arremate de encerramento, após passar por todas as sequências previamente definidas pelo game designer.

Já nos jogos *emergentes*, a linearidade dá lugar à variação e experimentação estratégica, utilizando as regras como base para multiplicar possibilidades de ação e enfrentamento, contra os adversários ou contra o software do jogo digital.

Em jogos emergentes, um pequeno conjunto de regras dá abertura para a exploração de centenas ou milhares de possibilidades, com seu valor e sua efetividade sendo sempre contextuais em relação a um momento determinado de uma sessão de jogo específica. O valor das ações e das estratégias não pode ser antecipado como forma de superar os obstáculos ou adversários, pois as condições de ação se modificam a cada novo movimento de uma parte e de outra. É especialmente os jogos emergentes que Murray (2001) parece ter em mente quando diz que um objetivo prático de quem joga é dominar o jogo (*to master a game*) compreendendo o funcionamento do sistema, se colocando como se estivesse “por dentro do jogo” para entender como superar os impedimentos (os entraves) estruturados.

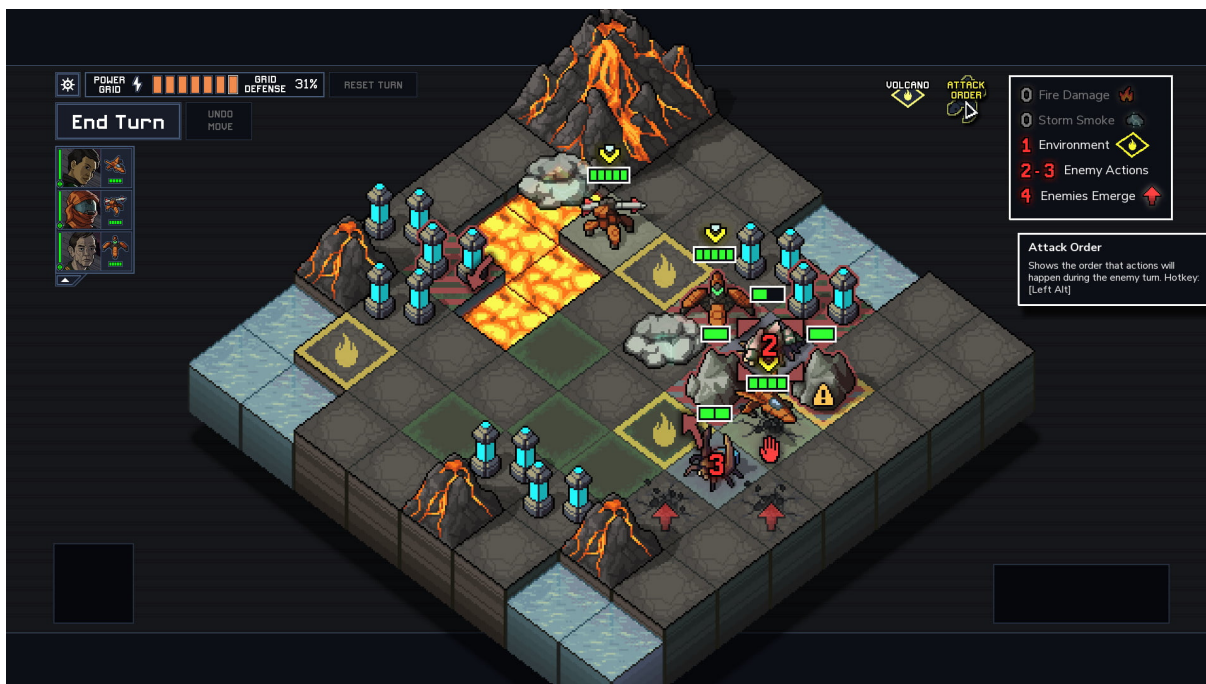
Quando os jogos apresentam uma situação que demanda escolhas, o trabalho de quem joga para identificar a melhor ação, contextualmente, é definido por Upton (2017) como “complexidade imediata” (*immediate complexiy*). Quanto mais opções de movimentos e formas de enfrentamento, maior é o trabalho exigido para esquadrihar opções e resultados possíveis antes de colocar em prática alguma das ações.

Do outro lado se organiza a complexidade antecipatória. Essa é a necessidade imposta de se pensar a prazo nas consequências de ações, considerando vários movimentos adiante na hora de determinar como sair de cada entrave, entendendo o jogo que prossegue além das consequências imediatas. Há recursos que são limitados e há ações que geram consequências irreversíveis, por isso o cuidado em se escolher o que usar, e de qual maneira, a cada momento do jogo.

Retornaremos a esse conceito no próximo capítulo, mas essa primeira menção é necessária para frisar que, no entendimento defendido pelo design situacional, joga-se mesmo quando não se está aparentemente jogando. Ainda que não exista movimentação da jogadora, ainda que o Jogo como Experimentado não esteja sendo atualizado com dezenas de ações por minuto no tabuleiro ou na tela, é provável que o jogo iniciado ainda esteja acontecendo.

A partir da proposição de Upton, podemos extrapolar e afirmar que o jogar, em sua totalidade, não se restringe ao momento imediato em que se está diante do jogo. Ao traçar estratégias, observar possibilidades, medir consequências a entraves vivenciados ou imaginados, com base em regras e mecânicas específicas, a pessoa que não está em meio a uma sessão de jogo pode, ainda assim, estar exercitando uma forma própria de conflito. Esse é o esforço da jogadora para extrapolar seu entendimento ainda limitado das possibilidades do sistema e imaginar novas chances de ação, até então inesperadas e inacessíveis, para quando o momento do jogo na prática recomeçar.

Nessa vivência ainda dedicada ao jogo mas afastada do momento em que se joga, não há confronto efetivo diante de entraves oferecidos: obstáculos, mistérios, adversários, informações incompletas, caminhos bloqueados. Mas existe um conflito particular direto em exercício, aquele da pessoa que joga contra um sistema de jogo diante do qual ela possui consciência dos próprios limites e impedimentos. É o conflito que pode se estabelecer não a partir de um impulsionamento oferecido pelo jogo como justificativa para as ações naquele mundo virtual, mas conflito contra o próprio sistema e suas possibilidades até então não compreendidas, dentro de uma determinada situação ou sequência de situações. Esse é o primeiro caminho de extrapolação.



24. Into the Breach (2018) e os títulos da série Xcom são exemplos de jogos de turnos alternados que demandam pensamento estratégico de quem joga. É preciso selecionar todas as ações das unidades sob seu controle antes de iniciar o primeiro movimento e isso demanda antecipar e integrar as sequências de movimentos. Imagem: Digital Trends

O caminho seguinte se dá dentro do próprio momento de jogar, da iteração em diversas sessões de jogo. O exercício do jogar não se dá apenas em uma tentativa de progressão inevitável em busca da vitória. Avanços e retrocessos, a experimentação com a aprendizagem sobre o funcionamento do sistema, a satisfação do exercício com as habilidades aprendidas ou incrementadas, o afastamento de objetivos bem definidos para explorar o ambiente virtual ou explorar outras possibilidades de ação são partes indivisíveis da vivência de um jogo digital. Um título digital não necessariamente precisa oferecer segredos e mistérios para ser atravessado pela curiosidade da pessoa que joga em seus testes de limites e funcionalidades.

O jogo se abre até o limite das possibilidades de exploração que não são impedidas pelas regras, pelas mecânicas ou pelos limites de programação. O confronto com os desafios e entraves do jogo ganha uma importante camada. O que se pode considerar confronto em um jogo não se restringe a uma visão linear e progressiva de como superar desafios para atingir a próxima situação de escolha e nem ao conjunto, muitas vezes inumerável, das possibilidades de ação para superar o risco ou impedimento dado em uma certa situação.

Parece permitido expandir a compreensão de confronto também a essas ações da jogadora que experimenta com as possibilidades, especialmente no digital, em busca de seus cantos escuros, potenciais a princípio invisíveis, possibilidades de ampliação do aprendizado

ou de retornar para se refazer, de novas maneiras, o que já foi superado anteriormente. Assumindo essa perspectiva, é necessário repensar o entendimento da temporalidade dos jogos digitais, mesmo em relação àqueles nos quais se age todo o tempo.

O tempo em jogo, estado de incorporação de quem joga em determinado ambiente virtual dedicado a efetuar ações determinadas ou possibilitadas para avançar em sua exploração ou no cumprimento de missões que permitem ir adiante e avançar novos graus na estrutura definida ali (níveis, novos espaços disponíveis, moedas, equipamentos, armas, habilidades, níveis de energia ou vidas), existe como um longo aprendizado/experimentação de ações que abarca observação, diversas falhas, afastamentos e aproximações, trocas e aprendizados, seja com o próprio sistema (jogando individualmente) ou com a comunidade de jogadores (em ambientes multijogador ou em conversas, fóruns, debates, leituras).

A formação da pessoa que joga como parte de uma comunidade e a construção conjunta de seus valores, enquanto jogadora, junto ao mundo proposto por um jogo específico ou junto aos valores que delimitam modos de ação louváveis ou censuráveis para quem joga, já foram tema de diversos estudos fundamentais dos *game studies* (Sicart, 2009; Consalvo, 2009; DeKoven, 2010).

2.4 Confronto e conflito

Os jogos casuais são aqueles em que é possível fazer partidas curtas e parar de jogar facilmente, tendo comandos fáceis de aprender e nos quais o tipo de punição para a jogadora, no caso de derrota, permite que ela perca muito pouco ou nada do progresso que já foi conquistado (Juul, 2009). Não são necessariamente fáceis, mas neles os impedimentos são poucos para que se decida interromper uma sessão de jogo. Podem ser longos, mas costumam possuir níveis extremamente fragmentados, que podem chegar às centenas e permitem sessões rápidas. As ações são simples e fáceis de aprender, mas podem ganhar muita complexidade conforme os níveis avançam e novas habilidades, exigências ou itens são incorporados ao repertório de quem joga, alterando as regras e mecânicas válidas até então. O acréscimo de novas habilidades através da aquisição de itens é bastante comum, inclusive por ser esse um acréscimo que pode ser monetizado, convertido em uma relação comercial na qual a jogadora paga para receber determinado adicional nas possibilidades de jogar.

Minit (2018) é um jogo independente e engenhoso, que reúne elementos de um rpg e do amplo gênero de aventura em um sistema autoritariamente casual de jogar. Desenvolvido por um grupo de desenvolvedores de estúdios diversos, Minit possui uma regra essencial que atua como engrenagem central do sistema: cada sessão de jogo possui apenas 60 segundos. Passado esse tempo, a jogadora morre e precisa recomeçar. A estrutura espacial do jogo, a disposição de itens e pontos de verificação, o design das pequenas missões a serem vencidas e a configuração das possibilidades de ação, que colocam quem joga em um estado de permanente ansiedade controlada, giram em torno do intervalo de 1 minuto para decidir o que fazer e se movimentar.

Não há ação, item ou local do mundo de jogo que não respeite essa regra – do começo ao fim de Minit, cada sessão de jogo será quebrada a cada 60 segundos e reiniciada. Porém, não é o tipo de reinício que exige que se comece tudo outra vez – itens e moedas armazenados, missões realizadas e lugares abertos são mantidos. Também geograficamente não se começa sempre do mesmo lugar. Há diversos pontos de verificação no mundo do jogo e cada um deles é ativado pela interação da jogadora. Isso permite que, dentro da limitação do minuto, seja possível realizar algumas ações no caminho e garantir seu reinício em outro ponto, fazendo com que isso seja uma mecânica própria e inovadora de Minit.

A fragmentação do jogo em uma imensa sequência de pequenas interrupções, inevitáveis e nas quais quem joga não carrega culpa, transforma o que seria uma potencial derrota em um modo de funcionamento do sistema, parte do que Frasca (2007) irá denominar como regras do modelo.

Não existe perda que ative um estado de derrota e cause o fim de jogo definitivo em Minit. Nos momentos em que o personagem tiver sua energia totalmente drenada por ataques ou pelo contato com um elemento nocivo, como o fogo, ele irá reiniciar da mesma maneira que aconteceria caso o tempo houvesse chegado ao final. A importância da falha e da derrota como partes da construção do valor de uma experiência de jogo são destacadas por Juul (2013) como fundamentais na relação potencial entre as obras e jogadores dispostos a se dedicar a elas. Minit incorpora essa necessidade da falha para aplicar um grau de complexidade extra às escolhas sobre as maneiras de agir no ambiente de jogo, estabelecendo um desafio interno de complexidade antecipatória (Upton, 2017), movimentação e estratégia geral. A derrota a cada sessenta segundos, inscrita no sistema, deve ser levada em consideração a todo momento na compreensão do jogo e no planejamento das ações, pois cada passo na direção errada pode impossibilitar que se alcance o destino final no intervalo de tempo disponível. Porém, em um minuto ou menos uma nova chance estará à disposição.

O encapsulamento em 60 segundos de liberdade antes de cada morte e recomeço possui uma explicação diegética: a espada encontrada pelo personagem logo no começo do jogo carrega uma maldição que leva seu portador à morte a cada minuto. Largar a espada, como é de se esperar, não é uma opção para se destacar do feitiço. A saída indicada é invadir a fábrica de espadas, da qual todas estão saindo amaldiçoadas, e quebrar a continuidade do mal. Durante boa parte do jogo os acessos para a fábrica estão bloqueados, tanto pela entrada da frente, na qual um vigia impede a qualquer custo sua passagem, quanto pelas portas ao fundo, bloqueadas por rios sem ponte disponível. Grande parte de Minit será dedicada a encontrar os meios possíveis para restaurar os acessos e enfim alcançar o interior da fábrica.

Porém, toda essa construção de uma justificativa que respalda tanto a regra dos 60 segundos quanto a necessidade de invadir a fábrica para quebrar a maldição espalhada podem ser ignoradas praticamente por completo ou esquecidas tão logo se complete as ações do jogo que conduzem ao enfrentamento do chefe final. Esse suporte narrativo que configura o conflito do jogo sequer aparece ou chega a ser descrito de modo errado em resenhas diversas dedicadas a Minit (Ramos, 2018; Walker, 2018; Blake, 2018; Barbosa, 2018).

Um dos integrantes da pequena equipe que desenvolveu Minit, Jan Willem Nijman, é também o designer do estúdio de jogos independente holandês Vlambeer, que tem em *Ridiculous Fishing* (2013) uma de suas obras mais conhecidas. Lançado apenas para Android e iOS, a estrutura de jogo também é bastante simples: da ponta de um barco, com a tela em orientação vertical, a jogadora balança uma vara de pesca e envia seu anzol em direção ao fundo do mar.

O primeiro desafio é evitar tocar em qualquer peixe, para que o anzol chegue o mais fundo possível. Quando acontece um toque, a linha começa rapidamente a retornar e o desafio para quem joga agora é prender o maior número possível de peixes no movimento de subida. Quando a linha de pesca atravessa novamente a superfície da água, agora na direção contrária e abarrotada com a pescaria realizada, todos os peixes são arremessados violentamente para o alto. Antes que comecem a chover sobre o barco, a ação da jogadora novamente se transforma: agora é preciso tocar na tela rapidamente para atirar nos peixes que descem pelo céu, tentando a melhor pontuação possível. A fauna de peixes é imensa, com cada espécie se movimentando de modo diferente na água (dificultando a movimentação livre do anzol na descida e a pescaria exata na subida da linha) e caindo em diferentes velocidades depois de lançada para o alto, oferecendo pontuações variadas quando é atingida pelos tiros, somando camadas de complexidade à etapa final de cada sequência de ação.



25. A simplicidade extrema de Minit guarda um sistema de jogo engenhoso que traz uma dinâmica casual para um jogo progressivo com características de aventura e rpg. Imagem: divulgação

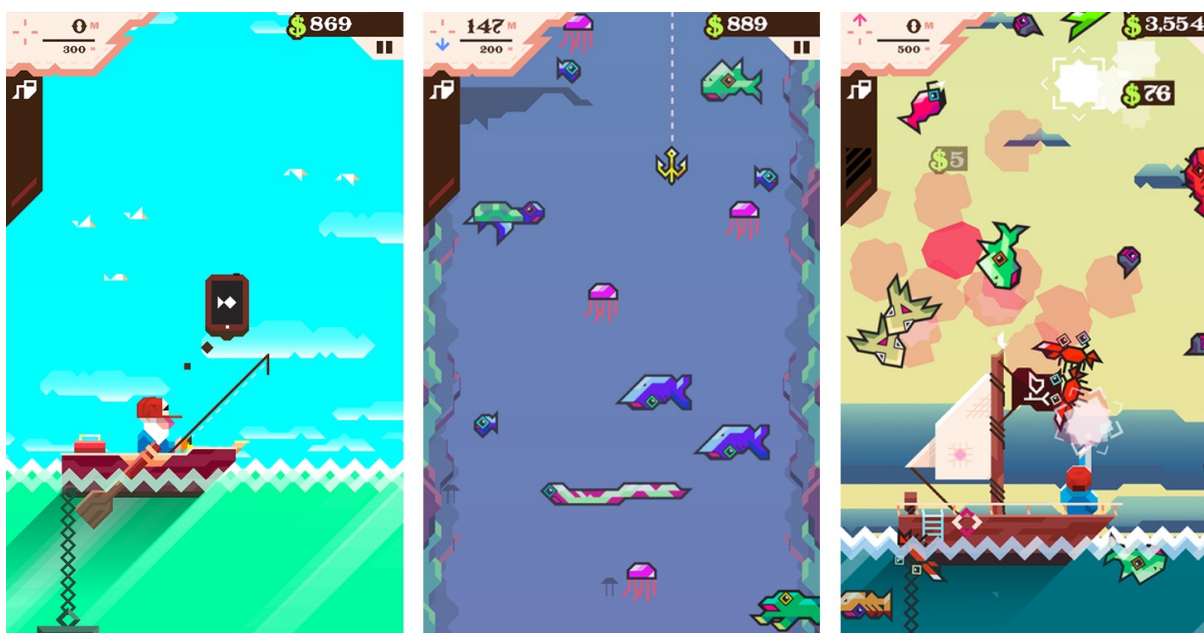
As fases do jogo avançam, trazendo novos lugares e novas espécies de peixes. O dinheiro ganho com os peixes abatidos no ar também vai se somando, permitindo comprar novas armas e outros itens que facilitam a descida, permitindo, por exemplo, que o primeiro choque do anzol não acione o retorno da linha.

Ridiculous Fishing é um jogo conciso, bem-estruturado e que reforça em seu visual exagerado e caricatural a dinâmica absurda que ordena seu mundo de jogo, que pontua apenas os peixes abatidos em pleno ar por armas cada vez mais potentes e deslocadas de contexto, criando aquele que provavelmente é o mais estranho tipo de pesca esportiva já observado em um videogame.

Junto de tudo isso, é um jogo que carrega também uma premissa: a jogadora controla Billy, descrito como um grande pescador que carrega um grande drama em seu passado e está nessa jornada pesqueira em busca de redenção. Sua navegação para águas cada vez mais profundas, com peixes mais complexos de serem capturados e que demandam equipamento e manejo dos itens cada vez melhor, carrega um motivo que é tornado claro apenas no final do jogo, em uma pequena sequência em quadrinhos após Billy conquistar o título máximo de excelência em pesca. Porém, novamente, toda essa construção justificativa corre à parte do jogo em si com sua dinâmica rápida e inconsequente de desvie-capture-atire, que enfileira de modo

elegante mecânicas de movimentação de labirinto, estratégia de captura de itens e jogo de caça em uma única sequência sem interrupção de movimentos.

Shadow of the Colossus (2006), é um marco inevitável na história dos games contemporâneos por sua intenção e capacidade de despertar na jogadora emoções no espectro do pesar, da culpa e da solidão, incomuns em jogos comerciais de grande porte (Cole, 2015). O início do jogo, uma extensa animação não-interativa, mostra a chegada de um guerreiro montado em seu cavalo a um grande templo abandonado. Uma cartela logo no início avisa que estamos em uma terra proibida, sem contar algo a mais. Sobre o dorso do cavalo está o corpo de uma mulher. A conversa que se segue com a entidade que habita o templo sela o contrato que irá guiar a ação do jogo – para que a mulher seja revivida, a entidade exige em troca que o guerreiro incorporado pela jogadora, Wander, destrua dezesseis seres imensos e extraordinários que habitam aquela região do mundo. Cada um desses colossos é representado por um totem instalado junto às paredes do templo, que irá ruir quando sua contrapartida viva deixar de existir.



26. Em Ridiculous Fishing, os holandeses da Vlambeer alinham em apenas um movimento contínuo três tipos de mecânica: desvio de obstáculos em velocidade, captura de itens e tiro ao alvo. Imagem: MacStories.com

Wander aceita o acordo antes que o controle seja cedido a quem joga. Shadow of the Colossus (SOTC) é construído sobre uma alternância simples e bem-sucedida entre os momentos em que se cavalga por uma paisagem extensa, sem qualquer outro ser com o qual interagir, e os momentos em que combate os colossos (Stanton, 2015). Cada colosso é um

personagem único no mundo do jogo e o apuro visual, sonoro e de movimentação, dá a cada um deles a aparência de uma “personalidade”. O empenho na criação dos seres já ficava claro na versão original do jogo para Playstation 2, com recursos técnicos bastante limitados para as intenções dos desenvolvedores, e pode ser ressaltado ao longo dos anos com reedições, dispondo de mais recursos visuais e sonoros, para as versões seguintes do console Playstation⁶⁸.

Os colossos possuem pouco em comum entre si, não podendo serem entendidos como uma mesma linhagem de adversários que é preciso destruir sequencialmente. Cada um deles possui também vulnerabilidades diferentes e isso significa que as habilidades aprendidas nas batalhas anteriores auxiliam nas seguintes, mas não permitem compreender que a jogadora tem uma evolução linear em sua capacidade de combate. A questão da individualidade, de se enfrentar seres únicos e diferentes, perpassa toda a construção dos embates: “alguns são encontrados em campo aberto, outros em espaços apertados, alguns voam, alguns vivem debaixo d'água ou no subterrâneo, alguns são centenas de vezes maiores que Wander e outros são apenas um pouco maiores do que ele”⁶⁹ (Stanton, 2015, p. 228).

Alguns dos seres parecem mal notar a presença do avatar, outros atacam logo que ele se aproxima. Alguns claramente não desejam lutar e evitam o contato, permanecendo em seus padrões de movimento quando não estão sob risco. Em diversos momentos de confronto, a jogadora pode sentir que o ser mais agressivo atuando naquele ambiente virtual é ela própria, escalando o corpo dos colossos para encontrar os pontos de fragilidade tatuados em sua pele e afundar ali sua espada, até que a energia daqueles corpos seja drenada completamente.

Para efeito de comparação, é interessante notar como os embates dramáticos de SOTC, que acabam sendo missões de assassinato, são absolutamente diferentes das missões de eliminação em séries de jogos como Hitman (2000-2018), nos quais a jogadora incorpora um assassino profissional que deve assassinar seus alvos do modo mais discreto e rápido, escapando depois sem ser notado. Em Hitman, o trabalho bem realizado é aquele totalmente asséptico.

Existem mais dois pontos que merecem grande destaque na maneira como SOTC estrutura seu mundo de jogo e seu sistema de regras. Missão após outra para destruir os colossos, quem joga jamais encontra os seres representando qualquer perigo a quem quer que seja. É uma terra abandonada, um mundo natural composto apenas de flora, água e minério, árvores, arbustos, lagos e grandes massas de pedra. Cada colosso é um ser belo e impressionante, um elemento destacado com potencial para causar admiração e terror. No

⁶⁸ Tanto *Shadow of the Colossus* quanto *Ico* (2001), outra obra de enorme impacto da mesma equipe de desenvolvimento, batizada de Team Ico, são jogos exclusivos da plataforma Playstation.

⁶⁹ Some are found on open ground, some in tight spaces, some fly, some live underwater or underground, some are many hundred times larger than Wander and some are only slightly taller than him.

momento da chegada da jogadora, seja ela atacada ou não pelo colosso, não existe indício que aponte uma razão concreta para que ele seja destruído, exceto a necessidade de Wander de reviver a mulher que ama.



27. No mundo de SOTC, os colossos são seres surpreendentes em um mundo praticamente desprovido de vida. A obrigação imposta pelo jogo de matar a cada um deles se revela, cada vez mais, um sacrifício imposto a quem joga. Imagem: Polygon

Além disso, para assassinar esses seres que simplesmente estão ali, os únicos habitantes vivos dessa grande região proibida, é necessário ter um contato intenso com seus corpos. A mecânica de combate em SOTC exige que a jogadora escale os corpos dos colossos para chegar a seus pontos vulneráveis, dos quais irá drenar a energia vital com estocadas da espada. Até chegar a esses lugares demarcados em seus corpos, a jogadora deve literalmente se agarrar a cada um, usando o botão no controle totalmente dedicado a essa ação, e a partir disso iniciar um caminho muitas vezes lento em busca do próximo ponto de apoio. Isso acontece enquanto os seres se movimentam rapidamente ou em gestos bruscos, fazendo com que a passagem pelos corpos seja um longo percurso de obstáculos sobre a carne dos seres.

Quando os colossos vão ao chão, depois de golpes repetidos nos pontos frágeis, o jogo não oferece elementos visuais ou fanfarras sonoras para comemorar a vitória. Ao contrário. Quando o último golpe é desferido, a música de combate é substituída por um coral feminino “como aquele que alguém ouviria em um réquiem. Os jogadores, no momento da vitória, são

forçados a questionar o que fizeram. (...) eles são avisados pela música que fizeram algo errado e mataram algo único e belo” (Cole, 2015, p.5). O avatar de Wander então é atacado por tentáculos negros imateriais que brotam do corpo do colosso caído e desmaia, ou morre. A tela escurece e Wander surge novamente consciente no templo inicial, enquanto um dos totens é demolido.

Conforme essa sequência de eventos se repete, o avatar de Wander parece cada vez mais doente depois de ser tomado pela nuvem negra que emana do cadáver dos colossos, ainda que sua movimentação e agilidade permaneçam inalteradas. Sua pele é cada vez mais esbranquiçada, há cicatrizes no corpo. Ao invés de evoluir e ganhar novas habilidades ou equipamentos, Wander parece se destruir um pouco mais a cada colosso derrotado.

A última batalha antes do final do jogo retoma a construção elaborada desde o início e sela os temas principais. Ao invés da luta do guerreiro contra um colosso, o que se tem é a luta dos moradores da vila de Wander contra ele, agora com seu corpo completamente tomado pelo demônio com o qual fez um pacto em sua chegada ao templo.

Com os assassinatos dos seres míticos que guardavam aquelas terras, a força antes imobilizada do demônio Dormin retorna a ele através do corpo de Wander, o corpo incorporado pela jogadora. A última luta é impossível de vencer – o avatar do guerreiro tomado pelo demônio é lento e sem habilidade, sem qualquer chance contra os habitantes da vila. Eles se reúnem e, com um feitiço, abrem um portal no qual o demônio é rapidamente absorvido, mas o corpo de Wander também segue o mesmo destino, encerrando essa tragédia que mal se disfarça como jornada heroica.

Qualquer um dos jogos descritos até aqui possui vários elementos em comum: a pessoa que joga toma o controle ou se incorpora em um avatar, percorre uma região ou ambiente de jogo específico, possui objetivos intermediários ou missões diversificadas, se dirige rumo a um objetivo final que culmina uma sequência de desafios crescentes e/ou compreende uma narrativa construída ao longo das ações.

A maneira disponível para lidar com os avatares e com os outros elementos que fazem parte desses mundos é estruturada através de regras que determinam, no código que regula o funcionamento do mundo do jogo, quais as maneiras possíveis para interagir com objetos, outros personagens, equipamentos que podem mudar suas habilidades, com o espaço disponível, com a liberdade para explorar o ambiente virtual, de que modos se pode acumular algum tipo de contador (moedas, pontos de experiência, pontos de recompensa) e quais são os meios disponíveis (visuais, textuais, espaciais) para medir sua evolução no jogo e o quanto falta para chegar a um suposto final da jornada. Como citado, SOTC possui um botão dedicado

unicamente a permitir que o avatar se dependure nos colossos e possa fazer sua escalada, além de segurar com mais força quando os seres se debatem. Esse é um exemplo de mecânica extremamente rara em jogos, mas disponível aqui por ser fundamental no tipo de experiência desejada.

Foram excluídos da lista acima elementos extrajogo, que possuem impacto sobre o funcionamento desse mundo e da relação de quem joga com ele, mas que se estabelecem fora do ambiente virtual no qual a jogadora pode se reconhecer como “dentro do jogo”⁷⁰. A intenção é manter claras as bordas do momento em que pode dizer “começou o jogo” até seu encerramento, por vontade de quem joga em parar ou por incapacidade de continuar por algum motivo derivado do sistema.

Em qualquer um desses jogos, bem como nos outros citados neste trabalho, também há obstáculos, adversários, entraves, barreiras, desafios a serem vencidos e impedimentos para ultrapassar, seja descobrindo intelectualmente ou por tentativa e erro a solução do enigma, seja por habilidade ou lutando até conseguir vencer o npc (*non-player character*, personagem sem jogador) adversário, seja por aprendizado vindo de outros jogos com características parecidas, pela capacidade adquirida em sua evolução dentro desse mesmo jogo ou pela ajuda de conselhos externos que são capazes de lhe indicar as maneiras de vencer.

Em todos os jogos citados nessa seção todos esses elementos se apresentam, porém, de maneiras tão diversas quanto é possível observar em *Minit*, *Ridiculous Fishing*, *Shadow of the Colossus* e nos simuladores de caminhada *Gone Home*, *Firewatch* e *What Remains of Edith Finch*, descritos em trechos diversos desta tese.

Pelo menos uma característica se destaca de modo forte em todos os títulos, sem a necessidade de colocar na mesa a régua medidora da complexificação das mecânicas/do sistema que concederia autorização para validar um jogo. Essa mesma característica também pode ser descrita sem a evocação de um medidor imaginário que avalia se determinado título tem textos “demais” ou enigmas em excesso para passar pela peneira que separa a pilha única dos jogos.

O que existe nesses jogos todos é um confronto inevitável, sabido e buscado desde o início, *razão de agir* intuída mesmo antes que aquele sistema específico de jogo se apresente e que a jogadora compreenda exatamente de qual confronto se trata aqui, guardando a certeza de que isso se desenvolverá em algum tipo específico de embate ou desafio complicador. O embate, por sua vez, irá definir um modo de vencer, não importando se o objetivo delimitado

⁷⁰ Há jogos que, de modo muito interessante, quebram essa fronteira e tomam como parte do jogo interações que aparentemente acontecem fora dele, em momentos de intervalo ou antes do início efetivo de uma fase. Dois bons exemplos: *Pony Island* (2016) e *SuperHot* (2016).

pelas regras⁷¹ irá configurar uma vitória final possível (um estado definitivo de vitória) ou em uma série fragmentada de objetivos intermediários sequenciais.

O confronto localiza em pólos antagônicos a jogadora e o sistema, o avatar incorporado e os adversários a serem enfrentados, as regras de ação daquele título específico e os obstáculos a serem ultrapassados. Coloca em choque as informações coletadas sobre o mundo do jogo e o enigma a ser desvendado, seja para chegar ao final do percurso completo ou somente seguir para o local ou momento seguinte, no qual a ação continua.

Trata-se de um tipo de confronto específico, que é característico dos jogos *e determina sua distinção*: aquele que pode ser reinicializado e realizado novamente, a partir do início e mantendo igualdade de condições materiais e de características do sistema em relação à tentativa anterior. Ou seja, um confronto que não gera perdas efetivas ou alterações na dinâmica do próprio sistema quando é encerrado e reiniciado, para ser executado mais uma vez. A possibilidade de reiniciar completamente, guardando nada senão a experiência anterior e o aprendizado advindo dela, marcam o tipo de repetição e de busca por confrontos possível unicamente no campo dos jogos, digitais ou não.

Esse tipo de confronto não se efetiva necessariamente em um combate, no sentido mais comum da palavra. Indo ao dicionário, combate é definido como “ação bélica de menor amplitude que a batalha, travada em área restrita (...) Esforço para dominar ou extinguir um problema, uma doença” (Aulete, online, 2019). Milhares de jogos digitais dispõem seus confrontos diretamente pelo combate entre seres e/ou máquinas, sem outras possibilidades de medidas a serem tomadas para resolver a contrariedade construída pelo sistema. Porém, há os outros milhares de títulos, abrigados em diversos gêneros consagrados ou flutuando longe de gêneros reconhecíveis, que ignoram por completo a necessidade de haver a luta, a extinção de um outro determinado, o choque de um corpo contra o outro, da arma contra a pele virtual, para que se resolva o confronto colocado como motor da ação.

Quando não parece oportuno descrever que naquele jogo existe um combate, ainda assim o confronto se efetiva na forma de um tipo de enfrentamento direto, de ação de um elemento sobre outro, de resistência ativa entre oposições ou de embate, em seu sentido de “encontro, choque impetuoso” (Aulete, online, 2019). A definição de 1971 de Sutton-Smith e Avedon para a atividade brincar/jogar já trazia ênfase parecida, ao descrevê-la como uma reunião de sistemas de controle voluntários (disponíveis, mas também nos quais a pessoa que joga não pode ser obrigada a agir) nos quais existe uma *oposição entre forças*, sem especificar

71 Aqui é possível acionar o conceito de *goal rules*, na proposição de Frasca (2007), tratado adiante neste capítulo

diretamente quais maneiras seriam válidas ou não para que se efetivasse, na prática, o exercício de oposição.

A definição de um domínio semicircunscrito com contingências artificiais, feita por Malaby (2007), só consegue gerar seus “resultados interpretáveis” quando os elementos que compõem um jogo ativo (aquele no qual a pessoa que joga está em ação, o sistema posto em movimento) são colocados em algum tipo de confronto, guardado e impulsionado pela maneira como funciona o sistema daquele jogo. As contingências artificiais são entraves erguidos justamente para que exista algo a se bater e tentar vencer, o elemento inicialmente intransponível que bloqueia a continuidade da ação, da compreensão, da vantagem, o elemento que deve ser ultrapassado.

Aquele “sistema baseado em regras com resultados variáveis e quantificáveis, no qual diferentes resultados recebem diferentes valores (e) o jogador se esforça para influenciar o resultado” (Juul, 2005) só se efetiva se essas regras são capazes de definir, adequadamente, uma forma de confronto que seja compreendida por quem joga, capaz de ser manipulada por essa pessoa e dentro da qual seja possível intuir ou determinar possíveis resultados para as ações realizadas, no curto e longo prazo de ação. Somente com esse processo de entendimento garantido é possível dizer que a pessoa que joga se *esforça pelo resultado*, compreendendo contra o que se debate e de que forma pode ser efetivado, concretizado esse confronto.

Um jogo no qual se segura uma arma como principal forma de combate, mas onde não existem inimigos para combater, pode ser até mesmo uma crítica à violência em jogos, porém dificilmente será um jogo. Um jogo que oferece enigmas a serem transpostos com tão poucas pistas disponíveis que dificulta ao extremo (ou mesmo impede) que se faça algo pode ser considerado um jogo em teoria, mas como se efetiva sua prática? Isso vale pelo menos até que algo, interno ou externo ao jogo, descreva claramente quais são as regras, os objetivos, os modos de ter sucesso nas grandes ou pequenas séries de ações⁷².

O que se chama aqui de confronto aparece com destaque também na definição de jogo feita por Salen e Zimmerman, na qual “jogadores se engajam em um conflito artificial, definido por regras, que resulta em um resultado quantificável (2003 pg. 80)⁷³. A ação de quem joga é relevante nessa definição, seja participando de um conflito existente entre os próprios jogadores

⁷² Algumas vezes, em sala de aula, usei como exemplos *Raiders of the Lost Arc* (1982) e *Superman* (1978), para o sistema Atari. Nesses dois jogos, a indicação do que a jogadora deve fazer é praticamente nula e as regras devem ser compreendidas de forma externa ao jogo, como era comum em diversos títulos para o Atari. Esse auxílio externo é indispensável para que pelo menos se compreenda qual é o tipo de ação esperado e que tipo de antagonismo existe naqueles sistemas.

⁷³ A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in quantifiable outcome

ou de jogadores contra o sistema, consolidando um direcionamento específico da interatividade (a indução a um confronto) como o elemento-base que fundamenta a distinção de certos objetos e processos no mundo, notadamente os que podem reivindicar a categoria jogo como aquela que os define.

A ênfase na existência do confronto, estabelecido de modo compreensível e funcional a partir de regras/mecânicas, que pode ser reinicializado continuamente sem perdas efetivas, parece resistir mesmo à indefinição afirmada por Bogost (2009), de que jogos são uma “bagunça”, por reunirem elementos diversos e dinâmicos e ultrapassarem as possibilidades de quem tenta uma definição exata. Na reclamação do autor, diversas das definições criam uma hierarquia artificial que retira os jogos da realidade corrente, cotidiana, na qual eles se inserem.

O confronto se apresenta como característica central em uma busca por observar os jogos respeitando seu processo de funcionamento, dentro da performance de jogadores (Frasca, 2007), com todo o sistema estrutural (que é previamente proposto ou desenvolvido) lançado em movimento e trazido para o mundo da vida, para o momento efetivo em que se joga, a partir do qual passa a ser necessário estabelecer esse embate (que pode ser um combate) dentro das características únicas propostas. O mundo do jogo, em sua integralidade, informa a quem joga o que se pode fazer, o que deve fazer e qual é o contexto de enfrentamento (se é puramente mecânico ou também conflitivo) em sua incorporação no ambiente virtual.

A definição de Frasca para os jogos frisa que eles são uma atividade engajante e dá destaque à participação ativa das jogadoras⁷⁴, algo que escapa a diversas definições mais ocupadas em observar e processar teoricamente o sistema mecânico (regras, tipos de interação permitidos ou vedados) ou social (Goffman, 1961; Malaby, 2007) que os sustenta ou cerca. Todavia, em sua tentativa de separar os jogos da ação mais generalista que engloba o brincar/jogar, não apenas em ambientes digitais, o que Frasca coloca em relevância é a quantificação dos resultados (quantificação que é acordada socialmente) e o constrangimento de jogadores a determinados cenários específicos de ação-consequência, estabelecidos junto das regras do jogo e sendo seus elementos intrínsecos (relações estabelecidas de casualidade no sistema).

74 “Um jogo é, para alguém, uma atividade engajante na qual jogadores acreditam ter participação ativa e na qual eles concordam a respeito de um sistema de regras que assinala status social a sua performance quantificada. A atividade constrange o futuro imediato das jogadoras a um conjunto de cenários prováveis, todos os quais elas estão dispostas a tolerar” (Frasca, 2007, p.70)

A afirmação do confronto como elemento distintivo para a compreensão dos jogos, dentro dos parâmetros estabelecidos, busca afirmar um lugar intermediário que é devedor do sistema, o qual configura as características que formam a identidade específica de cada jogo e delimita/instrui os tipos de ação possibilitados e demandados a quem joga, mas também reforça seu foco no jogo como processo dinâmico, elaborado de maneira procedural mas que se efetiva na presença da(s) jogadora(s). A marca desse momento em ele se torna processo vivo e se atualiza, se desenvolvendo de maneiras impossíveis de serem previstas ao iniciar uma partida (o jogo sendo jogado), é a presentificação e a execução das ações direcionadas exatamente para a resolução dos confrontos disponibilizados.

É importante manter no horizonte que, em jogos que permitem a experimentação com as possibilidades do ambiente digital ou que permitem customizações extremas do mundo do jogo ou do(s) avatar(es) controlado(s) (seja nos jogos contemporâneos com alto poder de processamento ou jogos de décadas atrás mais baseados em texto e gráficos simples), desafiar as limitações do próprio sistema é parte do desafio embutido no jogo, para a experimentação de quem joga.

Os títulos da série *Assassin's Creed* (a partir de 2007) ou *GTA IV* (2008) utilizam diversas das missões no percurso linear do jogo para ensinar e permitir que se treine modos inovadores de interagir com aquele ambiente virtual, descobrindo e testando maneiras de se mover e combater além do modo básico, maneiras de usar a seu favor elementos do mundo virtual, de explorar as possibilidades de interação e comunicação do jogo, de compreender como explorar e avançar no espaço com estratégias diferentes, incentivando de modo geral o sentido de descoberta por tentativa e erro do jogador. E essa descrição nem se estende para as possibilidades de alterar o próprio código do jogo, realizando modificações diversas e alcançando lugares ou possibilidades de ação inicialmente vedadas.

Newman (2017) afirma que jogos são meios excelentes de demonstrar poder de performance para máquinas computacionais. São programas que existem renovação constante de parâmetros, processamento dinâmico, alta responsividade. Jogos de ambiente aberto contemporâneos, os quais incentivam a exploração, utilizam todo esse poder computacional para acrescentar uma nova camada de confronto a jogadores. É possível testar até que ponto as mecânicas do jogo permitem utilizar e manipular as propriedades de um espaço virtual extenso e povoado por diferentes elementos e espaços, buscar quais são as possibilidades máximas da customização e como forçar o sistema de jogo a realizar proezas que inicialmente parecem impossíveis ou encontrar os meios de realizar missões extensas, previstas pelos

desenvolvedores, que exigem domínio plena da jogadora para conseguir cumprir *todos* os desafios programados no sistema.⁷⁵

Jogos também animam mundos eletrônicos ou analógicos com diretrizes éticas específicas para o mundo que seus sistemas propõem e são claras ferramentas de aprendizado de habilidades para jogadores que avançam em seus desafios; formam comunidades de jogadores concretamente (jogos multiplayer, fóruns, guildas) ou de modo diluído (assistindo gameplays, comentando e lendo sobre jogos, buscando dicas, seguindo walkthroughs/detonados⁷⁶). Permitem espaços ricos para experimentação e tentativa, nos quais a própria capacidade de falhar sucessivamente e se aperfeiçoar é parte do que possuem de mais significativo; são interativos e sua integralidade se dá apenas quando são colocados em movimento pelas ações de quem joga, elaborando sessões de jogo que normalmente não se pode calcular de antemão como irão se desenrolar.

Jogos podem criar consequências reais para jogadores (sociais, relacionais, monetárias, físicas, de saúde), ainda que muitas dessas consequências possam se ater (devam se ater em tantos casos) ao campo simbólico. São elaborados contando com entraves artificiais, que são aceitos pela jogadora e aceitos socialmente, os quais geram dificuldades reais de enfrentamento e assim estruturam a dificuldade, a tensão e as formas de aprendizado possíveis, com ações permitidas e impossíveis. E permitem a criação de estratégias e uma complexidade antecipatória que rege as ações, reunindo tipos diversos de abordagem combinados de maneiras diferentes e agregando ações com impacto diferenciado no curto e longo prazo, sendo que mais de uma estratégia pode permitir, no final, que a pessoa que joga alcance seu objetivo (a garantia de que um jogo não está “quebrado” é que não exista uma forma de jogar que se sobreponha a todas as outras, permitindo que um único modo de jogo sempre garanta a vitória; isso é especialmente sensível em jogos de tabuleiro, criados para serem jogados repetidamente).

A partir de toda essa complexidade de elementos descritivos, observar o jogo a partir do confronto, ao mesmo tempo concreto e artificial, constituído (induzido, demandado) por ele é a tentativa desta pesquisa de se aproximar do momento pulsante em que uma atividade passa a

⁷⁵ “Platinar” o jogo é cumprir todos os desafios do jogo e também conquistar todos os troféus relacionados a ele. Os troféus são conquistados completando ações avulsas ou sequenciais específicas, que podem estar dentro do percurso linear do jogo (na sequência de missões), ou serem missões paralelas. Em alguns casos, a platina acontece apenas após terminar o jogo em mais de um nível diferente de dificuldade, com alguns troféus guardados apenas para os níveis mais difíceis.

⁷⁶ Walkthrough é um passo a passo de como vencer os desafios sequenciais de um jogo até alcançar seu final. Pode conter também instruções sobre como acionar e vencer certos desafios laterais, importantes mas não necessários para o percurso principal do jogo. No Brasil, eram chamados normalmente de “Detonados” em revistas e sites brasileiros especializados em videogames.

ser definida como jogo, exercendo uma forma delimitada de embate, aquela que é permitida pelo sistema de jogo, buscada por quem inicia seu processo de jogar e reinicializável tantas vezes quanto se demandar.

E sem negar que trata-se também de uma atividade realizada no mundo concreto, por um ser real: o sujeito-jogador (Sicart, 2009), o usuário que se baseia em regras reais para vivenciar um jogo virtual (Juul, 2005), o ser que joga em um meio social ao qual o jogar é bastante poroso (Malaby, 2007), aquele que traz também seus próprios quadros de referência pelos quais compreende a vida social para ordenar suas ações e sua incorporação nos ambientes virtuais (Calleja, 2011) ou o ser humano que aceita, conscientemente, sua entrada no jogo e todas as consequências que são delimitadas por aquele sistema para suas ações (Frasca, 2007).

2.4.1 Uma linha de conflito

Dubai está soterrada sob vários metros de areia, soprados na direção da cidade por uma série de desastres ambientais em *Spec Ops: The Line* (2012). A areia é um elemento onipresente, circundando e vestindo todas as extensas ruínas da metrópole abandonada pela qual a jogadora se desloca, incorporado no avatar de Martin Walker, soldado estadunidense observado em terceira pessoa pela câmera do jogo. Inicialmente em uma missão de reconhecimento, buscando a 33^a tropa, que se perdeu enquanto tentava resgatar civis, o pequeno time de soldados de elite comandando por Waker encontra soldados de seu próprio exército mortos. O jogo realmente começa nesse ponto, em que o objetivo inicial se converte em uma missão de investigação de acontecimentos, busca e resgate de outros militares e civis sobreviventes, para a qual será necessário atravessar largas porções da cidade, agora tomada por uma briga de milícias.

O nervo exposto das ações que começam neste momento está em quem compõe essas milícias. De um lado está parte da antiga 33^a tropa de soldados, que há meses declarou lei marcial na cidade na suposta tentativa de impor alguma ordem e resgatar centenas de sobreviventes porém, como apontam diversas evidências, acabou implantando um regime de violência e terror com aqueles que restaram vivos depois de não conseguir sair do país. Atos de tortura e execuções em emboscadas parecem ter se tornado comuns por todo lugar.

No lado oposto estão os desertores da mesma tropa, que se rebelaram contra os atos do antigo comandante e assumiram a denominação de Exilados. Em paralelo a esse confronto

direto, agentes de espionagem americanos estão na cidade tentando eliminar os dois grupos e encobrir todos os traços de abuso e violência que essa força de ocupação estadunidense espalhou por toda parte.

A trama de *Spec Ops: The Line* (SO:TL) se desenvolve de modo bem mais complexo a partir dessas informações iniciais, emaranhando outros elementos e personagens⁷⁷. Em um primeiro momento, quando enfim encontra civis refugiados cercados por soldados da 33ª tropa, o grupo de fuzileiros comandado por quem joga entra em combate, matando diversos ex-companheiros das forças armadas. Os que sobrevivem fogem, levando com eles os civis que estavam no local.

O ponto de virada no jogo acontece como decorrência disso, quando a jogadora é conduzida ao local onde os soldados remanescentes da missão anterior estão supostamente mantendo as pessoas como reféns. Impedido de avançar pelo alto poder de fogo dos que estão do outro lado, a única saída é ordenar a explosão de um morteiro abandonado com material extremamente explosivo, fósforo branco.

O resultado da explosão é a eliminação imediata de todos os soldados que guardavam a entrada da base de apoio e também o massacre de todos os civis que estavam abrigados junto deles, incluindo mulheres e crianças queimados instantaneamente pelo fósforo branco. No momento da descoberta dos corpos, *Spec Ops* permite à jogadora entender que todos os soldados mortos estavam, na realidade, tentando proteger as pessoas desarmadas dos combates que não cessam por toda a cidade. Por isso, escoltaram todos do local antigo de abrigo para este, agora completamente destruído.

Na sequência, apesar dos apelos dos dois companheiros de Walker para abandonar a missão e reportar de volta o que viram até aqui, SO:TL não exhibe qualquer opção de retorno ou de desistência da missão em favor de outra condução da situação. Para continuar jogando, é necessário ir até o fim do percurso, junto de seus soldados se tornando cada vez mais violentos contra civis ou soldados que cruzam seu caminho, lidando em paralelo com o contínuo enlouquecimento de Walker, que a partir de certo momento passa a conviver com alucinações frequentes em praticamente todos os lugares que chega. O senso de realidade do jogo é picotado pelos indícios frequentes de que a realidade observada e compreendida por quem joga, aquela que é exibida e também intuída a partir dos eventos que se experimenta, talvez corresponda ao autoengano de um avatar enlouquecido e errante, completamente atormentado.

⁷⁷ Um resumo do desenvolvimento da história do jogo pode ser encontrado em https://specops.fandom.com/wiki/Spec_Ops:_The_Line#Kill%20Patrol.

O momento de assassinato em massa pela explosão de fósforo branco acontece quando ainda existe muito jogo adiante, com as escolhas da tropa de fuzileiros comandada pela jogadora sendo cada vez mais questionáveis e inescapáveis. Novamente, ainda que o sistema guarde algumas opções de ação, nenhuma delas trata de interromper a cadeia de mortes já instalada ou de optar pelo recuo e debandada da missão.

A estrutura de ações possibilitadas e demandadas pelas regras e mecânicas prossegue dessa maneira até o choque final com a irrealidade de suas ações, o que acontece ao se deparar com o cadáver do suposto carrasco responsável por toda aquela violência, com quem Walker fala frequentemente por um transmissor por rádio, mas que se encontra morto por suicídio há algumas semanas. Nesse ponto, se ainda não estava perfeitamente clara a culpa de quem joga por todos os massacres observados desde o início, ela se consolida de maneira inegável. Na tentativa de se tornar o herói de uma missão de resgate contra um protoditador, quem joga se torna o gatilho de toda a rede de violência, aparentemente praticada por ele para salvar os refugiados e proteger os companheiros leais das forças armadas.

Em *Spec Ops: The Line* não há maneira de desenrolar as ações de quem joga e a forma como o confronto se apresenta do cordão único composto entre isso e o significado das ações em sua integralidade: a motivação inicial, as mortes que são sua responsabilidade durante o avanço rumo ao objetivo final, os indícios de que a visão da realidade não corresponde aos fatos, o assassinato de inocentes em massa, o aumento das alucinações, o choque final com o homem morto que foi mantido como motivação imaginária apenas para sustentar a necessidade de construir a jornada de um herói salvador.



28. O apocalipse da guerra se apresenta de formas diversas em *Spec Ops: The Line*: em uma Dubai devastada, nos soldados sem rumo, nos sobreviventes massacrados e na impossibilidade de retornar. Imagem: PC Gamer

O confronto proposto por esse jogo, que traduz sua especificidade e sua identidade na forma de experiência, produto e objeto, é indissociável do outro espectro de ambientação que agrega e modifica o significado de todas as ações: o conflito, também estabelecido por meio dos elementos internos do jogo, com os quais se interage e compreende a realidade de suas ações dentro do ambiente virtual. Com o conflito elevado a um nível tão importante, o que poderiam ser apenas regras de conduta e objetivos propostos ganham um significado muito mais amplo, capaz de colocar em dúvida a própria validade moral de ações, motivações e objetivos em relação ao que se vê e se realiza na tela conforme esse mundo se desenvolve e oferece mais elementos para a compreensão.

Conflito, no entendimento desta tese, é a exposição de uma motivação que impulsiona quem joga e que serve como justificativa de cunho narrativo para as ações que serão demandadas ao longo do jogo, colocando em direção a uma série de objetivos intermediários que servem de etapas necessárias até que se atinja o objetivo final, de forma a solucionar o que motivou esse conflito inicial por meio do confronto proporcionado pelo jogo.

O conflito, por sua própria natureza narrativa, parece mais fácil de ser observado em títulos em suporte digital do que em jogos analógicos⁷⁸, mas são inúmeros os exemplos de jogos de tabuleiro nos quais existe a tentativa de estabelecer uma temática forte, que gera pressupostos narrativos para a ação e para as consequências dos atos de jogadores, a exemplo de *Pandemic* (2008), *Forbidden Island* (2010), *Seasons* (2012) e *Power Grid* (2004).

Também é fácil estabelecer a presença de inúmeros jogos digitais que não possuem qualquer tipo de conflito estabelecido, da maneira tratada na concepção do parágrafo anterior, a exemplo de puzzles geométricos com mecânicas variadas e jogos de combinação de peças (“match three”): *Tetris* (1984), *Threes* (2014), *2048* (2014), as séries *Bejewled* (2001-) e *Candy Crush Saga* (2012). Nesses poucos exemplos, diante de tantos possíveis, a mecânica e as formas de interação estabelecidas por ela prevalecem sobre qualquer outra característica, estabelecendo o tipo de desafio presente, os obstáculos, as métricas para avaliação do progresso e os objetivos que impulsionam a pessoa que joga adiante.

Conflito não pressupõe confronto. É possível desenvolver, utilizando elementos narrativos ou visuais, um conflito que permanece instalado por longo tempo sem que existam ferramentas críveis de confronto ou sem que existam possibilidades de interação. O conflito permanece existindo sem que exista meio real disponível para que seja solucionado ou levado

⁷⁸ Pela complexidade da discussão que se abriria, que vai muito além dos propósitos dessas proposições, optamos por não discutir o modo profícuo e complexo que as noções de conflito e confronto podem ter para a descrição e análise de brincadeiras e atitudes lúdicas desvinculadas de regras e sistemas

a outro estado, diferente do atual. Na outra ponta, um confronto pode existir sem conflito moral ou narrativo, apenas com o impulso mecânico, de demanda de ação diante de desafios.

Existe uma rica tradição de jogos digitais que estabelecem apenas confrontos, sistematizados pela maneira como instalam o mundo do jogo e codificam ações de enfrentamento entre quem joga e os adversários ou obstáculos dispostos neste mundo. Existem também os jogos que vinculam, em muitas gradações, um conflito que serve como chegada e partida para os confrontos, estabelecendo mais campos simbólicos para a compreensão e justificativa do percurso a ser jogado. Porém, não parece haver a possibilidade de um jogo que estabelece conflito (uma motivação para ação com elementos narrativos) sem maneiras estruturadas para estabelecer o confronto.

Na ausência de um confronto, independente de sua extensão e de qual o objeto, elemento ou espaço a ser confrontado, não há como se falar em jogo. Em *Metrico+* (Digital Dreams, 2014), por exemplo, o confronto de quem joga é realizado diretamente com o espaço, que deve ser manipulado com precisão, junto da movimentação do avatar humano, para que seja possível atravessar os obstáculos no percurso.

Pela maneira como se apresenta *Spec Ops: The Line*, o confronto estabelecido pelo jogo e o tipo de implicação que o conflito soma para a experiência de quem joga se entrelaçam para ir além de estabelecer um motivo de partida (equipe de fuzileiros que chega a uma metrópole devastada em busca de civis sobreviventes e de uma tropa desertora) que evolui em complexidade para empurrar a jogadora adiante (a tropa desertora agora mantém civis como reféns sob abuso e tortura, há outro grupo de soldados rebelados, é preciso chegar ao núcleo de poder e destruir essa situação)⁷⁹.

O tipo de conflito que se estabelece em *SO:TL* acaba guinando de volta contra o próprio confronto, sem o qual não se pode prosseguir, mas que também parece a cada momento menos dotado de um sentido de heroísmo e mais revestido de insanidade e exibição de ódio. O conflito chega a um ponto tão incômodo que se torna justificativa para oferecer um impedimento para

⁷⁹ Alguma precaução é necessária aqui para distinguir a noção proposta de conflito daquilo que é denominado como *lore* em jogos de mundos amplos e complexos, resumidos a um único título ou que são parte de franquias. *Lore* é a denominação para o detalhamento de um universo virtual al que não é necessário para que se execute as missões dadas ou para que se compreenda adequadamente o andamento da trama do jogo mas que explica e acrescenta aspectos que ampliam a mitologia específica daquele mundo. O *lore* funciona como uma base profunda, que se expande por elementos não diretamente explorados pelo percurso principal das missões. Por isso, é comum que o *lore* some informações importantes que não são indispensáveis para explorar o mundo do jogo e ultrapassar os desafios impostos, mas, conhecendo esses aspectos, a sensação de participação pode ser ampliada, por permitir ações com o embasamento de quem sabe um pouco “dos bastidores” daquele ambiente virtual, sobre como as relações se dão naquilo que não é explícito ou qual é o passado que ainda ecoa no momento presente da ação. O conflito não é o *lore*, mas é correto dizer que o *lore* pode alimentar e ampliar o que se tem como conflito.

o confronto. Apesar de exemplar daquilo que o conflito pode alcançar como potência, esse jogo exhibe um ponto fora da gradação habitual na qual um conflito acompanha e acrescenta ao confronto posto em movimento.

Há o tipo de conflito já descrito nos jogos da série Mario, que em vários de seus títulos parte sempre do mesmo mote para alcançar também resultado repetido: a princesa raptada, a jornada por diversos castelos ou regiões, o encontro de diversos adversários intermediários com dificuldade e força crescentes até alcançar o castelo final no qual vai encontrar presa a princesa e enfrentar seu carcereiro-sequestrador. É o conflito como motivo para começar e como justificativa, até esperada, que coloca em movimento toda essa sequência de mundos virtuais, mas que costuma ser absolutamente esquecida durante quase todo o jogo, já que essa princesa sempre está em outro castelo.



29. Em SO:TL, a realidade das ações de quem joga acaba surgindo sem ilusões. Não há heroísmo, mesmo com todo o esforço de disfarçar o que acontece. Fonte: Coub.com

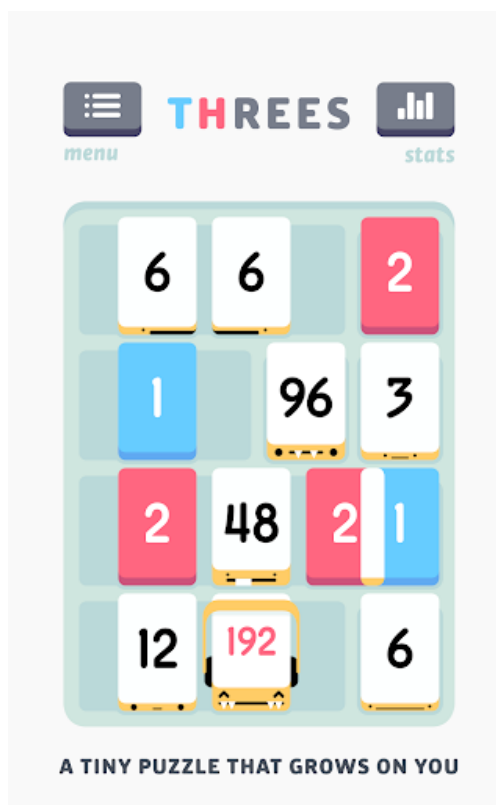
Há o conflito de Minit, com o descobrimento da espada amaldiçoada que justifica narrativamente os turnos encerrados com uma morte por minuto e a certeza de que o objetivo final está dentro da fábrica de espadas, antes essencial para a cidade e agora doadora de maldições para todos.

Mas não é possível equivaler o conflito em Minit com aquele nos jogos Mario Bros. Durante Minit, a centralidade da necessidade de invadir a fábrica e conseguir manter a própria

vida por mais de sessenta segundos conduz as ações por uma sequência de conquista de objetos e habilidades que, no final, servirão unicamente para aquele objetivo. Ainda que se aprenda pouco sobre a maldição ou sobre os outros personagens do mundo no decorrer do jogo, que reduz elementos de exploração de espaços e personagens de rpg para um formato casual, o conflito estabelece início da ação, justificativa, objetivo e conduz como linha-guia a jogadora.

Shadow of the Colossus está bem mais próximo de SO:TL e, no mesmo sentido fora do habitual, exhibe e desenvolve a relação de antagonismo que pode se estabelecer, no limite, entre conflito e confronto. Porém, de maneira muito mais habitual a jogos em que o conflito é parte importante do desenvolvimento, em Shadow of the Colossus ele se estabelece de modo cada vez mais compreensível no decorrer do jogo, conforme indícios e informações são acrescentados para avançar e permitir uma compreensão global a respeito de suas ações em meio àquele mundo.

Os exemplos extremos de SOTC e SO:TL parecem ideais para mostrar que, ainda que não exista jogo sem confronto mas possa existir muitos sem conflito, o estabelecimento de um conflito é um elemento que possui potência para impactar diretamente as motivações de confronto, até o limite de colocá-las em curto-circuito.



30. Threes, um clássico contemporâneo que oferece um confronto cada vez mais acirrado sem reunir qualquer tipo de conflito como justificativa das ações. Imagem: divulgação

Quando a estruturação de um confronto é incorporada como fator definidor da forma-jogo, parece que nos colocamos além das paredes que ecoam fundamentos “ludólogos” e “narratólogos”, ecos ainda presentes em algumas definições contemporâneas de jogos digitais. Isso pode acontecer no conceito em si ou na forma como se dá seu uso como operador conceitual para desenvolvimento analítico, resvalando no reducionismo que permite criar “listas de checagem de ações” para validar ou não um título como jogo, algo apontado por Stenros (2017).

Ao defender essa posição, também esperamos ampliar as fronteiras do entendimento da retórica dos jogos digitais, com seu potencial social de experimentação acrescido por camadas simbólicas que trazem diferentes conflitos, modificando a experiência e a compreensão de quem joga. É a mesma intenção da proposta de conceder sentido ampliado a respeito do que são “ações” em um determinado jogo, utilizando por exemplo o conceito de complexidade antecipatória como alavanca para compreender como as ações *em jogo* podem/devem ser entendidas como atos que vão muito além do movimento físico, real ou virtualizado.

2.5 Retórica do videogame: Mundo do jogo, mecânicas e playformance

Na tese “Play the Message”, desenvolvida com a intenção de construir um quadro teórico conceitual e metodológico para o estudo da retórica em atividades lúdicas e jogos, Frasca (2007) considera inicialmente a proposta feita por Bogost (2008), que define a retórica procedural, aquela específica dos jogos digitais, como “a arte da persuasão por meio de *representações e interações* baseadas em regras ao invés de palavras faladas, escrita, figuras ou imagens em movimento” (pg. 11, *grifo nosso*)⁸⁰. É uma definição abrangente que consegue manter seu foco em uma propriedade específica que permite aos jogos elaborarem e buscarem compartilhar significados específicos a jogadores envolvidos: o sistema de regras e a maneira como ele propicia formas específicas de ações determinadas e possibilitadas (Barbosa, 2014), estruturando a agência da jogadora, e também determina consequências que serão resultados diretos ou indiretos das ações que a jogadora efetivamente realiza, causando transformações no mundo do jogo de acordo: acesso a espaços, ações, personagens, mecânicas disponíveis, objetivos acrescentados, encaminhamentos narrativos, compreensão sobre o que se passa. Após

⁸⁰ “the art of persuasion through rule-based representations and interactions rather than spoken word, writing, images, or moving pictures”

analisar a validade do conceito dessa maneira, Frasca recusa sua utilização por considerar que aspectos fundamentais são deixados de lado.

A recusa de Frasca em se fiar unicamente na concepção que Bogost encapsulou deve-se a dois aspectos que foram deslocados para segundo plano quando a ênfase é dada apenas para as regras (consequentemente, nas mecânicas), aspectos bastante importantes para a proposta e análise pretendidas por esta pesquisa.

Para ele, a definição de retórica procedural (ou procedural) replicada acima deixa de lado a relação estreita e indivisível entre imagens, objetos, sons e textos, trabalhando junto das regras para conceber integralmente a mensagem pretendida pelos jogos digitais. Existe uma relação de hierarquia estabelecida (exatamente o que Bogost recusa para definições sobre os jogos em relação a outros aspectos da realidade) que parece pautada na necessidade de afastar a análise possível dos jogos daquela que poderia ser feita em obras de outros suportes mais estabelecidos e estudados academicamente.

Em segundo lugar, a performance de quem joga (*playformance*) não é levada em consideração, tratando o sistema de jogo como objeto que se basta, sem buscar compreender por quais maneiras a jogadora pode se utilizar dos elementos colocados em jogo para investigar, testar, exercitar, concordar ou até confrontar suas ações em cada título e nem de que maneira essas ações, voltadas para dentro do ambiente de jogo, podem se manifestar ou impactar na realidade exterior, na concretude do corpo e da vida de quem está jogando.

Frasca afirma que a compreensão da retórica em jogos ou em atividades lúdicas (*play activities*, no dizer dele) fornece aos pesquisadores instrumentos para compreender como tais atividades “comunicam significados, formam atitudes ou induzem ações por meio de sinais, regras e da performance do jogador”⁸¹ (2007, p.88). O embasamento para isso vem da aceitação de que jogos permitem liberdade a quem joga, mas que essa abertura sempre é delimitada e possui um autor (individual ou múltiplo), pois o jogar é uma atividade construída e constrangida, como defendem também outros teóricos (Malaby, 2007; Salen e Zimmerman, 2003; Sicart, 2009; Juul, 2005). Inclusive, Tulloch (2014), já citado, leva como base e objetivo de pesquisa a desmistificação de que as restrições/entraves servem para impedir que se usem “os melhores meios para vencer” ou de que são apenas impedimentos dentro do jogo (que seria uma outra coisa, além das regras). Para ele, ecoando algo já defendido por Caillois (1990) mas

81 To communicate meaning, forming attitudes or inducing actions through signs, rules and player performance

indo muito além, são essas restrições que *definem a estrutura* que é própria a um jogo, reflexão que pode ser feita em consonância com essa abordagem da retórica em jogos.

A perspectiva escolhida por Frasca para estudar a retórica dos jogos e brincadeiras é devedora de pelo menos dois esquemas elaborados anteriormente. Salen & Zimmerman (2003) entendem o jogo como a reunião das estruturas de regras (o sistema), *play* (a interação de quem joga) e cultura (o aspecto contextual que envolve o jogo). Aarseth (2003), orientador do Phd de Frasca, identifica três categorias para o estudo em jogos: *gameplay* (o que envolve as ações em jogo), *game-structure* (as regras e o sistema) e *game-world* (os elementos ficcionais e visuais).

Também é possível vincular essa abordagem ao tipo de estudo que em breve seria publicado por Sicart sobre a ética em jogos de computador (2009) com sua proposta reunindo o contexto do mundo criado pelo jogo (*game world*), as regras e ações possíveis para quem joga (*system of rules*) e a maneira como, ao jogar, as ações dentro do jogo são efetuadas por um jogador-sujeito (*player-subject*). Esse sujeito é um ser-em-jogo moral, com capacidades participativas, que não abandona os sentidos carregados pela pessoa que joga no mundo concreto mas também não os mantém em sua totalidade durante a imersão:

Colocando de modo simples, a ética dos jogos de computador é a ética do jogo como um sistema de regras que cria um mundo de jogo, o qual é experimentado por um agente moral com capacidades criativas e participatórias, e que desenvolve ao longo do tempo a capacidade de aplicar um conjunto de virtudes de jogador⁸² (Sicart, 2009, p. 226)

Partindo desses esquemas conceituais, Frasca propõe sua estrutura de categorias metodológicas para o brincar e o jogador, deixando claro seu interesse e enfatizando neste trabalho “o estudo da retórica dos videogames”, aquela que outros autores irão chamar de retórica procedural.

A primeira categoria é o sistema de jogo, com as regras e modos de interação, permanece como um aporte fundamental, mas agora com o nome de Mecânicas. A segunda é a noção de Mundo do Jogo (*playworld*), expandida para englobar toda a materialidade do jogo: “seus objetivos, espaço e tempo” (Frasca, 2007, p.92). Entram na categoria os aspectos gráficos, elementos sonoros, os modelos tridimensionais, a questão ficcional com personagens e uma

⁸² Simply put, the ethics of computer games are the ethics of the game as a system of rules that creates a game world, which is experienced by a moral agent with creative and participatory capacities, and who develops through time the capacity to apply a set of player virtues

possível narrativa que delimita conflitos, e também a forma como é possível se movimentar por este ambiente digital.

Completando a tríade categórica, as ações da jogadora, na maneira como realizam escolhas, compreendem o que é proposto, agem sobre os controles físicos que permitem as ações e apresentam consequências que modificam o mundo do jogo, passam a ser o eixo que orienta todos os elementos capazes de criar significado em jogos, com o nome de *Playformance*. Aquela supressão proposta inicialmente por Bogost, na qual o sistema de regras em si é que guarda todas as maneiras de “persuadir” jogadores, de estruturar e tentar transmitir significados, é explodida para criar um novo equilíbrio.

Dentro de um meio que não pode escapar de ser interativo, a maneira como a pessoa que joga atua e como é levada a atuar em um dado momento, dentro de determinado jogo, passa a ser um aspecto indispensável para que se compreenda o que o jogo propõe e de qual forma estrutura sua comunicação com a pessoa que joga. Isso deve ser compreendido amplamente, não apenas como outro modo de denominar uma sessão de jogo (a *playformance* em determinada jogada) mas como o *conjunto* de ações realizadas pela jogadora ao longo das interações, explícitas ou não. A *playformance* engloba “a performance da jogadora, tanto física quanto mental”⁸³ (Frasca, 2007, p. 91).

As categorias da retórica em atividades lúdicas (*play*) e jogos são delimitadas positivamente, descrevendo e analisando seus elementos e o tipo de ênfase que receberam de outros autores e game designers ao longo das décadas, e também negativamente, listando aspectos do jogo que podem ser confundidos como sendo pertencentes a uma dada categoria mas na verdade participam de outra, dentro dessa nova concepção global.

2.5.1 Mundo do jogo

A categoria de mundo do jogo abrange os elementos visuais, sonoros, a duração/passagem de tempo, os ambientes modelados em 3D, instruções escritas, *cutscenes* em

⁸³ yworld.

" The player's performance, both physical and mental.

videogames ou as peças físicas que atuam como elementos do jogo (dados, peões, marcadores), tabuleiros e campos de jogo. A concepção inclui também as próprias cores, texturas, tamanhos, formatos, informações visuais e materiais que compõem acessórios utilizáveis ou indispensáveis dentro do jogo e, por conseguinte, todos aqueles que compõem o ambiente digital/a ambientação na qual quem joga se encontra.

No campo dos estudos dedicados a jogos, existe uma tendência histórica a se sobrepujar a importância do mundo do jogo na estruturação da experiência, deixando que o protagonismo seja entregue às regras diretamente ou ao balanço estabelecido entre as regras e os sentidos atribuídos a elas socialmente (Juul, 2005; Bogost, 2007; Tulloch, 2014; Malaby, 2007; Salen & Zimmerman, 2003). Frasca (2007) atribui essa ênfase excessiva a três elementos principais.

A familiaridade dos pesquisadores com os elementos visuais e sonoros, comuns a outros suportes audiovisuais, pode ser a razão para que eles sejam menos interessantes e por isso em parte ignorados pelos pesquisadores da área. Em segundo lugar, aspectos que são exclusivos dos jogos, como o sistema de regras e as mecânicas, ganham maior atenção por possibilitarem estudos que ajudam a definir um campo específico, não englobado ou sobreposto por outras áreas de pesquisa, que permite o desenvolvimento de um aporte de pesquisa junto da valorização de determinado tipo de objeto. Por fim, o pesquisador enfatiza uma visão excessivamente centrada no sistema do jogo advinda do processo de design típico dos jogos, no qual muitas vezes os elementos do mundo do jogo são desenvolvidos ou profundamente alterados depois que o sistema de regras e os modos de interação com os elementos de jogo já estão quase definidos.

Um exemplo prático do processo relativamente comum de transformação do mundo do jogo sobre um sistema mecânico já estruturado pode ser observado em livros que mostram a evolução da arte de jogos que são grandes lançamentos comerciais dessa indústria, títulos de produção multimilionária definidos como AAA (*triple A*).

Nessas memórias de desenvolvimento que trazem exemplos de todas as transformações gráficas (e narrativas) realizadas a partir dos primeiros esboços na pré-produção, é possível acompanhar como em grandes títulos a ambientação do jogo, os adversários e os elementos visuais relacionados às ações possíveis (armas, dispositivos, objetos interativos) podem se modificar de modo profundo, durante anos, tendo como base um sistema comum de regras que sofre menos alterações.

Um caso exemplar é documentado brevemente em “Breaking the Mold”, livro lançado inicialmente apenas em formato digital e que contém a evolução das artes do jogo Biosock (2007), junto do qual foi distribuído gratuitamente. Essencialmente um livro de rascunhos que exhibe diversas versões dos personagens do jogo, ele é extremamente esclarecedor ao exibir que a concepção final, as referências gráficas e o posicionamento narrativo dos adversários e de personagens essenciais para jogo que foi efetivamente lançado não existiam durante parte do desenvolvimento. Um dos textos breves que abrem cada seção revela: “A evolução dos inimigos em Bioshock demorou anos, começando quando o jogo se passava em um lugar e um tempo muito diferentes do que ele é hoje” (2K, p.10)⁸⁴ Nas imagens, é possível observar como esboços iniciais de monstros fantásticos tornam-se cada vez mais realistas, modificando de modo permanente tanto a ambientação quanto aquilo que se transformou na história definitiva do jogo.

Para ilustrar as maneiras pelas quais o mundo do jogo pode modificar a compreensão e a experiência de quem joga, Frasca compara dois jogos apresentados em caixas de madeira com tampo de vidro, nos quais é necessário mover uma pequena bola através de um labirinto que possui diversos buracos. Um desses jogos é “Plano dos Aliados” (Caminho de Berlin), lançado durante a Segunda Guerra Mundial em 1939, e apresenta o labirinto tortuoso e cheio de buracos na madeira como sendo o “Caminho para Berlim”, com a capital alemã sendo um espaço circular no ponto final de chegada.

O outro jogo é “A Reconquista da Espanha” (La Reconquista de España) e exhibe um caminho bem menos intrincado, com menos buracos e mais fácil de ser manejado. Esse reproduz o percurso do exército do ditador Francisco Franco até vencer a Guerra Civil espanhola. O jogo dos aliados possui pontuações ao lado dos buracos e permite que a jogadora some seus pontos em bolas sucessivas. No jogo espanhol não existe pontuação mas cada buraco leva o nome da cidade e a data em que cada batalha aconteceu, permitindo refazer o caminho histórico do ditador.

Nos dois jogos, a mecânica é a mesma – movimentar a caixa com as mãos para controlar a bola, escapando dos buracos e seguindo adiante nos labirintos. O tipo de significado que cada um deles oferece é bastante diferente. Os dois jogos capturam uma mecânica neutra e a atualizam para um contexto de guerra. No jogo da Segunda Guerra, a intenção parece ser incentivar populações e tropas na longa luta adiante contra o nazismo. No jogo espanhol, é a

⁸⁴ The evolution of the enemies in BioShock took years, beginning when the game was set in a place and time vastly different than what it is today.

rememoração histórica do caminho vitorioso *já ultrapassado* por Franco rumo à implantação de uma ditadura sanguinária. Com ambos os jogos rememorando uma realidade de batalhas armadas, o tipo de caminho, mais ou menos complexo e tortuoso, e o número de obstáculos, na forma de buracos, expõe duas realidades bastante diversas, sobre a forma como era encarada a luta adiante dos Aliados e de como os franquistas gostariam de lembrar o fim, vitorioso para eles, da guerra civil.

2.5.2 Mecânicas

Mecânicas são “os procedimentos por meio dos quais algo é feito ou manipulado”⁸⁵ em determinado jogo. As mecânicas disponíveis para quem joga mudam de um título para o outro e era da própria soma de regras e mecânicas que se criava a caracterização identificatória dos jogos analógicos, que podiam ser replicados ao longo das décadas ou séculos (Juul, 2005). Para isso, bastava que houvesse algum elemento material fazendo as vezes das peças e marcadores necessários e um espaço que servisse como o local necessário para que regras e mecânicas fossem postas em funcionamento.

É possível jogar o clássico tabuleiro de Banco Imobiliário apenas com caneta, papéis, marcadores e dois dados. Da mesma forma, é possível baixar arquivos online que trazem réplicas ou adaptações aproximadas de jogos conhecidos de tabuleiro, inclusive com manuais, para serem impressas e jogadas com outros materiais servindo como peças, diferentes dos originais à venda nas versões comerciais. Também é possível também comprar diversas versões de Monopoly ou Banco Imobiliário que modificam todo o mundo de jogo e mantém o sistema de regras e mecânicas – e, nesse caso, podemos acreditar que já são novos jogos, ainda que sigam o mesmo sistema de regras e mecânicas. A presença do mundo do jogo é forte o suficiente para que apenas regras e mecânicas duplicadas já não sejam o suficiente para permitir que se diga que é o mesmo jogo.

Mecânicas e mundo do jogo são elementos que se interceptam ou se atravessam ao se jogar ou analisar um determinado título. Voltando ao desenvolvimento já comentado do

⁸⁵ the procedures through which something is done or manipulated

primeiro jogo da série Bioshock (2007), nele existem modificadores genéticos que podem ser utilizados pela jogadora como armas auxiliares para atingir inimigos ou modificar elementos do mundo ao redor. Os modificadores, que permitem ações específicas conforme seu tipo e conforme são selecionados para uso, são também parte importante para entender o passado social da cidade em que o jogo se situa, um ambiente distópico devastado por mutações e experimentações biológicas realizadas sem qualquer controle.

Outro exemplo desse atravessamento é o jogo brasileiro Prison Island (2017), anteriormente chamado Ilha do Presídio e lançado em versão demonstrativa, que se baseia em situações reais de tortura e assassinato acontecidas neste local, no Rio Grande do Sul. As ações de quem joga encontram-se no presente, incorporado em um investigador que foi enviado à ilha para buscar pistas sobre um militar considerado traidor, preso e encontrado morto há décadas, e estão restritas apenas a buscar e manipular itens. Ao acessar o corredor de celas do presídio abandonado, a pessoa que joga é transportada para décadas atrás, no momento da ditadura em que o presídio era um centro de abuso e tortura.

Nesse retorno ao tempo de violência disseminada e repressão, os únicos objetos disponíveis para usar são duas lanternas – uma comum e outra de luz infravermelha, usada para enxergar mensagens escondidas por outros presos nas paredes chapiscadas de sujeira e sangue. Ao restringir as mecânicas iniciais apenas a caminhar pelo ambiente e a usar as lanternas, o jogo parece buscar, com sucesso, simular a sensação de fragilidade e exposição à violência de um preso exposto aos militares torturadores, considerado como um ser completamente sem direitos durante o período em que estiver capturado.

Simulação é exatamente um dos quatro eixos em que Frasca (2007) divide sua tipologia para estudar “o grupo das regulações em brincar/jogar e jogos”⁸⁶ (p.116). Mesmo preferindo o termo mecânicas para tratar da categoria que abrange o sistema que estrutura e delimita jogos, todos os eixos com os quais a descreve são diferentes tipos de regras. As mecânicas principais são compostas por regras do modelo, regras de grau e regras de objetivo. Esses eixos descrevem “o que a jogadora 'pode', 'deveria' e 'deve' (ou 'não pode', 'não deveria' ou 'não deve') fazer de acordo com o sistema' (2007, p.117)⁸⁷. Um quarto eixo, meta-regras, não lida diretamente com o que a jogadora pode fazer dentro do jogo, mas com maneiras de alterar seus elementos, sua dificuldade ou suas regras.

⁸⁶The group of regulations in play and games

⁸⁷ What the player respectively “can”, “should” and “must” (or “cannot”, “should not” and “must not”) do according to the system.

Regras do modelo são as que tratam dos parâmetros pelos quais a simulação do jogo é realizada. O uso do termo simulação nesse momento é um retorno ao conceito anterior de Frasca, o qual nega a representação convencional como modo de funcionamento de jogos digitais e defende a simulação como modo correto de abordagem: estrutura semiótica interativa que sempre remete a outro sistema, externo a ele, concreto ou imaginário, e replica regras de funcionamento desse sistema como forma de fundamentar as ações de quem joga.

As regras do modelo delimitam como funciona o mundo do jogo e tudo aquilo que se pode ou não fazer enquanto está dentro das fronteiras deste ambiente virtual. Elas definem tudo que se relaciona ao tempo, ao espaço e aos objetos, abrangendo o conjunto de ações disponíveis para realizar, ainda que não necessárias ou mesmo claramente indicadas pelo jogo e os códigos que regem o funcionamento daquele mundo naquilo que não possui relação com as escolhas diretas de quem joga. Por exemplo, a maneira como noites e dias se alternam continuamente, exibindo a passagem de tempo em jogos como GTA IV (2008) e Elder Scrolls V: Skyrim (2011) e a ação de personagens autônomos (os npcs ou personagens não-jogáveis) que realizam suas ações com base em scripts previamente escritos que definem suas funções e modos responsivos através do código. Esta é uma concepção bastante diversa, e mais limitada, daquela afirmada por Sicart (2008) para definir a diferenciação entre regras mecânicas e regras em jogos, tratada anteriormente nesse texto.

As regras de grau lidam com todas as características que podem ser medidas e influenciam de alguma maneira a compreensão do estado do jogo naquele momento. Elas “incluem pontos, mas também o número de vidas, o nível de energia, os objetos no inventário e o número de balas restante”⁸⁸.

Funcionando como medidores, as regras de grau orientam quem joga sobre aquilo que ele deveria buscar ou evitar, tentar conquistar ou negar, normalmente exibindo na tela os resultados das características que estão sendo monitoradas para que ele entenda como funciona esse sistema que tem relação direta com punição e recompensa. Ao tocar um adversário no jogo de plataforma Hollow Knight (2017), desaparece uma das pequenas máscaras no canto esquerdo superior da tela que indicam a quantidade de energia disponível, indicando que o toque em inimigos é proibido e gera enfraquecimento nesse sistema de jogo. Em Minit, quando o contador de tempo regressivo que fica em destaque no alto da tela chega a 10 segundos, o

⁸⁸ Include points, but also number of lives, energy levels, objects in inventory and number of bullets left

sistema emite o som alto de um ponteiro de relógio marcando a passagem dos segundos e o contador passa a piscar, indicando que o tempo daquela rodada está chegando ao fim.

As regras de objetivo tratam das condições de jogo que determinam vitória ou derrota, encerrando o jogo quando são perdidas as condições para permanecer jogando ou exibindo um final quando é alcançado o objetivo último contido no sistema. São as regras, embutidas no sistema, que monitoram (e muitas vezes indicam, por um mapa ou uma tela de referência) o quão perto a jogadora está de perder ou ganhar uma determinada sessão de jogo ou o jogo por completo. Frasca define essas regras como aquelas que indicam o que a pessoa que joga deve ou não deve fazer, com a ressalva de que “o sistema é construído assumindo que a jogadora quer ganhar. Entretanto, este não é sempre o caso”⁸⁹ (2007, p. 119).

Por fim, meta-regras são aquelas que tratam de modificações no sistema: alterar a dificuldade do jogo ou as condições de funcionamento do mundo do jogo, criar níveis ou personagens customizados, construir novos objetos que passam a fazer parte do universo do jogo ou ter acesso ao código para transformar detalhes ainda mais profundos. As meta-regras são aquelas que permitem tratar o jogo, dentro do ambiente virtual ou fora dele, diretamente no código, como um objeto aberto a modificações, antes que se inicie sua imersão ou incorporação nas fronteiras do jogo.

Para avançar em formas de estudar mecânicas e sua tipologia de regras, Frasca aponta que, nos jogos digitais, em que as ações possíveis para quem joga estão fundidas no código computacional que administra todas as funções do jogo, a listagem dos verbos disponíveis dentro do mundo do jogo é a base para começar a entender seu funcionamento e a retórica que dele faz parte. Tendo o cuidado de alertar que a listagem dos verbos é mais útil em um nível macro do que para análises em profundidade, o pesquisador alerta que os verbos sem contexto são ferramentas frágeis para compreender de que tipo de ação estamos falando - “dirigir” é muito diferente quando se trata de um ônibus ou um carro esportivo; “atirar” possui conotações bastante diferentes quando estamos tratando de armas que espirram tinta (como em *Splatoon*, 2015) ou de réplicas de armas reais (nas extremamente populares séries de jogos de tiro em primeira pessoa *Call of Duty* e *Battlefield*).

A estruturação de um jogo necessariamente passa por escolher certos verbos em detrimento de outros, porque é virtualmente impossível codificar todas as ações da vida social em um único videogame. Ao selecionar quais verbos serão incorporados ao modo de jogar,

⁸⁹ The system is built under the assumption that the player wants to win. However, this is not always the case

quais terão predominância sobre outros (no sentido de serem mais demandados ou de serem indispensáveis para se avançar no jogo, ao contrário de outros que terão usos opcionais ou esparsos) e quais serão eliminados (ainda no fase de projeto ou durante o desenvolvimento propriamente), os criadores dos jogos fazem escolhas conceituais (parte indispensável do processo pelo qual um título toma forma e ganha sua identidade) que também moldam o tipo de interação, de relação com personagens, objetos e mundo do jogo que se estrutura naquele ambiente virtual.

Com verbos limitados disponíveis, ao contrário de uma narrativa tradicional, “avatares são também limitados mas não exatamente por suas peculiaridades mas pelos verbos dos jogos. Na realidade, os verbos dos jogos são uma maneira para moldar a personalidade de um personagem em jogo porque definem suas capacidades e fraquezas”⁹⁰

Um exemplo de contexto trazido por Frasca vem da série *The Sims* (a primeira versão do jogo foi lançada em 2000), na qual personagens podem flertar, desenvolver relacionamentos, fazer sexo e ter filhos sem diferenças em termos de serem casais gays ou heterossexuais. A opção por não fazer distinção entre as relações foi uma decisão clara e consciente dos desenvolvedores do jogo, da mesma maneira que possibilitar aos personagens flertarem e namorarem foi também uma decisão tomada durante o desenvolvimento desse jogo que simula vivenciar momentos e suprir necessidades constantes de uma vida cotidiana, construindo um pequeno mundo ao redor disso. Essas são decisões de game design que se apresentam, necessariamente, também afirmações ideológicas, incorporadas no funcionamento definido para aquele mundo do jogo, refletidas na performance permitida e explicitada a quem joga.

Voltando ao exemplo em relação a “atirar”, em *Splatoon* (2015) a jogadora controla personagens, com a aparência cartunesca de pré-adolescentes, que disputam duelos com armas de tinta de cores diferentes em grandes arenas de combate com diversos obstáculos espaciais, os quais complexificam a movimentação pelo lugar e dão abertura a emboscadas e tomadas rápidas de decisão. Seguindo a tradição da empresa Nintendo de lançar títulos próprios com apelo “familiar”, sem violência ou sexualidade ressaltadas, o objetivo em *Splatoon* é pintar a maior parte do cenário e também os personagens adversários com a cor da tinta armazenada em sua pistola. Ampliar sua cor pelo cenário também permite que quem joga “mergulhe” em sua tinta espalhada e se movimente muito mais rapidamente, assumindo momentaneamente a forma

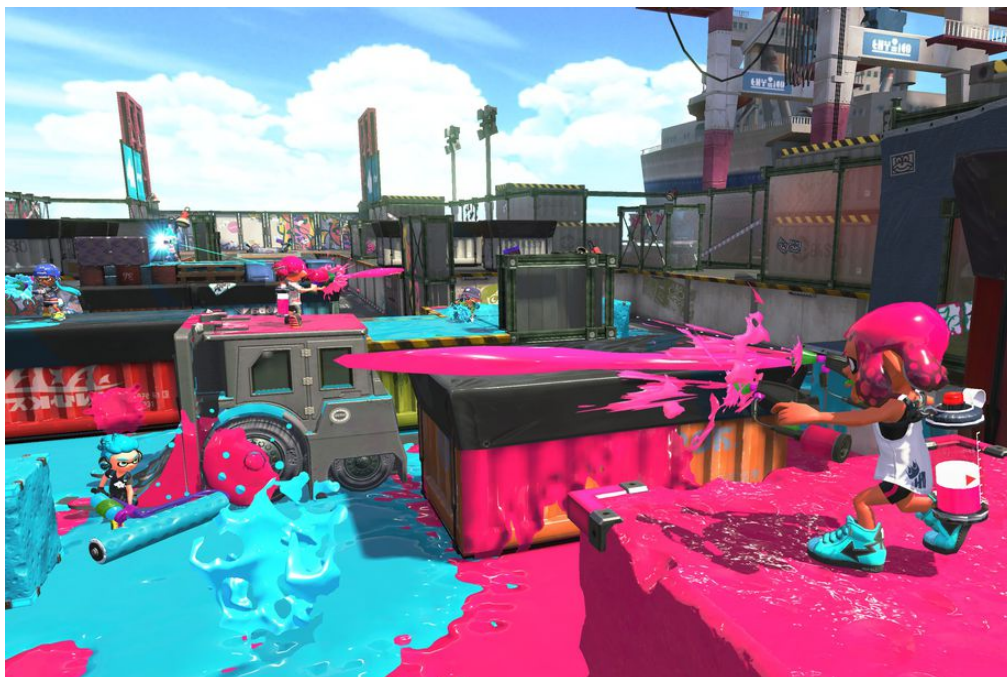
⁹⁰ Avatars are also limited but not exactly by their traits but rather by the games verbs. Actually, game verbs are a way to shape a game character's personality because they define their strengths and weaknesses

de um polvo que nada através dela - um tipo de vantagem impensável em jogos que usam o verbo “atirar” no sentido convencional de armas e munição de combate.

Já em *Serial Cleaner* (2017), a jogadora controla um personagem que trabalha como “faxineiro do crime”, responsável por desaparecer com corpos, manchas de sangue e objetos comprometedores nos lugares em que os crimes ocorreram. “Limpar” os lugares significa também passar completamente despercebido, se esquivando de policiais que fazem a proteção da cena do crime ou de outros criminosos interessados no lugar.

Serial Cleaner se insere na tradição dos stealth games, jogos de furtividade, nos quais o desafio principal para quem joga é cumprir suas missões sem ser notado pelos adversários que estão no mesmo espaço e, sempre que possível, sem apelar para embates diretos ou ações violentas. O jogo se alimenta dessa ironia – ao limpar os vestígios de crimes, sumindo com extensas manchas de sangue e desaparecendo com corpos, o personagem usado pela jogadora não pode apelar para qualquer tipo de arma ou verbo de violência, contando apenas com sua capacidade de observar o cenário praticamente todo (a câmera do jogo possui visão do alto), compreender os padrões de movimentação dos adversários e criar meios de aproximação e fuga para completar os objetivos.

As ações autorizadas através do conjunto de regras que compõe as mecânicas podem ser indispensáveis para seguir adiante, vencer obstáculos e completar missões ou podem ser adendos opcionais, que facilitam as estratégias para alcançar a vitória ou permitem explorar outras possibilidades não-exigidas do mundo do jogo. Em um trabalho anterior, essas duas possibilidades foram denominadas como ações determinadas e ações possibilitadas pelo sistema (Barbosa, 2014).



31. Splatoon: atirar tinta para todos os lados é a forma de tentar dominar esse pequeno mundo através das cores. Imagem: divulgação

As ações determinadas, aquelas que um determinado título exige para que se alcance o final, com base no pressuposto de que esse é um “final feliz” em alguma medida (Frasca, 2007), também são características potentes para determinar a retórica dos jogos, naquilo que definem como as regras de objetivo. Um jogo realista de tiro em primeira pessoa centrado em atirar randomicamente em terroristas “árabes” que ameaçam a “paz mundial” não deixa muitas dúvidas sobre qual é sua filiação sócio-política e sua compreensão da geopolítica mundial. Da mesma forma, exatamente esse quadro pode ser colocado em questão por um jogo, de guerra em terceira pessoa, em que a certeza sobre quais são seus reais alvos torna-se cada vez mais insegura, ainda que seja necessário seguir matando quem se encontra adiante para seguir em frente. É o caso do já descrito *Spec Ops: The Line*, que exige da pessoa que joga a garantia de matar todos os adversários para evitar ser atacado e seguir em frente ao mesmo em que amplia e sustenta as dúvidas sobre qual é realmente sua missão e seu entendimento do mundo que o cerca naquela futura Dubai devastada por tempestades de areia.

Ações determinadas para quem joga vencer obstáculos, cumprir missões e alcançar o final do jogo, ou o fechamento de um ciclo dentro dele, são tão capazes de expor decisões sobre as mensagens de cada obra quanto a afirmação de não-discriminação a respeito da sexualidade em *The Sims*.

Completando a relação entre regras de objetivo e retórica para jogos e brincadeiras, Frasca aponta que o nível de dificuldade de certos jogos também pode ser usado como ferramenta retórica, até de modo bastante explícito. Programar objetivos com alto grau de dificuldade, beirando ou chegando ao impossível para quem joga, é algo que pode explicitar um posicionamento do jogo a respeito de um tema e é uma ferramenta expressiva que parece ser usada com mais frequência em jogos sérios, com propósito de reflexão ou conscientização.

Por exemplo, em *3rd World Farmer* (2005), uma simulação de gráficos e interações extremamente simples programada em flash, a jogadora deve auxiliar uma família de agricultores de um país do terceiro mundo a ter lucros com sua plantação, enfrentar quedas globais de preços de produtos (e aumento de insumos) e a expandir sua infraestrutura para poder plantar mais, criar animais e adquirir segurança financeira. Entretanto, sempre ao contabilizar os lucros e perdas de cada ano, quem joga acaba enfrentando uma catástrofe ou queda sistêmica internacional no preço de algum dos itens que produz, o que praticamente impede que a propriedade da família consiga se expandir como parecia possível no início de cada ano, quando são exibidos apenas os custos para plantação e manutenção da lavoura e o lucro que seria possível obter a partir daquele investimento inicial.

Um exemplo final é *Sweatshop* (2011), desenvolvido em parceria com a empresa de comunicação pública britânica BBC, no qual a pessoa que joga é levada a gerenciar uma confecção semiclandestina que produz roupas e acessórios para grandes grifes de luxo, levando à exaustão completa trabalhadores em condições totalmente insalubres e mão de obra infantil, sem qualquer segurança física ou financeira. Com visual cartunesco, ótima curva de aumento de complexidade e muito bem-realizado em termos visuais, de design de fases e programação, *Sweatshop* carrega um posicionamento bastante claro da situação retratada, explicitado através do nível de dificuldade e das demandas realizadas pelo jogo em algumas fases (Menezes, 2019).



32. Em Serial Cleaner, toda a violência do jogo deve ser escondida sem que se apele para qualquer ato violento. A discrição e a estratégia são as ferramentas à disposição. Imagem: divulgação

Em uma fase na qual acontece uma massiva greve de trabalhadores pelas péssimas condições da fábrica, a única maneira de seguir jogando é usar apenas crianças na linha de produção, o que em outras fases é apenas opcional para a jogadora.

Conforme os níveis avançam, é necessário tomar decisões cada vez mais drásticas: para cumprir as metas de entrega com as grifes e não ter prejuízo com os contratos já fechados (por valores absurdamente baixos, esse é o ponto), acaba sendo necessário deixar de realizar manutenção nas esteiras de produção, o que causa mutilações nos empregados, ou deixar que alguns morram de desidratação ou em acidentes mais graves de trabalho. Cumprir os contratos e chegar à próxima etapa torna-se cada vez mais difícil ainda que a fábrica se expanda cada vez mais, aceitando demandas maiores e mais variadas para produção de itens.

2.5.3 Playformance

A noção de que existe uma performance de quem joga videogames, mesmo na maior parte deles em que se utiliza apenas um joystick ou uma combinação de mouse e teclado, se

choca diretamente contra a impressão disseminada de que existe passividade de quem joga diante da tela. Não bastasse isso, aponta Frasca, “*a ideia de performance como forma de interpretação, como maneira de construir significados, pode parecer alienígena a princípio para nós*”⁹¹(2007, p. 136, *grifo nosso*)

Ao descrever sua proposta para playformance, o pesquisador está no momento de maior tensionamento teórico das categorias propostas por ele e realizando uma proposição ainda mais estendida por tentar abranger nisso tanto jogos quanto brincadeiras e brinquedos em geral. Assumindo que a performance é a dimensão menos intuitiva entre as três que constituem sua teoria para a retórica em jogos e no ato de brincar/jogar, ele embasa sua argumentação em três pontos, quando trata de jogos de videogame.

O teórico do design Donald Norman (2008) propõe três níveis de design: visceral, comportamental e reflexivo. O visceral trata da primeiríssima impressão trazida pelo objeto, antes do uso e da contextualização sobre sua função ou importância. O nível comportamental trata exatamente do uso, de como o objeto se apresenta dentro da função desejada, da sensação trazida pela manipulação. O terceiro nível abrange o processamento mental a respeito de seu significado, status, contexto de uso, compreensão de características e propostas. Frasca (2007) resgata a concepção dos níveis de Norman e vai além, defendendo o quanto a performance pode elucidar sobre um objeto – ou sobre uma edificação.

Sua proposta é analisar como a performance de quem joga pode ser usada como meio de interpretação a respeito de um determinado jogo e como meio de construção de significados em si, considerando que existem e são usadas em game design técnicas diversas que induzem certos tipos de performance por parte de quem joga, apesar de não se poder tratar isso como uma questão exata e sem outras possibilidades de agência para a jogadora.

⁹¹ The idea of performance as a form of interpretation, as away to construct meaning, may at first seem alien to us.



33. Maltratar os empregados na linha de produção é uma imposição de Sweatshop para que a jogadora chegue à fase seguinte. A mensagem deixada sobre as condições de produção de bens de luxo é bem clara.
Imagem: divulgação

Seu segundo ponto de argumentação está ligado à semelhança entre aquilo que se simula e aquilo que é simulado, garantindo a dimensão háptica das ações em atividades lúdicas: “pode não 'ser' a coisa real, mas é possível 'sentir' como se fosse”. O termo háptico deriva do trabalho de J. J. Gibson (1986) e pode ser compreendido como a construção da noção de mundo do indivíduo através de seu sistema sensorial, do uso de seu corpo no mundo e dos usos que se pode fazer e das sensações que se pode extrair a partir dos objetos, dos corpos, dos elementos e materiais.

Para o que argumenta Frasca, a vinculação do sistema háptico ao ser-como-se-fosse dos elementos relacionados a jogos ou a brincadeiras está na possibilidade que eles abrem para que se instaure ali um faz-de-conta. Essa é uma similaridade próxima o bastante para ser compreendida por todos os envolvidos, a qual possibilita que um objeto ou uma ação tome o lugar de outra dentro daquele mundo de jogar.

Apesar da explicação de Frasca sobre esse ponto terminar solta, como se não alcançasse o fecho pretendido pelo autor, é possível e frutífero compreender que a aceitação de um objeto ou ação por sua imitação é um componente importante tanto nos momentos quando está em ação todo o corpo (em esportes, em brincadeiras físicas, em brinquedos analógicos) quanto nos jogos digitais. No caso dos digitais, o sistema sensorial, compreendendo o paradigma de incorporação proposto por Calleja (2011), também se assume completamente tomado pelo ambiente virtual constituído na tela, mas de outra maneira: superpondo a ele as próprias estruturas gestálticas que aprendeu ao longo da vida e que utiliza no cotidiano, aplainando essas camadas durante a ação e dando abertura para que, também aqui, se fale de um sentido háptico do agir em ambientes virtuais.

Por fim, ao tratar especificamente dos jogos digitais, Frasca irá dirigir seu foco para o início de uma listagem de “como diferentes maneiras de pressionar botões e mover o manche podem criar significado”⁹², sem a intenção de fazer uma lista que compreenda todas as possibilidades, mas iniciando uma categorização que apresenta exemplos de como analisar, de modo renovado, a correlação entre o que pode aparecer como um simples apertar de botões e o entendimento de que existe uma performance mais complexa em ação naquele momento, induzida pelo que determina ou permite o jogo. Da listagem de Frasca fazem parte:

- Mapeamento natural (*natural mapping*): a relação intuitiva que coordena direções pressionadas no botão direcional do jogo com a movimentação dentro do ambiente virtual: ao pressionar o botão para o lado direito, o avatar se move ou olha naquela direção. Ao pressionar para cima, o avatar se move na direção superior, olha para cima ou salta, dependendo do código e das mecânicas do jogo;

Mapeamento arbitrário (*arbitrary mapping*): a relação entre o sentido espacial pressionado no botão direcional e o sentido tomado pelo avatar no mundo do jogo é arbitrária, funcionando como uma ferramenta expressiva – pode indicar que o personagem está bêbado, entorpecido ou desorientado, sem controle dos próprios movimentos;

Interrupção do controle (*control interruption*): quando se é amarrado ou capturado por uma armadilha ou pelos inimigos no mundo do jogo, o controle para de responder temporariamente, refletindo a impossibilidade de movimentação;

Resistência física (*physical endurance*): comum em jogos de esporte ou jogos de competição casuais presenciais (*party games*), exige que se repita uma ação no controle muito

⁹² How different ways of pressing buttons and moving the pad can create meaning

rapidamente de modo contínuo (apertar uma sequência de botões, mover o direcional) para simular uma atividade física extenuante que é observada no mundo do jogo (uma prova de corrida, uma competição de natação, uma disputa de encher balões);

Na ponta dos pés (*tiptoeing*): certos jogos tem seus controles programados para responder de modo fino à pressão exercida no botão direcional, fazendo com que isso corresponda a correr, andar a passos normais ou se movimentar vagarosamente na ponta dos pés, dependendo da força aplicada pelo dedo. Andar na ponta dos pés costuma ser uma atividade comum em jogos de furtividade (*stealth*), nos quais é necessário alternar entre movimentos sutis para não chamar a atenção dos adversários (fazendo movimentos direcionais suaves no botão) e se deslocar correndo em outros momentos, para não ser capturado ou para aproveitar pequenas brechas de tempo para ultrapassar obstáculos. É também uma mecânica com grande poder expressivo e de aprofundamento da atenção da jogadora;

Avatar atordoado (*stunned avatar*): comum em rpgs e jogos de luta, quando o avatar recebe um golpe de uma potência específica ou é envenenado, ele pode ficar atordoado. Isso se reflete no mundo de jogo com uma movimentação muito mais lenta ou cambaleante, além de dificuldade para executar as ações dos botões de interação, com atraso na responsividade;

Continuidade de controle e consistência (*control continuity and consistency*): em jogos nos quais existe uma alteração da percepção ou degradação do estado mental do avatar, a resposta das ações aos botões pressionados pode se modificar, indicando o descontrole ou o enlouquecimento do personagem, com funções deixando de responder ao controle ou opções de ação desaparecendo (temporariamente ou não) do mundo do jogo;

Além dessa listagem, Frasca também busca descrever as maneiras pelas quais certos jogos permitem e valorizam a possibilidade de quem joga performar com elegância diante dos desafios, dominando e executando sequências complexas de botões, direcionamentos alternados e precisão no encadeamento das ações no controle para formar, na tela, movimentos extremamente complexos e habilidosos de seu avatar. Isso vale tanto gêneros tão diversos quanto jogos esportivos que valorizam habilidade no manejo do avatar ou do equipamento (podemos pensar nos atuais jogos de futebol virtual ou nos jogos de skate); títulos de luta e combate que permitem que se crie performances de luta contínuas, sem interrupção do movimento, na forma de “combos” de golpe que se assemelham a uma coreografia bastante treinada para atingir a precisão, ou mesmo jogos de plataforma em alta velocidade, nos quais é preciso reagir rapidamente e com precisão aos obstáculos físicos, itens e adversários que se

alternam rapidamente na tela, dentro de um mesmo movimento continuado, sem espaços de parada.

A relação entre a habilidade necessária no controle (escolher a ação correta para continuar, alternar entre os botões de ação e o controle direcional, apertar com precisão e na velocidade correta cada botão, saber variar as ações de forma a não perder o movimento contínuo, compreender pela imagem exibida na tela qual é o momento exato da troca do movimento) e a complexidade e beleza dos movimentos precisos realizados na tela é fonte de prazer estético, remetendo novamente aos sentidos de Norman a respeito do design. Isso gera satisfação extrema para a pessoa que joga, que observa sua habilidade física na manipulação das regras de funcionamento do jogo recompensada em uma execução de movimento intrincada, muitas vezes mais veloz que a compreensão dos olhos e que costuma render boas recompensas, dentro da proposta de cada jogo.

Ainda que esse seja o momento em que Frasca pareça mais cauteloso em suas construções a respeito das categorias que definem a retórica dos jogos, nesse caso enfatizando uma retórica mais específica dos jogos digitais, acreditamos que a proposta de elevar a importância dos elementos que configuram a performance de quem joga é importante para expandir a análise dos jogos. Isso permite dar relevância ao modo como os tipos de ação disponíveis definem diferentes sensações, limitações, modos de relacionar com o mundo do jogo e levam o corpo a interagir, de modo expandido ou limitado, com os dispositivos que permitem efetivar a agência em relação ao ambiente virtual. Por ser a tentativa de conceder nova importância a um aspecto normalmente negligenciado, a proposta também guarda maior dificuldade para compreensão e realização.

2.6 A ética nos jogos e a composição do jogador-sujeito

Sicart (2008) pesquisa jogos como objetos éticos e jogadores como agentes éticos, participantes de uma rede complexa de responsabilidades e deveres morais, levando em consideração ser crucial que jogos são objetos projetados (*designed*) para receberem determinados tipos de ações. O autor descreve jogos digitais (ou jogos de computador, no dizer dele) como “objetos culturais complexos: eles possuem regras guiando o comportamento, criam

mundos de jogo com valores em jogo e se relacionam com jogadoras que desejam explorar morais e ações proibidas em sociedade”⁹³ (Sicart, *op.cit.*, p.4)

Sua abordagem se fundamenta na premissa de que são as regras que forçam determinados comportamentos da jogadora e “o significado desses comportamentos, da forma como são comunicados através do mundo do jogo para a jogadora, constitui a ética dos jogos de computador como objetos projetados”⁹⁴ (*ibidem*, p.22), descrevendo como os sistemas de regras e mecânicas guiam jogador para determinados objetivos,. Jogos são ontologicamente objetos e experiências, simultaneamente, pois sua existência só se completa quando são experienciados. O jogo como objeto é a potencialidade daquilo que se completa como uma entidade ontológica diferente, o jogo como experiência.

Mas se as regras, como estruturas impostas, podem criar valores éticos que depois são encenados e interpretados, isso não é o bastante para entender a estrutura ontológica do jogo. As regras da simulação, no entendimento de Sicart, também devem entrar nesse entendimento: “do que esse mundo é capaz e como o jogador pode manipulá-lo e habitá-lo”⁹⁵ (*op.cit.*, p.36). Designers são responsáveis por conformar como escolhas de jogadoras geram consequências e se propagam dentro do mundo virtual e do sistema de regras e mecânicas; quem joga é responsável pelas escolhas que faz dentro desses mundos e sistemas.

No entendimento de Sicart, a pessoa que joga é um ser que faz parte de uma comunidade moral complexa, formada primeiro pela interpretação direta do jogo-objeto (externo) projetada através de sua experiência; depois, por sua compreensão do jogo sendo um sujeito ético que está imerso em uma cultura de jogadores; por fim, quem joga leva em consideração, para criar seus valores éticos no jogo, o que outros jogadores fazem e consideram correto - em jogos. Essa comunidade moral é mais um elemento trazido por Sicart para reafirmar que aquele que joga não é receptor passivos de algo que os jogos lhe “fornecem”: “ao constranger escolhas e proporcionar (certas) práticas, o jogo encoraja comportamentos que a jogadora deve avaliar para que possa experimentar de modo bem-sucedido o jogo”⁹⁶ (*op.cit.*, 118).

Sicart propõe a figura do jogador-sujeito para representar o ser ativo, consciente e crítico que está em diálogo e reflete sobre as restrições que estruturam o sistema de jogo e os

⁹³ Complex cultural objects; they have rules guiding behavior, they create game worlds with values at play, and they relate to players who like to explore morals and actions forbidden in society

⁹⁴ The meaning of those behaviors, as communicated through the game world to the player, constitutes the ethics of computer games as designed objects.

⁹⁵ What the world is capable of, and how the player can manipulate it and inhabit it.

⁹⁶ By constraining choices and affording practices, the game encourages behaviors that the player has to evaluate in order to successfully experience the game

comportamentos propostos, um ser/jogador que é capaz de se adaptar tanto aos objetivos e restrições impostos pelo jogo quanto ao mundo proposto. Esse é um (estado do) ser que mantém como referência suas concepções trazidas do mundo real, mas aceitando o sistema de regras/mecânicas e, portanto, o funcionamento proposto para aquele mundo particular. O conceito de mundo do jogo de Frasca (2007) abordado na seção anterior é um bom acréscimo para descrever, de modo mais claro, aquilo que Sicart parece defender ao falar da aceitação de quem joga ao imergir nos ambientes virtuais.

Sua abordagem da mesma questão com base na Ética Informacional esclarece alguns elementos adicionais. Nessa perspectiva, o processo de transformação do sujeito em jogador é uma sublimação da pessoa que joga em valores informacionais que são válidos apenas para aquela infoesfera. Jogar é o processo de trocar informações em uma infoesfera projetada para trocar essas informações determinadas e, ao se entrar, também se aceita que existam estas limitações, pois são propriedades intrínsecas do ambiente.

Burlar as regras do jogo é roubar, porque adiciona informações a essa esfera virtual que corrompem o bem-estar e o equilíbrio abstratos que esse sistema deve almejar para se manter igualitário. Por essa razão, “uma infoesfera sadia de jogo é aquela na qual a jogadora pode realmente criar e reforçar seus valores dentro do sistema de jogo”⁹⁷ (Sicart, *op. cit.*, p.134) contanto que a implementação desses valores não corrompa a estrutura já erigida. O bem-estar e o equilíbrio de acesso de todos os agentes desse sistema, participantes voluntários e que aceitam essa esfera como é oferecida, deve ser preservado e respeitado.

Resumindo, a ética dos jogos digitais, jogos programados, pode ser definida como “a ética de um jogo como um sistema de regras que cria um mundo do jogo, o qual é experimentado por um agente moral com capacidades criativas e participativas, o qual desenvolve ao longo do tempo a capacidade de aplicar um conjunto de virtudes da jogadora”⁹⁸ (*ibidem*, p.226).

Ao se tornar sujeito-jogador, o agente moral não esquece, como que por mágica, suas concepções éticas pertencentes ao mundo real e, da mesma maneira, não assume o mundo à parte estruturado pelo sistema de jogo como cópia ou continuidade da vida cotidiana. Ele o compreende como outro mundo, no atravessamento de sua própria experiência com o que aquele mundo exhibe e permite, com sua experiência anterior em outros jogos e com sua

⁹⁷ A healthy game infosphere is one in which the player can actually create and enforce her values within the game system

⁹⁸ The ethics of the game as a system of rules that creates a game world, which is experienced by a moral agent with creative and participatory capacities, and who develops through time the capacity to apply a set of player virtues.

realidade como participante de uma comunidade de jogadores, observador das maneiras pelas quais outros se comportam.

Não é, de maneira alguma, um movimento do autor no sentido de aceitar cegamente de antemão qualquer prática proposta pelos jogos em sua autonomia como ambientes virtuais e sistemas de agir. Ao contrário, é uma elevação de quem joga como sujeito ativo, que não se torna um “outro” desvinculado do mundo concreto ao se incorporar no jogo mas que carrega um caráter crítico e reflexivo ao se tornar jogador-sujeito.

Ainda que Sicart esteja discutindo escolhas éticas e a formação de um sujeito “intermediário”, completo em ambas as dimensões, sua argumentação reforça também alguns pontos afirmados por Calleja (2011) em sua defesa do caráter de incorporação nos jogos digitais, em substituição ao conceito de imersão. Mais do que na frágil defesa de que os jogos são um “real pela metade” (*half real*) feita por Juul (2005), por conter regras que são reais e experimentadas por corpos físicos, ainda que seus efeitos aconteçam em ambientes digitais, Calleja envereda em outro sentido, discutindo de que maneira compreensões amplas que temos do mundo concreto, no sentido da gestalt – como lugares e objetos funcionam, como as relações e antagonismos se estabelecem, como agir em determinados contextos – servem de moldura e suporte para nossas ações nos ambientes digitais dos jogos.

Compreendendo que jogos sempre são, em alguma medida, ambientes simulados com modos de ação específicos, possíveis ou demandados, baseados em regras e mecânicas, o conjunto de características delimitado pelo mundo do jogo, as mecânicas e a playformance é um firme ponto de partida para descrever e analisar jogos digitais além da simples delimitação das ações e das limitações entregues a quem joga em cada obra.

Ao buscar ampliar a compreensão teórica englobando o funcionamento e a estruturação do mundo que rodeiam a pessoa que joga no ambiente virtual e a relação direta entre modos de ação concretos (do corpo humano, nos dispositivos de controle, das possibilidades de compreensão e reflexão) e a execução de ações dentro da diegese, Frasca oferece um princípio metodológico capaz de compreender com mais clareza a experiência do eu-jogador, do ser humano que se envolve (sem desaparecer) na experiência proposta por um mundo que possui não apenas ações, mas também perguntas, lapsos, incongruências e propostas de sensação bastante específicos.

Essa forma de descrever e analisar parece ser congruente com a proposta de avançar para uma análise de jogos digitais que permita compreender suas estruturas mais fundamentais

como confronto (que conforma e delimita os modos de se movimentar e agir naquele mundo específico) e conflito (não necessariamente solucionável por um confronto, incorporado não somente nos obstáculos mas possivelmente também no mundo do jogo e na evolução da compreensão que a jogadora tem sobre seu avatar e seus modos de agir). Com esses pontos levantados, muito mais expostos que pacificados, é possível seguir para descrever o que caracteriza um simulador de caminhada e de que forma esse gênero pode ser compreendido como um precursor de experiências em mundos sintéticos, vivências virtuais complexas que podem tornar nosso futuro, sem necessariamente os elementos explícitos que hoje compreendemos usualmente como sendo parte dos jogos.

CAPÍTULO 3. PARA DEFINIR UM SIMULADOR DE CAMINHADA

3.1 Quando surge um simulador de caminhada?

Uma caracterização mais exata do que são simuladores de caminhada ainda é um caminho em aberto a ser disputado por pesquisadores, críticos da área e jogadores. A imprecisão ao definir o *walking simulator* como um gênero específico começa no surgimento do termo, usado inicialmente como forma ofensiva por jogadores em fóruns de discussão para classificar jogos em que, supostamente, nada acontecia (Kill Screen, 2016; Campbell, 2016). Em artigo de revisão sobre as críticas ao gênero na revista *Salon*, Clark (2017) identifica que os simuladores de caminhada variam bastante em execução mas tendem a apresentar algumas similaridades:

“Muitos não tem quebra-cabeças ou qualquer tipo de barreira para experimentar a narrativa, exceto encontrar objetos. Você não pode falhar em uma tarefa de uma maneira que seja forçado a repeti-la, e você não pode morrer. A maior parte desses jogos priorizam algum tipo de narrativa (*storytelling*), seja linear ou variável dependendo das suas decisões tomadas dentro do jogo.” (Clark, online)⁹⁹

Clark cita também a reaproximação feita por Manson (2016), na mesma *Salon*, dos títulos hoje englobados neste gênero e de jogos experimentais dos anos 80 considerados como “de exploração”, um subgênero dos jogos de ação que nunca chegou a se consolidar. Em *The Forest* (1984) e *Explorer* (1986), ambos desenvolvidos pelo criador independente Graham Relf, o objetivo estabelecido era imergir em uma prolongada e extensa exploração dos ambientes virtuais de cada título, ambientes criados proceduralmente pelo software a cada nova sessão de jogo. Em *Explorer*, o percurso de quem joga tinha um objetivo único para concretizar em meio aos bilhões de ambientes possíveis que o jogo poderia gerar, cada um deles restrito a uma única tela. Com a queda de sua nave em um planeta parecido com a Terra, era necessário que se explorasse o mundo do jogo em busca de nove elementos que poderiam ajudar a consertar o veículo para seguir viagem pelo espaço – um tema que seria replicado em muitos jogos ao longo das décadas seguintes.

⁹⁹ Most lack puzzles or any sort of barrier to experiencing the narrative, with the exception of finding objects. You cannot fail a task in a way that forces you to repeat it, and you cannot die. Most of these games prioritize some kind of storytelling, be it linear or variable depending on your in-game decision making.

No desenrolar do uso do termo, a concepção do que representa um simulador de caminhada também será usada para compreender como vinculados ao gênero, retrospectivamente, jogos usualmente compreendido como de ação ou aventura. Isso acontecerá por exemplo com a descrição de Matulef (2016) para *Uncharted 2* (2009), título no qual um explorador se arriscando em aventuras exóticas em estilo similar ao dos filmes de Indiana Jones ou dos jogos de *Tomb Raider* (1996 -), acaba encontrando largas porções de espaço para exploração sem grandes momentos de interação e sem riscos que exijam respostas rápidas.

Porém, a referência ao gênero será usada de maneira extremamente preconceituosa e pejorativa para criticar outro jogo dessa mesma série, *Uncharted 4* (2016), em fóruns dedicados à discussão de jogos¹⁰⁰ algo que ocorre em meio a uma série de tentativas de rotular criticamente, como simuladores de caminhada, jogos com diferentes demandas e propostas de ação, que possuem mapas amplos e nos quais é necessário caminhar por muito tempo pelo ambiente virtual para realizar seus objetivos, mesmo que não exista *ênfase* na exploração mais detalhada e na descoberta de características (do ambiente virtual e de funcionamento) do mundo de jogo. Ainda de acordo com essas discussões, nessa mistura de classificações entrariam jogos de tiro em primeira pessoa e outros centrados em embates, coleta de itens e gerenciamento de variáveis para permanência em jogo, aqueles aqui classificados como jogos de sobrevivência.



34. *Uncharted 2*, um simulador de caminhada disfarçado de jogo de ação? Imagem: SerbianForum.org

¹⁰⁰ Alguns exemplos estão em https://www.reddit.com/r/PS4/comments/4mot7v/did_anyone_else_not_really_like_uncharted_4/ e <https://www.gamespot.com/forums/system-wars-314159282/how-uncharted-is-a-walking-simulator-in-action-gam-33147241/>

Uma possibilidade para caracterizar e diferenciar um *walking sim* é exatamente enfatizar a relação que suas mecânicas possuem com a exploração de diversos ambientes, com o incentivo à interação com os objetos (possíveis de serem manipulados) e com o fato de que o manejo ou compreensão de elementos específicos dos lugares são importantes para a fruição completa das possibilidades do jogo ou para que se possa seguir adiante. A tentativa de compreender como funcionam esses mundos, com base em suposições e na reunião dos elementos que se reúne aos poucos, é parte fundamental da experiência que pode ser oferecida por eles

O conceito de storytelling ambiental (*environmental storytelling*) encapsula essa concepção, na qual os fatos a serem descobertos pela jogadora, a narrativa que se forma ou as marcações no mundo virtual que indicam seus próximos passos estão guardadas no próprio cenário ou na objetaria que preenche e anima os lugares do jogo. Fernández-Vara (2011) classifica os elementos que incorporam a história aos ambientes com o termo “storytelling indicial” (*indexical storytelling*), afirmando que “storytelling indicial é um dispositivo produtivo para game design, uma vez que ler o espaço do jogo e aprender sobre os eventos que aconteceram nele são requeridos para atravessar o jogo com sucesso” (*ibidem.*, p. 1).

O conceito de storytelling ambiental começa com o estudo de design de parques de diversão (Carson, 2000), os quais compreendem o usuário como um *visitante* que aos poucos constrói seu sentido do ambiente, algo também lembrado anteriormente por Murray (1999).

Jenkins (2004) retoma esse ponto de partida para propor que o game design pode ser um exercício de 'arquitetura narrativa', enfatizando que “designers de jogos não simplesmente contam histórias; eles desenham mundos e esculpem espaços”¹⁰¹ (*Ibidem*).

Em sua abrangente proposta, uma narrativa imersiva em jogos pode acontecer de pelo menos quatro maneiras: através de espaços que evocam associações e eventos acontecidos antes da chegada da jogadora; pela criação do ambiente no qual os eventos irão ainda acontecer; na incorporação de elementos que trazem informações narrativas aos ambientes; ou fornecendo elementos que dão suporte ao surgimento de narrativas emergentes, algo exemplificado por ele, pela época do texto, com o primeiro jogo da série *The Sims* (2000), mas que pode ser contextualizado também por jogos online multijogador como *World of Warcraft* (2004) ou *The Elders Scrolls V: Skyrim* (2011).

¹⁰¹ Game designers don't simply tell stories; they design worlds and sculpt spaces



35. A possibilidade de enfrentar os desafios ou começar uma vida digital em comunidade em Elder Scrolls V: Skyrim. Imagem: SkyrimForuns.org

Os mesmos dispositivos vão ser classificados por Nitsche (2009) como estruturas que portam “narrativas evocativas”, peças que estruturam a experiência de quem joga em ambientes virtuais e funcionam como agentes que auxiliam a compreender de que formas o mundo do jogo funciona. Na concepção de Nitsche, estes elementos são interrelacionados e fazem parte do mundo do jogo, permitindo que a jogadora compreenda o mundo a seu redor e as narrativas do jogo enquanto explora e interage com os ambientes. Porém, nada é diretamente contado a ela, multiplicando a sensação de agência.

A proposta de Nitsche é que os elementos não lançam uma história pronta para quem joga acompanhá-la, mas sim oferecem meios que evocam fragmentos para algo que não está explicitamente dado. Através desse movimento, colocando quem joga no centro das ações de exploração, transformação e entendimento do que se passa, estes elementos trazem contexto e ampliam o significado de maneira conjunta, fazendo com que as novas descobertas ecoem e aprofundem aquilo que se descobriu até aquele ponto.

Fernández-Vara define duas ideias vertebrais naquilo que é proposto por Jenkins e Nitsche: a narrativa molda o espaço e é andar por ele que constitui a narrativa; e é necessário juntar os elementos da história por si próprio, através de sua interpretação. Ela ainda recupera a definição de Rouse de que o storytelling ambiental é “a história contada pelo mundo do jogo

como se o jogador não estivesse ali”¹⁰² (Rouse *apud* Fernández-Vara, 2011, p.3) Já sua concepção de storytelling indicial trata especificamente de possibilitar o surgimento de histórias através de traços deixados no ambiente virtual do jogo:

“Storytelling indicial é uma história contada essencialmente por meio de índices no sentido Peirceano. Um índice tem relação com o evento, diversas vezes é consequência dele, o que aponta para algo que aconteceu ou está acontecendo, convidando o jogador a reconstruir o houve”¹⁰³ (Fernández-Vara, 2011, p.5)

Esse entendimento não restringe a pessoa que joga a alguém que interage com marcas no mundo de jogo que meramente apontam o que fazer a seguir, mas define os índices como elementos que podem conduzir quem joga a reconstruir os eventos que aconteceram naquele espaço – ou mesmo a deixar suas próprias marcas no mundo do jogo, criando inclusive oportunidade para que o gameplay possa se transformar, em alguma medida, em construção de outras narrativas.

A proposta do storytelling indicial é ser um refinamento do conceito anterior, da narrativa evocativa, especificando as maneiras pelas quais história e jogo são integrados por meio destes traços deixados no mundo do jogo, à vista e à disposição de quem joga. Para Fernández-Vara, existem dois tipos principais de histórias em jogos: a história do jogo e a história da jogadora. Para qualquer um dos dois, o storytelling indicial pode ser usado como forma de construção da interação ou como conceito de análise.

Ao contrário da definição tradicional de drama, nos jogos construídos dessa maneira “a história pode ser contada através de objetos, dos vestígios de eventos passados, ao invés de por meio dos personagens”¹⁰⁴ (idem, p. 11), levando a autora ao questionamento que compreendemos como fundamental em sua proposta: se essa construção da história é realmente algo a ser chamado de narrativa ou se trata-se de *uma nova forma de experiência*, que expande e confronta formas convencionais de se compreender algo como narrativa.

O hoje antigo argumento de Juul (2001) de que narrativas atrapalham jogos, pelo fato da roteirização supostamente “disputar espaço” com a interação, é o ponto inicial criticado por

¹⁰² The story told by the game-world as if the player wasn't there

¹⁰³ Indexical storytelling is a story told mainly through indices in the Peircean sense. An index has a relation to the event, often is the consequence of it, which points to something that happened or is going on, inviting the player to reconstruct what happened.

¹⁰⁴ The story can be told through objects, the remains of previous events, rather than through character

Calleja (2009)¹⁰⁵ em sua defesa da conceituação de “narrativas emanantes”, criadas a partir das propriedades ergódicas dos jogos e que confrontam concepções narrativas que ele próprio considera como estreitas, de forma parecida com aquilo que Fernández-Vara questiona ao concluir seu texto. Porém, Calleja afirma seu conceito como forma de escapar de uma concepção vinculada ao storytelling, indo no sentido de um novo paradigma de compreensão para esse tipo de geração de histórias.

Ele tem o cuidado de explicitar que sua proposta se dirige principalmente um tipo específico de jogo: “que ocorrem em ambientes virtuais espacialmente navegáveis, povoados por entidades e objetos com os quais os jogadores podem interagir”¹⁰⁶ (Calleja, 2009, p.2-3). Alguns exemplos assumidos por ele no momento da escrita são *The Elders Scrolls IV: Oblivion*, *GTA IV*, *Half-Life 2* e *World of Warcraft*. É possível afirmar com plena certeza que a lista de jogos coberta por essa definição de jogo se ampliou de modo exponencial nos anos posteriores à publicação do texto, algo que foi auxiliado em parte por novas tecnologias que permitem a modelagem e desenvolvimento de jogos em três dimensões de maneira facilitada, mudança importante para o estabelecimento dos simuladores de caminhada como um gênero.

Ao explicitar que sua definição se dirige a um tipo específico de jogo e não a todos (deixando de lado jogos de tabuleiro, esportes e dezenas de gêneros de jogos digitais, de Pac-Man a um fps multijogador como Overwatch), o pesquisador retira do caminho boa parte dos argumentos ainda usados para contestar descrições que analisam a possibilidade de jogos contarem histórias ou terem algum tipo de encaminhamento narrativo, sem o cuidado de definir qual tipo de jogo tem em vista ao fazerem tais afirmações.

A proposta realizada por Calleja parte da compreensão de uma narrativa experiencial (ou emergente), bastante relacionada às faculdades cognitivas da jogadora, à sua compreensão do contexto e dos elementos, mas em estreita relação com as propriedades do ambiente e dos objetos que a geraram. É a partir da relação com os artefatos dados para interação que a pessoa que joga passa a estabelecer sua compreensão *de algo que funciona como uma narrativa*. Já a compreensão da narrativa emergente em jogos, realizada por outros autores (Salen e

¹⁰⁵ Este trabalho utiliza a versão do texto baixada em 20 de junho de 2018. Em visita realizada em 30 de junho de 2020 à mesma página na qual o trabalho foi baixado, constatei que a versão atualmente disponível para download contém modificações, ainda que a publicação original do trabalho tenha sido realizada em 2009. O texto utilizado neste trabalho pode ser recuperado online por meio de versão armanezada na ferramenta Wayback Machine:

<https://web.archive.org/web/20170811150302/http://homes.lmc.gatech.edu/~cpearce3/DiGRA09/Friday%20%20September/248%20Experiential%20Narrative%20in%20Game%20Environments.pdf>

¹⁰⁶ Games that occur in spatially navigable virtual environments populated by entities and (or) objects with whom players can interact

Zimmerman, 2003), demonstrava que a noção de emergência podia decorrer de mecânicas ou dinâmicas de jogo, mas não sendo entendidas como geradoras de histórias decorrentes dos elementos do jogo e sim construídas a partir de sua percepção por quem joga (ou seja, extremamente relacionadas à cognição e imaginação de quem joga, sem precisar ter escora em elementos relacionais do jogo).

Para vencer essa possível dissonância, Calleja propõe o entendimento e a construção da narrativa emanante, a qual “se refere à construção ativa da história através da interação com a topografia, os habitantes, objetos, regras e a física codificada do mundo do jogo”¹⁰⁷ (Calleja, 2009, p. 5). Essa proposta combina a noção de interpretação pela jogadora de elementos cibertextuais em uma perspectiva ergódica (Aarseth, 1997) e a fenomenologia de leitura de Iser (1991, apud Calleja 2009), que propõe a atividade do leitor como a combinação das propriedades encontradas no texto com a síntese mental realizada pelo leitor.



36. Em Grand Theft Auto IV, um ambiente virtual espacialmente navegável em terceira pessoa. Fonte: divulgação

A proposta da narrativa emanante é a de uma construção mental realizada com base nas propriedades do texto, mas que efetivamente se realiza em quem joga. É um entendimento que

¹⁰⁷ Emanant narrative refers to the active construction of story through interaction with the game world's topography, inhabitants, objects, game rules and coded physics.

parece divergir de modo fundamental da noção de elementos (ou blocos) que são a base para as narrativas evocativas de Nitsche ou para o storytelling ambiental de Fernández-Vara.

Nesses últimos dois, os elementos e estruturas do mundo do jogo (ambientes, objetos, personagens, vestígios, indicações) são concebidos como trampolins para que se alcance a história, por mérito de sua interação. Ou seja, concebem a possibilidade do storytelling como uma nova forma, interativa e incompleta, para que a história seja contada a quem joga, que a encontra em meio a sua exploração. Ao mudar o foco para a *geração de histórias*, por meio dos elementos e estruturas concebidos como parte de uma narrativa emanante, Calleja concretiza outra vertente: se afasta do que seria uma expansão das possibilidades do storytelling já existente para propor que existe uma nova forma de interação ocorrendo nestes jogos, de ambientes espacialmente navegáveis, nos quais é possível interagir com elementos diversos.

De maneira análoga ao questionamento de Fernández-Vara a respeito de ainda estarmos no campo das narrativas, Calleja propõe um quadro de compreensão (e de desenvolvimento em jogos) que coloca essa dúvida em prática, rompendo com a possibilidade de estabelecer sua proposta dentro de um conceito anterior – o storytelling - já bastante reconhecido.

Uma diferença fundamental entre os jogos espacialmente navegáveis e outras mídias se dá na forma como o espaço se concretiza. Em um romance ou em um longa-metragem, a composição do espaço no qual a ação acontece é descrita e atualizada junto da sequência de ações apresentada pelo texto ou pela edição do filme. Porém, nesses jogos digitais o espaço desenvolvido a ser explorado existe de forma independente da ação de quem joga (Vella, 2011), não estando limitado à exploração e já existindo antes que ela comece a acontecer. Ainda que a pessoa decida não sair do lugar, todo o espaço possível interno ao jogo já está modelado e programado para ser encontrado e receber certos tipos de interação.

É Vella (2011) quem retorna ao conceito de narrativa embutida (*embedded narrative*) para afirmar que nesse tipo de obra existem dois níveis: o primeiro nível narrativo, exploratório, que é composto pelas ações de cada momento de quem joga; e o nível da narrativa embutido no espaço que efetivamente ocorre antes da chegada ao no mundo virtual. Ainda que essa concepção possa aproximar o espaço virtual explorável de uma narrativa mais convencional (e da proposta de Fernández-Vara), por confirmar que existe uma história embutida no mundo do jogo, o ponto enfatizado por Vella acrescenta grande tensão a essa semelhança, quando deixa clara a distinção entre o lugar que aparece para quem joga enquanto se descobrem seus elementos (um processo no qual surge uma história) e o lugar virtual que existe objetivamente,

à parte de qualquer exploração (o qual pode ser explicado como um lugar-objeto que pode receber diversas sequências de interação).

Mesmo que Bogost (2017) critique simuladores de caminhada pela suposta simplicidade de seus objetivos e por não se poder definir facilmente que simulam mecanicamente algum sistema do mundo concreto e da vida cotidiana (Bogost, 2008), está em processo nesses jogos um sentido de simulação (Frasca, 2003a; 2007), em mundos persistentes e em suas possibilidades variadas de exploração (que podem inclusive ser uma negação da exploração). Essa estruturação pode possuir semelhanças mas não pode ser englobada dentro de uma perspectiva anterior, da sequência narrativa convencional. A separação feita por Vella é simples e precisa na distinção entre o movimento de quem joga/movimento de descoberta e a existência de um mundo que antecede e persiste às suas ações.

Isso posto, é possível avançar para uma definição mais ampla e mais rica em características de um simulador de caminhada. São jogos em que não existem muitas barreiras ou obstáculos para explorar o espaço e para somar elementos e encontros que possibilitam criar algum tipo de narrativa. Quem joga não pode chegar a um estado de derrota de modo definitivo, ou seja, não é possível que o avatar morra sem chance de retorno. Em alguns casos, é possível falhar em tarefas ou na compreensão do que deve ser feito a seguir, mas essas falhas não são punidas pelo jogo de modo que possa levar a uma derrota.

Grande parte dos jogos alocados nesse gênero possuem uma narrativa que atravessa e serve como guia para as ações de quem joga, mas que não se desenrola de modo linear e também não conduz quem joga, apontando o que fazer a seguir. São jogos caracterizados por exploração, por descobertas sobre o mundo do jogo através da interação e do direcionamento da atenção para certos artefatos e detalhes dos ambientes modelados em três dimensões e dos objetos existentes nesses lugares. A narrativa que atravessa os jogos costuma anteceder temporalmente a chegada da jogadora a esse mundo e estar embutida em elementos que são vestígios, traços daquilo que ocorreu antes. Também não se encontram durante o percurso narradores aptos a “recontar” o passado.

É por meio da continuidade da descoberta dos elementos e da interrelação entre eles, que será realizada por quem joga, que se torna possível dar sentido e volume aos fatos que antecedem sua chegada a este espaço virtual. O lugar criado para o jogo, com seus traços emanantes de narrativa e suas possibilidades abertas de exploração e interação, precede e independe das ações de quem joga para existir (virtualmente) – ele é persistente e constituído

em termos visuais e de interação programada, ainda que o usuário decida restringir sua exploração a uma porção mínima de seu total.

3.2 Várias trilhas de vestígios

No contexto das mecânicas desses jogos e da composição de seus mundos, o que chamamos de artefatos, restos e detalhes são vestígios, compreendidos inicialmente no sentido apontado por Ginzburg ao falar de um saber venatório, aprimorado pelo homem caçador durante milênios: “O que caracteriza esse saber é a capacidade de, a partir de dados aparentemente negligenciáveis, remontar a uma realidade complexa não experimentável diretamente” (Ginzburg, 1999, p.152).

A partir da capacidade de ler rastros e pistas, o caçador primitivo passa a conseguir estabelecer nexos causais e a encadear linhas de ação para dizer o que aconteceu: consegue recompor eventos para contar uma história. Desse princípio ancestral de saber, Ginzburg parte para compreender a diferenciação entre a construção de um saber que se configura epistemologicamente totalizante, buscando princípios universais capazes de construir teorias de tudo, e as ciências que permanecem indiciárias (a história, a medicina, outras ciências sociais) baseadas em indiciências e conjecturas para buscar conclusões. Ainda assim (e os jogos que se estruturam dessa maneira apenas reforçam isso), o historiador reforça que a ideia da busca por totalidade não deve ser deixada de lado, ainda que seja necessário abrir mão de um conhecimento que abarque absolutamente tudo:

“Pelo contrário: a existência de uma profunda conexão que explica os fenômenos superficiais é reforçada no próprio momento em que se afirma que um conhecimento direto de tal conexão não é possível. Se a realidade é opaca, existem zonas privilegiadas – sinais, indícios – que permitem decifrá-la” (Ginzburg, 1999, p. 177)

Como exemplos da busca por esse saber indiciário, são propostos Sigmund Freud, Sherlock Holmes e o método da Medicina de buscar doenças/causas a partir de sintomas/consequências: buscas por indícios, pistas e signos. Nesse sentido podem ser compreendidas as narrativas emanantes, que são estruturadas para serem investigadas (no presente) e compreendidas (em direção ao futuro), a partir de vestígios dispostos para serem

encontrados e examinados dentro desse mundo de jogo-objeto, composto tanto como bloco monolítico e imutável (programado, desenhado) quanto aberto à exploração e compreensão - integral apenas quando explorado e transformado. (Ainda que Fernández-Vara fale em “narrativas indiciais” para ler os ambientes ao redor, a proposição de Calleja parece mais acertada para falar do que acontece nos jogos, dando ao jogador a possibilidade de buscar e compreender os vestígios esparsos e reconstruir essas narrativas em direção ao presente ou futuro.)

O *flâneur*, descrito por Benjamin (2015) em contraponto ao “homem das multidões” do capitalismo avançado e das cidades lotadas, é aquele que ainda possui a capacidade de utilizar seu tempo descompromissado, nas galerias-passagens parisienses, para observar os passantes, os detalhes, objetos e rotinas. Mas no contexto de transição social descrito pelo filósofo, o *flâneur* se converte em detetive, em paralelo ao aparecimento do novo gênero literário do romance policial. É um tempo de expansão das cidades, de conspiradores, de afastamento dos laços diretos e pessoais de (re)conhecimento entre as pessoas. Também é época do avanço das tentativas dos Estados em criar novas formas de monitoramento e registro dos cidadãos, com a justificativa de combate ao crime e incremento da burocracia.

No panorama feito por Benjamin, “seja qual for a pista que o *flâneur* siga, todas o levarão a um crime.” (2015, loc. 666), dentro de uma realidade em mudança na qual “o conteúdo social do romance policial é o desaparecimento do rastro do indivíduo no meio da multidão da grande cidade” (*idem*, loc. 703).

Os temas de desaparecimento e da busca pelas pistas são cada vez mais presentes e se estruturam nessa realidade em que as multidões tomam as grandes cidades, cada vez mais longe do *flâneur* e mais perto da modernidade do começo do século XIX. Não é mais possível resistir à massificação dos registros da burocracia oficial pois “com o tempo, tal resistência de nada serviu contra a determinação de compensar, através de uma complexa rede de registros, a perda de vestígios provocada pelo desaparecimento de pessoas na massa das grandes cidades”.

Na Paris benjaminiana, os vestígios cada vez mais difíceis de serem delineados se perdem no cotidiano, as passagens parisienses dão lugar a uma nova estrutura urbana de vias largas, projetadas para os veículos, e o lugar das pistas também se desloca, para as formas de arte que passam a abrigar essas buscas e para o encontro daquilo que se perde em uma multidão de pessoas e possibilidades.

Essa relação com vestígios e pistas, também presente nos simuladores de caminhada, reforça o modo como as obras desse gênero destoam daquela compreensão estratificada de jogos como artefatos de obstáculos constantes, adversários perseguidores e resultados quantificáveis, com possibilidade de perda. É mais uma vez o enfrentamento, conceitual e analítico, com o paradigma de negação contextual diante do que escapa ao que foi estabelecido, comercialmente e também na cultura de modo mais amplo, como sendo as características de confrontos e de vitória que podem ser encontradas em um jogo digital. É o enfrentamento nesses jogos de exploração que toma um outro sentido – mas não absolutamente novo, pois há gêneros anteriores de jogos, como os de apontar e clicar, que irão antecipar diversos elementos importantes para os simuladores de caminhada.

A diferenciação dos *walking simulators* segue explícita na ausência total ou parcial de outros personagens para interação, em seu ritmo lento de exploração, nos ambientes extensos a serem descobertos passo a passo e na falta de necessidade, durante a maior parte do tempo, de *usar* ou *transformar/agregar* os objetos encontrados. O que se demanda de quem joga em relação aos objetos é atenção e compreensão para que, na mente da jogadora, surjam as relações entre aquilo que é visto e encontrado, apontando nexos a respeito do passado e fazendo aparecer algum indício sobre o que buscar a seguir.

Apontar a existência de um adversário e dos obstáculos nesse tipo de jogo é algo que traz grande dificuldade, se a base de entendimento for aquela de embates convencionais. A persistência do mundo virtual que já existe antes da chegada de quem joga também não traz nenhuma novidade. Em jogos digitais que simulam algum tipo de espaço navegável, a constante é que este mundo já esteja completamente pronto e programado antes da chegada de quem joga – com exceção dos jogos com ambientes criados proceduralmente, nos quais o mundo do jogo é criado através de algoritmos a cada nova sessão de jogo.

O panorama de Vella que separa a exploração (ou interação) momento a momento por quem joga da persistência e antecedência do mundo do jogo serve para demarcar a independência e transbordamento do espaço em relação ao encontro das pistas e vestígios. O percurso de quem joga é um recorte realizado no ambiente virtual, algo que pode ser exemplificado também em jogos de outro tipo: aqueles agregados no gênero metroidvania¹⁰⁸.

¹⁰⁸ O nome é derivado da junção dos títulos que estabeleceram as fundações do gênero em termos de mecânica e dinâmica de exploração do mundo do jogo: *Metroid* (1986), *Super Metroid* (1994) e *Castlevania: Symphony of the Night* (1997).

O que permite caracterizar um jogo nesse gênero é a existência de um grande espaço virtual com setores bem limitados e interconectados, mas com diversas partes – setores inteiros ou algumas partes deles – sendo inicialmente inacessíveis. Apenas após explorar o ambiente do jogo e conseguir habilidades, armas ou itens exigidos é possível alcançar ou liberar acessos que permitem a exploração integral do espaço.¹⁰⁹

Elementos de metroidvania são explícitos em jogos de outros tipos (como o já comentado Bioshock) que também acumulam características que seriam posteriormente encontradas em simuladores de caminhada. Mas o que gostaríamos de ressaltar aqui é o modo como a diferenciação de Vella parece significativa também para esses outros jogos, os quais possuem adversários, obstáculos contínuos, sequências de objetivos bem delimitadas e condições de perda e *game over*.

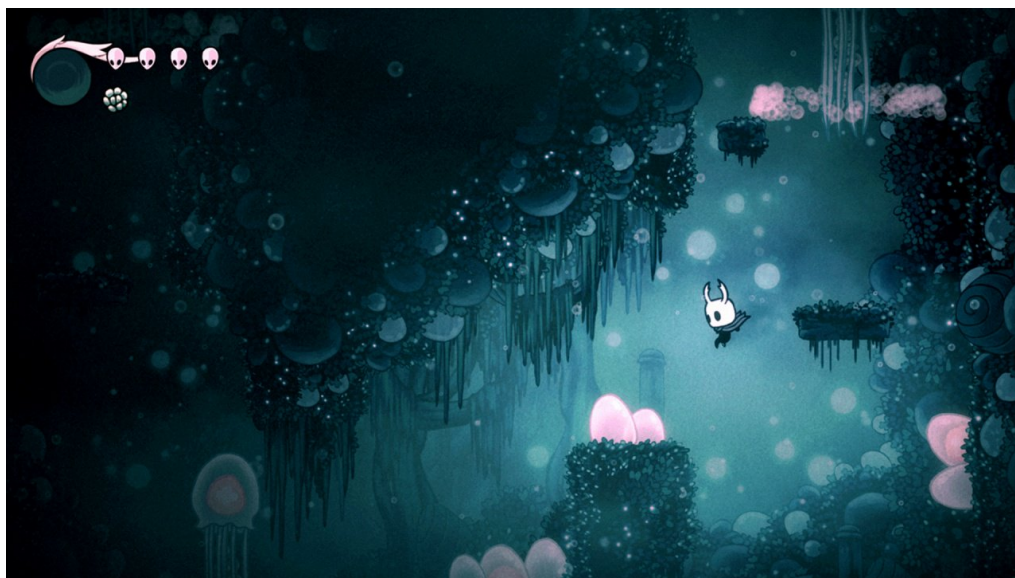
Nos metroidvanias também existe um mundo a ser explorado e espacialmente compreendido por quem joga, que já está ali pronto quando ele chega e que permite uma grande variedade de percursos de descoberta por parte de quem joga, porque demanda que a exploração não aconteça de forma linear. É plenamente possível chegar ao final sem que se tenha conhecido todos os espaços do jogo – em alguns títulos, é possível atravessar todo o mundo e enfrentar o último desafio sem chegar a explorar uma larga porção dos setores que o compõem.

Nesse momento, não parece essencial considerar se os metroidvanias contam ou não alguma história no sentido convencional. O importante é afirmar que nesse gênero existe um grande distanciamento entre o espaço dado a princípio, existente em sua integralidade de modo independente ao percurso da pessoa que joga, e o percurso que pode ser traçado por quem joga em uma sessão completa de jogo (para zerar o jogo), explorando em diferentes ordens e com diversos graus de aprofundamento as possibilidades do ambiente virtual em que se dá o jogo. Existe, novamente, outro modo de interagir e de se conceber que tipo de relação esse jogo propicia, diferente de um sentido previamente estabelecido de explorar um ambiente que conta uma história ou conduz o entendimento em apenas alguma direção específica.

Metroidvanias são exemplares mais convencionais dentro daquilo que se caracteriza usualmente como jogo digital – possuem muitos adversários, energia que deve ser preservada dos ataques inimigos e restaurada, condições de vitória e derrota, possibilidades de perda

109 O gênero persiste como bastante representativo na produção e junto a jogadores, com exemplos recentes de grande repercussão como Ori and the Blind Forest (2015), SteamWorld Dig (2013), Hollow Knight (2017) e o brasileiro Dandara (2017).

definitiva em jogo. Nesses sentidos, são ainda herdeiros contemporâneos e diretos da cultura dos videogames que nasceu diretamente das máquinas de arcade operadas por moedas em fliperamas públicos, com seus ciclos curtos de gameplay que exigiam (pelo menos enquanto se aprendia a jogar), diversas tentativas e moedas de cada jogador (Newman, 2017).



37. Em Hollow Knight, é preciso adquirir habilidades e itens para alcançar partes do espaço que são a princípio inacessíveis a quem joga. Imagem: divulgação

Nos simuladores de caminhada, a expectativa de um desafio constante que ameaça a permanência no jogo, testando as habilidades da jogadora em escala cada vez maior, cede lugar a um outro ritmo de experimentação. É quando a geração de história – entendida ou não como storytelling emergente, narrativa evocativa ou emanante – passa a acontecer na relação estabelecida na mente e na interação da jogadora, mediada pelo aparato eletrônico, com os vestígios, traços, fragmentos que são encontrados pela exploração e que ela pode relacionar entre si para expandir sua noção do que se passa ao redor e do que se passou por aqueles lugares em tempos já passados.

Por isso estamos no campo dos jogos nos quais não se perde, nos quais o desafio acelerado na direção de quem joga não é uma realidade. Jogos em que se pode estar pela experiência e que podem ainda gerar diversos enfrentamentos, mas nos quais os desafios acontecem nos níveis emocional e intelectual (Campbell, 2016).

Estamos também no campo de uma aproximação, cada vez mais clara, daquilo que jogos que adotam alguma característica de realidade virtual prometem a quem os joga, no tipo de

imersão e interação com o ambiente que criam: mundos sintéticos que permitem outras dimensões de interação e novas profundidades para a incorporação de quem joga na realidade emulada pelo jogo (Stuart, 2016).

Nessa direção, é difícil pensar qual outra categoria de jogos já estabelecida e com grande difusão entre o público de jogadores, que não se trate de títulos experimentais mais voltados a testar tecnologias do que a apresentar jogos em si, está mais apta a servir como ponte para permitir que as jogadoras possam alcançar a experiência de se sentirem integralmente como partes de novos lugares, sem demandas urgentes, figurações identitárias pré-concebidas ou perigos atocaiando de diversas direções. Sob essa perspectiva, os simuladores de caminhada são o prelúdio, já consistente, dos mundos sintéticos prometidos para o futuro próximo, mundos de realidade virtual.

3.3 Observar junto ao design

O usuário abre o software do jogo, seja no computador ou em algum console, da geração tecnológica atual ou das anteriores, que agora são diversas. O sistema carrega o jogo por alguns segundos, talvez mais que um minuto, e a primeira tela é aberta para interação, um menu. Depois, se escolhe a função desejada – começar novo jogo, resgatar a continuidade de um jogo anterior – e o sistema entra novamente em carregamento, muito provavelmente em uma tela de *loading*. Seja na nova partida ou na retomada de uma sessão de jogo já iniciada, um estado de jogo é carregado. Se a partida começa agora, ele terá apenas uns poucos itens e habilidade (quando isso for parte das regras do modelo e servir às mecânicas de jogo) e estará no ponto do espaço virtual demarcado como início.

Em um jogo com cenários criados de modo procedural, teremos fases ou salas criadas novamente em cada iteração de quem joga, a partir de regras combinatórias para agregar diferentes fragmentos espaciais que podem compor o cenário. Nesse caso, existem grandes chances de começar um novo jogo em um ambiente anterior a esse, um cenário fixo que serve de ponto de início comum a todas as partidas, antes que as funções criem ou exibam os ambientes que virão a seguir no percurso.

Nos jogos em que os ambientes já estão determinados a priori, é comum que se comece sempre no mesmo ponto determinado pelo game designer, ainda que seu primeiro passo já possa

ser em várias direções diferentes – se o jogo permitir essa liberdade de movimento e escolha de caminhos desde o princípio.

Caso quem joga esteja recuperando uma sessão anterior, as ações completadas, os itens coletados, a confirmação e as modificações advindas das interações realizadas, as escolhas feitas e os caminhos percorridos serão carregados como informações do estado de jogo, trazendo para o mundo virtual em todos os elementos - personagens, itens, lugares, marcadores internos que indicam ações realizadas - as marcas permanentes que podem ter sido geradas pela passagem da jogadora.

Em qualquer desses casos, durante o funcionamento do software ao recarregar o mundo do jogo enquanto a tela de *loading* permanece ativa, é possível compreender a oscilação da linha entre o que permite a quem joga agência, transformação, imersão ou incorporação no ambiente virtual e a imanência do jogo em seu estado de objeto. Objeto fechado ou, no mínimo, objeto semicircunscrito, na boa definição de Malaby (2007) sobre o que caracteriza os jogos em geral.

Em jogos que possuem ambientes navegáveis em três dimensões, como é o caso dos simuladores de caminhada, dos jogos de tiro em primeira pessoa e dos jogos de mundo aberto em geral, existe o mundo virtual, projetado, desenvolvido e reunido pela equipe de criação do jogo: chão, paredes, limites de passagem, objetos diversos, meios de transporte, modos de atravessar o espaço, outros personagens, armas, portas, barreiras naturais, buracos, montanhas, fronteiras que delimitam o fim dos mapas, os mapas em si, inimigos, objetos capaz de ferir, objetos capazes de restaurar a saúde (virtual), chaves, fechaduras, rios, cavernas, a física dos elementos durante a caminhada, o poder de destruição de diversos objetos diante dos corpos e dos outros objetos, a gravidade, a capacidade de itens encontrados para alterar as funcionalidades do mundo do jogo.

Todos esses objetos se encontram em pontos diversos da rede que entrelaça aquilo que se chama mundo do jogo. Quando o programa termina de carregar, o mundo está pronto e posto. Como relembra Vella (2011), a existência do ambiente virtual independe, em último grau, da ação de quem joga. Em último grau porque, sim, o poder de renderização gráfica e de processamento de dados de qualquer console não permite que o mundo virtual exista em sua completude a todo momento na memória da máquina. Ele será carregado e descarregado, parcialmente, conforme se segue adiante. É a passagem de quem joga pelo espaço que solicita e ativa esses lugares na memória das máquinas que temos hoje em dia, cada vez menos limitadas para comportar largas porções de estruturas virtuais simultaneamente.

Mas, ainda com Vella, é necessário frisar que, mesmo que se resolva andar em círculos curtos logo no início de sua chegada a esse ambiente, não se distanciando mais que alguns metros do ponto inicial em torno do qual rodopia, o mundo do jogo persiste. Grandes porções do ambiente virtual não serão chamadas à memória, não serão processadas pelo chip gráfico, não chegarão à tela e deixarão de serem exploradas pelos comandos da jogadora, dentro dessa perspectiva. Porém, o mundo criado pelo jogo, anterior à chegada (chão, paredes, objetos que ferem e curam, rios, montanhas, portas, limites, mapas em si) ainda persiste na forma pela qual foi concebido e programado pelos desenvolvedores (ou pelo menos em forma bastante próxima, excluídos os glitches e bugs que podem impedir que o plano inicial para aquele mundo do jogo seja exatamente o que se esperava dele). O jogo digital antecede, resiste e sucede quem joga, mesmo quando se abandona o software.

Por essa razão, o mundo virtual não se limita à sua forma dada que precede e resiste. O jogo digital em sua existência de objeto é dado - as interações demarcadas, o uso dos objetos programado, as fronteiras e colisores de movimento colocados - mas incompleto. *Precisa ser incompleto para permitir a interação*, daí a importância de adotar sempre uma perspectiva que englobe, de alguma maneira, a *playformance* frisada por Frasca (2007) como parte da retórica dos jogos.

A necessidade da abertura para o uso e a transformação sobre seus elementos é essencial para que ele venha a ser compreendido como jogo. A forma desse objeto demanda que exista o espaço em aberto dentro do qual a pessoa que joga pode começar a agir. Um espaço regrado, estruturado, delimitado em diversos níveis (Tulloch, 2014; Sicart, 2009; Salen, Zimmerman, 2003). Todavia, espaço também disponível para ação e modificação, incapaz de escrever de antemão todas as tentativas de interação e todas as ações possíveis com o conjunto de mecânicas e restrições impostas que lhe dão sentido e identidade.

Na descrição de Sudjic (2010) os objetos da vida em geral são parte de uma “coreografia de interações” que configura os espaços. Seu exemplo-chave é o da tela de televisão, que introduziu uma nova dinâmica nas casas quando deixou de ser um objeto desajeitado e considerado fixo para se tornar mais leve e portátil, possível de ser deslocado para outros cômodos da casa. Os objetos e suas características, suas funcionalidades, potencialidades e limitações, afetam na essência a maneira como vivemos: “esses objetos, em suas diversas formas, determinam não só como usamos a sala mas como usamos a casa inteira. Eles moldam a maneira como nos relacionamos, como comemos, como nos sentamos e como olhamos uns para os outros” (Sudjic, 2010, p. 54).

O jogo digital que propõe um espaço digital a ser explorado é, em parte, um objeto pré-configurado. Por ser assim, é um objeto que ressalta e permite que se observe os aspectos mais relevantes, aqueles mais ressaltados na simulação proposta (Barbosa, 2014). Por ser esse objeto, específico na forma de interação que oferece, permite também que se observe quais os tipos de ação são esperados, demandados da pessoa que assume o avatar e leva o jogo adiante.

A forma específica na qual irá se dar essa interação não está previamente inscrita no objeto, não faz parte da forma inicial apresentada quando se carrega o mundo do jogo e se prepara para agir ali dentro. Mas as mecânicas e regras que delimitam essas ações (regras do modelo, regras de objetivo, regras de grau) já estão dadas bem nesse começo, antes que os dedos pressionem os botões ou que se ative o sensor de movimento.

Na parte mais aberta, na parte necessariamente inesperada da relação com o jogo, o desconhecido também é conduzido a partir de uma série de encaixes para ação previamente estabelecidos – mas sua forma final, seu uso efetivo, não é sabido. São alças que escoram, impulsionam, delimitam e permitem o movimento. Podem ser apenas algumas, que ainda assim permitem dezenas de variações. Podem ser centenas, capazes de articular um número incontável de variações conforme os mundos virtuais mais amplos permitam criar personagens com características mais extensas, ações que impactam no decorrer de um longo tempo, espaços virtuais que se expandem de ilhas para cidades, de estados para continentes, de poucas raças virtuais para um mundo cada vez mais diverso e capaz de propor complexidade.

Há quem defenda abertamente que essa possibilidade de vivenciar escolhas e consequências em videogames, das mais triviais (abrir uma porta, escolher entre ir pela praia ou pela trilha no meio da grama) às mais complexas (que colocam em risco relações e vidas), trata-se de um grande avanço ainda emoldurado na possibilidade ancestral de se contar uma história, que agora passa a ser contada experienciando as escolhas (Campbell, 2015). Ainda assim, o comentarista se refere aos videogames como “a fronteira final do *storytelling*” sem qualquer esforço para definir sua ambiguidade no uso do termo, oscilando entre enfatizar a propriedade que a jogadora recebe para construir uma história (que não necessariamente está sendo 'contada' no sentido trivial) e a descrição de que “videogames têm a capacidade de serem tão complexos como essas narrativas e de *compartilhar informações* provocadoras do pensamento, capazes de mudar o mundo de maneira semelhante” ¹¹⁰(*ibidem*, online, *grifo nosso*)

¹¹⁰ Video games have the capacity to be as complex as these narratives and to share thought-provoking, world-changing information in a similar way

Como descrito na introdução e discutido no primeiro capítulo, não parece haver horizonte pacífico à vista na oscilação entre observar determinados jogos e gêneros como uma história sendo contada ou como uma vivência ou experimentação sendo testada, provocada e levada adiante ao permitir que se experimente suas ações dentro das opções dadas. Autores que não são teóricos escrevendo dentro do campo dos *game studies* também adequam suas análises sobre o avanço e expansão dos jogos digitais para as características ou aspectos que os interessam.

A proposta de aproximar a análise dessa pesquisa da perspectiva do design, compreendendo o jogo digital como objeto, é um movimento para enfatizar o que nos interessa nos mundos virtuais desenvolvidos nesses jogos, qualquer que seja sua extensão: os modos de percorrer e se apropriar dos espaços, de fazer a compreensão se expandir pelos detalhes e pelos objetos; os desafios sobre as formas para prosseguir explorando e os meios possíveis de reunir fragmentos para tentar dar um sentido ao passado - ausente, imutável, não-interativo - que se estende sobre o presente e impacta os eventos e possibilidades de jogar no momento em que se liga a máquina, carrega seu estado de jogo e se faz presente no ambiente virtual. Todos esses, movimentos que podem auxiliar a expandir e fragmentar um paradigma de compreensão dos jogos para abranger outros contextos, propostas e tipos de ação sem tantos questionamentos.

Da mesma maneira que em tantos jogos individuais, e mesmo em gêneros quase por completo, nos simuladores de caminhada aquilo que precede a chegada de quem joga ao mundo proposto possui enorme peso e relevância para o que virá a seguir. É isso que será a base de toda a exploração durante a jornada. Não será possível retornar no tempo e evitar que se instale a crise, desafio e obstáculo que se costuma encontrar logo em seu momento de chegada. Esse é o conflito que irá animar o mundo do jogo, estabelecer meios e objetivos para o confronto, dar carne à ação de jogar.

Ao contrário do movimento usual em outros gêneros, as ações de quem joga nesses simuladores exploratórios não costumam também render a efetiva modificação/salvação do mundo quando chegam a seu fim. O tipo de desafio proposto – e a forma de enfrentá-lo – encontram-se em um outro tipo de escala, normalmente inesperada no mercado dos jogos digitais, mesmo dos independentes.

Ao enfatizar a valorização de um tipo diferenciado de ação nestes jogos, a qual busca extrair mais impacto de uma re-compreensão do mundo ao redor do que em possíveis embates físicos, resoluções de quebra-cabeças ou desafios de lógica propostos pelo cenário, existe o risco consciente de aproximar novamente estes jogos da visão reducionista que os desloca para uma margem em que podem ser entendidos apenas como histórias evoluídas. Dar peso ao

aspecto de objeto maleável do jogo é assumir uma posição que se contrapõe a essa possibilidade.

Vai no mesmo sentido a insistência em descrever como o jogo permite possibilidades diversas dentro de uma forma semiaberta, sendo objeto em parte pré-configurado, ecoando em outra perspectiva o “domínio semicircunscrito” para definir os jogos. Ainda que exista neste trabalho um movimento seguro e propositivo para redefinir características que seriam capazes de eliminar parte do debate sobre certos objetos serem ou não jogos, não se busca também uma marca última sobre o que jogos podem ou não ser, exatamente por se acreditar que jogos podem guardar em si a potencialidade de muitos formatos e de uma imensa diversidade de expressões.

Avançar um pequeno passo no terreno teórico para definir que sim, são realmente jogos certos títulos e gêneros normalmente contestados, mira a consolidação de uma discussão com mais liberdade e mais ousadia sobre qual o potencial expressivo dos jogos digitais, entre os tantos outros formatos de arte e expressão com os quais ele se encontra ou se imbrica ao longo de sua evolução.

3.4 Alterar a sensação de mundo

O design pode ser entendido como o desenvolvimento de fenômenos que os sentidos experimentam, uma ourivesaria das aparências dos elementos destinada a conduzir para certos tipos de *sensação* (Bonsiepe, 2011). A função do designer seria alcançar um equilíbrio entre a materialidade funcional e a construção simbólica do objeto, reunir os aspectos técnicos, sociais e simbólicos na produção de um produto de acordo com as intenções pretendidas – porém, sempre atravessado por um certo entendimento da sociedade e da cultura de um determinado momento, estruturas amplas que atravessam a realização de qualquer projeto, sejam elas um tanto claras ou implícitas para o designer-criador.

Observando os jogos com base em seu caráter de simulação e mantendo sob foco que eles possibilitam práticas interativas (e não apenas narrativas), é possível descrever parcialmente jogos digitais como um tipo específico de objeto elaborado a partir de um quadro de regras, de objetos e possibilidades de ações e interações (procedimentais) em um ambiente espacial simulado, que pode ou não replicar características de lugares concretos do planeta Terra. O jogo é o objeto-simulador onde se efetivam características *expressivas* do meio como imersão, agência e transformação (Murray, 2001).

Em relação à imersão, Calleja (2011) propôs uma interessante substituição pelo conceito de incorporação. Em seu estudo sobre o tema, ele aponta que o conceito de imersão é usado em contextos diversos e para diferentes fins, denotando tipos diferentes de experiência que não necessariamente se conjugam com aquela de uma jogadora experimentando interações em um ambiente virtual, no qual possui a capacidade de agir sobre outros elementos e também a possibilidade de estar presentificado (e ser afetado) na forma de um avatar.

Calleja frisa que a incorporação em ambientes virtuais se baseia ou se estrutura nas experiências que tivemos em ambientes passados. Os lugares da vida cuja compreensão, funcionamento e sensação guardamos na memória servem de pressupostos para que a jogadora comece a apreender como pode ou deve agir em ambientes de jogos digitais, pois a incorporação acontece em dois eixos – a jogadora se presentifica, por meio do avatar, naquele mundo virtual ao mesmo tempo em que a incorporação daquele mundo passa a se fazer presente na consciência da jogadora. Com isso, Calleja pretende, entre outros aspectos, descrever de modo mais fiel e menos limitante a maneira como o mundo de jogo se apresenta para a jogadora como mais um aspecto de consciência presente em sua mente quando está incorporada no avatar, sem que deixe de compreender o mundo à sua volta ou que se deixe “imerso” absolutamente naquele mundo¹¹¹.

Com o jogo sendo objeto maleável para experimentações de quem joga, é possível falar dos jogos digitais, dentro de uma concepção do design, como desenho ou intenção projetual que se efetiva, na prática, *como o indutor ou canalizador das sensações* (Bonsiepe, 2011, *grifo nosso*) possíveis de serem vivenciadas nos ambientes virtuais, levando em consideração suas características de espacialidade, agência, transformação (Murray, 2001), simulação (Frasca, 2003), retórica procedural (Bogost, 2008), construção de um sujeito-jogador (Sicart, 2009), além do confronto e conflito defendidos nesta pesquisa. Por essa abordagem, queremos deixar o jogo longe de uma concepção tradicional capaz de abarcá-lo como ampliação de uma arte/técnica narrativa anterior e já consolidada.

Mantém-se também a preocupação em estabelecer qual a relação dos objetos com determinado momento da cultura e com as práticas e relações sociais estabelecidas dentro de um determinado cotidiano descrito. Milton Santos ensina que os objetos e a configuração do

¹¹¹ É possível notar uma vinculação entre a defesa de Calleja pelo conceito de incorporação no livro que dedica a esse tema (*In-Game: From Immersion to Incorporation*) e a proposta de Sicart do sujeito-jogador, consolidada dois anos como parte de *The Ethics on Computer Games* (2009). Sicart não é um dos autores citados por Calleja e existem dissonâncias entre seus propósitos e conceitos, mas também existe proximidade na tentativa de modular de que forma a relação entre jogadora e mundos virtuais se efetua de maneira não completamente endógena, com a permanência do mundo exterior da jogadora (consciência, memória, preceitos morais, sensações físicas) durante seus períodos de presença no ambiente virtual.

espaço representam um modo privilegiado para dizer da configuração de um lugar e de um modo de vivenciar a temporalidade e a compreensão da vida dentro de uma época e de cultura (Santos, 1997, p. 45), pois ferramentas tanto são produtos de estruturas lógicas que dão base a determinada sociedade quanto são os elementos que a produzem e consolidam (Harvey, 1994).

É um entendimento que pode ser mais uma vez comprovado pelo estudo das concepções sobre a mídia e a sociedade que dão contexto para a primeira onda dos consoles domésticos nos Estados Unidos, momento muito importante para consolidar o que irá se esperar como característica de um jogo digital nas décadas seguintes (Newman, 2017) e que proporciona entendimento e contraponto altamente relevante para essa pesquisa.

A concepção sobre quais características compõem os jogos digitais e a discussão, muitas vezes dissimulada, sobre quais são as mecânicas e ações realmente dignas de serem consideradas em um jogo, acabam sendo elementos cruciais para compreender de que maneira o lugar do jogo na compreensão cultural segue carregando um entendimento restritivo ainda moldado pelo marketing das décadas de 1970 a 1990. Esse é um horizonte que se apresenta quando se discute quais são suas possibilidades, como meio próprio, de inaugurar, explorar e ter reconhecidos novos caminhos expressivos que se valem e ressaltam suas características próprias de transformação e agência por quem joga.

Os jogos analisados a fundo nesta pesquisa são objetos digitais que, em sua prática, questionam uma configuração minimante esperada da relação com o mundo de jogo, dentro de um suporte hoje já reconhecido como digno de nota e atenção, porém raramente reconhecido em sua potencialidade. São jogos que propõem outras formas de experimentação (e de expectativa) nos modos de lidar com interações digitais, narrativas, com o senso de competição em jogos, os sentidos de perda/punição e vitória/recompensa ou com a incerteza sobre o que poderá representar as próprias ações que se realiza, mesmo que videogames sejam reconhecidos por usualmente oferecer a possibilidade (que ao mesmo tempo se apresenta como demanda) de superar todos os desafios postos adiante, sem ambiguidades. O que os jogos abordados neste estudo acabam por colocar em foco é, na ponta da linha, parte da configuração sensível do mundo.

Desse modo, a proposta de utilizar algo da perspectiva do design para observar os objetos virtuais busca compreender o caráter de simulação e virtualização de um mundo interativo (não o caráter de narrativa) como um projeto de design efetivado na prática (um objeto-simulador). E, a partir disso, observar na prática a quebra de expectativas convencionais associadas a jogos digitais, as propostas diferentes do que ainda configura ação e confronto, a ampliação da análise capaz de descrever (e defender) o que é um jogo e quais são as mecânicas

pelas quais se pode conduzir o jogar. São questões levadas adiante junto de uma compreensão da playformance, da agência de quem joga em determinado sistema de mecânicas e mundo de jogo.

O desenho de um horizonte de incertezas em relação às maneiras de agir para alcançar algum objetivo nos simuladores de caminhada e a fraqueza de uma sensação totalizadora de vitória também são componentes essenciais da experimentação e do tipo de progressão, mais lenta e menos intrusiva, que parece ser buscado pelos desenvolvedores nesse gênero de jogo.

Os modos de jogar valorizados nos títulos analisados estabelecem uma relação profunda com os usos do espaço, com as interações com objetos e com a exploração das estruturas físicas dos ambientes virtuais, o que fortalece o interesse a respeito do design dessas obras pela forma como configuram os ambientes virtuais e seus elementos, algo abordado na discussão realizada anteriormente a respeito de arquitetura narrativa, storytelling ambiental, narrativas emanantes e narrativas embutidas.

O que se destaca no design específico desses títulos é a expressividade dos elementos, a constituição dos lugares que podem ou devem ser visitados e a escolha (e possível utilização) de quais objetos irão servir como vestígios para refletir as relações que o jogo constrói em direção a objetivos, revelações, possibilidades de ação, elucidação de situações e descobertas de memórias. Construção expressiva que também se dirige para algum fechamento de ciclo, que na maior parte das vezes irá amalgamar vitória e impotência, satisfação pela agência reunida com a incapacidade de alterar parte do curso dos fatos já ocorridos.

Nos simuladores de caminhada é possível afirmar o mundo já chegou ao fim, ao todo ou em parte, quando o jogo começa. É um contraponto forte com grande parte dos jogos digitais em que existe a possibilidade de desenvolver uma trajetória como herói.

Esse tipo de estrutura de jogo manipula de modo diferenciado elementos cruciais para definir a experiência de quem joga – a imersão ou incorporação (Calleja, 2011) no ambiente virtual e nas ações do personagem, a construção procedimental da sensação de agência, a dupla possibilidade de transformação (de quem joga em seu avatar de jogo e dos elementos de jogo pelo avatar) (Murray, 2001).

Retomando de modo sintético argumentos levantados até aqui, entendemos jogos digitais como criadores de repertórios de experiências de imersão ou incorporação em experimentações sucessivas (Juul, 2013; Frasca, 2003a, Sicart 2009) que não estão circunscritas a eles próprios, mas acompanham jogadores como transformações em sua matéria sensível e na textura de sua experiência cotidiana (Caillois 1990; Murray, 2001; Sutton-Smith, 2001) e que podem oferecer uma esfera à parte da vida cotidiana para lidar com elementos da cultura e

do cotidiano de modo “seguro”, possibilitando ultrapassagens em relação às possibilidades e regras do cotidiano, de acordo com teóricos que pode-se considerar como tradicionais nesse campo (Huizinga, 1999; Frasca, 2003a, Sicart 2008). Compreender como se desenha o jogo-objeto, em sua configuração previamente estabelecida e suas possibilidades e encaminhamentos de ação indicados a quem joga, permite refazer e descrever as formas como os títulos analisados estabelecem configurações específicas de relação com o mundo – temporalidade, sensação de agência, relações de poder e impotência, noções de justiça, perda e vitória. Configurações que estarão guardadas em ações possibilitadas e determinadas, na forma como os objetivos e os indicativos para seguir adiante se estruturam no espaço e nos objetos, na extensão em que é possível agir dentro dos ambientes digitais.

Para analisar o jogo enquanto objeto capaz de suscitar diferentes sensações por obra do seu design, é fundamental ir além do encadeamento de eventos que "leva o jogo adiante" e descrever extensamente as interações possíveis, as opções dadas para a jogadora, as dúvidas e incentivos dispostos para quem joga e também como estes elementos se apresentam em alguma medida na forma de confrontações que irão *obrigar* diferentes modos de agência e de compreensão em relação a quem joga.

O design é o trabalho de buscar a integridade entre funções e concepções, entre o projeto tornado objeto e as sensações que ele busca concretizar (Bonsiepe, 2011) quando se encontra com o humano. Daí a busca em compreender como o design dos ambientes e objetos virtuais desses jogos é arquitetado e posto para interação, quais tipos de ação e quais demandas ele modula na simulação oferecida a quem joga. Porém, lembrando que a sensação de imersão em jogos é usualmente compreendida de acordo com a dificuldade crescente dos desafios (Schell, 2008; Rogers, 2010) e a necessidade de ser derrotado algumas vezes para retornar ao jogo com novas habilidades apreendidas para ser capaz de superar o ponto no qual se falhou anteriormente (Juul, 2010). Essa característica precisa ser abordada de modo diferente quando não se pode falar em falhas permanentes, estado de derrota ou crescimento de desafios.

Ao compreender os jogos digitais por essa visada objetual, um caminho metodológico possível e promissor é o estudo da estruturação de suas *affordances*, conceito que busca fazer a ponte entre a materialidade das coisas e o entendimento cognitivo/social que se pode ter a partir delas. Vamos ao início desta concepção.

Dentro de uma proposta muito mais ampla para o estabelecimento de uma ecologia da percepção visual, Gibson (1986) trata do conceito de *affordance*, que já descrevemos em trabalho anterior como “um operador analítico capaz de compreender como a construção visual

de objetos e estruturas incita certos comportamentos no observador/usuário, com base na cultura e na experiência prévia do indivíduo em relação ao mundo concreto” (Barbosa, 2014).

Em Gibson, a *affordance* não se situa no objeto (não se trata de uma propriedade física própria), mas também não existe de modo absoluto no sujeito, pois não é apenas algo que pode ser reduzido a uma percepção única e pessoal. A escolha do termo vem da possibilidade de que certo objeto, na forma com que se dá a ver, na forma concreta pela qual se apresenta, permita compreender seus usos e de que forma se estabelecem, a quais tipos de uso oferece respostas dentro do esperado pelo sujeito (“*afford support*”). Por ser estabelecido dessa maneira, o conceito não é puramente mental ou puramente relacionado a um estado concreto da forma ou material, determinando sim um estado de correlação, como descrito no núcleo de sua proposição:

“Mas, realmente, uma *affordance* não é uma propriedade objetiva ou subjetiva; ou é ambas, se você quiser. Uma *affordance* atravessa a dicotomia subjetivo-objetivo e nos ajuda a entender sua inadequação. Ela é igualmente um fato do ambiente e um fato de comportamento. É ao mesmo tempo física e psíquica. Uma *affordance* aponta em ambas as direções, para o ambiente e para o observador”¹¹² (1986, p.129)

Como também já foi proposto anteriormente, por suas características a *affordance* demarca aquilo para o qual supostamente se oferece permissão e suporte mas, pelo campo negativo que permite inferir ao redor, também estabelece ou permite inferir impedimentos, proibições, inibições, desafios, incompletudes, desvios.

Norman (2008), que avançou no estabelecimento conceitual das *affordances* a partir de Gibson, comenta na introdução atualizada de seu “O Design do Dia a Dia” sobre as “portas de Norman” ou “coisas de Norman” – portas complicadas de abrir, “interruptores de luz que não fazem sentido, controles de chuveiro que são de um mistério insondável” (*ibidem*, loc. 18). São objetos que apresentam desafios para os usuários que tentam utilizá-los da maneira que parece ser óbvia. Por sua própria existência, eles parecem representar materialmente os impedimentos, proibições, desvios e incompletudes que a *affordance* gera como campo negativo, ao permitir entender que algo pode ser usado ou ativado apenas de determinadas maneiras.

Norman define as *affordances* de objetos dentro do início de uma psicologia dos materiais e das coisas, em que as “as *affordances* fornecem fortes indicações para a operação de objetos. Chapas são para empurrar. Maçanetas são para girar, Ranhuras são para inserir

¹¹² But, actually, an *affordance* is neither an objective property nor a subjective property; or it is both if you like. An *affordance* cuts across the dichotomy of subjective-objective and helps us to understand its inadequacy. It is equally a fact of the environment and a fact of behavior. It is both physical and psychical. An *affordance* points both ways, to the environment and to the observer

coisas. Bolas são para atirar ou quicar. Quando se tira proveito das affordances, o usuário sabe o que fazer apenas ao olhar” (*ibidem*, loc.442).

O aprendizado dos objetos, observável quando nos deparamos com novos e desconhecidos elementos no mundo, remete ao conhecimento prévio da pessoa e ao sucesso do designer em esclarecer objetivos: “Parte está nas informações disponíveis a partir do aparecimento dos objetos. E parte vem da capacidade do designer de deixar clara a operação, de projetar uma boa imagem dela e de tirar proveito das outras coisas que se pode esperar que as pessoas saibam” (*ibidem*, loc 476). Esse aprendizado se basearia em um modelo conceitual do usuário, que “simula sua operação. Você pode fazer a simulação porque as partes componentes estão visíveis e as implicações, claras” (*ibidem*, loc 487). Para elucidar o funcionamento, o usuário utilizaria affordances, coerções e mapeamentos.

As coerções representam os limites estruturais ao uso, que delimitam as possibilidades de tentar usar ou manipular. Já o mapeamento é “um termo técnico que significa o relacionamento entre duas coisas, neste caso, entre os controles e seus movimentos e os resultados no mundo” (*ibidem*, loc. 651). Seria então o processo de desafio-tentativa-consequência-aprendizado que consolida aquilo que as affordances indicam como possível ou desejável, excluídos os impedimentos dados pelas coerções.

Affordances, entendidas além de sua materialidade mais recortada, imediata e corporal, dos pequenos objetos do cotidiano, podem ser utilizadas também para compreender como certos ambientes digitalmente construídos ou como jogos digitais, em sua configuração de jogo-objeto, induzem a determinadas ações, estabelecem proibições, possibilidades, impeditivos, linhas de exploração e mesmo alternativas de ação que divergem de uma progressão linear dentro do conjunto de tarefas, missões ou objetivos estabelecidos pelo jogo (Barbosa, 2014).

Na concepção original de Gibson, as affordances exprimem as possibilidades e condicionantes que permitem aos animais sobreviverem e se apropriarem, no sentido mais concreto, do ambiente em que vivem. São ao mesmo tempo indicativas e impositivas, exprimindo informações de interação e possibilidade de transformação que podem determinar a continuidade da vida ou seu extermínio em ambientes selvagens.

A delimitação proporcionada por affordances é retomada na análise deste trabalho, por ser um operador potente capaz de fortalecer as descrições de como os jogos analisados nesta tese estabelecem seus entraves, possibilidades e confrontos, impondo a jogadores como agir dentro destes ambientes virtuais e marcando de modo mais claro quais são os desafios que permitem prosseguir e avançar também na resolução ou destaque dos elementos que estabelecem os conflitos em cada um dos títulos abordados.

3.5 Onde o jogo não está?

O Campeonato Mundial de Xadrez de 2018 foi uma série de 15 partidas entre o já campeão Magnus Carlsen e o desafiante pelo título, Fabiano Caruana. Nas primeiras 12 partidas com contagem clássica de tempo, o resultado foi empate em número de vitórias. A primeira partida, de 7 horas, teve 115 movimentos no tabuleiro. A segunda, 47 movimentos em pouco mais de 3 horas. O quarto confronto, 34 movimentos de peças espaçados em mais de 5 horas. Na sexta partida, 80 movimentos em 6 horas e 27 minutos. Com o empate nas 12 partidas inicialmente programadas, as regras foram alteradas para o xadrez rápido, com menor tempo permitido para cada movimentação de peça. As partidas rápidas duraram 1h e 7 minutos (55 movimentos), 41 minutos (28 movimentos) e 1 hora (51 movimentos), todas vencidas por Carlsen, que manteve seu título.

O xadrez é um exemplo usado por Juul (2005) para falar dos já citados jogos emergentes, fáceis de aprender e difíceis de dominar, nos quais uma pequena quantidade de regras abre a possibilidade de centenas ou milhares de combinações diferentes para ação. Os 115 deslocamentos efetivos das peças no tabuleiro do primeiro jogo entre Carlsen e Caruana não tomaram mais que alguns minutos ao todo. Para compor as 7 horas da partida é necessário somar a isso todo o tempo de concentração e planejamento dos jogadores observando o estado do tabuleiro no momento, analisando as possibilidades imediatas e a médio prazo de ação e reação; repassando diversas possibilidades de movimentos clássicos estudados e utilizados extensamente na carreira de um enxadrista profissional e depois repassando as possibilidades de reação e longas sequências de desenvolvimento como resposta a esses movimentos iniciais que permitam alcançar um xeque ou, ao menos, uma tomada estratégica de peça sem se colocar em posição extremamente vulnerável.

A parte mais extensa do xadrez acontece na expectativa e na avaliação de uma rede de possibilidades que provavelmente se estende, antes de cada movimento de um profissional, até o possível final da partida.

Upton (2017) defende a necessidade de entender como alguns jogos se desenvolvem enquanto nada está se movendo, nos quais o movimento enfim se explicita apenas para testar se a solução já estabelecida na mente está correta. Para isso, ele usa o conceito de “complexidade antecipatória”, tratado no capítulo anterior, aquela medida de ações que não

pode ser rapidamente compreendida e receber uma reação rápida da pessoa em ação: “Complexidade antecipatória leva em conta que o valor de um movimento nem sempre pode ser determinado olhando para suas consequências imediatas. Às vezes, você deve levar em consideração longas cadeias de consequências hipotéticas” (*ibidem*, loc 759).

Se é uma boa descrição dos jogos classificados como emergentes por Juul, a perspectiva de Upton avança em relação ao momento em que o jogo se desenvolve na mente da pessoa, ainda que não traga mudanças no estado dos elementos concretos. Sua proposta de um design situacional procura uma perspectiva que seja centrada na jogadora, ao invés de no jogo. Essa perspectiva traz para o foco as situações que a jogadora se encontra, que podem não demandar interação, mas sim “antecipação, ou interpretação, ou introspecção, e todas essas maneiras de jogar contribuem, às suas maneiras, para a textura geral da experiência” (Upton, 2017, loc. 134)¹¹³, fazendo com que alguns movimentos afetem os estados do jogo, mas outros afetem o entendimento que se faz do jogo, “ou mesmo *sua compreensão de si próprio e do mundo ao redor*” (*ibidem*, loc 134, *grifo nosso*)¹¹⁴.

Nessa nova perspectiva de design, ao abrigar e descrever como movimentos de jogo também as mudanças internas que ele propicia ou impõe a quem joga (em seu entendimento dos atos, sua observação do ambiente ao redor e das ações disponíveis, da narrativa que pode se desenrolar, das possibilidades que se colocam adiante, dos laços e relações que se estabelecem no mundo fora do jogo), Upton também passa a abrigar de modo concreto, como *ação* integrante que compõe os jogos, as reflexões e mudanças de percepção que há quase um século são defendidas por teóricos (Huizinga, 1999; Caillois, 1990; Sutton-Smith, 1997; Frasca, 2007) como resultados das propriedades que o brincar/jogar possui para ensinar, treinar ou propor experimentações de ações.

Dentro dessa perspectiva, que ecoa a filosofia do brincar de DeKoven (2010), a paleta do que se compreende como ação dentro de um jogo se expande de uma maneira que acreditamos muito necessária, mas que traz consigo também um novo dilema a ser trabalhado e discutido – tudo que se passa com quem joga é uma ação de jogo? Todas as sensações, emoções, afetos que são acionados e tentativas de ação passam a ser considerados movimentos de jogo?

Nem tudo. As contingências artificiais que estruturam/impulsionam um jogo (Malaby, 2007) assumem para Upton uma estrutura baseada em situações e entraves. As situações são

¹¹³ “(may invite) anticipation, or interpretation, or introspection, and all of these ways to play contribute in their own way to the overall texture of the experience”

¹¹⁴ Or even their understanding of themselves and the world at large

cada momento que oferece a possibilidades diversas de ação. Os entraves são aquilo que determina, a cada situação, quais possibilidades são possíveis e quais são vedadas. A partir da experiência com as situações, escolhas e entraves, quem joga compreende o funcionamento do jogo e o que esperar dele. Nesse processo, os entraves deixam de ser apenas externos e passam a ser apreendidos.

No campo do jogo antecipatório, as mudanças trazidas pela ação não acontecem externamente mas dentro de quem joga, modificando e atualizando seus planos de ação, suas expectativas de como o jogo irá se desenvolver, sua interpretação do que está acontecendo e as estratégias que pensa em usar conforme o jogo se desenvolve. Porém, quando o jogo não se desdobra da maneira esperada, forçando a uma mudança profunda de perspectiva em relação ao que está acontecendo e ao que é necessário fazer para seguir adiante, o que ocorre é o encontro com uma *crux*, um acontecimento que “representa uma ruptura entre a realidade externa e a concepção interna”, obrigando a jogadora a assimilar uma nova fração da realidade e corrigir sua rota de acordo com isso.

Dentro da estrutura traçada por Upton, e aqui estão apenas alguns elementos de interesse resumidos, os movimentos de jogo que acontecem na percepção de possibilidades e na formação da compreensão na mente de quem joga podem ser entendidos como esses que são acionados por aquilo que o jogo propõe na forma de situações e entraves.

Uma fatia substancial da experiência de quem joga pode não ser vivenciada e observada por alguém de fora, em títulos e gêneros variados, por meio dos movimentos do avatar e de objetos manipuláveis na tela. Da mesma maneira, cumprem esse papel as rupturas oferecidas pelo jogo que impõem a quem joga um momento de pausa, renovação da percepção e reação estendida, pois atualizam de forma inesperada o mundo do jogo e a realidade sobre a estrutura das ações já vivenciadas e apreendidas, alterando profundamente o mundo que o jogo estruturou na mente de quem joga até aquele momento.

Na concepção de Upton, novamente ecoando DeKoven (2010), o ponto de suporte para observar situações em que se joga não está no fato de se poder ganhar ou perder diante de determinadas situações ou em como não saber de que forma agir pode gerar um tipo de frustração capaz de acabar com a experiência de aprendizado / imersão / aperfeiçoamento que seria crucial para o jogo na perspectiva de outros teóricos (Caillois, 1990; Schell, 2008). Crucial para o autor (que é um game designer com larga experiência) é o tipo de experiência que é oferecida para quem joga a cada sequência de situações, entendimentos, superações, quebras, elaboração e desconstrução de estratégias, independente disso se desenvolver em um jogo de ação-reação que demanda movimentos rápidos e imediatistas (e nada contra isso) ou em um

jogo prolongado, preenchido por tempos diluídos e que demanda experimentação do espaço, exploração dos vestígios e suporta diversas questões sem pretensão de resposta como parte de sua fundação. Ou seja, o que vale é a experiência que o jogo proporciona dentro de quem joga, a maneira como ele flutua, desloca e demanda mudanças nas percepções, reações e modos de encarar os entraves e as escolhas que se apresentam.

Títulos que propõem confrontos e conflitos que se estendem por tempos e ações diluídos, nos quais é necessário percorrer grandes cenários em que existem poucos elementos para se manipular diretamente, não são normalmente aqueles que podem ser explicados como possuindo o perfil antecipatório da forma trabalhada por Upton. Mesmo sendo jogos que oferecem uma paleta reduzida de ações para interação com os lugares virtuais, os objetos ou outros personagens, eles não podem ser traduzidos no tipo de modo de jogo emergente definido por Juul, altamente dependente da elaboração de estratégias com base na compreensão do encadeamento das regras (de modelo, de grau, de objetivo) do sistema.

O jogo emergente parece estar bem mais próximo do sentido mais estrito da “complexidade antecipatória”, que surge como uma proposta de analisar estruturalmente um processo de game design dando o devido crédito ao trabalho empenhado para criar um jogo em que boa parte dos movimentos não são imediatamente visíveis aos observadores de fora, ainda que sejam compreensíveis para aqueles que estão integrados a ele, participantes na experiência de jogar.

A proposta de design situacional desenvolvida por Upton não busca confrontar o incentivo dado à intensidade de ações, adversários e testes de habilidade em manuais de game design (Koster, 2010; Rogers, 2010, Schell, 2008) mas defende, de maneira direta, que a dimensão em que acontecem realmente as viradas e ações durante o jogar não estão necessariamente na faceta mais observável do jogo. É com esse movimento de expansão do entendimento a respeito do game design que o design situacional torna-se capaz de suportar a descrição e romper o preconceito que ainda cerca os jogos em que os desafios são dispersos, em que a progressão não oferece feedback imediato e nos quais não há sentido em falar sobre ficar sem energia, ser derrotado por um adversário ou enfrentar um game over, métricas comuns (regras de grau) para falar de algo que pode ser chamado sem (muita) dúvida de jogo.

O design situacional e sua abordagem estrutural permitem falar de jogos nos quais se está pela experiência vivenciada, que podem ser extremamente desafiadores em um sentido emocional. O sentido de ações, desafios, fim de jogo, exploração procedimental e outros elementos comuns aos jogos está deslocado nesses jogos para um outro modo de experimentação. O fluxo (de ação) e contrafluxo (a reação) de obras que possuem confrontos

tradicionais não encontra espelho ou eco nos jogos de investigação, exploração e busca de vestígios, como são os simuladores de caminhada e diversos jogos de apontar e clicar, além dos que são estruturados com base em escolhas de texto.

Em simuladores de caminhada, estamos inclusive muito próximos de uma próxima fronteira – os mundos de realidade virtual, que se anunciam para as próximas décadas. Sem necessariamente terem sequências de ação se sucedendo de forma imediata ou desafios emoldurados em testes de habilidade mecânica no domínio dos controles, os mundos de realidade virtual podem ser vivências em outras dimensões que se aproximam do tipo de experiência que esses amplos simuladores de exploração espacial já oferecem: “talvez mais do que em qualquer outro gênero, o simulador de caminhada está nos preparando para um futuro de mundos sintéticos”¹¹⁵ (Stuart, 2016, online).

Stuart define a interação em *Dear Esther*, considerado o marco inicial do walking sims, como “sobretudo interpretativa”, em sua ousadia de recolher o aprendizado interativo dos jogos de tiro em primeira pessoa e reduzir isso ao mais básico – a exploração ambiental, a relação com os lugares, a incerteza sobre o que fazer a seguir e qual direção tomar.

Isso também significa ir na direção inversa daquela afirmada por Schrank em relação aos jogos da indústria dominante, em sua interpretação estruturados para que jogadores superem/dominem aquilo que representa a alteridade e a diferença: “Jogos são normalmente sobre eliminar inimigos, dominar espaços, ou ordenar sistemas, o que significa dizer que jogos normalmente assumem um tipo de violência conservadora ou mesmo fascista” (2014, loc 1177)¹¹⁶. Para o autor, nos jogos que dominam o mercado também é alimentada a sensação de que, com o devido engajamento e disciplina para jogar bem, é possível se tornar parte integral desse mundo cibernético exibido na tela, um ciborg, conectando o loop em aberto que gera a distância entre quem joga e o mundo representado. A velocidade de resposta, a necessidade de feedback constante e a evolução do aprendizado de habilidades diversas para um único jogo parecem fornecer suportes sólidos para essa sensação.

Assim, torna-se mais explícita a potência e o poder de provocação desses outros jogos que apostam na desaceleração, na interpretação de quem joga, na alimentação da incerteza sobre qual objetivo buscar e até sobre qual a natureza do ambiente virtual sendo explorado – sonho, dimensão alternativa, recordação. Eles seguem acenando para os mundos sintéticos que se anunciam para logo, pois “despidos dos elementos lúdicos tradicionais, os simuladores de

115 perhaps more than any other genre, the walking sim is preparing us for a future of synthetic worlds

116 Games are usually about eliminating enemies, dominating spaces, or ordering systems, which is to say that games usually afford a conservative or even fascistic kind of violence.

caminhada dão espaço para realmente investigar a sensação de cada lugar, pensar sobre os personagens, se relacionar com eles em um nível humano *ao invés de serem agentes de ação*” (Stuart, 2016, online, *grifo nosso*). Por essa razão, refletir e analisar jogos que propõem uma outra experiência de ação e de sentação de resultados sobre o ambiente virtual pede que se analise com cuidado sob quais fundações se define o jogo, como atitude ou objeto, diante da diversidade de elementos que compõem o mundo. As lacunas dessas definições, o que vaza por entre as características marcadas, aponta para os destaques e as invisibilizações realizados ao se aproximar formalmente de jogos – ações tomadas como banais, ambientes tomados apenas como cenários, propostas de gêneros compreendidas como limitações diante do potencial do meio em certos vieses de críticos e de quem vive a cultura em torno dos jogos.

3.6 Maneiras de se perder

Não se trata apenas de desacelerar as ações e impulsionar a pessoa que joga em uma jornada fortemente interpretativa. Durante a última década, uma série de jogos colocou em questão o sentido do que seria o objetivo de vitória em jogos digitais individuais (*single player*). Muitas vezes marcados por uma possibilidade de exploração dos ambientes e das interações que não limita a ação de jogo àquela estritamente necessária para cumprir objetivos ou vencer missões (ou não demarcando claramente quais seriam as ações necessárias), são obras que permitem ou incentivam maior liberdade a quem joga em suas interações com as possibilidades de cada obra. Superar os desafios apresentados ou traçar uma estratégia rumo a um certo sentido não se efetiva como a sensação de estar rumando para a superação completa de um desafio em série ou para algo que guarde a promessa de ser a completude do jogo.

Nesses títulos, a definição inequívoca de vitória dá lugar a um “deslizamento dos objetivos”, auxiliado por um lado pelo avanço do poder de processamento dos computadores e videogames, permitindo a criação de mundos muito mais amplos e com tipos de interação mais variados, e por outro lado pela facilitação/barateamento de processos independentes de produção e distribuição de jogos, que criam condições para que ideias fora dos gêneros e expectativas tradicionais surjam em maior quantidade e sejam amplamente conhecidas.

Estão dentro dessa variedade jogos que possuem uma estrutura aberta de exploração e interações na qual não se destaca um objetivo final bem delimitado que deve ser conquistado; aqueles em que a condução do jogo apresenta desafios em série sem esclarecer de que maneira

essas ações podem levar até um horizonte seguro de vitória; e jogos em que, após vencer todos os desafios sequenciais apresentados, entregam um desfecho bastante claro, mas com o acréscimo de uma revelação que impossibilita que possa ser considerado vitorioso – por exemplo, quando a jogadora descobre que seu personagem, supostamente um justiceiro recebendo pistas e travando uma guerra particular contra o crime, foi enganado e usado como mercenário gratuito por outros criminosos, caso de *Hotline Miami* (2012).

Esses jogos são objetos (virtuais) com potência para afrontar algumas definições que limitam expectativas a respeito do que são os jogos, reforçando possibilidades expressivas dos digitais (Murray, 2001; Juul, 2005; Sicart, 2009; Upton, 2016). Mais importante, são obras que forçam, como proposta e provocação, a redefinição do lugar de quem joga. Colocam no panorama de experimentação a impossibilidade de completude, um elemento de perambulação sem sentido definido e a ênfase na exploração das possibilidades de ação e manipulação de elementos – empurrão para que se encontre ali, a partir de pistas, vestígios e restos, o caminho que o jogo lhe oferece, mas que não se explicita totalmente.

Voltando ao conceito de mecânica de jogo na forma definida por Sicart (2008), é possível analisar de que maneira cada jogo estabelece um sentido próprio de imersão (Murray, 1999) ou de incorporação (Calleja, 2011) através das interações disponíveis para quem joga e demais atores (virtuais) em relação à temática enfatizada por ele. O jogo digital estabelece para quem joga um ambiente de simulação (Frasca, 2003a) no qual suas ações em relação às possibilidades coercitivas do jogo (Calleja, 2011) definem quais as transformações realizadas no mundo virtual e os impactos/consequências. Então, podemos descrever mecânicas de jogo como modos de *presentificação* no ambiente digital.

Tulloch (2014) argumenta que regras são possibilitadoras do jogo. Na concepção da regra como aquilo que abre e comporta as possibilidades de jogo, estabelecendo de que modo mecânicas podem ou não ser utilizadas (Sicart, 2008), fica latente a relação entre regras e mecânicas como modo de experiência que efetivamente presentifica quem joga no mundo digital: a partir delas, dentro delas, é que se abrem possibilidades de ação e transformação em relação a todos os elementos que se encontrarão em sua jornada.

A descrição aprofundada e a compreensão da articulação entre mecânicas e regras do jogo são apresentadas pelos autores como métodos capazes de compreender de quais maneiras jogos fundamentam suas estruturas de interação. São estruturas que guardam, como em todo projeto de design, determinadas intenções e escolhas por parte de seus criadores (Bonsieppe, 2011), permitindo analisar de que forma diferentes obras ou gêneros, entre aqueles igualmente marcados por um deslizamento do horizonte de vitórias e pela impossibilidade da completude,

arquitetam essa característica de modo absolutamente diferente, com modos diversos de ação estabelecidos e com propostas expressivas que não são da mesma natureza, ainda que usem elementos semelhantes.

Nas análises realizadas no próximo capítulo, esperamos descrever melhor como isso se dá, entre jogos pertencentes a um mesmo gênero. Para introduzir essa questão, vamos colocar brevemente em contraponto os simuladores de caminhada e outro gênero contemporâneo em que o deslocamento (deslizamento, encurtamento) do sentido de vitória é uma característica essencial: os jogos de sobrevivência (*survival games*). O foco é uma compreensão resumida dos modos pelos quais trabalham em suas propostas diferenças cruciais nas formas de estabelecimento de mecânicas, de punitividade, incentivo à continuidade e aprendizado de novas formas de ação disponíveis. Essas características dizem do modo como tratam a questão essencial da falta de um horizonte de vitória convencional, dando vista para os diversos matizes expressivos que podem existir dentro dessa perspectiva e também à variedade possível em mecânicas, regras, expectativas de falha e graus de tolerância em jogos, sem que se precise contestar, afinal, se são efetivamente jogos.

Jogos de sobrevivência – os exemplos são títulos como “Don’t Starve” (2013), “The Long Dark” (2014), “Sheltered” (2016) - são jogos nos quais se é inicialmente colocado em uma situação de risco e desamparo, com recursos mínimos que garantam condições de enfrentar os perigos a seu redor, precisando explorar recursos do lugar em que se encontra e elaborar estratégias para enfrentar essas ameaças. Os simuladores citados são caracterizados pela inexistência de progressão para alcançar um final de jogo vitorioso, valorizando a exploração da diversidade de ações, de interações com os objetos e com as ferramentas de jogo.

O gerenciamento e exploração de recursos são essenciais em jogos dessa categoria, também chamados de “gerenciadores de sobrevivência” ou, em menor escala, de “simuladores de sobrevivência”.

Para iniciar a comparação, nos simuladores de caminhada os objetivos de completude ou obstáculos aparecem de forma muito mais diluída, mas é usual que exista um sentido para o ato de exploração, na forma de algo a ser desvendado sobre o ambiente em que ele se encontra, sobre a própria identidade do personagem que controla no jogo ou sobre a situação que o levou até ali. A partir desse impulso inicial ele será levado a interagir com ambientes, objetos, enigmas e outros personagens, sem necessariamente a perspectiva de uma “resolução” do jogo e sem necessariamente ter certeza de qual exatamente é a matriz lógica desse mundo no qual ele se encontra, se é um ambiente realista, onírico ou sobrenatural.

Jogos de sobrevivência e de caminhada são estruturados de diferentes formas em relação a suas quebras de expectativas sobre a possibilidade de vitória. Variam os graus de incerteza, que passam pela dúvida sobre qual o objetivo perseguido, reforçada pela dúvida sobre o universo onde se passa o jogo ou sobre a origem dos fatos e dos objetos aos quais se têm acesso ao longo do gameplay, fatores que dificultam ou impedem de compreender as ações realizadas como parte de um jornada heroica que pode aguardar alguma concretização definitiva.

As incertezas atravessam também a perspectiva de uma vitória definitiva, com esses jogos sendo fundamentados na repetição das pequenas exigências para seguir jogando e ir adiante, na exploração de vestígios e mistérios que se acumulam e na descoberta de novos elementos ou tipos de interações com o ambiente digital, criando um frágil horizonte de avanços mínimos.

Inicialmente, os jogos digitais estavam presentes unicamente em máquinas de arcade, instaladas em espaços abertos ao público, que cobravam um valor determinado por cada partida, na forma de uma moeda ou ficha. Quando os jogos digitais se deslocam para os videogames particulares, para serem jogados individualmente no ambiente doméstico passaram a ser pautados por um senso bastante masculinizado de aventura, perigo e heroísmo, descrito por Newman (2017), que estabelecia claramente horizontes de vitória, possibilitando alcançar o patamar vitorioso, do herói (normalmente masculino) que é capaz de sobrepujar riscos e inimigos. Esse padrão, que dominou jogos de ação e aventura ¹¹⁷ por décadas, é sempre colocado em questão por categorias de jogos que borram os sentidos de conquista, dominação, heroísmo, derrota ou vitória. O papel de quem joga, antes composto e enriquecido necessariamente também pela perspectiva da falha (Juul, 2013) mas direcionado à onipotência final, em seu papel de grande conquistador dos desafios, enfrenta o choque de um fim não-estabelecido. Ou de uma perspectiva de sucesso impossível, de completude perpetuamente adiada¹¹⁸.

Nos jogos de sobrevivência, a alta punitividade e a contínua perspectiva do encerramento de jogo através da derrota (o game over) são fatores que governam a interação. Nesse gênero, mesmo não havendo um final estabelecido que possibilite afirmar uma completude do jogo, muitos pequenos avanços de quem joga podem ser compreendidos como

¹¹⁷ É necessário excluir dessa afirmação gêneros específicos como os jogos esportivos, abstratos e os jogos infantis com caráter educativo.

¹¹⁸ Essa perspectiva também representa um retorno a diversos títulos de arcade, nos quais o jogo não estabelecia um fim definitivo (Newman, 2017) mas uma disputa por qual jogador conseguiria ter o lugar mais alto no ranking de pontos conquistados. Com a intenção de fazer com que a pessoa jogando gastasse o máximo possível de fichas, não estabelecer um final e ter fases com dificuldade crescente parece uma boa estratégia comercial e de manutenção do interesse das jogadoras quando ainda existem poucos títulos no mercado.

vitórias em si, pelas condições de desafio costumeiramente altas. O padrão é que a tolerância à falha seja baixa, algo bem representado na falta de recursos do sistema que permitam a continuidade em jogo após ser derrotado diante de algum obstáculo, como um jogo salvo, e a falta da possibilidade de reiniciar o jogo do mesmo ponto após sofrer um *game over*.

A lógica do *survival* é baseada em um aprendizado por falha e morte permanente. É mandatário que a pessoa que joga seja derrotada e reinicie seu jogo por diversas tentativas para, paulatinamente, compreender as mecânicas do jogo e quais as estratégias de ação ou de acúmulo de recursos que permitem seguir adiante por mais tempo. No simulador de sobrevivência, a ameaça estabelece um ambiente de crise contínuo em que a necessidade de exploração é acelerada e direcionada para compreender os meios mais efetivos de seguir jogando; o que preenche o jogo é a possibilidade do choque contra o próximo desafio intransponível e a realidade de uma apreensão que não cessa, porque as habilidades e recursos já conquistados não serão o bastante para uma continuidade mais suave.

O receio da derrota é o motor acionado por essa sensação de crise que não dá trégua e impulsiona adiante quem joga, ainda que não se saiba exatamente (ou que não se saiba nada) por qual região seguir ou qual o objetivo completo seria possível alcançar. Transpor o próximo obstáculo para conquistar a possibilidade de evitar o fim de jogo e seguir tentando descreve, de modo circular, a razão para ir adiante.

Nos simuladores de caminhada, a questão da punitividade é praticamente deixada de lado. A ênfase fica na possibilidade de exploração dos elementos do ambiente virtual por quem joga. Trata-se do oposto dos jogos de sobrevivência, ainda que permaneça a incerteza sobre uma vitória efetiva.

Em grande parte dos walking simulators, naqueles que enfatizam a descoberta e exploração dos lugares e objetos como rastros de vidas e histórias que não existem mais ali (Dear Esther, Gone Home) ou nos jogos que acrescentam pequenos desafios que testam habilidades mecânicas de jogadores para resolver enigmas específicos (The Vanishing of Ethan Carter, What Remains of Edith Finch), não existem regras que levam a uma derrota definitiva de quem joga, forçando a recomeçar o jogo ou retornar a um ponto anterior para modificar sua estratégia ou melhorar seus recursos para estar melhor preparado. A punitividade é mínima. Quando existe a possibilidade de falhar em um desafio físico ou estratégico, é permitido retornar ao início daquela cena ou ponto do cenário e tentar novamente, tantas vezes quanto for necessário.

Se nos jogos de sobrevivência o eixo é determinado pela dificuldade em prosseguir jogando antes que uma falha provoque a interrupção completa daquele ciclo, nos simuladores

de caminhada não existe a perspectiva da punição definitiva que sela uma sequência de experiências e determina a necessidade de novos recomeços. O incentivo recai na exploração para se entender a razão de estar ali ou a busca pelo que está fora de lugar naquele mundo; vai no sentido de ter acesso aos lugares e elementos do passado, conhecer seu contexto ou suas rotinas, descortinar com os poucos vestígios à mão qual o tempo e as razões daquele mundo específico que se reconstrói no presente.

Na leitura estrita realizada a partir das recomendações para que se faça um design de jogos digitais com sucesso (Schell, 2008; Koster, 2010) ou das descrições de mundos de jogos com regras determinando resultados quantificáveis (Salen & Zimmerman, 2003), com resultados variáveis e quantificáveis, com diferentes valores agregados (Juul, 2005) ou que “que assinala(m) status social à sua performance quantificada” (Frasca, 2007, p.70), abre-se espaço para duvidar com firmeza que esses dois gêneros, comparados aqui por seus objetivos deslocados e deslizantes, são jogos – ainda que esse seja um questionamento praticamente inexistente na prática a respeito dos simuladores de sobrevivência.

A estrutura que é moldada para exploração e o encaminhamento das ações pelos quais jogadores são conduzidos coloca esses gêneros na margem oposta da quantificação de resultados, reiterada em definições diversas vindas de autores dos *game studies*, os quais ainda escrevem e propõem definições específicas de jogo, na década seguinte, diante do que foi deixado pelo caminho no frágil celeuma dos narratólogos contra ludólogos.

Porém, se a performance quantificada puder ceder lugar ao status que pode ser agregado e avaliado a partir de uma performance *qualificada*, um terreno completamente propício se abre. Quando se deixa qualquer quantificação de lado, como preceito teórico, é mais fácil compreender se e quais tipos de enfrentamento estão postos nesses jogos. Isso modifica a natureza daquela dúvida que se instala ao tentar acomodar simuladores de caminhada que guarda as definições convencionais para identificar quais elementos no mundo podem ser considerados seguramente jogos, em meio ao restante das ações, objetos e modos de agir no cotidiano e na cultura. Também deixa espaço para que diferenciais dos simuladores de sobrevivência – seu aprendizado por morte permanente seguidas vezes, a falta de um final determinado e vitorioso, jogos em que a estratégia é voltada para combater o esgotamento certo de recursos de todo tipo – estejam melhor abarcados pelas definições teóricas (ainda que, novamente, pouco sejam questionados em seu caráter de jogo).

Vella (2011), já citado, relembra que mesmo nos jogos em que os elementos da narrativa (e do conflito, dizemos nós) se apresentam no espaço virtual, tal espaço já se encontra praticamente pronto antes da introdução das ações da pessoa que vai jogar. Logo na sequência,

afirmamos que o espaço do jogo permanece como virtualidade, como potência, até ser ativado pelas ações de quem joga – muitos espaços não visitados não serão sequer ativados na memória do dispositivo utilizado (computador ou console), pois existe uma interrelação entre o acionamento desses espaços na virtualidade do dispositivo e as ações de exploração espacial escolhidas.

Para compreender de que maneira é possível falar em desafios, conflitos, obstáculos, confrontos e exploração em um simulador de caminhada, é necessário efetivamente acionar suas possibilidades e compreender de que modo ele exhibe, limita, propicia, impede e instiga aquele que se movimenta pelos espaços oferecidos. É indispensável que se retire, pela ação, esses espaços de seu estado plenamente potencial para que revelem dúvidas, medos, impedimentos, descobertas.

O design situacional demonstra a possibilidade de se jogar, completa e imersivamente, mesmo quando não há ação aparente para um observador externo. O território das sensações e estratégias em jogos digitais, presentes e possíveis, algumas vezes só pode ser mapeado através da vivência e da descrição, sendo invisível em sua completude por quem observa os jogos apenas pela listagem das ações concretizadas, que geram impactos imediatos.

Da mesma maneira, compreender a diferença absolutamente profunda entre simuladores de caminhada e jogos de sobrevivência necessariamente passa por uma experimentação prolongada que permite atravessar os modos punitivos diferentes e a forma como cada um adequa quem joga a seus exercícios de aprendizado, perda, repetição e desconhecimento prévio das possibilidades e consequências.

Para empreender essa análise em um dos mais importantes simuladores de caminhada deste recente gênero, propomos a utilização dos eixos analíticos de mundo do jogo, mecânicas e playformance, conforme proposto por Frasca, acionados a partir dos operadores propostos nesta tese para compreender como se desdobram os jogos na prática e com quais objetivos para quem joga: os confrontos e os conflitos.

Ao discutir a composição dos conflitos neste jogo que se desenvolve por meio de uma intensa exploração espacial em uma casa aparentemente abandonada, o conceito de affordance é acionado para explicar como o entendimento das mecânicas pelo jogador também apresenta alguns desafios que devem ser compreendidos e superados para completar o ciclo de jogo.

A formação dos conflitos e dos pontos de tensão da narrativa se dá por meio de vestígios, pistas incompletas e fora de ordem de conexão direta, que apontam para a jogadora a necessidade de apelar à formação de um conhecimento indiciário, dependente tanto do que se

encontra quanto da composição do ambiente em que se está. Esse é o quadro de referências principal proposto para a análise metodológica de *Gone Home*.

Vencedor de “Melhor Jogo de Estréia” de 2013 pela Academia Britânica de Cinema e Televisão (BAFTA) e pelo Game Developers Choice Awards, ganhador de “Jogo do Ano” pela revista digital Killscreen e pelo portal Polygon, *Gone Home* também foi eleito “Melhor Jogo Narrativo” (PC Gamer), “Melhor Jogo de PC” (IGN) e selecionado como “Melhor História” (IGN). As premiações enfatizando a narrativa do jogo apontam para o reconhecimento da mudança trazida pelo primeiro título lançado pelo estúdio Fullbright, desenvolvido por uma equipe central fixa composta apenas pelos três fundadores do estúdio, com outros três artistas auxiliando na modelagem 3D, desenvolvimento de elementos gráficos e compondo a trilha sonora original. Apesar de ser o primeiro título desenvolvido na casa, os fundadores do Fullbright vinham de uma experiência em comum em um grande estúdio, 2K Games, no qual desenvolveram uma campanha independente (DLC) para o jogo *Bioshock 2* (2010).

O lançamento de *Gone Home* em 2013 aconteceu apenas para computadores Windows, OS X e Linux, o que pode ser considerado bastante normal para um estúdio de porte mínimo. Nessa época o mercado independente também aumentava seu destaque no campo dos jogos e ampliava vendas, alavancado pela consolidação de distribuição pela loja digital de jogos Steam e por uma imprensa especializada que também olhava para além dos grandes estúdios. O lançamento para consoles, Playstation 4 e Xbox One, aconteceria apenas três anos depois, em 2016, quando já estava consagrado como um dos títulos indispensáveis para se contar a história dos jogos digitais da última década.

CAPÍTULO 4. GONE HOME (2013)

Existe um botão designado para interagir com objetos mas, ao tentar abrir a porta da frente da casa, é emitido para a jogadora o som de uma maçaneta girada repetidamente sem sucesso. Uma mensagem aparece no centro da tela: Trancada. Na porta existe um bilhete, pedindo desculpas por não ter conseguido aguardar a sua chegada de viagem e pedindo para que você não ande pela casa vasculhando as coisas ou tentando entender para onde a autora do bilhete foi. O papel é assinado por sua irmã.

O jogo é Gone Home e estamos no corpo virtual de Kaitlin Greenbriar, Katie para a família, voltando depois de um ano de intercâmbio no Canadá. A descoberta sobre o retorno de viagem vem por uma mensagem que você mesmo enviou, deixada dias antes na secretária eletrônica e reproduzida enquanto o jogo exibe seu título. Na mensagem, você avisa sobre o dia de sua chegada, em um voo de última hora que garantiu um bilhete aéreo mais barato por chegar de madrugada, e diz que ninguém precisa lhe esperar no aeroporto, pelo horário complicado. A próxima tela informa que estamos em 7 de julho de 1995.

Quando a imagem suspende a escuridão para revelar o ambiente virtual, você está na penumbra da varanda da frente desse lugar, aparentemente sua casa de família. Ninguém espera na entrada e suas malas estão pousadas no chão, ainda com as etiquetas de identificação da viagem. A porta segue trancada e ao redor cai uma tempestade, seu som bastante alto fora desse lugar. Remexendo em um armário à esquerda, você encontra um velho patinho que serve como enfeite de natal e uma chave embaixo dele, que desbloqueia a porta de entrada.

Dentro da casa, com luzes apagadas da mesma forma que no alpendre da entrada, algumas portas também estão trancadas. O lugar parece vazio, desabitado. Pelo menos uma ala da casa está inacessível, a parte leste, mas é possível explorar diversos cômodos. Um botão nos controles da jogadora permite ativar na tela o desenho de um mapa que mostra os lugares da casa pelos quais você já passou. Na sala de entrada, uma secretária eletrônica com um ponto de luz piscando busca chamar a atenção de quem joga. No aparelho está guardada sua mensagem, a mesma ouvida na abertura do jogo, e uma outra— estranha, chorosa, sombria, difícil de entender. A pessoa do outro lado da linha chama por sua irmã.

Logo nesse início também, um recibo de empresa de mudanças largado pela sala lista o número de caixas transportadas e o valor total pelo serviço. Nas gavetas de uma cômoda, coisas diversas espalhadas elevam a impressão de que se está em uma casa não exatamente desabitada,

mas ainda em processo arrumação. Pelos objetos espalhados com os quais se pode interagir, a impressão de uma mudança recente começa a se consolidar.

O bilhete na porta pedia para que você não tente descobrir o que se passou. O pedido vem junto da recepção da família que não se efetiva, da casa escurecida no meio da tempestade, das gavetas com itens variados e desconexos (que podem ser manipulados ou lidos por quem joga), das portas trancadas dentro da casa e de um televisor deixado ligado no primeiro andar, paralisado numa tela de emergência meteorológica. Nessa realidade difícil de compreender, se multiplicam os indícios que indicam à jogadora de que este é um lugar ainda desconhecido – assim se apresenta o emaranhado de mistérios e dúvidas proposto por *Gone Home* em seus primeiros minutos, em uma estranha residência na qual você ainda não sabe bem qual é seu lugar. Esse é um modo de descrever.



38. A escuridão na varanda de entrada da casa de *Gone Home*: um lugar abandonado, uma chegada no vazio. Imagem: *Gone Home* Wiki

Gone Home é um jogo totalmente baseado na interação com os objetos encontrados ao longo dos diferentes cômodos da casa na qual mora sua família. Para abrir a porta da frente, que dá acesso à sala, é necessário explorar as possibilidades de interação no pequeno lugar onde o jogo inicia, um alpendre. Ao explorar o pequeno lugar, com pouca luz disponível, é possível encontrar luminárias que permitem ver com mais clareza os poucos móveis espalhados e encontrar um armário baixo no canto. Dentro dele, é levantar pegar um pato que uma mensagem na tela informa ser um enfeite de natal (*good ol' christmas duck*) e achar debaixo dele a chave.

A interação com a porta da frente agora permite que ela seja aberta sem problema, dando acesso ao saguão da casa. Porém, logo à direita uma outra porta também está trancada. Em algum momento deverá ser possível encontrar a chave que permite entrar naquela parte da casa, pois é assim que funcionam tradicionalmente jogos que envolvem exploração de ambientes – encontrar uma porta fechada, iniciar a busca da chave, receber uma missão ou desafio que irá permitir o acesso a essa chave após vencer o impedimento. Sempre há outros acessos abertos, indicando o que é possível para o momento - explorar os ambientes já disponíveis, encontrar outras possibilidades de exploração e novos impedimentos, vencer um desafio que permitirá conquistar afinal a chave buscada, abrir o caminho antes bloqueado e seguir adiante até o próximo ambiente (Barbosa, 2014).

A porta trancada no saguão central da casa é o impulso e o indicativo para quem joga seguir adiante – é necessário explorar porque, em algum momento, se alcançará algum elemento, escondido no ambiente aberto, que irá permitir desbloquear ou ultrapassar o impedimento inicial.

No saguão é possível abrir gavetas, pegar alguns objetos, tentar entender a quem eles pertencem. Interagir com a secretária eletrônica revela uma mensagem enigmática e chorosa, deixada por alguém que não diz seu nome, mas não entrega nada além dessa informação incompleta.

Não existe outra chave disponível no saguão que destranque a passagem inacessível. Isso é o esperado – será preciso seguir adiante e explorar mais profundamente a rede de cômodos. Há uma grande escada no fundo da sala que leva para o segundo andar e outra porta, à esquerda, inicia um corredor com algumas portas, que se dobra ao fundo. É possível seguir por um ou outro caminho, à escolha de quem joga, para continuar pesquisando os objetos deixados nas salas, objetos que parecem ter sido deixados para trás em uma saída às pressas. Subir as escadas e caminhar pelo andar de cima revela mais um lugar inacessível, aparentemente mais complicado de atingir – o alçapão que dá acesso ao sótão, todo enfeitado com luzes coloridas ao redor, também está bloqueado por uma fechadura.

Em *Gone Home* existe um menu de inventário, opção comum a tantos gêneros de jogos digitais em que é possível que se carregue consigo diversos objetos para serem usados ou combinados quando for necessário em algum ponto da trajetória. Mas aqui o inventário parece quase uma brincadeira, aceno para outros jogos em que recolher itens é essencial para seguir adiante. Quase nada será recolhido ao longo do percurso e não será necessário ir ao inventário para ativar ou reunir qualquer item carregado para formar novos itens de uso. O primeiro item encontrado no inventário quando *Gone Home* começa, em uma brincadeira sensível, é a carteira

de motorista – o documento que serve como identidade para você, incorporado temporariamente em Kaitlin Greenbriar. O acionamento do menu de inventário ocorrerá outras vezes para escutar, quando e se quiser, as gravações em áudio deixadas pela irmã, que vão sendo entregues pelo sistema de jogo conforme se avança pelos segredos da casa. São mensagens guardando pequenas explicações sobre os acontecimentos que precedem sua chegada e memórias afetivas, deixadas especialmente para Katie.



39. No inventário do jogo, a identidade da protagonista de Gone Home – Imagem: MobyGames.com

Poucos são os itens do ambiente virtual da casa que permitem algo mais que uma interação rápida, resumida ao momento em que se usa o comando de ação para trazer o objeto para mais perto de si e girá-lo em 3D, para poder ver todas as suas faces.

O primeiro cômodo do jogo, a varanda da frente, ensina que chaves são um objeto especial – a partir do momento em que se faz contato, elas automaticamente passam a ser carregadas por quem joga e irão permitir atravessar com um toque simples as fechaduras trancadas para as quais são correspondentes.

Esse funcionamento resume mecânicas e regras que regem o mundo desta simulação digital de casa. Os poucos itens que serão necessários para completar ações adiante são “guardados” automaticamente pelo sistema de jogo, passando a pertencer ao avatar a partir do momento da interação. As outras dezenas de itens encontrados servem apenas para serem manipulados, girados, para servirem de informação ou pista para algo a compreender ou fazer no futuro. E será muito mais compreender do que fazer, no sentido concreto de uma ação visível

na tela. São vestígios inertes, no sentido de sua utilização imediata junto de outros objetos, mas extremamente vivos na dinâmica de descoberta e compreensão que o jogo estabelece aos poucos – zonas privilegiadas para uma realidade opaca, na descrição de Ginzburg. A casa tanto é tanto enigma quanto a fonte dos materiais que permitirão desvendá-lo.

Portanto, não é necessário se importar com a coleta de itens ou com a combinação de diversos tipos de objetos pensando em opções de embate/ação – o jogo não irá demandar isso. A exploração, porém, é indispensável. É necessário observar os arredores, abrir portas, vasculhar armários, girar objetos na mão virtual (que nunca é exibida na tela, os itens flutuam à frente suspensos no ar), acender as luzes de cada cômodo para enxergar melhor os detalhes ali dentro, achar as passagens secretas da casa que permitem acesso a ambientes distantes ou antes inacessíveis. Observar, tocar, caminhar, ler, ouvir, prestar atenção, buscar as frestas e vestígios, guardar as informações que cada objeto entrega, acender as luzes, tirar conclusões, encontrar as chaves. Esse é um segundo modo possível de se descrever *Gone Home*.



40. O cômodo de entrada no sobrado da família Greenbriar: caixas de mudança ainda empilhadas na sala, luzes apagadas, portas trancadas e alguns objetos enfatizados para interação

Logo antes do primeiro contato com o ambiente virtual, uma tela de informações indica os comandos a serem usados no jogo. No caso do jogo para computador, os comandos são exibidos nos desenhos de um teclado e de um mouse: com os botões direcionais do teclado, você se move pela casa; com o mouse, interage, pega e examina objetos. Nada além disso. São comandos elaborados para serem extremamente intuitivos para quem já teve contato com outros

jogos de visão em primeira pessoa, nos quais a câmera que exhibe o jogo busca simular o posicionamento em que estaria a visão do personagem que é controlado digitalmente.

A própria existência dessa primeira tela já aponta que esse não é um jogo comercial usual. Aqui parece estar uma experiência que foi também elaborada levando em consideração um público que não é afeito a jogos digitais ou a esse tipo de jogo em primeira pessoa, alguém que pode demandar uma instrução, clara e explícita, sobre quais são as possibilidades de ação e sobre como acioná-las antes mesmo do início da sessão de jogo. A instrução vale também no sentido oposto, para jogadores habituais de títulos com visão em primeira pessoa, que tem grande chance de estranhar a possibilidade de comandos tão reduzidos e podem buscar quais as outras possibilidades de ação. É uma tela que apresenta as mecânicas restritas e a proposta de interação com o mundo do jogo de modo absolutamente claro, ainda que isso possa ser compreendido apenas depois de jogar por algum tempo. É realmente apenas isso que ele tem a oferecer.

Jogos em que se caminha e se explora grandes cenários não são novidade. Faz décadas que o gênero jogo de aventura reúne exploração de ambientes, superação de desafios e coleta de itens, desde as três versões do jogo *Adventure original* (Lessard, 2013, Fernández-Vara, 2008) e os jogos de rpg digitais aliam combates, descoberta de lugares e gerenciamento de inventário, avançando na necessidade de mapeamento de amplos lugares virtuais que já estava em alguns dos primeiros jogos desse gênero, com interfaces puramente textuais nos anos 1970 e 80 (Stanton, 2015, Newmann, 2017).

Logo no início de *Gone Home*, a jogadora está sozinha em uma varanda de frente, uma porta fechada adiante. Sua mochila de viagem no chão traz uma etiqueta com nome e foto, fora do cômodo chove sem parar. Não é possível abrir a mochila, ela não é um item interativo. Também não há como sair do lugar e investigar os arredores da casa. Esse primeiro ambiente é iluminado no centro mas possui bem menos luz do que o necessário para se fazer uma busca adequada nos objetos próximos às paredes. É possível mover as teclas direcionais do teclado para se mover ao redor, mover o cursor pela tela para tocar em uma luminária visível. Quando acesa, ela ilumina um armário baixo. Tocar novamente com o cursor na porta e abrir suas portas faz encontrar uma chave escondida debaixo de um enfeite de natal que parece remeter a um contexto familiar: os traços de um pato pintados em uma pequena superfície modelada que pode ser de plástico ou porcelana.

Utilizando as teclas direcionais, a jogadora pode chegar próxima à porta, na qual existe um bilhete, endereçado a você de modo íntimo (“Katie”), escrito por sua irmã, que pede que você não vasculhe a casa e nem tente entender porquê ela não está ali para lhe receber.



41. A varanda da frente da casa de Gone Home, à meia-luz e pouco convidativa. Imagem: MobyGames.com

Depois de já ter clicado na chave, ao aproximar da porta com as teclas direcionais e clicar no objeto, a maçaneta gira e se torna possível entrar na casa, também escura. A realidade de que você não é esperada em seu retorno se instala de modo completo no instante. Voltando de viagem, no meio da chuva, ninguém da família está presente. Além do estranho bilhete na porta e da casa escura, uma mensagem desesperada aguarda piscando na luz da secretária eletrônica, aparentemente sem que ninguém a tenha ouvido, e uma das portas no hall de entrada está trancada.

A casa parece um pouco velha, com seus móveis de madeira de formato antigo, móveis pesados dos quais é possível se aproximar e usar as mãos virtuais (pelo mouse) para abrir portas e gavetas, encontrando objetos dos ocupantes da casa, sua família – roupas, folhetos de propaganda, papéis guardados ou jogados fora, cartas, recibos de serviços ou compras.

O corpo virtual pode se mover pelos cômodos e se aproximar dos móveis e objetos apertando os botões que permitem ir naquela direção, pode recolher alguns para observá-los ainda mais de perto no centro da tela e girá-los em 3D para ver todas as suas faces, quando o ponteiro virtual no centro da tela indicar interação possível. Também pode recolher automaticamente as chaves, sem precisar fazer qualquer ação além do clique sobre elas, e pode

desbloquear acessos para alcançar outros cantos da casa, tocando nos pontos específicos que permitem abrir passagens antes escondidas. Também é possível ler em detalhe os papéis deixados pela casa, clicando sobre eles para que sejam exibidos claramente, abertos e em tamanho ampliado, em primeiro plano na tela.

A esse corpo virtual é imposto o impedimento da porta no saguão. Outra passagem acessível para movimentação se abre para um corredor no canto oposto, à esquerda. Uma escada leva para outra porta aberta no segundo andar, basta seguir após a porta da rua e o corpo parecerá flutuar sobre a escada sem maior esforço. Dessas duas passagens abertas deve se estabelecer também a intuição de que será possível encontrar um modo de alcançar o outro lado da porta trancada, de que é necessário começar a explorar as possibilidades da casa.

Os cômodos acessíveis estão no escuro, o corredor está no escuro, não parece haver outros habitantes na casa. Por meio de toques simples nos poucos botões exigidos pelo sistema, que podem ser descritos como transparentes por praticamente não demandarem atenção, a presença virtual da jogadora vasculha os cômodos abertos, os vestígios deixados para trás, explora os fragmentos da vida do pai, da mãe e da irmã espalhados pelas diversas áreas da casa e permite a possibilidade de começar a criar algum sentido para a ausência de recepção, para o bilhete deixado, para a casa estranhamente esvaziada.

Gone Home é jogo que estabelece um sistema mecânico de interações com o mínimo possível de fricção e de necessidade de aprender/acionar comandos diversos para seguir explorando. É uma experiência formatada sob demanda para frisar exploração livre e a observação do espaço e dos objetos, em sua integralidade e por meio dos detalhes, com pouca atenção sendo necessária para a ação dos comandos concretos, no mouse e no teclado, que coordenam esses atos. Em jogos de outros gêneros, a habilidade para criar sequências ótimas de movimentação e ataque de adversários exige grande sincronia entre a observação do que se passa na tela e a escolha e o acionamento dos botões, possibilitando grande prazer estético (Frasca, 2007). Em Gone Home, a possível transparência dos comandos no sistema usado para controle do avatar é essencial para a proposta de um outro tipo de experiência.

Logo no hall de entrada, bem à vista sobre uma pilha de caixas, uma pasta de papel guarda o recibo de uma transportadora de móveis que indica a cobrança pelo transporte de diversas caixas e dois televisores, com a data marcando quase um ano antes do dia atual, informado pelo jogo no início. É possível manipular o recibo e ler claramente os detalhes dos itens e da data. Pela proximidade com a porta e por estar dentro do foco de iluminação, há grande chance de que esse seja o primeiro objeto manipulável que será visto por quem joga, dentro da casa. A mudança recente da família é esclarecida por esse recibo e por um outro

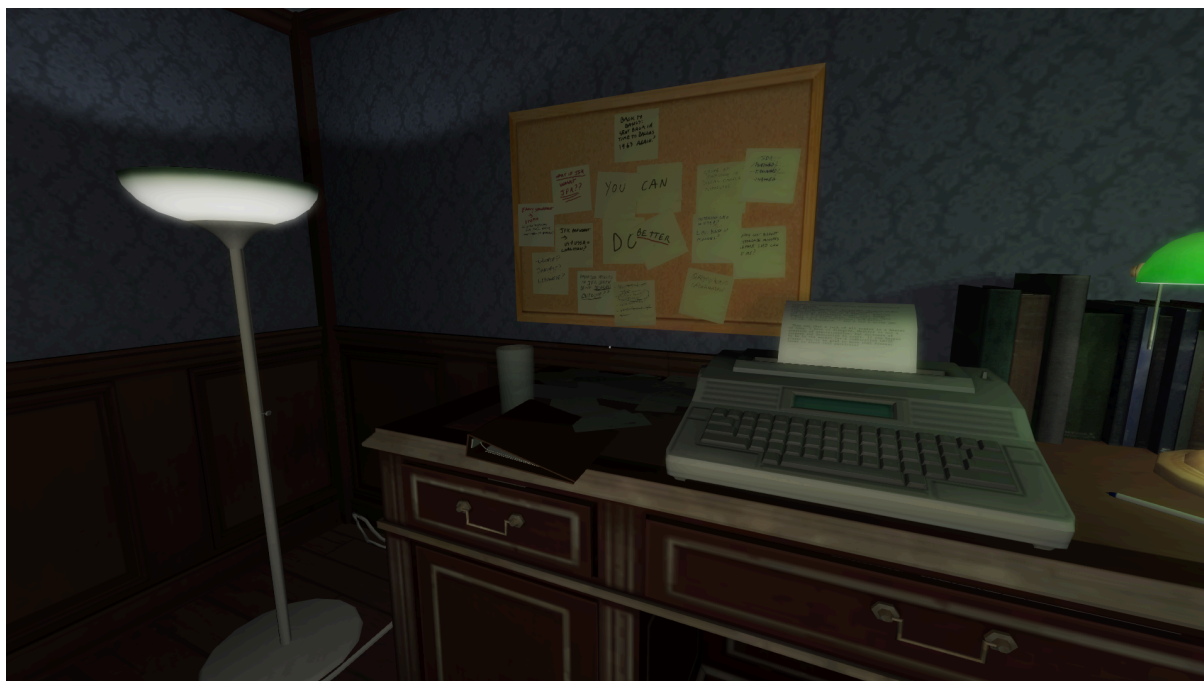
folheto, próximo do telefone, que guarda a data da viagem da protagonista, anotada a caneta em um mapa que mostra o percurso do voo para o intercâmbio, indicando que a viagem aconteceu dois meses antes do dia apontado pelo papel da transportadora.

Esses são detalhes posicionados para chamar atenção da jogadora, que pode aproximar os objetos da tela para ver com ótima qualidade os detalhes desse pedaço de papel virtual. Poder aproximar os itens com o toque do mouse, girá-los em suas três dimensões e ler detalhes, nessa simulação de uma manipulação realista de objetos, são ações importantes para o tipo de vivência/incorporação que *Gone Home* deseja criar.

Ao avatar é permitido encontrar os sinais deixados pela casa e reunir seus traços e vazios para tentar compreender o que aconteceu após sua viagem e o que acontece agora, nessa estranha chegada. Mais do que apenas caminhar pelos cômodos e olhar a superfície das coisas, é possível compreender os lugares e os itens que compõem a casa como restos e pistas elaborados para sua compreensão, em um espelhamento da busca a partir de consequências/sintomas para que se chegue às doenças/causas, no tipo de saber indiciário ainda exercido pela medicina, como descreveu Ginzburg. *Gone Home* possui uma casa elaborada *para essa caminhada*, para que dela se faça um sentido.

Próximo da porta trancada, na parede está pendurado o retrato da família – pai, mãe, você, sua irmã. O quadro possui uma pequena placa metálica na base, com a letra oscilante de uma gravação a mão, trazendo o sobrenome familiar a todos. Ali, pela primeira vez, é possível ver reunidos os que estão ausentes desse lugar. O jogo é sobre essa família, sua vida na imensa casa nova, os desdobramentos dessa mudança e os acontecimentos dos últimos meses ou anos que irão se revelar ou se concretizar, nesse momento de retorno, para a filha que chega de um longo tempo de viagem.

Parte do sentido da caminhada elaborada através dessa casa se estabelece sob o impacto de novidades que chegam no contexto de um retorno. Mais que um reconhecimento ou uma reconexão com o passado, a proposta de ação em *Gone Home* parece ser mais a de um real descobrimento, possibilitado por uma exploração quase desimpedida no retorno à casa silenciosa, depois de uma longa distância. É mais o olhar realizado pela primeira vez e a experiência da jogadora que acaba de conhecer a todos – incluindo a si própria no jogo - do que um simples unir os pontos ou fazer uma revisão de conhecimentos passados somada a novos fatos decorridos no período de ausência.



42. No escritório do pai, um texto de trabalho pela metade na máquina de escrever e os planos para um livro futuro fragmentados no quadro de cortiça

Gone Home revela, sem demora, que a ação verdadeiramente em relevo no jogo é a de descoberta das coisas e dos mecanismos que governam o mundo ausente, que é sua casa sem nunca ter sido antes (a mudança ocorreu após sua viagem de intercâmbio) e ainda assim guarda os fragmentos da história de sua família. Nos cômodos escurecidos, quase sempre é necessário tocar e acender as lâmpadas para ver melhor os objetos e o interior dos móveis – esclarecer é o mote não muito sutil dessa jornada, lançar luz ao menos sobre a superfície das coisas.

A descoberta não é cronológica, como provavelmente aconteceria também em um ambiente concreto, uma casa real. Documentos, recortes e notas do passado e do presente se sucedem nos mais variados lugares, com a maior parte deles não possuindo relação temporal sequencial. Não há ordenamento cronológico na exploração e não há informação completa, coesa e contínua do que vai se descobrindo, por exemplo, sobre a história do pai, escritor que no passado teve certo sucesso escrevendo ficção especulativa e depois se transformou em redator profissional de avaliações de aparelhos de entretenimento doméstico – aparelhos de som, videocassetes, televisores.

As descobertas flutuam pela história dos membros ausentes da família e a conjunção dos elementos e vestígios, quando realizada, depende do esforço e vontade de recolher e dar sentido a isso que se apresenta aos pedaços, da mesma forma que cabe a quem joga criar algum sentido para seu movimento nessa casa virtual. O que se tem para investigar é o que está, de

alguma forma, documentado. Nessa versão atualizada e reformada de um percurso detetivesco, são os registros deixados pelas vidas privadas, suas marcas de intimidade, que fazem com que os entes queridos, desaparecidos da tela e do campo de visão, não estejam ausentes, mas sim tornados vivos – em fragmentos que estão muito além dos registros massificados de uma burocracia oficial, na visão benjaminiana.

A tela inicial, ainda no menu do jogo, exhibe a figura da casa ao fundo na escuridão. A imagem de abertura exhibe o título, *Gone Home*, escrito em uma fonte caligráfica, remetendo a uma tela escrita a mão. Se aprofundar no traçado dessa casa e entender seus segredos é parte essencial do jogo. Ela tanto guarda mistérios e vestígios reveladores quanto é, propriamente, um segredo e parte das respostas necessárias. Encontrar, tocar com o botão de interação, aproximar da tela e ler aquilo que os outros membros da família deixaram escrito em papéis soltos pela casa – histórias em cadernos, anotações e bilhetes, cartas e rascunhos, ingressos e marcações diversas – será grande parte da jornada de compreensão que começamos ao atravessar a porta da frente.

Ao entrar por essa porta pela primeira vez, existe um pequeno momento de hesitação. A luz do saguão oscila, estala, se apaga antes de acender completamente. Na casa aparentemente vazia na qual se acabou de entrar, esse momento mínimo aconselha cautela e acrescenta uma gota a mais na sensação de mistério e suave terror que o jogo emana desde o início – o casarão na escuridão, as luzes bruxuleantes em alguns cômodos, a chuva torrencial ao redor cujo som permanece contínuo durante a exploração.

A sensação de mistério e risco soma mais uma camada à ação – exista ou não algo concreto a se temer ali dentro, parece ser melhor mover os botões de caminhar com cuidado, medir os passos no ambiente digital antes da entrada nas salas e quartos, girar o direcional de observação com atenção na hora de se virar. A falta de lateralidade na visão apenas contribui para isso, algo padrão na visão em primeira pessoa em ambientes virtuais. A caixa de visão é restrita a um retângulo sem percepção lateral e com movimentos enrijecidos quando se vira para os lados. A sensação é de estar vendo o mundo virtual com uma viseira – sensação às vezes menos intrusiva, às vezes bastante presente. Mas essa falta de um tipo de percepção que parece completo (quando comparada à cognição concreta), restrição cognitiva que é própria desse tipo de câmera em jogos, também amplia a sensação de desamparo diante de qualquer risco, ataque ou susto que possa estar ao redor.

A precaução instigada pelo jogo tende a se transportar para o sistema de atenção daquele que joga e para o movimento das mãos da jogadora no dispositivo de controle, para a velocidade e pressão a ser exercida em cada botão. Seja qual for o tipo de perigo, o jogo sustenta

a ideia de que ele existe, nas coisas deixadas fora do lugar e naquilo tudo que se faz invisível desde o início. Esse é um terceiro modo de se descrever.

Mundo do jogo (*playworld*), mecânicas e performance ao jogar (*playformance*) são os três grandes eixos propostos por Frasca (2007) para analisar os jogos digitais compreendidos em sua retórica específica, entremeando sua composição espacial, as mecânicas para interação com o sistema e o modo como as ações de quem joga não são apenas virtualidades conquistadas com botões e alavancas acionados, mas tornam-se efetivamente um modo de ação concreto, capaz de suscitar emoções, reflexões e recompensas efetivas (também afetivas) para a jogadora. Na primeira das descrições anteriores, a ênfase buscada é sobre o mundo do jogo; na segunda, sobre os modos de interagir com elementos - como utilizar objetos e agir sobre o mundo, o que é possível ou não fazer assumindo seu lugar imerso ou incorporado nesse mundo virtual. Na última descrição, o peso maior está dado na relação estabelecida entre os tipos de ação possíveis à jogadora nos dispositivos de controle que possui à disposição, que no caso de *Gone Home* são bastante restritos, e à maneira como se entrelaçam com a proposta de resolução dos mistérios que são apresentados desde o início, com as pistas e os primeiros vestígios das vidas dos familiares trazendo novas perguntas e consolidando sensações de deslocamento e de precaução em relação à casa.

Os eixos propostos da retórica dos jogos não são estanques e nem pretendem ser compartimentos separados, feitos para fatiar os elementos do jogo possibilitando uma análise ponto a ponto. São eixos dinâmicos e de bordas largas, que sobrepõem e repetem elementos, que repassam pontos próximos modificando o tipo de ênfase estabelecido e que observam em momentos diversos os mesmos objetos com prioridades diferenciadas. Ao invés de fragmentação, são camadas reunidas que se somam - preenchendo transparências em alguns pontos, ampliando as margens da descrição e aumentando manchas de saturação em outras regiões. Esses próprios eixos, da maneira como são apresentados e trabalhados por Frasca (2007), são uma proposta lançada que demanda maior elaboração, possibilitando aprofundamentos metodológicos diversos.

Cada uma das descrições introdutórias e amplas no início desse capítulo, que tentam delinear o 'do que se trata' e as maneiras de agir em *Gone Home* sem avançar ainda profundamente nos detalhes que definem sua forma, aponta os entraves a serem enfrentados por quem joga, mistérios lançados sem grande sutileza logo no primeiro ambiente e que se ampliam pelos cômodos seguintes da casa, impedimentos para exploração que se convertem em desafios, segredos e conflitos que estão encerrados nos vestígios e objetos encontrados e

exploráveis. As contingências artificiais (Malaby, 2007) que estruturam um jogo estão presentes, dispostas na forma de provocações e incentivos a quem joga, armando a estrutura de mistério desse desafio que não parece oferecer grandes dificuldades operacionais. Bem rápido se entende que é preciso encontrar a família, entender as ausências e compreender os caminhos que os levaram a essa casa, vasculhando o passado; entender o bilhete na porta e esse abandono à chegada, para alcançar alguma forma de fechamento do sistema de ação proposto pelo jogo: alcançar o entendimento como um lugar a que se chega.

A definição de Frasca sobre os jogos descreve “uma atividade que constrange o futuro imediato das jogadoras a um conjunto de cenários prováveis, todos os quais elas estão dispostas a tolerar” (2007, p.70), afirmação que parece inteiramente válida a respeito de uma imensa parte do continente formado pelos jogos digitais, com seus sistemas de ação e resposta imediata bastante claros e explícitos para quem joga, com todas as consequências passíveis de medição e elaboração de estratégia. Em jogos como *Gone Home*, essa formulação parece bastante insuficiente.

Seria possível afirmar por meio de *Gone Home* a validade dessa conceituação reduzindo o jogo às suas mecânicas mais básicas – ao encontrar um objeto que exhibe na tela o potencial para interação, torna-se possível trazê-lo para perto e observá-lo em três dimensões; móveis não podem ser deslocados e também não podem ser levitados e girados no ar para que se observe todas as suas faces; folhas de papel com escritos, caligráficos ou não, podem receber zoom e serem lidas de modo mais confortável e plano em tela cheia, ainda que o objeto virtual se trate de um papel amassado; portas trancadas podem ser abertas somente pela chave exata ou pelo lado correto.

Porém, reduzir a conceituação de Frasca a um descritivo das mecânicas mais primárias é desleal com a proposta elaborada por ele para descrever os jogos como sistemas complexos que possuem consequências em parte previsíveis por serem conhecidas as relações de impacto, causa e efeito das ações de quem joga. Em *Gone Home*, os efeitos de suas ações a médio e longo prazo não estão dados para a jogadora, no início mas também em grande parte do decorrer do jogo.

A passo lento, os fragmentos encontrados são reunidos para levantar aspectos de cada um dos outros habitantes da casa, sendo em geral pouco aptos para serem tomados como pistas efetivas sobre onde eles estão agora e o que significam a casa escurecida e a estranha ligação guardada na secretária eletrônica. Porém, são vestígios bem melhor articulados se a intenção é esclarecer aspectos obscuros sobre a história recente e pregressa dessa família. A caminhada de volta nesse lar deixado para trás durante a viagem de intercâmbio é um passeio potente, com

vista privilegiada, sobre vestígios íntimos, segredos arrastados por anos e laços que se desgastaram aparentemente em silêncio. A ausência dos outros membros da família é que fornece esse privilégio – explorar em profundidade só é possível porque eles não estão ali no momento, mas isso também fornece a desculpa de uma exploração que é necessária para entender o que aconteceu com eles e se é possível ainda fazer algo.

O que se realiza não é a descoberta limitada da casa como metáfora de uma derrota e de um ponto final das relações familiares até este momento, mas sim uma longa caminhada por peças que conformam graus diversos de melancolia, expressa naquilo que aos poucos dá forma a narrativas mais distinguíveis, permitindo entrever ações e consequências na perspectiva de cada um dos familiares ausentes, como será melhor descrito nas próximas seções.

Sob uma proposta desse tipo, banhada em intimidade familiar e em uma qualidade de interesse que se transforma durante a busca, aproximar o jogo a um sistema imediatista de causas e efeitos, movimentos e reações, é pouco para uma descrição mais acurada. É preciso começar jogando sem saber de antemão o que exatamente está proposto, mesmo após jogar por algum tempo. Existe uma flutuação da expectativa, especialmente pensando nesse título sendo lançado quando simuladores de caminhada ainda nem podiam configurar um conjunto de características identificável. Por conta disso, não parece existir acaso em *Gone Home* ser o título que elevou a um novo patamar de visibilidade o gênero que desafiava as bordas daquilo que demarca um “jogo de verdade”, sendo ainda recentemente tomado como marco referencial e medida de comparação para novos jogos com propostas semelhantes (Batchelor, 2018).

Voltando ao conceito de Frasca, ele acaba insuficiente para descrever como se comporta o sistema programado de *Gone Home*, não apenas em termos computacionais e mecânicos, mas em termos expressivos, retornando aqui aos princípios seminais publicados há duas décadas por Murray (2001) – de que forma se estabelece a imersão, quais as ações que proporcionam a agência, de que tipo e como se dá a sensação de transformação em determinado ambiente digital. Ainda assim, exibir as contingências elaboradas pelo jogo e as mecânicas primárias de relação com o ambiente virtual – o que se pode fazer com os objetos encontrados, como atravessar portas fechadas, como iluminar os ambientes praticamente sem pontos de luz – abre o espaço necessário para afirmar que em *Gone Home* existem confrontos explícitos que devem ser enfrentados para que as ações tenham um sentido de existência. Bater contra obstáculos e superar o que o jogo propõe como entraves espaciais, incertezas de ação e informações desconexas é o movimento que provoca a ir adiante – é o jogo em processo.

4.1 Os Confrontos

Quando a primeira imagem do ambiente digital de *Gone Home* surge na tela, ela exibe uma porta fechada bem à frente. Portas bloqueadas por motivos diversos que impulsionam ou demandam longos percursos de exploração, idas e retornos nos quais se explora a fundo o mundo do jogo, são um clichê de design de nível (*level design*) em jogos com ambientes extensos nos quais os desafios para quem joga estão espalhados por pontos diversos que devem ser buscados sucessivamente (Barbosa, 2014). O desafio de encontrar a chave ou a porta alternativa, uma alavanca que desbloqueia o impedimento ou o desvio a ser realizado por passagens menos óbvias induz quem joga a se lançar por cômodos escuros inexplorados, analisar com atenção ambientes em buscas de pistas, confrontar armadilhas e adversários de tipos diversos. O mundo do jogo de *Gone Home* se alimenta nessa tradição e propõe como primeiro entrave a porta trancada, logo no primeiro momento de jogo, para ensinar a olhar em volta.

Uma porta trancada induz, pelo conhecimento que se tem do funcionamento de portas, a encontrar aquilo que destranca a fechadura. É da *affordance* de portas que elas girem nas dobradiças e possam ser abertas para dar passagem ao que guardam no lado oposto. Não existe surpresa em encontrar uma porta fechada e compreender que um ferro de proteção está atravessado entre ela e a parede, impedindo que ela seja empurrada. Portas são objetos delimitantes que se caracterizam pela capacidade de serem bloqueadas pelo uso de trancas, demandando um objeto que possa destrancá-las ou força-las. O jogo exibe na tela que a porta está trancada e o que resta é percorrer o cômodo. O cursor de interação é apenas um pequeno ponto fixo no centro da tela e para interagir com itens ou objetos é necessário estar diretamente em frente a eles.

No alpendre escuro, ao mover o cursor sobre uma luminária apagada, o mundo virtual exibe um fio luminoso ao redor do objeto e ao lado aparece, flutuando na tela, o comando “ligar”. Ao clicar, a lâmpada se acende e é possível ver muito melhor o ambiente ao redor. Novamente o jogo indica, já nesse primeiro momento, a mecânica básica de acionamento que irá se repetir em diversos cômodos: descobrimos que em *Gone Home* luminárias e interruptores têm respeitada sua *affordance* de serem clicáveis, capazes de ligar as lâmpadas e iluminar os ambientes. Essa mesma ação é impossível ou mesmo impensável em muitos outros jogos em que esses itens não apresentam possibilidade de influência no ambiente, sendo apenas traços

visuais sem funcionamento efetivo e não fazem parte das ações demandadas (ou possibilitadas) pela programação de elementos do mundo de jogo.



43. Luminárias são itens interativos na casa virtual dos Greenbriar. Imagem: NeoSeeker

Sabendo que interruptores são utilizáveis, a *affordance* desses objetos em sua versão virtual de *Gone Home*, é apreendida. A jogadora apreende um novo padrão de ação: a entrada em um ambiente de luz baixa ou praticamente sem luz leva à necessidade de buscar uma luminária ou o interruptor da luz de teto para conseguir investigar os objetos e os detalhes. É uma demanda bastante simples, em alguns momentos impossível pela total escuridão, que se caracteriza como *affordance* que merece ser compreendida além de sua pura materialidade objetual.

Se em *Gone Home* luminárias e interruptores são objetos com funcionamento programado, que têm função indispensável para que seja realizada a investigação da casa, demandando uma ação do jogado, também apontam uma ênfase - as ações relacionadas a eles guardam significado dentro do modo de proceder nesse jogo, dentro de sua proposta de exploração e busca por detalhes. Partimos de uma mecânica de ação para começar a falar de um aspecto da *playformance* da jogadora, avançando algumas casas além da descrição original do conceito (Frasca, 2007). A casa de *Gone Home* é ambiente simulado de um jogo, que não precisa obedecer às mesmas regras físicas ou de funcionamento de um ambiente concreto, no qual certos detalhes poderiam ser ignorados de tão comuns ou esperados.

No mundo do jogo, a necessidade de iluminar os lugares para reconhecer vestígios, móveis, portas, gavetas e textos deixados para trás passa a moldar o tipo de movimentação, de

busca e de direcionamento da atenção ao entrar em novos cômodos, levando a esse tipo de ação que replica (por uma decisão de design) aquilo que, muito provavelmente, se faria ao entrar em uma casa desconhecida para entender o lugar ou buscar algum objeto. Precisar acender as luzes ao entrar nos cômodos esvaziados faz com se amplie a sensação de estar em um mundo de jogo que é efetivamente a exploração de uma casa cotidiana, porém completamente desconhecida, que há pouco tinha outros moradores presentes. É um detalhe que, observado apenas pelo viés da vida concreta e não de uma simulação computadorizada, poderia passar por elemento insignificante ou bobagem descritiva.

Em termos da *affordance* de um ambiente virtual, pensado em sua integralidade, a compreensão de quem joga sobre a casa e suas ações dentro dela seriam diferentes se as luzes já estivessem todas acesas e luminárias fossem apenas componentes visuais, detalhes decorativos. Na proposta do jogo, a casa se efetiva apenas através da exploração dos objetos e da interação ou atenção dirigida para pequenas características de cada ambiente, as quais não são notáveis se os lugares são observados a média distância, apenas em seu plano mais aberto.

O movimento tão simples, trivial, de precisar chegar perto das lâmpadas para acendê-las, uma necessidade do jogo, sem que isso seja realizado no contexto de escapar ou se defender de um perigo iminente dentro da casa, é algo muito distante do que se considera como “ação relevante” em um jogo de videogame. Porém, essa ação reforça e exemplifica o movimento de aproximação dos objetos, a necessidade de agir e ativar esse ambiente para que a casa se ponha no estado ideal para a exploração. É mais um aspecto do que podemos compreender como *playformance* da jogadora, por afetar diretamente seu modo de conduzir os controles, concretamente, na exploração do mundo do jogo: a necessidade de aproximação e vivência do ambiente programado para que o jogo se concretize, por uma demanda de agir que não parece diretamente relacionada a um perigo imediato.

Ainda que o ambiente ao redor traga elementos que podem ser facilmente relacionados a clichês de jogos ou filmes de terror – a tempestade incessante e a impossibilidade de sair, a casa na escuridão, as portas trancadas, o desaparecimento da família – *Gone Home* demanda desde o início uma movimentação mais lenta e atenciosa do controle direcional que comanda a câmera do jogo, uma aproximação pausada para compreender determinados objetos e a necessidade de pausar completamente as ações nos controles para somente ler os textos que se apresentam abertos na tela.

Voltando à descrição do alpendre inicial, ao posicionar o cursor sobre qualquer uma das portas do armário baixo sob a luminária, surge na tela o comando de “abrir porta”. Nas prateleiras do armário, no lado esquerdo, está um emaranhado de fios de pisca-pisca de Natal,

que não oferecem qualquer tipo de interação – ao posicionar o cursor sobre eles a tela não indica ação. Nesse ponto já é possível compreender o funcionamento da mecânica de interação – ao pousar o cursor sobre qualquer objeto que seja interativo, a ação aparecerá descrita flutuando ao lado dele e o fio luminoso a seu redor. Colocar o cursor sobre um objeto que não oferece opção de ser investigado ou movido não retorna qualquer tipo de indicação pelo sistema.

Ao mover o cursor para o pato de brinquedo do lado direito, a tela indica a ação de pegar. Ao tomar o pato nas mãos virtuais, fazendo com que ele flutue em primeiro plano na tela, se descobre a chave que estava escondida debaixo. Agora uma relação entre objetos (a porta trancada e sua ferramenta de abrir) se faz óbvia *no mundo do jogo* pois, até esse momento, a jogadora não tem ideia de como a porta seria aberta. Poderia haver um pé-de-cabra ou alavanca capaz de forçar a entrada, uma ferramenta de força ou uma arma para arrebentar a fechadura, um atalho lateral que permitisse o acesso à casa ou um botão de segurança capaz de desativar a tranca, entre outras opções imagináveis.

Ao oferecer a obviedade da chave para a jogadora, que não tem ideia prévia nem sobre a própria identidade e nem sobre esta casa, o jogo está novamente apontando que neste ambiente virtual a *affordance* para lidar com portas segue o funcionamento que carregamos do mundo concreto e que existem chaves escondidas em algum lugar. Em *Gone Home* isso pode se assumir como um confronto – há portas trancadas a fechadura para as quais é preciso encontrar as chaves, que podem não estar próximas ou visíveis. Essa é a necessidade que impulsionará a pessoa que joga para sua exploração, depois de atravessar rapidamente o primeiro obstáculo dado.

As imposições que aos poucos se exibem para a exploração do ambiente digital da casa, a necessidade de se arrastar para dentro de passagens bloqueadas e obscurecidas, de vasculhar por baixo da casa, de pensar com atenção e cautelosamente como se deslocar por cada ambiente, se acumulam para determinar de que maneira a casa de *Gone Home* ‘*afforda*’ a personagem controlada pela jogadora. Não é um ambiente aberto, perigoso por si ou selvagem, como aqueles cobertos por Gibson em sua concepção original do conceito, e ainda assim temos uma personagem que parece entrincheirada no próprio ambiente da casa familiar ainda pouco conhecida. A forma como o ambiente-jogo impõe uma certa progressão dentro do espaço e estabelece bloqueios contínuos e triviais para simplesmente se atravessar esse lar de família determinam dúvidas sobre o destino dos parentes, sensações de perigo iminente e estabelecem os sentidos pretendidos pelo jogo, que claramente brinca com quem joga sobre as possibilidades de que o terror se estabeleça. O entrincheiramento de Kaitlin, sentido por quem joga, é em boa

parte mérito da *affordance* estabelecida pelo conjunto de estruturas e vedações que conforme este lugar.

Confrontos e os aprendizados que eles ensejam, sobre como avançar em habilidades recém-aprendidas, correm juntos em jogos. O equilíbrio ideal entre desafio posto, aprendizado e sua superação seria a realização, em jogos, do ideal de *flow* elaborado pelo psicólogo Mihály Csíkszentmihályi (2008), no qual a imersão da jogadora é tão completa que se deixa de sentir o desafio como frustração, pela plena integração entre o sistema de jogo e sua habilidade em conquistar e dominar rapidamente as qualidades necessárias para seguir vencendo novos tipos de desafio, somando novos tipos de ação/estratégia a outros previamente aprendidos, em ciclos contínuos que se somam.

A primeira fechadura trancada em *Gone Home* é um aprendizado tão primário sobre o mundo desse jogo que pode passar irrefletido, por ser calcado tanto na compreensão do funcionamento dos objetos do mundo real quanto nessa ação tão repetida em jogos que demandam exploração, de procurar a chave que casa com tal porta específica. Mas tanto aqui quanto em outros jogos que demandam o desimpedimento de caminhos para prosseguir (Barbosa, 2014), isso guarda para a jogadora a compreensão, que será logo expandida, de que é vasculhando cada recorte do espaço da casa que se torna possível encontrar os elementos necessários para chegar a cantos ainda obscuros, destravando as portas inacessíveis. É a partir disso que *Gone Home* fará começar a encontrar vestígios aparentemente esparsos que talvez (provavelmente) expliquem que lugar é esse, além do que se sabe superficialmente, e o que efetivamente se passou nos últimos tempos nessa estranha casa. Buscar a chave no alpendre é a condução de um processo posto em movimento.

A simplicidade de uma lâmpada que pode ser ligada, de uma fechadura que se abre a partir de uma chave, escondida sob outro objeto, e também de um bilhete na porta que pode ser lido (nem todos os textos em mundos digitais são visualizáveis), elementos somados logo no ponto onde a jogadora começa, ajudam a definir a compreensão do funcionamento do mundo do jogo de modo extremamente discreto e eficiente, quase como um tutorial que também indica o tom geral das ações em *Gone Home*. Não apenas um indicativo de ações, mas de ambientação e modo de agir.

Logo após atravessar a porta da frente, para que não exista dúvida desses indicativos, já é possível encontrar uma luminária de chão acesa, à esquerda, para permitir enxergar os objetos ao redor e, do lado direito do saguão, a porta trancada que dá acesso ao lado esquerdo da casa. Nada nesse lugar indica onde estaria a próxima chave, nem se ela existe, e um exame minucioso da sala é inútil para encontrá-la. Porém, os outros dois acessos abertos, um que começa com a

escada no centro da sala e outro à esquerda na forma de um corredor, tornam-se indicadores de que há possibilidades fáceis para seguir procurando por mais informações ou pelo objeto que destranque o caminho inacessível.

A parte aberta da casa, já na chegada ao primeiro cômodo interno, se torna terreno de exploração e de potencial desafio por esconder o que se precisa para prosseguir e alcançar os cômodos escondidos atrás da porta de madeira. Aparentemente, pelo que se sabe cedo no jogo, a casa é um mundo que simula affordances comuns. Na simulação de uma residência que funciona como estamos acostumados no cotidiano, a abertura de uma porta não será feita pela força, por ferramentas inesperadas ou por soluções enigmáticas: a solução parece ser achar aquilo que destranque a fechadura.

Ao se aproximar das caixas empilhadas do lado esquerdo, próximas da porta de entrada, é possível ler o recibo da mudança realizada, aquele que informa a data em que a família Greenbriar chegou à casa atual. Logo depois de interagir com o documento, o sistema de jogo automaticamente começa a tocar uma narração em áudio. É a irmã ausente, Samantha, em um trecho de diário dirigido a Katie, contando que as coisas mudaram muito na vida da família após sua partida para o intercâmbio no Canadá. Esses trechos de diário em áudio serão acionados ao entrar em ambientes ou interagir com determinados objetos, sem aviso prévio. Para tentar ouvir todos que estão disponíveis, passa a ser necessário explorar e interagir com o máximo possível de itens da casa. Em cada áudio, todos narrados por Samantha, novos elementos sobre o que passou em seu ano de ausência são acrescentados.



44. Na pasta de papel deixada bem à vista, logo na entrada, o recibo da transportadora indica a mudança recente da família. Imagem: Steam Community

Nos áudios de Samantha estão várias das informações que permitem criar sentido entre os objetos e textos encontrados na casa. O encontro deles passa a ser mais uma prioridade para a jogadora na busca de entendimento sobre o passado recente deste lugar, os rompimentos de relação que parecem ter acontecido e o paradeiro imediato da família. Porém, os áudios são acionados por gatilhos invisíveis, disparados ao interagir com certos objetos que não recebem qualquer marcação especial. É preciso olhar em cada canto e buscar opções de interação para que eles sejam ativados.

Os fragmentos em áudio são parte importante do mundo de jogo construído cuidadosamente pela equipe que desenvolveu *Gone Home* – a voz da irmã que começa a ser ouvida em diversos momentos, vinda de lugar nenhum, acrescenta uma relevante camada sonora ao processo de exploração e desvelamento das vivências ali e do ano de ausência, passando a ser um componente indispensável na ambientação.

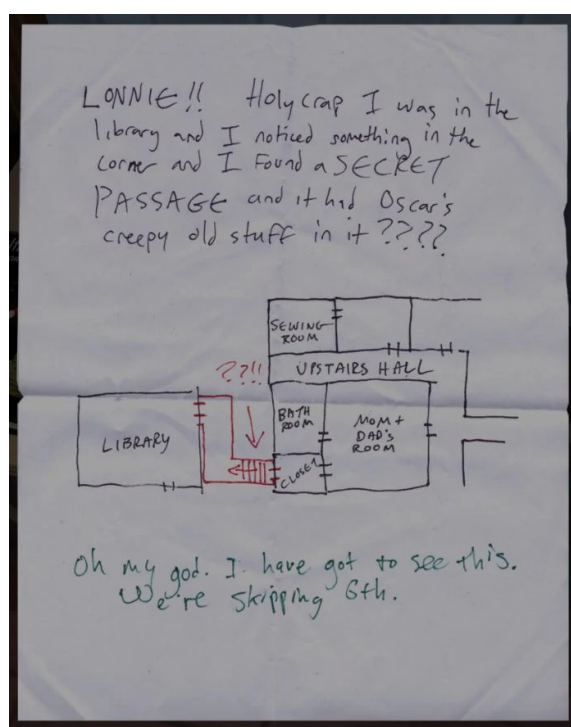
As entradas de diário também reforçam desacelerações na *playfomance* da jogadora. Para ouvir os áudios atentamente, é necessário diminuir a velocidade de movimento dentro da casa, deixar um pouco de lado a atenção sobre movimentação e interação com objetos por um momento para escutar as declarações de Sam. Caso a jogadora siga a exploração e perceba que perdeu algum elemento relevante na fala escutada, a pausa pode ser ainda maior – é necessário parar o jogo para acessar o menu de inventário, ir na aba específica dos diários em áudio, escolher o trecho e ouvi-lo integralmente de novo, com a tela de volta ao ambiente virtual

Além dos diários em áudio, é possível encontrar pela casa uma série de bottons de roupa e de fitas cassete de bandas de rock ouvidas por Samantha, que podem ser ouvidas quando colocadas no aparelho de som, substituindo o som usual do jogo por algum tempo. Ainda que esses itens não sejam em nada obrigatórios para seguir jogando e compreender as narrativas em questão – da mesma maneira que descobrir todos os diários em áudio também não é necessário – eles acrescentam elementos relevantes à ambientação do jogo e são também mais um desafio exposto para quem joga, pois diversos deles estão guardados em lugares pouco aparentes ou acessíveis. Em meio à experiência de descobrir o espaço da casa em si, diversos desses itens podem nem ser vistos em um primeiro percurso, sendo necessário voltar para realizar a busca.

Por ser um lugar novo para a protagonista do jogo, avatar da jogadora nesse processo de exploração, o conhecimento sobre os cômodos e o mapa de sua disposição na casa é revelado aos poucos, conforme se entra ou se consegue acesso a cada um deles, procedimento comum a jogos digitais que usam o recurso do mapa como referência. A própria descoberta da casa torna-se um entrave.

É de interesse que Gone Home use o recurso do mapa, que normalmente enfatiza uma exploração extensa e o percurso por territórios desconhecidos mais amplos, nos quais é normal se perder ou não saber em qual direção explorar, dando a entender que a exploração do mundo de jogo não é uma caminhada trivial pelos cômodos alinhados de uma casa. Há obstáculos intransponíveis nela, os cômodos demandam mais tempo de vivência (ou guardam mais segredos do que pode parecer) e pode ser necessário voltar para inspecionar novamente elementos que escorreram da atenção. Os entraves estão ali, de maneiras que podem ser inesperadas.

O mapa acessível para a jogadora também é usado como referência para encontrar lugares e passagens escondidos no traçado da casa, superando barreiras que não podem ser enfrentadas diretamente como se espera – por exemplo, nunca será encontrada a chave designada para abrir aquela porta trancada do saguão, encontrada logo ao entrar. O mapa da casa vai sendo preenchido conforme são descobertos os cômodos, numa exploração espacial bastante típica de jogos digitais. Para avançar em Gone Home no espaço, nas histórias que a casa guarda e nos conflitos que o jogo elabora, será necessário usar o mapa geral para identificar especialmente as indicações de compartimentos escondidos e passagens secretas, com base em vestígios deixados pela casa por Samantha, que durante todo o jogo assume esse papel de guia ausente do seu percurso de descobertas.



45. O bilhete deixado no quarto de costura indica a passagem secreta no outro cômodo. O espaço da casa em Gone Home concretiza as histórias familiares omitidas. Imagem: Gone Home Wiki

Em uma anotação encontrada no quarto de costura, no segundo andar da casa, está a primeira indicação de passagem secreta, ligando uma porta invisível dentro do armário do quarto que agora pertencente aos pais à biblioteca, um cômodo que já era acessível no primeiro andar. Porém, dentro dessa passagem, que tem as paredes cobertas por páginas muito antigas e amareladas de moldes para corte e costura de peças de roupa, existe um novo mapa de papel desenhado pela irmã, indicando três compartimentos secretos pela casa.

Somente com as informações encontradas nesses compartimentos será possível destrancar o armário no quarto de Samantha e conseguir a chave que dá acesso ao porão da casa, além de ver também, pela primeira vez, uma fotografia de Loonie, a namorada da irmã. Atravessando o porão, após descobrir muito mais informações sobre as narrativas que envolvem sua família e essa casa por meio dos objetos que estão ali esquecidos e escondidos debaixo do piso principal, torna-se possível acessar o outro lado da casa, até então inacessível devido à porta trancada no hall de entrada¹¹⁹.

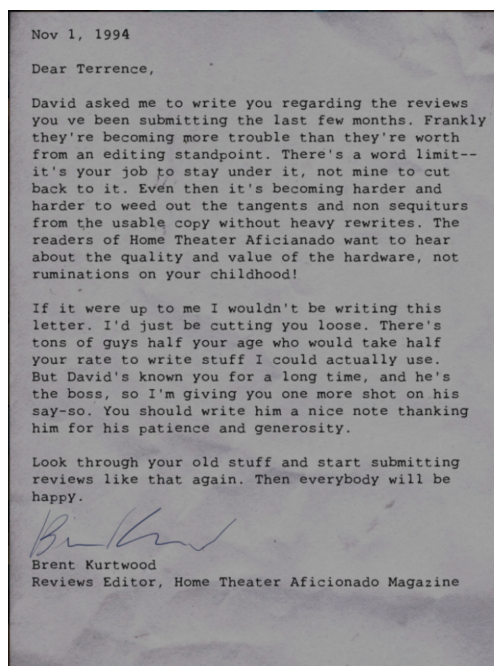
A explicação do parágrafo acima simplifica, para fins explicativos, uma boa parcela do percurso para conseguir acesso aos cômodos que estão do lado direito da casa. As descobertas não são estruturadas de forma linear durante a exploração do lar da família Greenbriar. Os vestígios capazes de dar a quem joga elementos para compreender as várias histórias que ali se cruzam chegam de modo esparso e desvinculado entre si, ainda que ganhem sentido em sua relação com os espaços nos quais são encontrados. Não é um mundo de jogo definido por uma casa anárquica, na qual objetos de uso comum ou objetos pessoais aparecem guardados em lugares inesperados, seja para criar um efeito artificial e detetivesco para quem joga ou para demonstrar a própria falta de nexos do lugar. Também não é um mundo de jogo em que objetos, móveis e vestígios estão quebrados, rasgados e lançados pelos cantos, levando a intuir que alguma violência ali ocorreu e tentando reforçar, dessa outra maneira, o espírito de detetive de quem está jogando.

Na casa de Gone Home, os vestígios que parecem se relacionar a uma mesma narrativa podem surgir afastados entre si, mas os lugares onde estão posicionados ou escondidos parece fazer sentido dentro da vivência dos diversos ambientes de uma casa – os quartos, o escritório, a biblioteca, os banheiros, o porão, a cozinha, um quarto de leitura, a sala de jantar, a estufa. Encontrar os vestígios que fazem sentido nas diversas narrativas da família e compreendê-los em conjunto, levando em consideração que alguns desses vestígios não estão explícitos na casa

¹¹⁹ Um guia de gameplay que foi indispensável para enfatizar e rememorar detalhes na realização deste trabalho pode ser encontrado em <https://intermittentmechanism.blog/2017/04/12/a-practical-guide-to-gone-home>

e que a lógica que os reúne demanda muitas vezes atenção redobrada e deduções por parte de quem joga, torna-se um entrave importante a ser superado para que o jogo tenha razão de ser, além de representar apenas uma caminhada adiante. São vestígios que permitem sentido, como exploração e como incentivo para continuar jogando, na forma do saber indiciário – incompleto, fragmentário – que fornece zonas privilegiadas de acesso a uma realidade que não é diretamente acessível (Ginzburg, 1999).

Se a jogadora decide começar sua busca pelo corredor à esquerda do saguão, a primeira porta é a entrada da sala de TV. Em um canto, sobre uma caixa de papelão vazia, está uma carta para o pai de Samantha e Katie, Terrence. Ele trabalha como revisor a distância para uma revista de aparelhos eletrônicos de entretenimento doméstico dos anos 1990 – aparelhos de som, videocassetes, televisores de tubo. Ao se aproximar da carta, o comando “ler” aparece na tela e a linha luminosa forma seu contorno, dentro da mecânica de interação aprendida e repisada. Clicando, o texto da carta se abre no centro da tela, da mesma maneira que pelo menos três outros objetos textuais disponíveis até esse ponto.



46. Em uma carta agressiva, o editor de Terrence exige que ele se atenha a avaliações de produtos e deixe de fazer divagações literárias em seus textos. Imagem: Steam Community

De maneira amistosa e informal, a mensagem do editor da revista fala sobre o aparelho que está enviando para ser testado e pede um texto básico com suas impressões. Na biblioteca, que está dois cômodos à frente seguindo pelo corredor, outra carta do diretor de redação da mesma revista desanica, sem meias palavras, os textos reflexivos e memorialísticos de Terrence

sobre os aparelhos. Em sua máquina de escrever, no escritório que dá acesso à biblioteca, está o começo de um texto, paralisado bem no início, com suas impressões sobre outro aparelho eletrônico.

Os vestígios continuam se acumulando de modo não linear pelos objetos e cômodos: ao clicar para ler sobre as folhas amassadas junto ao lixo do escritório, o texto dos papéis traz tentativas do início de um novo romance. No quadro de alfinetes na parede, diante da mesa de trabalho com a máquina de escrever, está a tentativa de achar o rumo dessa nova história. No escritório e também na biblioteca, em uma caixa fechada deixada dentro de uma portinhola discreta na estante, estão esquecidos exemplares dos dois livros anteriores lançados por Terrence, quase vinte anos atrás, que não tiveram o sucesso comercial esperado pela editora que os publicou – a legenda na tela ao pousar o cursor sobre os objetos indica que são o primeiro e o segundo livros escritos por seu pai no mundo de jogo.

Outra carta, enviada pela editora também há vários anos, revela o rompimento do contrato com o escritor. A chegada ao porão permitirá encontrar caixas armazenadas com exemplares empoeirados dos livros de Terrence que não foram vendidos. Próximo das caixas, é possível pegar e ler uma carta do pai de Terrence, acadêmico de literatura inglesa e especialista em James Joyce, que dá os parabéns ao filho pela publicação de uma obra literária mas o critica abertamente pela opção de escrever ficção dentro de um gênero “cheio de clichês”, uma literatura “menor e altamente comercial”, que seria incapaz de refletir sobre os grandes dramas humanos – o que parece ser uma ácida ironia do texto de *Gone Home* à maneira como os videogames são ainda compreendidos por muitos críticos de arte e cultura, reduzidos à sua compreensão como produto cultural efêmero.

Mais adiante, já tendo chegado ao outro lado da casa através do porão, uma nova carta encontrada traz esperança para o escritor interrompido e faz contraponto para as muitas garrafas de bebida alcoólica encontradas abertas no bar da casa, próximas de um exemplar dos antigos livros. Nessa carta, uma nova editora, especializada em literatura de nicho, mostra interesse em reeditar uma tiragem limitada dos livros já lançados por Terrence para um público com potencial de se interessar por aquela proposta ficcional. Empolgado, Terrence redige e envia outra carta, cuja cópia a jogadora também acha, agradecendo o interesse e tentando vender aos editores a ideia de não apenas editar novamente as histórias antigas mas também cancelar uma nova história, inédita, que completa a trilogia desenvolvida nos romances que vieram antes.

Outros fragmentos se unem a esse ramo da história – a casa em que estamos foi herdada por Terrence de seu tio Oscar, alguém que foi extremamente próximo em sua infância e adolescência, antes de um rompimento incisivo e permanente; o distanciamento da esposa veio

junto de uma bastante provável aproximação do alcoolismo, em meio ao desgosto pela carreira literária abortada; um quadro de homenagem a seu pai, o professor de literatura premiado e reconhecido, está guardado no porão com a tela rasgada bem na altura do rosto.

São fragmentos que reúnem, quase todos, passagens curtas e diretas que se empilham para que a pessoa que joga preencha os espaços e compreenda como se desenrola cada linha ficcional sobre os membros da família Greenbriar.



47. As caixas com os livros não-vendidos de Terrence estão guardadas em alguns pontos da casa, principalmente no porão. Imagem: Clockwork Worlds

Os pedaços da história do pai se entrelaçam com pistas sobre o passado recente da irmã e da mãe, durante o último ano. A preocupação dos pais com a dificuldade de Samantha em estabelecer ou ampliar o número de amizades aparece em pelo menos dois livros – um de autoajuda para pais, guardado no quarto do casal, que descreve na contracapa a dificuldade de lidar com o adolescente como um “estranho dentro de casa”; o outro de autoajuda adolescente, provavelmente dado a Samantha, que tenta convencer que fazer amizades durante a adolescência “não é assim tão complicado”. São vestígios feitos que se convertem em elementos contextuais – indiciários - para permitirem compreender as rotinas de cada membro agora ausente da família, seus modos de se relacionarem e de entrarem em embates, diretos ou velados. É um convite de ação análogo àquele do flâneur de Benjamin, observando os

comportamentos diários e rotineiros dos que trabalhavam ou transitavam diariamente pelas passagens, para entender rotinas intuídas a partir dos elementos ou atos visíveis.

Essa soma de fatos possíveis que estão escondidos sob a película material dos objetos só consegue existir pelo esforço e interesse de quem joga. Atravessar a casa, esse ato por si só, está entrelaçado à exploração das informações guardadas em objetos, especialmente anotações deixadas em determinados papéis, mas não demanda atenção forte aos percursos passados que se abrem. As pistas necessárias para alcançar o espaço por completo estão guardadas em objetos e cantos da casa, porém compreender as histórias que eles carregam pode ser algo dispensado em boa parte para quem se move apenas mecanicamente pelo ambiente. Reunir os elementos em sequências que passam a fazer sentido e ampliam os sentidos contidos nas outras é um desafio, por vezes repetitivo e maçante, colocado à disposição da jogadora que se entrega para esse tipo de investigação das vidas contidas pelas paredes desse lugar.

Nem todas as gavetas guardam objetos que podem ser investigados, levitados, colocados no centro da tela e girados para que se encontre nele algum significado. Pela extensão da casa, as dezenas de objetos significativos guardados ao longo do lugar são poucos para tantos cômodos. Abrir dez gavetas ou mais e não encontrar praticamente nenhum vestígio que traga elemento importante para compreender as histórias dessa família pode trazer algum incentivo de desafio para quem joga imerso na investigação dos acontecimentos e no interesse por novos traços reveladores e inesperados, mas provavelmente irá trazer também um acúmulo de frustração. Em um jogo a passo lento como *Gone Home*, é mais difícil de se converter essa frustração no tipo de atividade contínua e repetida que acaba em incentivo, algo que jogos com grande grau de dificuldade podem oferecer (Juul, 2005).

Ainda que os objetos com os quais se interage para investigar esses passados sejam poucos, pelo tamanho da casa, eles parecem espalhados de modo satisfatório em cada pequena unidade do espaço, trazendo novas informações e dúvidas a cada cômodo para impelir a jogadora adiante, buscando por mais pistas e vestígios capazes de melhorar e aprofundar o significado do que foi descoberto.

Encontrar as luzes de cada ambiente na penumbra, olhar em cada canto, abrir qualquer gaveta e qualquer porta, mover o cursor pela tela em busca de objetos que possam ser deslocados ou visualizados em detalhe, seguir as passagens secretas que já se conhece, olhar com atenção os quadros na parede, os livros na estante, as imagens penduradas em outros lugares – todas essas passam a ser exigências para quem joga, aceitando a proposta dada pelo jogo logo no impedimento do saguão, primeiro cômodo no qual se entra. Está dado que é necessário explorar ao máximo cada canto, tentar não perder qualquer detalhe, abaixar para ver

melhor se algo está junto ao chão, ler com atenção o que for possível e reunir os vestígios da forma mais coesa possível, sem tentar preencher com exatidão suas amplas formas vagas.

A conexão entre os vestígios relacionados aos membros da família demora muitos cômodos e diversos objetos para começar a se estabelecer. Não é um jogo em que o simples encontro e a coleta dos objetos bastam para seguir adiante e entregar o entendimento do espaço e da história nos caminhos que vão sendo abertos. A conexão flácida entre os fragmentos das histórias que se atravessam é também um desvio daquilo que se oferece como tema central para quem joga – onde aquelas pessoas estão? Qual foi o tipo de tragédia que aconteceu a essa família, que deixou para trás uma casa fechada e escurecida, sem um bilhete de explicação para essa fuga ou o desaparecimento?

Extrair dos elementos encontrados pela casa um princípio de resposta para a grande questão é o desafio inescapável para quem joga, ainda que durante dois terços da exploração do imóvel ele pouco consiga desvendar algo exato a respeito disso. O que acontece então é uma acumulação dos sintomas ou consequências, uma observação dos restos de muitas ações, que não aponta ainda para as causas. As entradas para realidades desconhecidas dos familiares estão postas, mas ainda não se possui o bastante para obter acesso à complexidade dessas realidades íntimas e interconectadas.

Os próprios fragmentos de áudio encontrados ao interagir com objetos são antecipações de um objeto que só ficará claro bem adiante, ao finalizar o jogo. Os áudios narrados são passagens extraídas das notas do diário escrito por Samantha, deixado para sua irmã dentro do sótão, que é necessariamente o último cômodo que pode ser acessado. Para que se consiga a chave que permite abrir o alçapão de acesso é demandado que se tenha completado toda a exploração do restante da casa.

Então *Gone Home*, para ampliar a ambientação de seu mundo de jogo ainda enquanto se explora a casa e não guardar revelações em bloco apenas para o final, dobra a linearidade do tempo do jogo sobre si para antecipar a costura desses diversos pedaços da narrativa guardados no diário de Sam, acontecendo junto do descoberta dos cômodos, vestígios e objetos. Com isso, expande a ambientação, permitindo ouvir em muitos momentos a voz da irmã, sua guia desaparecida, enquanto reúne as pistas, as informações e os meios de abrir passagens pela casa. Também compõe um tipo de densidade temporal possível apenas em obras que podem e investem na quebra da linearidade, trazendo para o meio do desenvolvimento aquilo que efetivamente – como objeto virtual, como fecho de narrativas emanantes ou não – poderia ser encontrado apenas chegando ao fim.

4.1.1 Caminhando em paralelo: Dear Esther

Em Dear Esther (2012), considerado um grande marco no surgimento dos simuladores de caminhada (Stuart, 2016; Campbell, 2016), atravessar as paisagens do jogo e alcançar novos locais na ilha em que ele se desenvolve é a exigência do jogo para indicar à jogadora que está progredindo, por meio de mensagens em áudio que são acionadas conforme ela avança. Os trechos narrados são fragmentos de cartas cheias de melancolia, arrependimento e alguma aceitação, deixadas por quem parecem ser antigos habitantes daquela ilha, aportados no lugar para sentir e processar suas perdas. Porém, o percurso poético de Dear Esther é nada próximo, em execução e proposta, da investigação realista apresentada por “Gone Home”.

Em Dear Esther, os diferentes lugares da ilha oscilam como faces contraditórias de uma mesma realidade, entre a concretude e a metáfora, com suas cavernas profundas de pedrarias em coloração brilhante, longas encostas de rochedo ladeadas por trilhas com pequenos guarda-corpos de segurança, cabanas abandonadas que guardam materiais com aspecto envelhecido (que a jogadora pode apenas observar sem tocar) e a carcaça de um navio abandonada em terra. São vestígios que deixam a certeza de que ali existiram habitantes em algum momento, mas que não deixaram pistas sobre os motivos de suas partidas (se é que partiram realmente).

As mecânicas de interação são reduzidas a um fio – é possível caminhar e aproximar a câmera para visualizar alguns objetos mais de perto. São mecânicas que se conjugam com a elaboração de um mundo de jogo no qual a observação, atenta e necessariamente lenta, se apresentam como mais importantes do que a elaboração de soluções, descobertas e modos de saída.

Bem mais do que em Gone Home, a ênfase em *estar presente* em Dear Esther é mais importante do que a necessidade de fazer algo. Essa ênfase se estende para um período muito maior do que apenas uma das explorações da ilha. Os fragmentos das cartas que são ouvidos conforme se avança pela ilha são escolhidos randomicamente a cada vez que se joga, sendo necessárias diversas sessões de jogo diferentes, indo do início ao fim do percurso, para garantir que se ouça integralmente todas os trechos das cartas que foram deixadas¹²⁰.

¹²⁰ Dear Esther Wiki, 2020 - https://dearesther.fandom.com/wiki/Dear_Esther

Portanto, o tipo de playformance que se exige aqui está ligado à quantidade extremamente exígua de mecânicas e ao trato lento da exploração dos elementos que compõem o ambiente virtual, que buscam conduzir a uma movimentação desacelerada dos controles de jogo (o oposto do que se espera de um jogo de tiro em primeira pessoa/*fps*), mas também ultrapassam isso ao exigir uma exploração ainda mais longa, com diversos retornos ao atravessamento desse mundo se a intenção for tentar entender, por completo, quais são as narrativas consolidadas nos fragmentos narrados das cartas.



48. Os penhascos e o mar que definem a sensação de vazio da paisagem de Dear Esther. Imagem: divulgação

A affordance oferecida pelo modo como a casa dos Greenbriar é programada e apresentada em *Gone Home* é de outra qualidade em comparação com a ilha esvaziada em *Dear Esther*. Nesse último, não existem objetos com os quais se pode interagir mais diretamente, trazendo vestígios efetivos e pistas sobre nossa busca; não existem formas de modificar o próprio ambiente, ativando mecanismos ou abrindo passagens, a partir da superação de entraves, que desbloqueiem a continuidade na exploração. Não existem zonas privilegiadas a partir das quais se pode entender com mais profundidade como essa realidade se estrutura e como o tempo dessas narrativas se desenvolveu antes da chegada. Em *Dear Esther*, na perspectiva das affordances possíveis em relação ao ambiente virtual, a jogadora é convidada a ser bem mais um ser fantasmagórico refletido em um amplo cenário já pronto e fechado, ainda

que cheio de incertezas (ou ser então a passageira em um brinquedo de parque de diversões cuja lógica é ser descoberto e explorado).

Em comparação com *Gone Home*, a incerteza sobre o tipo de realidade apresentada pelo mundo do jogo em *Dear Esther* é muito mais marcante, sensação que é escorada pelos textos herméticos com muitos simbolismos, pela falta da apresentação de um propósito bem recortado para quem joga e pela inexistência de impedimentos físicos mais concretos, que exijam encontrar algum elemento que possa ser necessário para conseguir avançar na exploração do espaço. Saber como classificar o vazio desse mundo de jogo parece ser bastante mais fácil do que fazer o mesmo com o vazio misterioso da casa dos *Greenbriar*, ainda que os sinais de habitantes ausentes se espalhem pelos dois lugares. *Dear Esther* remete a um palco de luto e memória, lugar fora do tempo e da continuidade realista do espaço, no qual um processo específico de expiação toma forma conforme se caminha.

A oscilação entre lugar real e lugar imaginário gerada por essa ilha, que parece ser um tipo de purgatório sentimental que vai ser lentamente atravessado pelo avatar controlado pela jogadora, acaba se materializando de maneira especialmente forte no final do jogo. A jogadora encontra uma grande torre de transmissão, também abandonada e cercada por grades, elevada como se fosse um farol. Primeiro é preciso subir as escadas de alvenaria, chegar à base de concreto e então começar a segunda subida, por uma escada de acesso em ferro que leva até o topo da torre. Ao alcançar esse lugar, o controle deixa de estar nas mãos de quem joga; a câmera do jogo, sempre em primeira pessoa, automaticamente olha para baixo, mostrando a borda que desenha o encontro entre terra e mar. O corpo virtual se joga sem hesitação do alto, em direção ao solo, e cai em câmera lenta. Veios de luz se acendem na encosta de pedra ao redor enquanto o corpo virtual se aproxima do chão, pausadamente. Logo antes de tocar as pedras no solo, a câmera se apruma em direção ao horizonte e começa a flutuar adiante, com aquele corpo, até então humanizado, agora transformado em pássaro.

O vôo percorre grandes porções da ilha, as mesmas que atravessamos lentamente pelo chão e agora são observadas do alto, com o horizonte aberto à frente, rumo ao mar. A sensação de *affordance* limitada já descrita, da sensação de que a pessoa que joga é um ser de refletido naquele mundo com mínima possibilidade de interagir além do olhar e da caminhada, parece se efetivar nesse salto, poético, que consagra o corpo do avatar-jogador como um passageiro de outra ordem física e dimensional em sua travessia por este lugar.

Ainda que *Dear Esther* não prepare a jogadora para essa transformação do que era percebido como corpo humano para a forma-pássaro com que se encerra sua jornada de descoberta, também não parece crível dizer que esse momento encontra-se tão solto de todo o

restante vivenciado até a subida da torre. Toda a ilha é carregada de uma simbologia profundamente vinculada à ausência e à melancolia que aparecem nas cartas em áudio. Em *Gone Home*, não existe abertura no andamento lógico do jogo ou em suas narrativas emanantes para que algo como essa transformação descrita venha a acontecer em algum momento.

Dear Esther nunca busca esclarecer sem ambiguidade quem morreu, quais as circunstâncias, que tipo de vivência de luto e recuperação é essa, se as cartas estão no passado ou no presente, se esse ainda é um lugar da vida como conhecemos ou se já atravessamos a fronteira da morte, deixando a dúvida ainda mais rica quando se alcança o salto final. Suas causas e consequências estão desde sempre misturadas na sensação algo onírica do lugar, uma simulação que extrapola a realidade como a esperamos. Os indícios não criam necessariamente zonas de acesso a uma realidade anterior ou à sua complexidade, esclarecendo o que houve ou como o avatar da jogadora, seja quem for, chegou à ilha. As marcas que existem e são encontradas durante o percurso não são também as da intimidade desse avatar com o qual se joga. Não há como resgatar, a partir delas, quais são as histórias ou os traços de identidade que podem trazer um nexo claro para o momento atual no qual se está no jogo.

Gone Home apresentava uma casa, seus membros, o retorno de um intercâmbio, a inesperada falta de recepção da família, o bilhete estranho pregado na porta que nada informa e vestígios diversos espalhados pela casa, remontando a um passado bem mais distante do que o período passado fora pela protagonista, incorporada pela jogadora. Encontrar o nexo dos fatos que indiquem o que se passou, fatos capazes de explicar a ausência dos outros, está na ordem (e na promessa) das ações incentivadas e esperadas de quem joga. A estruturação do mundo, as affordances oferecidas pelo ambiente de jogo e as mecânicas disponíveis, ainda que também sejam limitadas, comprovam que existe uma busca a ser realizada, a qual acontece em uma casa que funciona de maneira que podemos reconhecer facilmente (pelo uso corrente que se faz de uma casa e seus objetos), e que respostas lógicas poderão ser conquistadas a partir disso, se a exploração for adiante o suficiente. A mesma lógica nunca é oferecida por *Dear Esther*, que já começa o jogo com um fragmento de narração solto, com o avatar da jogadora chegando à ilha através de um cais, sem ter noção de quem é, de porque está aportando ali ou de qual é a sua busca – respostas que *Gone Home* apresenta em seus primeiros minutos, como descrevemos.

Mas, nessa proposta de construir um mundo de jogo que promete respostas lógicas, *Gone Home* não se vê na necessidade de cobrir os cômodos da com pistas que formam um motivo relativamente linear (ainda que complexo) para o desaparecimento das pessoas que se esperava encontrar. Ele povoa a atenção da jogadora, e com isso oferece entraves não-físicos de maior complexidade, a partir de indícios que dizem de um passado bem mais distante que as

últimas semanas. Oferecem-se fragmentos dessas vidas na época em que a protagonista ainda morava com seus pais, histórias que remontam a antes de seu nascimento, alguns eventos passados durante seu tempo de intercâmbio. Obrigando a jogadora a prestar atenção a esses eventos que não parecem esclarecer em nada o grande ponto investigado, *Gone Home* incentiva a fazer conexões que não necessariamente existem, a deduzir de modo enganoso e a exercitar possibilidades de destruição e morte que se distanciam da realidade, de maneira absolutamente diferente da proposta de *Dear Esther*.

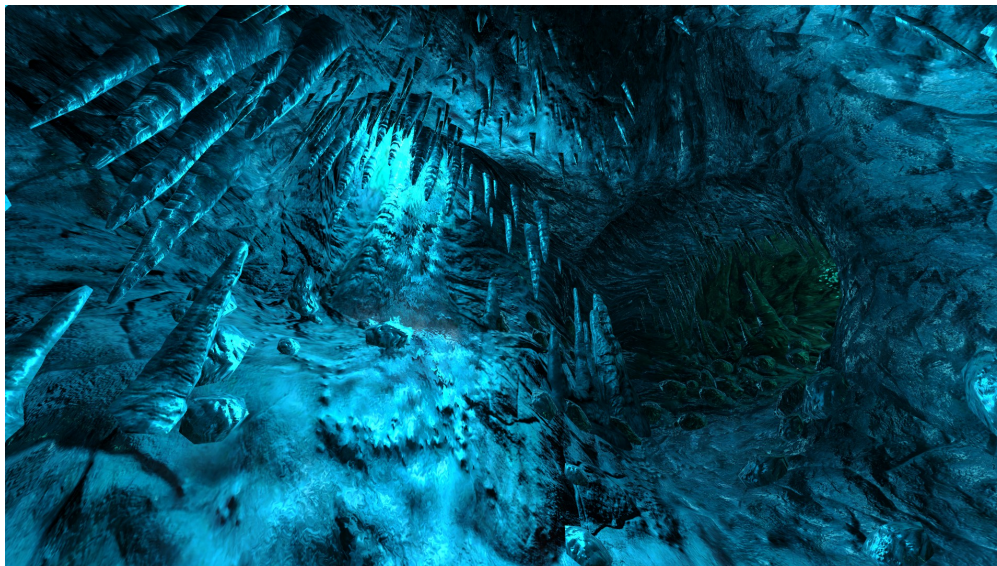
A compreensão das narrativas e dos nexos entre os vestígios encontrados em *Gone Home* é uma busca ativa de reunir as informações que estão escritas em papéis guardados, rasgados ou escondidos a outros elementos da casa (objetos, anotações ou passagens da própria estrutura da casa), para abrir espaços antes inacessíveis e compreender, pelas narrativas emanantes desses elementos, a trajetória dos membros da sua família não apenas nos últimos meses ou dias, mas nas últimas décadas.

Por meio da tensão estabelecida por sua mecânica, voltada para descobertas de vestígios e pistas, são amplificadas as narrativas emanantes que entrelaçam o desaparecimento da família e o claro distanciamento que vai sendo estabelecido entre o pai, a mãe e a irmã de Katie, dando razão à dedução de um sentido trágico que pode ser uma possibilidade de violência concreta (alguém foi assassinado, alguém matou ou fugiu) e atua como mais um campo de atração, aproximando a pessoa que joga da necessidade da descoberta sobre o que houve antes de sua chegada. Campo que amplia a ansiedade em desvendar qual o tipo de terror que pode ter ocorrido ali e se ainda existe algo rondando sua presença nessa casa no exato momento em que se explora.

O mundo do jogo e as mecânicas oferecidas por *Dear Esther* nem se ocupam em oferecer pistas de que esse tipo de exploração possa ocorrer ou seja exigida da jogadora. Bem mais do que narrativas emanantes estabelecidas por/entre lugares ou objetos, que devem ser recolhidos, percebidos e usados entre si de alguma maneira, podemos falar dos lugares da ilha como metáforas, que encontram um sentido mais completo junto aos fragmentos narrados nas cartas, ainda que não exista conexão literal os lugares e as palavras ditadas.

Não é despropósito usar a conceituação de narrativas emanantes para falar da construção de mundo de *Dear Esther* e da forma como o jogo propõe uma passagem lenta e melancólica (a ser repetida diversas vezes, se essa busca for da vontade da jogadora), ainda mais se estivermos falando de sua versão mais recente, a *Landmark edition* lançada em 2017, que apresenta cenários e objetos gerados proceduralmente, diferentes a cada passagem de quem joga, ampliando muito as possibilidades de se explorar. Mas parece ser mais adequado falar de como

Dear Esther escolhe estruturar seu espaço como materialização de estados emocionais, uma opção que não necessariamente revela e consolida uma narrativa mas sim contribui para um certo estado de espírito – sobre o luto, o remorso, a ausência.



49. Em Dear Esther, espaços que parecem não fazer parte da simulação de uma realidade concreta.
Imagem: divulgação

Voltando a *Gone Home*, um entendimento completo e sem ambiguidades sobre quais são as razões da ausência da família chegará próximo ao final do jogo. *Gone Home* possui um percurso que afunila a exploração da jogadora em um rumo bastante linear a partir do momento em que a seção antes inacessível da casa passa a estar disponível, depois de encontrar a chave que dá acesso ao porão e, a partir dali, conseguir chegar à ala leste da casa.

A chave do porão está dentro do armário no quarto da irmã, Samantha. Para encontrar o segredo do cadeado do armário, a jogadora precisou encontrar as duas partes da senha numérica, em tiras de papel escondidas dentro de dois dos painéis de madeira que são removíveis, entre as dezenas de painéis que estão nos diversos cômodos da casa. A localização do primeiro painel foi revelada por marcações em um mapa de exploração da casa, dentro da passagem secreta no quarto dos pais. Encontrar essa passagem significa que a jogadora já foi informada de sua existência, por meio de outro fragmento de papel, encontrado no quarto de costura, apontando a parede falsa no armário. A outra metade da senha está guardada em outro painel da parede, no segundo andar da casa. Com as duas partes da senha anotadas, é possível chegar ao armário, usar o código no cadeado e obter a chave.

A descrição dessa série de ações exhibe um mundo de jogo que guarda impedimentos bastante concretos a serem ultrapassados, assim no espaço como nos objetos. Passagens secretas

são primeiro encontradas em mapas improvisados deixados pela casa e imediatamente inseridas no menu de mapa que mostra o percurso já descoberto. Não há necessidade de manejar os objetos que apontam esses locais, a transferência para o mapa é automática. Demanda-se ação e atenção para encontrar os vestígios com as indicações espaciais feitas por sua irmã, as quais levarão até o primeiro compartimento escondido e, a partir daí, para as outras passagens, para mais objetos e então mais passagens, até que finalmente se alcance a parte trancada do imóvel.

Depois de completar o jogo, a sequência exata de ações indispensáveis a serem realizadas para alcançar o cômodo final pode ser descrita de maneiras bastante simples¹²¹, o que pode artificialmente aproximar a compreensão do percurso da jogadora e do mundo de jogo de *Gone Home* daquele que é encontrado em *Dear Esther*, com suas longas caminhadas, normalmente desimpedidas, para alcançar a próxima parte da ilha. Mas esse seria um resumo que compila apenas as maneiras de vencer as poucas (porém essenciais) barreiras físicas elaboradas pelo design de jogo da casa dos Greenbriar. É uma descrição que ignora conscientemente qual é a longa sequência de ações e percepções necessária para alcançar, por conta própria, a compreensão sobre a casa e as ausências.

Então, descrever o jogo como *”encontrar a senha de um armário para encontrar uma chave, abrir com ela o porão e seguir adiante até uma estufa para encontrar o mapa da última passagem escondida necessária para encontrar a chave final e então alcançar o sótão e encerrar o jogo”* representa uma lista de ações com pouco sentido entre si e praticamente nenhuma consideração com a forma e o sentido dos entraves efetivos da obra, sendo uma frase que de modo algum é capaz de falar sobre aquilo que *Gone Home* tenta propor como experiência e desafio. Ao mesmo tempo, é o tipo de descrição usado para reafirmar, de modo intencional ou não, todo o corolário de preconceito que delimita jogos como suportes de apenas certos tipos de ação contínua. São títulos que não admitiriam um tipo de “facilidade mecânica” como essa descrita acima para que se chegue ao final - grandes testes de habilidade motora, sem quebra-cabeças indispensáveis que testam a habilidade mental de quem joga ou sem vencer adversários que bloqueiam a continuidade do percurso pela casa até que se consiga passar por eles.

A descrição extremamente sucinta do que seria a *sequência de ação* para chegar rapidamente ao fim de *Gone Home* acaba apontando, necessariamente, para a própria limitação que esse tipo de descrição pode criar sobre a concepção dos jogos, valorizando de modo tão

121 Um exemplo pode ser encontrado em <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=208846714>

obtusos a possibilidade de alcançar o final em poucos movimentos encadeados. Tentar explicar Dear Esther de maneira parecida (siga em frente, suba as encostas, vire à direita, passe pela cabana, e assim por diante) traria o mesmo efeito de fazer perder completamente o ponto da própria explicação sobre o que é e como se desenvolve a exploração no jogo. Durante esse tipo de percurso, linear e desatento, é a própria proposta do jogo e o que ele pretende oferecer a quem joga que restam completamente desaparecidos.

Na casa de Gone Home, não existe o salto de uma grande torre de transmissão, mas a chegada ao alto da casa, com o acesso desbloqueado ao alçapão que é a entrada do sótão. Enfim, após o armário aberto, o porão alcançado, a ala leste da casa tornada acessível, o cômodo secreto debaixo da escada descoberto e a chave do porão conseguida na estufa, os fragmentos finais a respeito da ausência dos entes da família ganham forma completa. E a jogadora pode então retomar e reunir seu conhecimento sobre todos os outros tantos vestígios colecionados ao longo do jogo - os que dizem do tempo decorrido enquanto ela esteve fora e também aqueles que falam do que ela vivenciou nesta família sem conseguir perceber ou mesmo antes de seu nascimento - para criar a sustentação que permite colocar cada uma das ausências em seus lugares devidos, entendendo os motivos para todos não estarem aqui à espera de Kaitlin.

Os pais estão viajando juntos para outra cidade, tentando retomar o rumo de sua relação. A irmã também está viajando, no desespero e no impulso de uma nova vida possível com sua namorada. As passagens secretas e os silêncios sobre a origem desta casa, recebida como herança pelo pai, revelam um passado de abusos sofridos por ele de seu tio, o antigo dono do imóvel. A soma mais ampla de pequenos movimentos, recuos e silêncios permanentes que levou às viagens de seus pais e de Samantha, em direções diferentes, só pode ser completada na mente da jogadora, a partir de sua vivência de algumas horas pela casa e pelas narrativas que se deixaram entrever através dos muitos vestígios. Também ao contrário de Dear Esther, aqui não temos a visita a uma casa abandonada e a seus restos, deixados pelos cantos em meio à experiência de uma perda, mas a chegada a uma nova casa, para a qual é possível voltar com distanciamento suficiente para enxergar ali um lugar que deixa entrever um passado extenso.

4.2 Narrativas, vestígios e conflito

Em Gone Home, as escolhas que estruturam o game design alimentam com empenho e clareza, desde o início, a necessidade de buscar vestígios, chegar a fatos e compreender

motivações para alcançar um desfecho satisfatório para o mistério iniciado na chegada de Katie à nova casa da família.

O mundo do jogo é estruturado para que suas mecânicas minimalistas de interação com objetos façam com que as dúvidas sobre as várias narrativas paralelas, relativas ao passado da família, ganhem cada vez mais força durante a exploração, aparentemente livre e aleatória pelos cômodos disponíveis do lar dos Greenbriar. Dúvidas são deixadas abertas por meio dos vestígios encontrados e da forma como os elementos ainda desencaixados são entregues paulatinamente a quem joga, de maneira a ampliar as perguntas e criar a expectativa de que algo absolutamente fora de uma rotina familiar cotidiana possa se revelar como causa das ausências: uma ou mais mortes, a interferência do sobrenatural, a agência de forças ainda desconhecidas rompendo aquelas vidas.

Um dos criadores do jogo, Steve Gaynor, destaca que um dos grandes objetivos em *Gone Home* era “contar uma história linear em um espaço não-linear... Então, nós quisemos fazer a casa e a história darem a sensação de serem não-lineares, como se você estivesse no controle da exploração como jogador”¹²² (Hall, 2015).

A possibilidade de a jogadora estar em um ambiente de terror também é uma expectativa que *Gone Home* não deixa de atizar até quando são encontradas as últimas passagens secretas, já nos minutos finais de jogo.

Retornando ao início: a porta trancada, a família aparentemente ausente, a carta pregada na porta que pede, por favor, para que a jogadora não siga fuçando pela casa para tentar entender o que houve, para entender as ausências. Ao vasculhar pela primeira vez em busca da chave que abra a porta da frente, não se sabe se existe ou não alguém dentro daquela casa. Não se sabe a razão das luzes apagadas, das caixas de papelão pelos cantos, dos cômodos com acesso impedido (em uma casa habitada que deveria estar esperando pela volta da protagonista), dos espaços que parecem menos mobiliados do que seria esperado.

A formatação espacial do mundo do jogo consolida a necessidade de respostas. A total ausência de outros personagens vivos com os quais se pode interagir apenas acrescenta a certeza de que as respostas virão pelas próprias ações da protagonista. Ao entrar no cômodo mais próximo da porta de entrada da casa, um banheiro, e encontrar ali dentro uma banheira cheia de manchas sanguíneas (que um pouco mais de investigação e um áudio automático revelam ser restos de uma tentativa de pintar o cabelo), *Gone Home* também procura amplificar, para a

¹²² "One of our big goals in *Gone Home*," Gaynor said during a presentation at the Game Developers Conference in San Francisco last week, "was to tell a linear story through a non-linear space. ... So, we wanted to make the house and the story feel non-linear, like you were in control of exploring it as the player".

jogadora, a sensação de que as coisas fora do lugar nessa casa podem levar a um desfecho pior do que um simples desencontro de datas ou informações.



50. O armário que se abre depois da descoberta do segredo não esconde uma grande revelação, mas a consolidação daquilo que o jogo insinuava até o momento

Conforme o jogo se desenvolve e o percurso pelo ambiente virtual se torna mais familiar, a possibilidade de que não existam outras pessoas pela casa passa a ser cada vez mais real. Porém, em nenhum momento essa ausência é completamente garantida. Se todos os outros membros da família estão escondidos no porão esperando para fazer uma festa de recepção ou se estão escondidos atrás das paredes ou na ala trancada da casa do lado leste, o último lugar que será explorado, não existem garantias. São a incerteza e seu lento preenchimento com o que parecem ser fatos confiáveis que impulsionam a jogadora adiante. Se aquele bilhete na entrada representa uma surpresa positiva, um lamento trágico ou uma coincidência extrema de desencontros, algum tipo de concretização só chegará quando aqueles que jogam estiverem muito adiante no percurso. As mecânicas de jogo frisam a restrição – existe um telefone e uma secretaria eletrônica logo no saguão de entrada, mas é possível apenas ouvir as mensagens, sem ligar para ninguém. Nem se saberia para quem ligar, em todo caso. O mundo de jogo está restrito à casa, sem possibilidade de sair pela porta e explorar se existe algo ao redor. Tudo remete à simulação de um mundo concreto cotidiano, mas o desaparecimento de todos, a impossibilidade de sair e os motes de terror (a tempestade, as luzes bruxuleantes, livros com temas

sobrenaturais) fazem pensar se não estamos em um tipo de purgatório. Se existem respostas, elas estarão dentro desses limites rigidamente impostos.

No saguão logo após a porta de entrada, o recibo de transporte de caixas e de outros itens da casa responde uma primeira questão para quem joga – a razão das caixas de papelão estarem pela sala e por outros cômodos, a impressão de uma residência ainda em processo de organização. Mas a data do recibo da firma de mudança não indica qualquer resposta para um novo questionamento – a mudança já aconteceu há quase um ano e ainda existem tantas coisas desarrumadas à vista, permanecendo a sensação de uma casa que não foi preenchida ou que não se desejava preencher. Essa segunda questão não é explícita como a primeira, mas o tempo decorrido desde a mudança, destacado, deixa mais essa dúvida pousada. É um reforço da ambientação de que existe algo fora do prumo no lugar.

Todos esses elementos, no começo do jogo, já estabelecem maneiras pelas quais conhecemos esse ambiente virtual e estabelecemos um tipo de incorporação na suposta casa dos Greenbriar. Isso acontece ainda sem se compreender, pois ainda são poucos elementos à disposição, que tipo de experiência o mundo de *Gone Home* procura oferecer. Mas a banheira branca e sem água do primeiro banheiro, cheia de manchas vermelhas que serão vistas antes do discreto tubo de tinta deixado no chão, procuram acionar determinados modos de compreensão para a jogadora, alertas de possível terror e de violência.

Saindo do banheiro e dando alguns passos mais para dentro da casa está o aparelho de telefone com a secretária eletrônica, que pisca uma luz de aviso indicando haver mensagens por ouvir. Ao tocar no botão, depois de ouvir a primeira mensagem de Katie, existe a gravação da voz chorosa e em agonia que chama por sua irmã, Samantha, e pede que ela atenda o telefone. A voz não diz o próprio nome ou deixa um recado. Ela é apenas um apelo desesperado para que Samantha atenda, deixando a jogadora novamente à deriva em relação ao significado de mais esse vestígio, que também não guarda data ou revela alguma razão. Não há modo de ligar para alguém, recuperar a data de gravação da mensagem, ouvir outras mensagens. Após ouvir o que foi deixado no aparelho, resta apenas silêncio.

Somando esses primeiros momentos dentro da casa de *Gone Home*, o potencial para a dúvida a respeito do que aconteceu e de onde estão os membros da família, seus pais e sua irmã, já tem elementos o bastante para se instalar. Já existe material para configurar para uma jogadora a motivação em continuar perseguindo o que se esconde por dentro dos objetos e paredes desse lugar, todo estruturado em torno da possibilidade de narrativas emanantes, desenvolvido de modo não-linear para ser capaz de somar fatos a uma série de narrativas que só ao final poderão ser recontadas linearmente. Até sobre a casa em si muito pouco é sabido,

além de praticamente nada sobre as razões da família ter decidido se mudar para esse novo lugar – e nem se essa será sua casa nesse retorno ou se estamos apenas de visita.

Além das caixas e da sensação de ambientes que não estão completamente ocupados na casa, as luzes estão apagadas em praticamente todos os cômodos. O alerta luminoso da secretária eletrônica que indica mensagens novas não permite entender se a mensagem enviada pela protagonista há alguns dias foi ouvida, se a família foi avisada a tempo sobre seu retorno, ou se o aviso remetia apenas à mensagem seguinte, do apelo desesperado. Não é permitido entender, pelas pistas desse primeiro ambiente da casa, há quanto tempo todos estão ausentes do lugar – o que aumenta as possibilidades sobre um desaparecimento trágico.

O bilhete na porta indica que a irmã sabia algo a respeito de seu retorno próximo. Mas, se ela sabia, isso amplia a dúvida sobre as razões para seus pais não deixarem qualquer tipo de mensagem, indicação ou elemento indicando alegria pelo retorno. Não se sabe se eles abandonaram a casa antes, mas sua irmã parece ter sido a última a deixar o imóvel. Não se sabe se eles ainda seguem ali dentro, escondidos em algum canto, o que parece improvável ou não-desejável diante da falta de qualquer sinal de vida recente.

Sustentando a sensação de uma possível tragédia que pode ter acontecido, permanecem as perguntas sobre qual o tipo de realidade desse mundo de jogo (estamos presos sem poder sair dessa casa que nunca habitamos), sobre o desaparecimento de todos, seja ele temporário ou não, ou sobre um possível encontro, em condições não-sabidas, com alguém em meio à casa escurecida. A impossibilidade mecânica e a falta de demandas do mundo de jogo para que se possa mover rapidamente remetem quem joga a uma movimentação cuidadosa, desconfiada, algo também auxiliado pela necessidade de buscar os interruptores que acendem a luz ao entrar em diversos cômodos, para conseguir enxergar o que está ao redor.

A forma como o conflito se apresenta, com formas vagas mas deixando entender que podemos estar em um cenário visceralmente trágico, talvez com algum elemento sobrenatural, não permite que se compreenda este mundo de jogo como um lugar de exploração livre, fluida e desimpedida, sem possíveis surpresas desagradáveis. A forma como o conflito se acumula é um impeditivo, de ordem imaterial, que leva quem joga a andar mais devagar. Existe uma grande distância entre essa sensação e aquela encontrada em *Dear Esther*, descrito na seção anterior, em que a dúvida sobre encontros possíveis não remetia a aprisionamento, tragédia violenta ou possibilidade de terror, ainda que o lugar em si pudesse ser compreendido como uma espécie de realidade de purgação e luto.

Ao vaguear pelos lugares da casa em *Gone Home*, abrir as portas, levantar e manipular os objetos, as histórias da família começam a se abrir. Durante boa parte da exploração, o pai é

apenas o ex-romancista fracassado e talvez alcoólatra, que não tem mais livros à venda no mercado ou espaço de publicação em qualquer editora, que escreve resenhas de aparelhos eletrônicos para uma revista na qual está ameaçado de demissão por encher seus textos de reflexões e reminiscências. Descobrimos isso por cartas que foram enviadas pela antiga editora, pelas cartas do editor e do redator-chefe da revista que trata de aparelhos eletrônicos, pela resenha inacabada no papel posicionado na máquina de escrever, pelos exemplares das antigas edições abandonados pela casa, pelas caixas fechadas cheias desses mesmos livros no porão, pelas palavras de repreensão deixadas pelo avô da protagonista em seu bilhete de congratulações ao filho por ter publicado o primeiro livro.

A casa também guarda, em quantidade bem menor, indícios do passado recente da mãe. Coordenadora dos guardas florestais de um parque na região, Janice Greenbriar parece ter começado a se interessar no último ano por um novo colega de trabalho e acredita que pode ter sido correspondida, pela gentileza e atenção com que ele a trata.

Comprometida em um casamento que parece cada vez mais distante e silencioso com Terrence, a situação com o marido se torna ainda mais tensa entre os dois pela dificuldade geral em lidar com a adolescência de Samantha, o despertar de sua homossexualidade junto do início de namoro com Loonie, sua dificuldade de estabelecer amizades na escola e o temperamento que parece arredo. Janice talvez ressinta de ter um lugar de importância nessa casa. Seus fragmentos e objetos são os que aparecem de modo mais reduzido e fragmentário. Terrence possui um escritório próprio, uma biblioteca, testa os produtos que revisa na sala de TV da casa, guarda suas coisas também no porão. Samantha tomou conta do sótão e ainda divide com o pai uma sala de estudo e leitura, encontrada logo depois de atravessar o porão e alcançar a ala leste da casa pela primeira vez. Os principais elementos de Janice estão no quarto do casal, na cozinha da casa e na grande sala de jantar. Existe alguma impessoalidade, um deslocamento naquilo que os objetos à vista deixam entender sobre seu lugar na dinâmica entre essas paredes que tentam ser algum tipo de lar.

Dois dos primeiros objetos encontrados, em uma das gavetas do saguão, são o crachá de guarda-florestal sênior de Janice Greenbriar e indicações em um papel com um percurso de carro a ser feito “da nova casa até o trabalho”, com uma reclamação relativa ao tempo longo da viagem diária. Mesmo que esses vestígios da vida de Janice estejam disponíveis tão cedo no ambiente de jogo, a maior parte daquilo que traz dúvidas sobre sua relação com o colega de trabalho e o desmoronamento do casamento está no quarto do casal, no segundo andar, ou em suas proximidades – uma agenda com as atividades semanais de casal canceladas, o memorando de um ano atrás avisando que sua equipe no parque receberia um novo membro, cartas de uma

amiga comentando sobre suas reclamações a respeito do casamento e a empolgação na relação com o novo colega de trabalho, o patrulheiro Rick; um livro de poesia emprestado por ele a Janice (com um bilhete dizendo para que ela não tenha pressa na leitura), outro livro sobre como superar crises no casamento, uma cópia de sua avaliação sobre Rick, extremamente elogiosa e pedindo que ele permaneça naquele posto, como parte de sua equipe. E então, já na ala leste da casa, rumo ao final, quem joga encontra memorandos mostrando que ela recebeu uma promoção para trabalhar mais perto de casa e hesitou em aceitar, um recibo de vários serviços feitos em um salão de beleza datado de um dia antes de um show de rock no qual ela foi com Rick, o ingresso e um bilhete com o convite para esse show e, por fim, o convite para o casamento de Rick com sua noiva, o que parece ter colocado ponto final em qualquer possibilidade ou ambiguidade na relação entre os dois.

Já nos últimos momentos do jogo, descobre-se em um calendário na parede da cozinha a anotação da viagem de Janice e do marido durante a semana de chegada de Samantha. Logo depois se descobre, explorando os objetos disponíveis na estufa, um folheto que indica que a viagem é para um retiro de aconselhamento de casais, na tentativa de restaurar o casamento.

Enquanto a jogadora está descobrindo partes desse passado recente da mãe de seu avatar no jogo, não é possível saber se ela resolveu ir embora com o novo colega de trabalho, se o pai descobriu o caso entre os dois, se pai e mãe saíram da casa e concretizaram o rompimento que já se acumulava, se alguma tragédia resolveu se impor sobre toda essa história. Os fatos que consolidam a viagem de Janice e Terrence chegam apenas bem próximos ao final, quando praticamente toda a casa já foi atravessada e vasculhada por quem jogou.

Até a chegada na cozinha, em que são encontrados tanto o convite de casamento do patrulheiro Rick quanto a marcação da viagem no calendário pregado na parede, o que se tem são indícios da crescente insatisfação de Janice com sua relação, ao mesmo tempo em que os laços com Rick parecem ficar mais próximos, chegando à ida dos dois juntos ao show logo após uma visita ao salão de beleza para uma grande renovação na aparência (como o recibo dos serviços deixa entender).

A dúvida da jogadora em relação a esse possível relacionamento paralelo é amplificada conforme se evolui na descoberta do mundo do jogo. Mesmo que a narrativa de Janice seja muito menos detalhada que as de Terrence e Samantha, ela oferece de modo claro uma possibilidade de quebra da relação entre os pais e suscita a possibilidade de que uma tragédia ou um rompimento abrupto tenham acontecido por esse motivo, que justificariam as ausências e que oferecem mais motivos para buscar um final no qual os fatos possam ser revelados. E que os possíveis culpados pela situação, seja qual for e caso existam, sejam descobertos.

Performance Evaluation

Name: Richard Patermach
 Supervisor: Janice Greenbriar
 Evaluation Period: 9/2/94 - 11/1/94

	Unacceptable				Exemplary
	1	2	3	4	
Knowledge & Skill	1	2	3	4	5
Communication	1	2	3	4	5
Work Ethic	1	2	3	4	5
Safety Procedures	1	2	3	4	5
Punctuality	1	2	3	4	5
Overall	1	2	3	4	5

Supervisor Comments:

Ranger Patermach has been indispensable during the course of the prescribed burn preparation and execution. I believe his expertise and dedication has been the deciding factor in the success of a very complex and challenging conservation effort.

In the opinion of the Flintlock Forest staff, Rick's contributions to daily operations have become essential to the outfit's continuing success. To this end I will be formally submitting paperwork requesting his permanent reassignment to this facility.

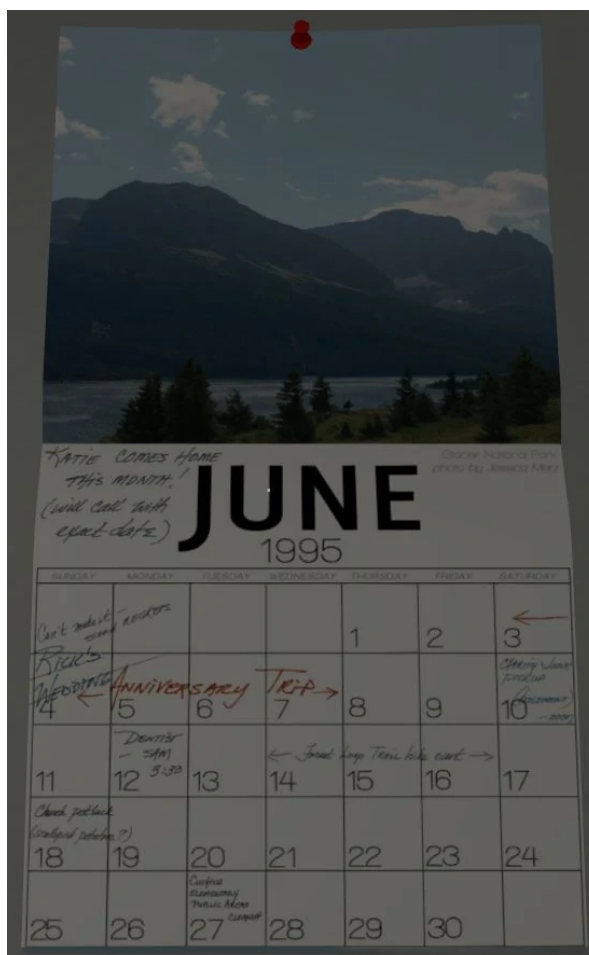
Signed
Janice Greenbriar
 Janice Greenbriar
 Senior Conservationist

51. No documento de avaliação do novo funcionário, Janice é efusiva em elogios, em coerência com as outras pistas encontradas pela casa sobre um interesse amoroso – Imagem; Gone Home Wiki

Mesmo sendo diversos os vestígios relacionados a Janice, eles nem se comparam com as partes de Samantha deixados pela casa, em dezenas de objetos e muitos pedaços de papel, que permitem observar duas narrativas principais, paralelas e complementares – a compreensão cada vez mais consciente e óbvia de sua homossexualidade, conforme se aproxima da colega de escola Loonie, primeiro como amiga, depois namorada; e o entrelaçamento de sua vida, desde a infância, com a escrita ficcional, algo materializado nas histórias encontradas pela jogadora, que começam em textos mínimos escritos por uma Sam ainda criança e avançam até seus escritos mais recentes e amadurecidos, que a levam a fazer um curso de verão dedicado a adolescentes que tem planos de se tornarem escritores.

Junto disso, outras narrativas suplementares, também estruturadas como emanantes pelo mundo de Gone Home, fundamentam o período de mudanças na vida da irmã, com fatos quase todos descobertos através de objetos na casa. Ainda que não sejam indispensáveis para resolver o grande conflito explicitado pelo jogo, a mera possibilidade de quem joga interagir com esses

elementos configura o tipo de ação possibilitada que permite expandir a vivência do ambiente virtual, ampliar a compreensão sobre a lógica interna desse mundo digital e se aprofundar na interrelação das narrativas, que trazem elementos em comum ou a possibilidade de inferências cruzadas sobre o desenvolvimento de cada uma.

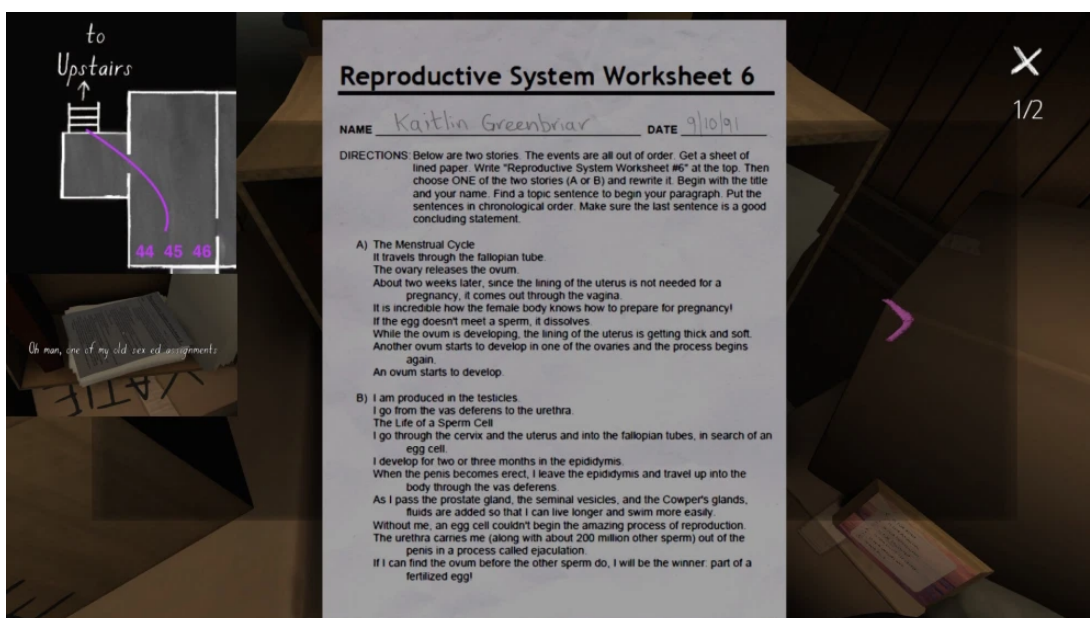


52. Uma das grandes respostas do jogo é encontrada no calendário da cozinha, já nos momentos finais da exploração: é nessa semana a viagem para comemorar o aniversário de casamento – Imagem: Gone Home Wiki

Por exemplo, o afastamento de Samantha do amigo de infância Daniel, após a mudança para a nova casa e para uma nova escola, é contado nos áudios e por meio de um bilhete da mãe do menino e de uma história e um desenho feitos por Samantha ainda criança, que tem os dois como personagens. Pelo bilhete, se descobre que Sam, após voltar da última visita à casa do menino, trouxe consigo um cartucho do jogo Street Fighter emprestado. Esse fato irá retornar em momentos diversos: uma carta dela para Loonie na qual combinam de jogar juntas, um papel com anotações de sequências de golpes no jogo, e também, de modo indireto, na ausência do console de videogame na casa, que parece ter sido levado embora ainda que vários cartuchos tenham sido deixados para trás (Street Fighter não está entre os que ficaram).

A evolução de Sam na escrita ficcional, exibida pela exploração da casa, guarda curiosidade e interesse para a jogadora, mas não investe de modo forte na amplificação de algum tipo de tensão em relação àquilo que se procura descobrir. Pelo menos até quando isso começa a se emaranhar mais claramente com o amadurecimento de sua sexualidade e com a outra narrativa principal, que tem relação com Loonie.

É possível encontrar uma pequena história escrita por Samantha ainda criança, com letras grandes no papel e modo de se expressar ainda infantil. Depois, trechos com a evolução de suas histórias, escritas quando é uma criança um pouco mais velha e então adolescente, sobre uma capitã/superheroína na qual é possível compreender cada vez mais definido um viés gay. No modo de escrever de Sam, é possível entrever o amadurecimento de sua compreensão sobre a própria sexualidade. Também é possível descobrir pela casa suas respostas em uma prova sobre reprodução sexual, escritas em forma de narrativa ficcional. E também encontrar informações sobre o curso para escritores, primeiro quando se encontra um panfleto de divulgação junto de um bilhete de recomendação para Samantha (provavelmente vindo de uma professora) e depois pela carta de admissão de Sam no curso, que também concede uma bolsa para sua participação. A bolsa é um dos muitos detalhes atenciosos que fundamentam a lógica interna do mundo do jogo, pois sabemos que a situação financeira da família não é das melhores.



53. Na prova sobre o sistema reprodutivo, Samantha dá sua resposta na forma de uma narrativa ficcional – e ganha uma advertência. Imagem: Intermittent Mechanism

Acompanhar esse viés de amadurecimento não traz respostas às perguntas essenciais mas reforça a lógica interna e aproxima quem joga da irmã-personagem, proporcionando em

acréscimo informações sobre o alinhamento no que parece ser a disputa de forças instalada no centro da família – Samantha parece mais próxima e bem compreendida pelo pai do que pela mãe, até pelo uso conjunto do cômodo de leitura e escrita que, aparentemente, os dois dividem na ala leste da casa, com itens pertencentes a ambos no lugar.

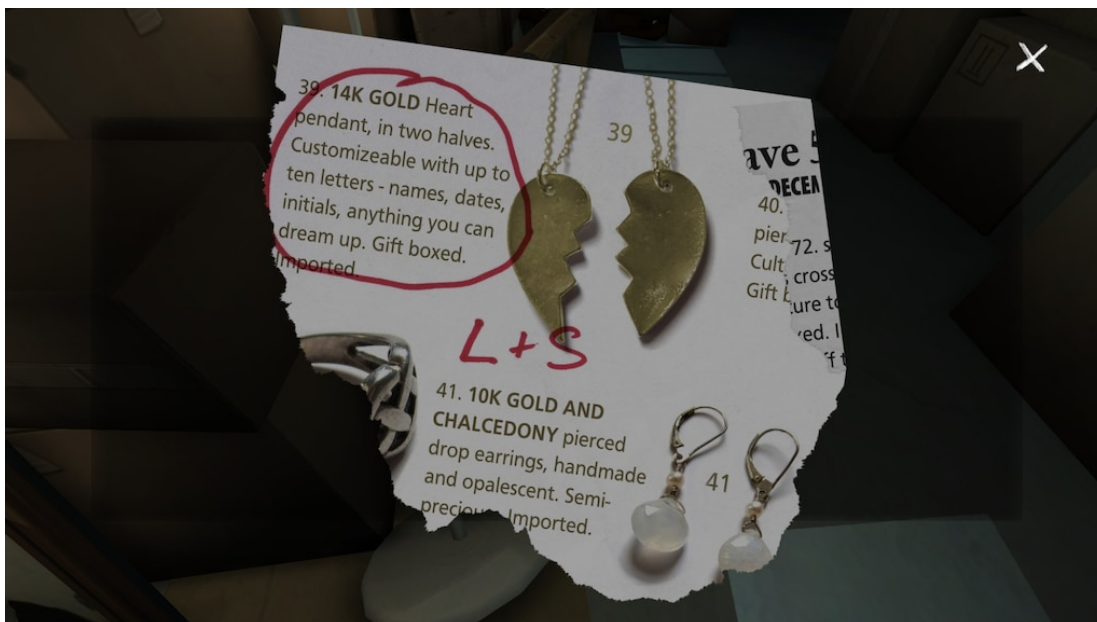
Porém, a grande tensão ao redor de Samantha está em outro lugar, já presente desde o começo em seus textos ficcionais que encontramos pela casa: a consciência crescente sobre sua sexualidade, tão apaixonada e natural na relação com a primeira namorada que deixa pouco espaço para a entrada do preconceito e para a dificuldade dos pais em lidar com essa descoberta e com a relação entre as adolescentes. Em paralelo a isso, de modo inseparável, está sua aproximação do punk rock feminista de bandas independentes dos anos 90, bem representado pelo movimento ‘riot grrrl’ americano, seja nos posters em seu quarto ou nas várias fitas cassete de bandas independentes que ela guarda.

A construção da personagem Samantha, para quem joga *Gone Home*, é estruturada diretamente na transição entre a menina da casa antiga, que jogava videogame com seu amigo Daniel, e a Sam da nova casa, fã de punk rock, contestadora em casa e na escola, namorada de Loonie, que também é sua nova companheira de videogame. O grande pilar do mistério de *Gone Home* sobre os desaparecidos da casa é o amadurecimento da irmã, especialmente nesse ano em que a protagonista não esteve ali.

As mensagens escritas trocadas entre ela e Loonie, encontradas pela casa, e os diários em áudio deixados por Samantha, acionados após interações com objetos determinados, estabelecem alguns marcos sobre como tudo se deu: a amizade com Loonie na escola, um convite para jogarem videogame juntas, bilhetes trocados durante as aulas. Depois, mais visitas em casa, o convite e a experiência de escaparem juntas para assistir um show de madrugada na cidade (materializados para quem joga por um bilhete trocado no dia do encontro e um flyer do show escondido dentro de um painel de madeira); o encantamento contínuo, a aproximação constante, a paixão, o beijo, um recorte de anúncio de produtos revelando a vontade de comprar um colar de pingente duplo, em que cada um deles é a metade de um mesmo coração de metal.

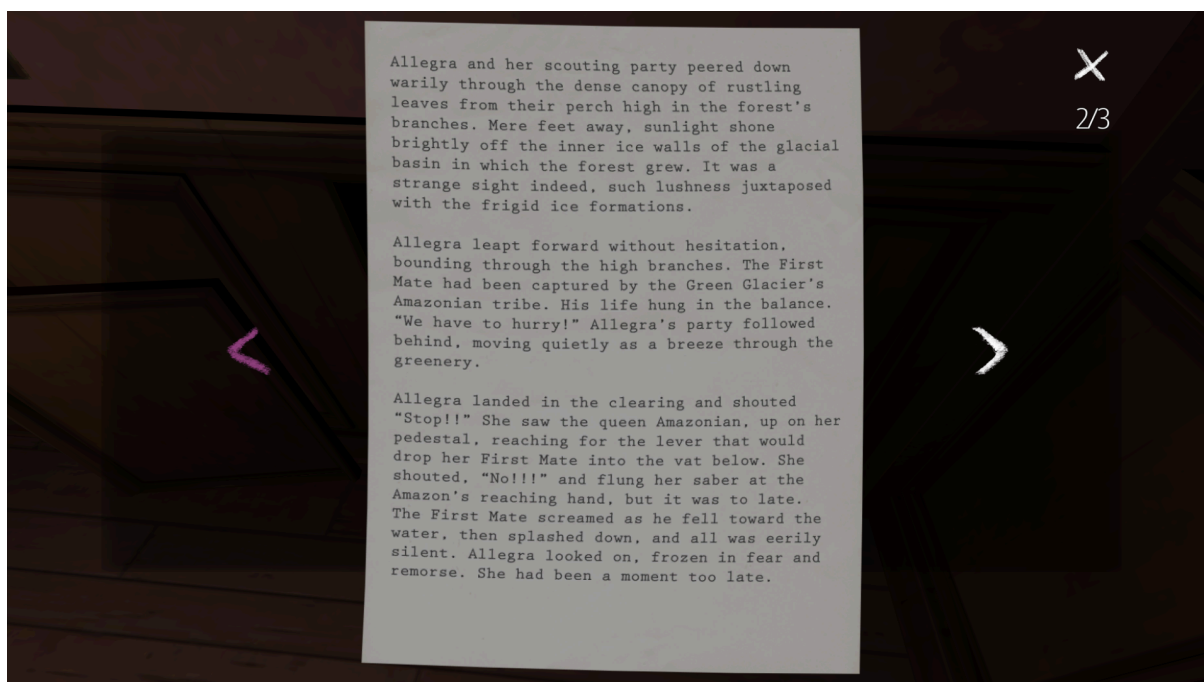
Após algum tempo, que não parece longo, Loonie recebe advertência da escola (o papel esteve em posse de Sam, agora está jogado no lixo da casa) e depois é expulsa; Sam apela para a diretora pelo retorno da namorada e é veladamente ameaçada por sua orientação sexual na resposta negativa recebida da diretoria. Loonie entra em contato com Sam para contar que vai viajar para cumprir o sonho que já havia revelado há tempos – servir o exército – e que isso é um adeus definitivo entre elas, não apenas um período temporário de afastamento. Mensagens entre as duas revelam uma dolorida despedida, na qual Loonie deixa como adeus a ilustração

do colar, agora partido, que acaba representando tanto a consolidação do amor quanto a quebra da relação entre elas.



54. O anúncio do pingente em formato de coração que marca a relação entre Sam e Loonie – Imagem: Steam Community

No meio disso, indícios como um livro comprado pelos pais para Samantha, entregue com um bilhete de recomendação (para que ela faça mais amigos) e outro para eles próprios (sobre como lidar com uma filha que aparece, repentinamente, como um “estranho dentro de casa”), além de fragmentos de informação nos bilhetes entre Sam e Loonie, revelando como os pais estão desconfortáveis em receber as visitas da namorada naquela casa, cumprem a função de serem elementos emanantes que somam mais dificuldades e dilemas às outras narrativas para aumentar a tensão e alimentar o surgimento de novas possibilidades: então, seria a partir do desaparecimento ou de uma tentativa de Samantha de tirar a própria vida que os desaparecimentos de agora ocorreram, deixando a casa abandonada? De alguma maneira a discussão entre Sam e os pais chegou ao ponto de um ato de violência ou de um rompimento irreversível? O desaparecimento de todos tem que tipo de relação com atos intempestivos de fúria, rompimento, agressão e fuga?



55. Nos papéis escritos por Sam que são encontrados pela casa, ficam claros tanto o amadurecimento da escritora quanto da sexualidade na irmã da protagonista.

Atravessando tudo isso, existe a possibilidade do terror e do sobrenatural. Elementos diversos, deixados por Samantha, dão a entender que fatos inexplicáveis podem estar ocorrendo na casa, antes habitada pelo tio de Terrence, Oscar. A relação entre os dois foi rompida ainda na infância, aparentemente por imposição da mãe de Terrence, como mostram cartas do tio encontradas no cofre do porão, todas destinadas para a mãe de Terrence, mas devolvidas pelo serviço postal. No primeiro andar da casa, na sala de televisão com as luzes apagadas, um livro sobre assombrações e fenômenos sobrenaturais está bastante à vista em uma cabana de almofadas, diante de uma televisão ligada em um canal retirado do ar, repetindo apenas um alerta de grande tempestade naquela região.

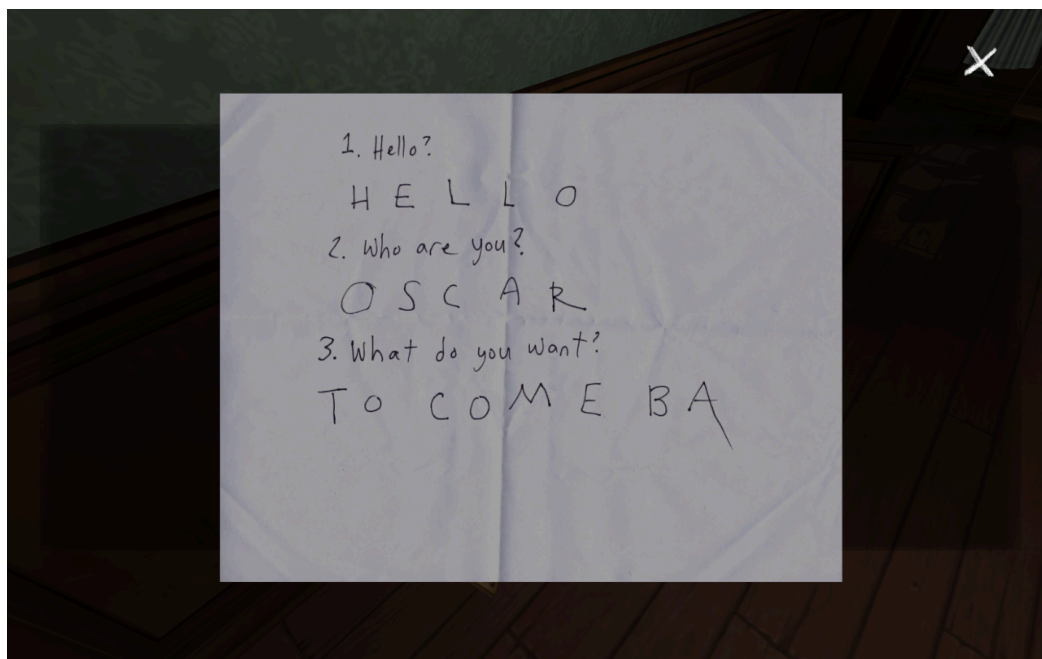
No quarto de visitas, anotações de Sam mostram que ela e a namorada se esforçaram, nas noites em que estiveram juntas na casa, para tentar surpreender uma aparição fantasmagórica, começando um pequeno diário de observação com as impressões de cada madrugada. Na passagem aberta no closet do segundo andar, os mapas desenhados a mão que apontam os painéis secretos de madeira parecem ter sido feitos dentro dessa exploração sobrenatural. Um desses compartimentos guarda um tabuleiro de Ouija e um papel amassado que indica uma tentativa de contato com espíritos – pelo papel, o tabuleiro indica que o espírito contatado era o de Oscar, o tio falecido, e que sua intenção em fazer contato era “voltar” (to come back), mas o verbo aparece interrompido, como se Sam e Loonie tivessem desistido daquilo conforme as palavras foram se formando.



56. Diante da TV fora do ar com informe sobre uma nevasca na região, a cabana de almofadas guarda um livro sobre espíritos e assombrações. Imagem: Intermittent Mechanism

Some-se a isso também as luzes da casa, que em alguns momentos oscilam antes de acender, o piso que range em certas áreas, as passagens secretas e a lâmpada na passagem de acesso ao porão, que explode e deixa a jogadora completamente no escuro quando tenta chegar ao andar inferior pela primeira vez.

Em todos esses momentos citados, *Gone Home* estabelece a possibilidade de que exista uma explicação para o que ocorre na casa que vai além do funcionamento natural do mundo cotidiano, engrossando o conflito oferecido para quem joga e as possibilidades de resolução do mistério, quanto permite também inferir que isso modifica de alguma maneira a *playformance* – não se move em uma casa assombrada da mesma forma que se move em um ambiente de exploração sem perigos. A liberdade ou segurança indicadas para a jogadora por esse jogo-objeto, seu tipo de movimentação e sua velocidade da exploração são potencialmente alterados pelos indícios confusos e contraditórios, sem permitir uma certeza antecipada a respeito de que tipo de surpresa pode aguardar nos cômodos e passagens ocultas que se tem adiante.



57. A folha encontrada próxima do tabuleiro de Ouija aumenta a sensação de que algo sobrenatural está relacionado aos desaparecimentos.

Ao incentivar essa percepção de terror sem necessariamente exibir qualquer prova concreta de que algo realmente trágico ocorreu ali e sem apelar para qualquer imagética de violência ou fantasmagoria, fazendo apenas um aceno amplamente claro a jogos que estruturam parte de sua ambientação de terror na exploração de grandes casas¹²³ em primeira ou terceira pessoa, *Gone Home* consegue estabelecer o conflito que serve de fundamentação a um tipo de confronto – aquele realizado contra um adversário que nunca se torna concreto e maciço, exigindo (e permitindo) um embate direto que consiga conceder a vitória, porque somente é acionado dentro do imaginário e da expectativa da pessoa que joga¹²⁴.

¹²³ Os jogos das séries *Resident Evil* (Capcom), *Silent Hill* (Konami) e *Amnesia* (Frictional Games) são exemplos.

¹²⁴ *Bioshock* e *System Shock*, referenciados nesse trabalho, são marcos em jogos digitais na elaboração de um adversário que se faz presente durante praticamente todo o jogo por meio de pistas, encontros que quase se efetivam ou conversas realizadas por comunicação a distância, mas que só se encontra efetivamente ao final. A maneira como *Bioshock* estrutura seus desafios e ambientes para a exploração de quem joga, permitindo entender mais profundamente a história da metrópole em decadência, foi tratada em minha pesquisa anterior (Barbosa, 2014). A coincidência com certas características de *Gone Home* não é coincidência: o escritor e líder de desenvolvimento de *Gone Home* trabalhou na franquia *Bioshock* e foi escritor e designer-chefe em uma expansão de *Bioshock 2*. Fã das franquias, ele já declarou que os três jogos (*GH*, *Bioshock* e *System Shock*) estão situados em um mesmo universo ficcional: <https://bau.tecnoblog.net/meiobit/2014/gone-home-bioshock-e-system-shock-fazem-parte-de-um-mesmo-universo/>

4.2.1 Caminhando em paralelo: Firewatch

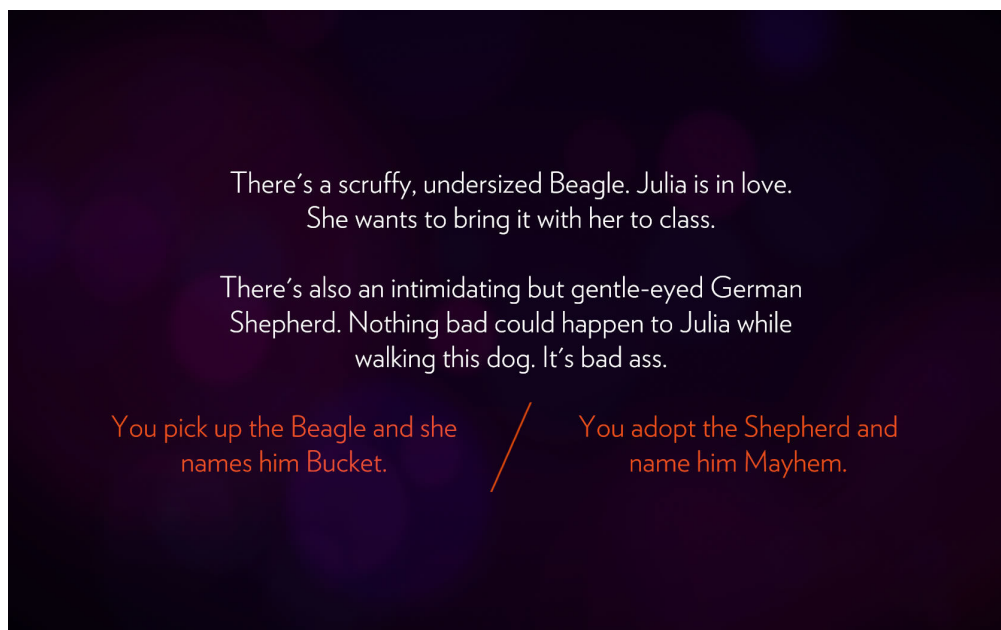
Firewatch (Campo Santo, 2016), um simulador de caminhada desenvolvido na mesma direção estabelecida por *Gone Home*, utiliza uma estratégia semelhante, construindo tensão ao redor de um adversário que parece ser material, vivo e concreto, mas que não se revela, ficando implícito nos indícios deixados pelos lugares que a jogadora será conduzida a explorar.

Em *Firewatch*, a jogadora incorpora Henry, um vigia florestal contratado por temporada para assumir um posto de observação em um parque de mata nativa nos Estados Unidos durante o período seco do ano, quando as queimadas podem devastar rapidamente regiões inteiras de vegetação protegida. O protagonista está em fuga de uma vida pessoal arrasada e tentando um novo rumo – sua esposa, diagnosticada com demência precoce, está internada e piorando progressivamente. Depois de alguns dias de agravamento da doença, ela praticamente não lhe reconhece mais; a família dela se muda para perto para ajudar a dar suporte. No início de *Firewatch*, a proposta de emprego temporário no meio do horizonte aberto e imenso da floresta aparece como um alívio e um ponto de reflexão em um momento que parece insolúvel.

A abertura do jogo exhibe a saída de Henry do prédio onde mora, sua chegada ao parque em que irá trabalhar pelos próximos meses e alguns rápidos momentos da longa caminhada até seu posto de observação, que começa em um dia e termina quase na noite do seguinte. Entre esses momentos rápidos, nos quais a jogadora incorpora o avanço para dentro do parque, a história da relação do casal é contada em textos exibidos na tela, com alguns deles permitindo pequenas escolhas por parte de quem joga, no mesmo formato de jogos baseados em texto – em alguns momentos é possível decidir o que fazer, em outros momentos apenas clicar em uma ação ou descrição, sem possibilidade alternativa. As escolhas feitas não irão influenciar de nenhuma maneira o resultado, no qual a família da esposa irá leva-la para morar com eles, concretizando um afastamento cada vez maior de Henry, até que ele decida buscar o trabalho temporário no isolamento do parque.

Gone Home não se ocupa em estabelecer respostas rapidamente pois é a partir das dúvidas e das sugestões que preenche o estofó daquilo que leva a jogadora a se mover em direção a mais um cômodo, a mais um objeto, a mais uma ilação possível na forma como se estruturam todos os fatos fragmentários aos quais ela tem acesso. Ao invés de um adversário bem composto, acusado de crimes ou representando riscos claros, que deve ser ultrapassado ou eliminado para o retorno de um equilíbrio temporário ao mundo, o que essa obra oferece se estabelece no campo oposto. O adversário em *Gone Home* é a tensão em forma de incerteza, ao

deixar abertas as possibilidades de uma pior descoberta. É a criação, paciente e pontual em suas poucas horas de jogo, da sugestão forte de que aquela família, para a qual a jogadora retornava, encontrou nessa casa envelhecida e sombria o túmulo que vai abrigar um fim indesejado por todos os envolvidos. Talvez, ao final da exploração, também seja o fim da própria jogadora.



58. O início de *Firewatch* é baseado em descrições textuais e pequenas opções de encaminhamento da história, que não impactam no restante do jogo. Imagem: MobyGames.com

Ao contrário de *Gone Home*, em *Firewatch* praticamente toda a história pregressa de Henry e de sua relação está traçada para a jogadora logo de início, sem que seja preciso buscar vestígios ou encontrar segredos nos objetos da vida cotidiana anterior. O que irá se estruturar como elemento de tensão e de necessidade de investigação está nesse novo lugar para o qual ele se dirige, quebrando a possível percepção – deixada por *Gone Home* e também por *Dear Esther* - de que simuladores de caminhada se voltam apenas para histórias pessoais ou domésticas, de exploração familiar ou interior¹²⁵. Ainda assim, as mecânicas de jogo são bastante próximas.

Na cabine de observação na qual Henry passa a morar e durante as muitas caminhadas pela mata ao redor, para conhecer a área e buscar possíveis inícios de focos de incêndio, sua única companhia é a voz de Delilah, que chega pelo rádio. Veterana na função, ela cumpre a

¹²⁵ Vários outros jogos, também caracterizados como simuladores de caminhada, irão demonstrar possibilidades ampliadas para as buscas e investigações nesse gênero: *Everybody's Gone to the Rapture* (The Chinese Room, 2015), jogo posterior dos criadores de *Dear Esther*; *The Stanley Parable* (Davey Wreden, 2011), *The Vanishing of Ethan Carter* (The Astronauts, 2014); *TimeFrame* (Random Seed Games, 2015); *The Town of Light* (LKA, 2016).

mesma tarefa assumida por Henry, em outra região do parque. É ela quem guia a jogadora durante o início do jogo e passa a ser uma ligação essencial para conectar eventos do presente com boatos e histórias incompletas do passado do lugar.

Delillah também consegue, com seus comentários inconclusivos e com os rumos estranhos para os quais encaminha algumas conversas, ampliar e consolidar a sensação de que existe um elemento concreto de perturbação, talvez sobrenatural, presente ao redor de quem joga neste lugar, aparentemente o principal confronto apresentado pelo jogo. É essa ameaça não-identificada que está assustando visitantes do parque, invadindo e vasculhando a torre de observação durante sua ausência, iniciando focos de incêndio intencionais e tentando evitar que se compreenda mais sobre desaparecimentos acontecidos há muitos anos, bem próximos do lugar em que você se encontra agora.

De maneira análoga ao que é realizado em *Gone Home*, a sensação do terror possível e da proximidade com a tragédia, já ocorrida ou prestes a acontecer, é sugerida constantemente sem que chegue a se efetivar.

Novamente, faz parte da construção dessa sensação a incerteza constante sobre a possibilidade de encontrar outros personagens, avatares humanos ou seres de outra espécie, enquanto se caminha grandes distâncias virtuais por cenários renderizados de maneira deslumbrante pela equipe de produção e design. Bem no início, a visão de um vulto humano no alto de uma montanha é um evento inescapável do jogo. Ao longo do percurso da jogadora, a percepção de vultos a média distância e de encontros que não se efetivam por muito pouco acontecerá outras vezes.

Um dos primeiros momentos em que a sensação de haver um encontro-confronto se efetiva é quando a jogadora é levada a investigar fogos de artifício sendo lançados em um lago que possui área de camping. Chegando lá, muitas latas de cerveja espalhadas e uma fogueira ainda soltando fumaça indicam a presença de pessoas muito próximas. No caminho para o lago, calcinhas e sutiãs estão jogados. Chegando na margem do lago, é possível ver dois vultos mínimos a grande distância – duas adolescentes, que reclamam da presença do vigia e rebatem as reclamações sobre o lixo deixado na região de camping. Os vultos permanecem como pontos a distância que discutem com Henry por gritos, nada além disso.

Em um ambiente cheio de nichos de vegetação densa que se fecham rapidamente, labirintos de troncos de árvores que bloqueiam a profundidade de visão, formações rochosas emaranhadas que obrigam a subir ou descer constantemente para seguir, sem conseguir ver o que acontece a poucos metros adiante, além de diversos eventos e demandas que acontecem de noite e nos quais se avança na floresta escorrido apenas pelo fecho de uma lanterna, *Firewatch*

é preenchido por momentos da expectativa de encontros repentinos com algum tipo de ser – algum visitante desconhecido do parque ou aquilo que é responsável pelos estranhos eventos – que não param de acontecer. O jogo extrai parte importante de seu efeito dramático dessa presença que não se esclarece, mas que se mostra em continuamente pequenas consequências ou aparições sempre à distância.



59. Latas de cerveja e outros restos deixados na área de camping para indicar presenças recentes. Imagem: USGamer

A elaboração do conflito em *Firewatch* não é análoga àquela realizada em *Gone Home*. No lar da família Greenbriar a dúvida sobre o estado das coisas é alimentada desde o momento de chegada pelo ambiente sombrio do casarão, com a personagem trancada para fora, isolada na varanda da frente com sua mala e uma tempestade caindo ao redor. Em *Firewatch* a chegada da jogadora é precedida pelas telas de texto com a vida do casal e a chegada até sua torre de observação.

Esses primeiros momentos não guardam indícios de susto ou mistério. O único estranhamento fica nas falas um pouco enigmáticas de Delilah, que em algum momento podem levar quem joga a desconfiar se realmente essa outra vigia existe dentro do ambiente do jogo ou se não passaria de um elemento criado como projeção de Henry para contornar a solidão. A dúvida sobre a existência real da outra personagem permanece durante o jogo. É um elemento de interesse que pode incentivar a jogadora a seguir adiante pelos eventos propostos por *Firewatch*, para tentar resolver a dúvida, mas não pode ser creditado como elemento essencial de conflito proposto.

O aspecto específico do mundo de jogo modulado para criar sensações de adversidade e risco para seu corpo virtual é desenvolvido inteiramente a partir dos indícios da companhia não-revelada, que claramente habita a região mas não se revela como um ser específico. Esse adversário intangível não esconde a intenção de fazer com que o guarda do parque se aterrorize e fuja— deixando vestígios de sua presença, mexendo nas coisas de Henry quando ele está cumprindo tarefas pelo parque, espreitando visitantes, abandonando itens pelas trilhas.

Em *Gone Home*, a ação proposta se equilibra entre a exploração das pistas/vestígios e uma modalidade própria de complexidade antecipatória que obriga a jogadora a atualizar constantemente sua compreensão dos laços que reúnem os membros da família entre si, os laços que ligam a família à nova casa e os eventos que constituíram o último ano, em que se esteve fora

Já no tipo de exploração de *Firewatch*, a estruturação do momento de tensão permanece diluída até que exista uma primeira ambientação da jogadora com o ambiente do parque, cuidadosamente modelado em três dimensões com uma natureza rica em variedade de formas, tipos de plantas, cores, horizontes visualmente instigantes, simulações visuais de elementos naturais e um jogo de luzes bastante burilado para cobrir os diversos lugares com um brilho cristalino e difuso, deixando em cada caminhada a sensação de atravessamento de um território de sonho. Também irá acontecer a ambientação da jogadora com a presença de Delilah, presente como fonte de informações, auxílio sobre o que fazer e elemento narrativo que o jogo utiliza para conduzir quem joga nas direções pretendidas.

Da mesma maneira que em *Gone Home*, as principais ações em *Firewatch* também são caminhar e recolher objetos para observação e leitura, mas com acréscimos que geram diferenças importantes na exploração espacial de cada jogo. No parque florestal, a jogadora tem em seus controles as opções de correr, pular por cima de obstáculos e escalar, ações que trazem uma outra perspectiva na relação com o espaço e com os pequenos desafios que ele pode apresentar. São acréscimos que também impactam na possibilidade da *playformance*, pois a *affordance* entregue (e por vezes demandada para prosseguir) nesse mundo de jogo é bastante diferente daquela de *Gone Home*, que por sua vez também se diferenciava em grande parte de *Dear Esther*, no comparativo anterior.



60. A bússola e o mapa, indispensáveis companheiros de caminhada nas florestas de Firewatch. Imagem: divulgação

Há novas possibilidades e exigências criadas mecanicamente na interação com o ambiente – utilizar a opção de corrida passa a ser uma boa opção para explorar o grande território de um parque florestal, escalar paredes de pedra ou passar por cima de rochas e troncos é indispensável para alcançar certas regiões. Por se passar na maior parte do tempo em ambiente aberto, em Firewatch a affordance da interação com o cenário é muito mais relevante e destacada. No jogo passado dentro da casa da família, por exemplo, não se podia subir nos objetos, pular sobre móveis ou tentar subir pelas paredes agarrando em apoios disponíveis.

Firewatch não apenas permite mas também demanda essas ações – saltar troncos e rochas, descer por paredes de pedra por cordas de rapel e subir montanhas por trilhas com seções de escalada são movimentos comuns. Junto disso, também existe a expectativa e possibilidade de outros tipos de confrontos, encontros com riscos ou seres que exigirão da jogadora uma fuga acelerada, às cegas, por um território extenso no qual é difícil se deslocar com propriedade algum sem auxílio.

Novos tipos de mecânicas de interação com o ambiente digital denotam aqui novas affordances para a jogadora e também o oferecimento, pelo jogo, de novas categorias de entraves em simuladores de caminhada. Lembre-se que Dear Esther também se passa quase todo em ambiente aberto, uma ilha plenamente explorável, porém desde o seu começo não oferece as mesmas possibilidades de affordance: ao entrar na edificação que fica logo diante do cais no qual começamos o jogo, não é possível fazer nada além de observar os detalhes de

paredes e objetos e acionar o comando de zoom para ver com mais detalhe alguns elementos. Em um jogo que assim começa e permanece, oferecendo apenas essa mecânica conforme se prossegue, à jogadora não cabe esperar que entraves físicos de grande complexidade estarão adiante.

Exatamente pelo tamanho e complexidade do ambiente virtual, a orientação espacial responde por aquilo que é outra mecânica de jogo em *Firewatch* – é necessário utilizar um comando específico para acionar um mapa que, ao contrário do usual em jogos, não mostra a localização da jogadora em tempo real ao exibir a imagem do espaço e não pausa o jogo durante sua utilização. Outra *affordance* muito interessante aparece, pois o mapa utilizado em *Firewatch* é um elemento dentro do mundo de jogo, segurado pela mão do avatar bem na frente da tela, junto de uma bússola para auxiliar na orientação geral. É possível caminhar pelo parque observando o mapa e buscando pontos de referência, sem que esse uso de orientação espacial aconteça em um espaço extrajogo, em telas de menu que estão dispostas fora do mundo explorado.

Por fim existe também, a mecânica que permite o contato e as conversas com Delilah – um botão nos controles aciona o rádio transmissor que coloca a jogadora em contato com a veterana do parque, algo necessário ao encontrar algum objeto relevante, ao ter uma dúvida sobre como cumprir um trabalho designado ou pela vontade de tentar iniciar um contato aleatório. As chamadas via rádio assumem a forma de jogo baseado em texto, nas quais é preciso escolher em diversos momentos a resposta a ser dada, entre as opções de resposta fornecidas como possibilidade pelo jogo. Com as possibilidades mecânicas de correr, saltar, escalar e fazer rapel em paredes de pedra, tirar fotos dentro do jogo e acionar o rádio para fazer contatos, temos a impressão de que o acréscimo nas qualidades da *affordance* em *Firewatch* traz também uma maior presentificação do corpo do avatar-protagonista no mundo de jogo – algo com impactos na *playformance* e na expectativa dos tipos de confronto que se pode ter, mesmo que não necessariamente eles se efetivem.

Bem no início de *Firewatch*, a presença do elemento de conflito pode parecer mais próxima de *Dear Esther* – não existe impedimento à vista e a jogadora pode caminhar e cumprir pequenas tarefas, como investigar traços de fumaça próximos ao lago, enquanto compreende se é necessário fazer algo para que um obstáculo realmente apareça, dando chance a um embate. Isso divide a atenção da jogadora com sua exploração do ambiente nos arredores da torre e o aprendizado de utilização do mapa como primeira referência espacial, mesmo sendo confuso de usar e com pontos de referência poucos detalhados. Caminhar mais longamente e investigar mais lugares leva a diversos pequenos achados – notas escritas e caixas de suprimentos com

objetos deixados por antigos vigias da região, uma tartaruga de estimação, detalhes e ambientes específicos do parque sobre os quais se pode conversar com Delilah, porque ativam opções específicas de interação, sempre na forma de diálogos com os quais a jogadora pode responder a partir de opções pré-definidas.



61. O rádio é a principal ferramenta para o desenvolvimento dos diálogos que levam adiante a narrativa de Firewatch. Imagem: manthemagicblogspotcom

As caminhadas na mata nesse início podem parecer para a jogadora, ainda que nada no mundo do jogo indique que isso é necessário, como uma busca pelo começo daquilo que em algum momento próximo será necessário fazer para se sentir ‘efetivamente jogando’. Mas a simples utilização do parque virtual como lugar de descobertas passa a oferecer outras deixas para interação, na forma dos diálogos ou objetos que vão sendo encontrados em meio às longas caminhadas, que são bem mais numerosas do que as ações que irão conduzir o conflito principal, estabelecido como condutor do jogo.

Em Gone Home, podemos lembrar que a saída do alpendre e a entrada na casa já são um pequeno tutorial de usos do jogo e também o primeiro mínimo obstáculo espacial a ser resolvido, com a entrada na casa dos Greenbriar guardando novas perguntas e poucas soluções. Firewatch se resolve com seu início de maneira praticamente oposta, exigindo praticamente nada de quem joga. No parque, a interação é dividida em blocos, que representam dias específicos da estadia de Henry no parque, funcionando como fases bem demarcadas temporalmente. Em Gone Home a exploração é contínua, demore quantas horas for, entre a

chegada de Kaitlin na casa e sua abertura do alçapão que dá acesso ao sótão. No jogo da mata, apenas alguns dias de Henry estão disponíveis para incorporação da jogadora e não é possível acompanhar grande parte de sua interação com aquele lugar, a passagem dos dias e a criação de uma sensação de familiaridade estendida com essa casa temporária.

Conforme se investiga os detalhes escondidos nas paisagens amplas do parque, as conexões são tênues entre aquilo que é encontrado e a solução sobre a presença que tenta expulsá-lo. No segundo dia de trabalho, Delilah pede que a jogadora investigue uma falha de equipamento que cortou a comunicação entre a área florestal e o restante do mundo. A longa caminhada até o lugar apontado irá revelar, ao final, um cabo cortado deliberadamente, somando mais um indício da presença hostil. Mas, até alcançar o lugar de destino, haverá opção de explorar pontos específicos do parque, encontrar bilhetes trocados anos atrás por antigos vigias e descobrir paisagens programadas para aparecerem especificamente nesse dia, para apreciação de quem joga e interação com Delilah.

Conforme as alternativas de ação surgem, Firewatch se mostra dedicado a oferecer para a jogadora elementos que conformam entraves e impedimentos em pequena quantidade, simples e bem traçados – objetos que devem ser encontrados, pequenos impedimentos a serem superados, o conflito global a ser desvendado que demanda, em seu clímax, novamente a descoberta de uma chave ou do acesso a uma caverna inacessível. Em conjunto, oferece um mundo de jogo também bastante dedicado à exploração livre dos elementos à disposição, no qual as ações determinadas a cada dia, para cumprir objetivos pontuais, são caminhos-guia para levar quem joga a determinadas regiões nas quais há elementos específicos criados para encontro, observação, leitura e aprofundamento na sensação de estar incorporado no lugar. Ou seja, incorporado na experiência do guarda florestal que visita o parque e se deslumbra com a exuberância de formas, cores, luzes em transformação e horizontes largos, pela primeira vez.

A impressão acumulada, aquela determinada pela performance exigida da jogadora ao longo do percurso completo e da percepção do jogo como experimentado, na conceituação de Upton, é a de que estamos mais em um mundo sintético voltado para a plena exploração do que em um tipo de jogo que enfatiza os confrontos, que devem ser resolvidos mecanicamente na superação de entraves (obstáculos espaciais, enigmas e adversários), ou mesmo os conflitos, motivadores das ações e da evolução dentro do mundo do jogo.

Esta longa descrição comparativa com Firewatch busca especialmente consolidar a diferença entre duas abordagens de simuladores de caminhada na criação de conflitos que impulsionam as ações de quem joga, em relação aos impedimentos e descobertas que os levarão a alguma resolução ou à possível recompensa de uma libertação no final, superando um

elemento central de antagonismo ou ganhando a compreensão global que traz o alívio da sensação de perigo que atravessava a jogadora durante o percurso.



62. O cabo de comunicação cortado, ninguém ao redor. A sabotagem indica uma presença que não se revela. Imagem: IGN.com

Em *Gone Home*, existe habilidade envolvida na maneira como os vestígios são revelados aos poucos para quem joga, compondo uma história de maneira fragmentada e fazendo com que eles passem a ser compreendidos como pistas, ampliando a dúvida a respeito do que possa ter ocorrido na casa, com possíveis ares de tragédia para o conflito que se desenha. A experimentação do jogo enfatiza um mundo de jogo no qual a realidade vai sendo desdobrada em papéis e deixas soltas, fornecendo combustível para ampliar a tensão do enigma em torno do desaparecimento dos corpos de todos os outros membros da família nesta casa, tenha sido ela atingida por uma tragédia violenta, maldição ou por forças macabras.

Em *Firewatch*, o que efetivamente se revela como tragédia, por fim, não tem relação direta com a vida do protagonista Henry e pertence, em grande parte, ao passado - um ex-vigia daquele mesmo posto de observação trouxe junto seu filho para morar ali durante a temporada, contra as regras do parque; enquanto tentava ensinar escalada e rapel ao filho, em uma das cavernas próximas, o gancho de suporte se soltou e o filho morreu ao despencar de uma grande altura. Depois da morte, o pai se recusa a retornar para a cidade e passa a viver no parque, escondido, recolhendo o que precisa para sobreviver dos visitantes e dos outros vigias florestais.

Não existe, em comparação com *Gone Home*, a sensação de um dever efetivamente cumprido, da solução encontrada e de algum tipo de desfecho alcançado. Ainda que nenhuma

grande superação física e mecânica se imponha em *Gone Home*, ao final o quebra-cabeças de vestígios parece minimamente completo e a investigação encerrada, para dar paz àquela casa. No jogo do vigia florestal, todo o percurso termina com um resgate feito de helicóptero, às pressas, enquanto a floresta está em chama, depois que a tragédia se revela. No último texto encontrado pela jogadora antes da fuga, uma carta do ex-vigia, ele assume toda a culpa por objetos roubados e pelas ameaças, se desculpa pelo que aconteceu durante aqueles meses e conta que está indo ainda mais para dentro da mata, onde não possa mais ser encontrado. Nada está resolvido e nenhuma sensação de pacificação prevalece, ainda que o mistério sobre o elemento perseguidor fique claro. E assim o mundo de jogo do parque em *Firewatch* se fecha.

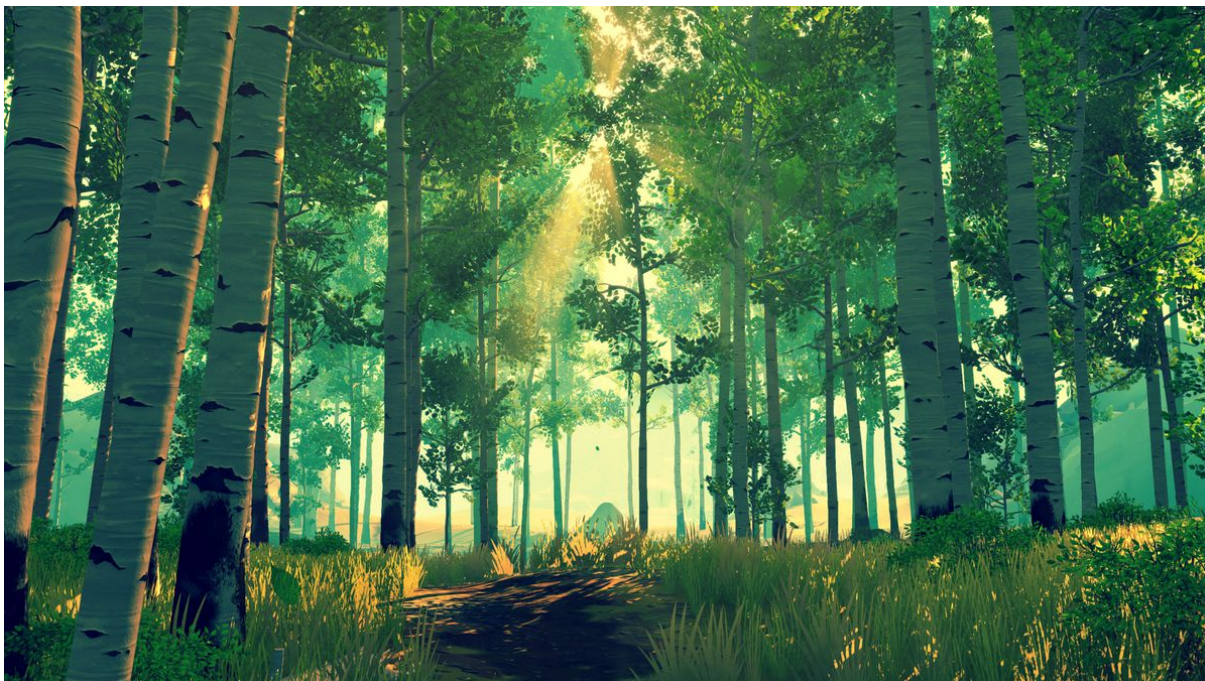
4.3 O lugar do qual se olha, o lugar em que se move

As informações entregues logo no início de *Gone Home*, como a mensagem deixada por Kaitlin na secretária eletrônica, a mochila e o folder mostrando o percurso da viagem com as datas, não deixam dúvida sobre o paradeiro da personagem durante o último ano, quando a nova casa surgiu na vida dos Greenbriar. Mas nenhum desses elementos revela qual é o seu lugar nessa casa, agora que a jogadora chegou a ela. O percurso de exploração de *Gone Home* é, tanto metáfora quanto prática, também a busca por uma resolução sobre o seu futuro nesse lugar, casarão no qual você não possui um quarto.

É uma casa bem diferente e maior que aquela da qual Kaitlin partiu, fato revelado por vestígios como a carta da amiga de Janice, que lhe dá parabéns por agora viver “em uma mansão”. Em certo momento do jogo, Samantha diz que a mãe tentou deixar arrumado para você o quarto de hóspedes, cheio de caixas de papelão empilhadas, mas “não houve tempo” de fazer isso. O quarto está no segundo andar, dentro dele existem algumas caixas nas quais está escrito “Katie” e a cama não está feita, com apenas um colchão aparente sobre o estrado. Esse não é um quarto preparado para sua recepção. Até que se esclareça a ausência dos outros, parece ser mais um estranho sinal de que o mundo esperado no retorno a esse lar não está presente.

Não cabe dizer que a busca pelo lugar reservado para Kaitlin nessa nova configuração da família seja um conflito que se coloca como os anteriores, impulsionando quem joga e orientando suas ações e a teia de conexões entre os fatos e objetos que vai sendo montada. Mas a dúvida sobre o próprio retorno se envolve como mais uma narrativa emanante, bem clara,

somada como interesse para consolidar e dar sentido ao mundo do jogo, às mecânicas de busca e incentivo à reunião de vestígios.



63. Em Firewatch, o desenho de luz e os gráficos parecem especialmente compostos para surpreender a todo momento com quadros exuberantes. Imagem: divulgação

A incerteza sobre sua condição acaba reforçando as dúvidas em aberto pois sua resposta também está atrelada a elas – entender quem é você agora nessa família demanda entender qual família ainda é esta; entender o porquê de todos terem ignorado seu retorno e não estarem aí para sua recepção deve dizer algo sobre sua chegada a esta casa e seu retorno ao país. Descobrir que não existe mais um quarto seu ali dentro certamente diz algo sobre esse lugar que ainda é uma casa mas pode ter deixado de ser um lar. Nisso se abre a chance de mais uma compreensão, uma descoberta sobre os outros seres que habitam aquele teto e suas vidas, afetos e histórias, busca que pode ser realizada neste momento com um distanciamento que talvez fosse impossível em outra ocasião. Retornar à casa e não voltar ao lar é um elemento importante para mover sensações na caminhada de descobrimentos.

Esse distanciamento de Katie, incorporada pela jogadora, em relação aos outros habitantes da casa e ao lugar em si, que é novo em sua vida, é uma fonte que alimenta continuamente o sentido da mecânica de exploração e descoberta que dão corpo ao jogo.

Explorar ganha sentido por esse ser um lugar plenamente novo no qual objetos, percursos de vida íntima e o modo de sua família viver são desconhecidos. Não haveria a mesma

sensação de conflito se o retorno pudesse ser para a mesma casa onde a personagem viveu pela maior parte da vida, já reconhecendo grande parte daquilo. Quanto mais se explora, as revelações trazidas do passado mais recente ou mais distante de seus pais e sua irmã reafirmam a necessidade da investigação para compreender como os vestígios se somam e qual significado eles trazem para esse casarão. Os parâmetros de compreensão que balizam a incorporação da jogadora no ambiente virtual são alimentados necessariamente pelas sensações de deslocamento e de desconhecimento, fundamentais na construção do mundo de jogo de *Gone Home*.

Os lugares de uma vida relativamente conhecida estão ali, dados e dispostos – uma casa para explorar, sua casa de família; cômodos comuns de uma casa familiar (sala, cozinha, quarto dos pais, quartos de filhos, copa, porão) acrescidos de alguns que podem ser nem tão típicos mas facilmente reconhecíveis (escritório, biblioteca, estufa, sótão, sala de leitura); caixas espalhadas com itens por arrumar, partes de uma mudança nem tão recente; roupas nos armários e cômodas, livros na biblioteca e nos criados, comida nos armários e na geladeira, uma televisão e fitas VHS na sala de tv. São lugares da vida que, dentro do conceito de incorporação, acionam/ativam quadros de compreensão e ação que a jogadora traz de suas outras experiências, concretas e virtuais, sobre a rotina e a história de uma casa familiar. Porém, pela forma com que *Gone Home* desloca a expectativa e transforma a exploração da casa no próprio mistério a ser descoberto, a ação de jogar e seu entendimento de como agir ali dentro também são diretamente afetados, influenciando diretamente no *playformance* e na configuração específica desse mundo de jogo.

Não temos a exploração de uma casa por um detetive que procura compreender quem matou quem. Também não temos a investigação de um desaparecimento completamente sem nexos, do tipo que se estende por um longo tempo, realizada por um profissional que se torna o responsável por esclarecer o sumiço. A investigação aqui, durante as poucas horas logo após sua chegada no lugar, é em busca do mistério em si – o que exatamente aconteceu com sua família, que não estava ali no momento esperado, e deixou indícios de que algo bastante estranho se passou recentemente. É um deslocamento deles em relação às pessoas que você julgava conhecer. Com a impossibilidade sair da casa ou de se comunicar com mais pessoas, por conta da tempestade lá fora, a incorporação necessariamente segue na direção de tentar preencher os espaços sobre os últimos acontecimentos.

Conforme certos objetos pela casa são encontrados e manejados pela jogadora, os diários em áudio são liberados automaticamente pelo sistema de jogo. Os trechos do diário de Samantha guardam parte de seu amadurecimento sentimental – a primeira noite na rua para um

show, a compreensão do distanciamento com um antigo amigo de infância, o primeiro beijo, a paixão, o rompimento, a recusa dos pais em lidarem com sua homossexualidade e com a presença da namorada em sua vida, questão que clara porém mantida a média distância por todos.

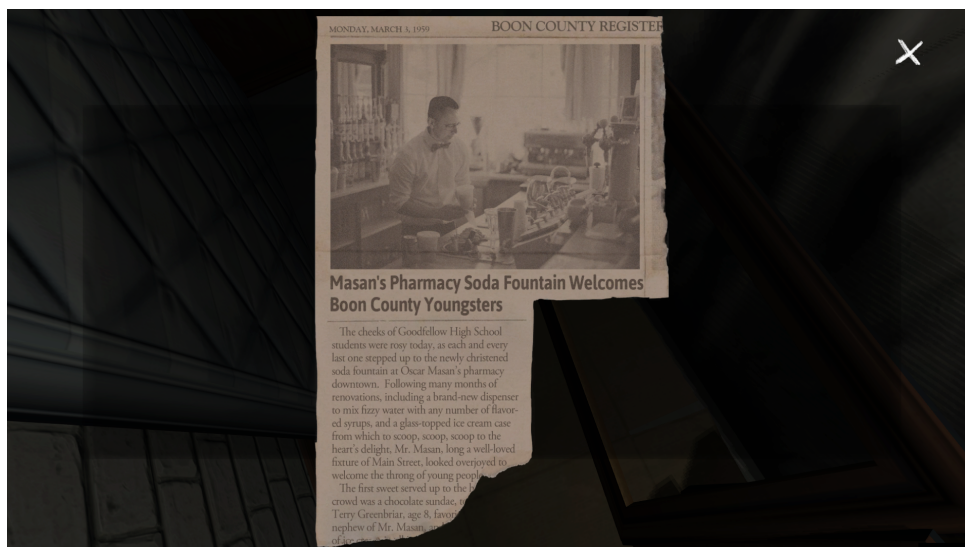
Depois de ouvidos, os diários permanecem no inventário do jogo, disponíveis para serem escutados novamente. Ao guardar no inventário somente os trechos em áudio, o jogo explicita como esses fragmentos passados são o que ele pode oferecer como itens essenciais para conquistar o que é oferecido à jogadora e como parte fundamental da experiência que é estruturada.

Os áudios preenchem sensações e momentos que os objetos e cômodos do casarão não podem preencher, que demandam descrever mais extensamente emoções envolvidas. Ainda que os textos deixados pela casa façam isso, a narração de Samantha traz um outro tipo de intimidade e de proximidade com a família ausente. Exatamente pelo afeto contido neles, ouvir os áudios também acaba dissipando e contrabalançando levemente a sensação de um possível terror que acompanha a exploração.

Entretanto, pela continuidade do mistério, pelas incertezas que cercam a exploração da casa, ainda mais quando uma ala permanece fechada e inacessível ou quando o porão parece um lugar capaz de guardar as piores surpresas, o crescimento da tensão familiar narrado em alguns trechos dos áudios ainda é capaz de aumentar a apreensão a respeito do desaparecimento de todos. Mesmo em seus momentos mais afetuosos, com boas lembranças e bom humor, os áudios são um contraponto agridoce incapaz de dissolver a atmosfera de mistério incorporada nessa casa de poucas luzes e com antigos móveis de madeira pesada em vários cômodos.¹²⁶

Não é apenas uma casa antiga e escura, com alguns cômodos sem janelas. O sucesso na continuidade da exploração vai revelando que, nesse jogo, só é possível avançar para o final encontrando suas várias passagens secretas, escondidas por trás e por dentro das paredes, em corredores estreitos e baixos com pouca luz. É uma casa cheia de desvãos, essenciais para consolidar a sensação de que existe muito escondido ali dentro, inclusive quando o jogo indica que várias das passagens só foram descobertas por Samantha e Loonie, permanecendo invisíveis (e ignoradas) para os adultos. A casa é o corpo sobre o qual a jogadora atravessa a história da família e dela própria e esse corpo é estampado de cicatrizes, com acessos e portas obscurecidas que dão acessos a lugares que não deveriam existir.

126 Os áudios serão mais trabalhados posteriormente, na versão final desta análise



64. O recorte de jornal informa sobre a inauguração da máquina de refrigerantes, atração para as crianças da cidade, na drogaria de Oscar. Imagem: GameSkinny.com

Além das passagens escondidas, existem os códigos (ou segredos) necessários para abrir trancas - no arquivo do escritório do pai, no armário de Samantha, no cofre do porão. E apenas somando os acessos obscuros da casa e os segredos que estão trancados é possível resumir a história do dono original e tio-avô de Kaitlin, Oscar, que deixou a casa como herança para o sobrinho com o qual teve seu contato rompido décadas atrás.

O armário no escritório de Terrence guarda o testamento do tio, deixando o imóvel para o pai de Katie. Na primeira sala da casa, um recorte de jornal sobre a morte de Oscar revela que ele raramente saía de casa nas últimas décadas. Outros recortes, no porão da casa, anunciam quando ele instalou com sucesso uma máquina de refrigerantes (*soda fountain*) em sua famosa farmácia na vizinhança, atraindo um novo público infantil e, depois de alguns anos, vendeu essa mesma farmácia repentinamente por um valor irrisório, para praticamente não sair de casa após isso. A passagem escondida no quarto que agora é dos pais, provavelmente pertencente a Oscar no passado, guarda recortes de revistas com modelos para costura de roupas femininas e masculinas, cobrindo toda a parede.



65. As marcas na parede, feitas nas visitas ao tio Oscar, indicam o crescimento de Terrence. Até que elas param abruptamente. Imagem: Clockwork Worlds

Novamente no porão, marcas no batente indicam o crescimento de Terrence, dos 6 aos 12 anos, idade da última marcação, em 1963. Esse mesmo ano é a combinação que abre o cofre de Oscar no porão, onde estão vidros e instrumentos para aplicação de morfina e uma carta, enviada e devolvia diversas vezes tendo como destinatária a mãe de Terrence, avó da protagonista. Na carta, Oscar pede desculpa por sua “transgressão” e afirma estar agora “livre da tentação”. Logo adiante, em pequeno corredor no canto do porão, existe um quarto totalmente escuro, sem fonte de luz disponível, do qual a jogadora pode resgatar um objeto da escuridão para observar fora dali – um pequeno cavalo de brinquedo. Para completar esse arco de vestígios, a saída do porão revela um acesso secreto que chega diretamente em uma passagem no quarto de hóspedes da casa, no segundo andar – o único quarto da casa que não está ocupado, cheio de caixas ainda empacotadas, ao invés de servir de quarto, ainda que temporário, para Kaitlin.

Para quem observa atentamente, a história se revela sem espaço para dúvidas: Oscar abusou de Terrence quando criança e pré-adolescente, até que tudo foi descoberto pela mãe do garoto. Pelas condições repentinas de venda da farmácia e a ênfase no público infantil que passou a atender com a *soda fountain*, as indicações são de que provavelmente abusou também de outras crianças.

O corredor secreto que se inicia no quarto de hóspedes chega em um ponto do porão bem próximo ao corredor que leva ao quarto de luz queimada onde estava o brinquedo infantil, que lembra um calabouço. E bem na entrada desse corredor está o portal de madeira em que o

tio marcava o crescimento de Terrence na infância. Esse é o elemento final em que a própria disposição da casa confirma os abusos de crianças e o abuso de Terrence, pelo qual nunca foi perdoado pela irmã¹²⁷.

Agora, essa casa marcada e cheia de cicatrizes é a herança deixada para Terrence, para a qual ele traz toda sua família. Uma casa oprimida pelo seu próprio peso, pelo desgaste de um passado imenso e que termina por entregar a descoberta enfim dessa tragédia mais profunda, mais entranhada no passado, que a jogadora precisa explorar, trazer à tona e enfrentar como nova realidade que emerge durante seu percurso de descobertas.



66. O cavalinho de brinquedo, tirado do quarto escuro nos fundos e trazido para a luz. As marcações do crescimento de Terrance estão bem na entrada do corredor que leva ao cômodo, à direita na imagem.

¹²⁷ Steve Gaynor, designer e roteirista de *Gone Home*, também confirmou sua intenção autoral a respeito desse arco da história, por vezes contestado por analistas e jogadores: <https://www.houstonpress.com/arts/terrence-and-oscar-the-gone-home-story-no-one-talks-about-8897302>

CAPÍTULO 5. RAÍZES, GÊNEROS E MUNDOS SINTÉTICOS

5.1 Olhar para trás: raízes

Bem no início, anos antes de ser finalizado para seu lançamento comercial em 2012, o que se chamava de Dear Esther (DE) não era exatamente um jogo. Mais precisamente, Dear Esther era tanto jogo quanto experimento com mecânicas e possibilidades de interação, desenvolvido como uma das partes de um projeto de pesquisa mais amplo, realizado com financiamento público. O objetivo do projeto era criar versões modificadas, a partir de jogos já existentes, que servissem para prototipagem rápida (em comparação ao tempo de desenvolvimento de um jogo completo) para “sistematicamente quebrar regras de design e então testar quais experiências ainda funcionavam ou porque não haviam funcionado”¹²⁸ (Bahr, 2017, online).

Mods, abreviatura para *modifications*, é o nome comumente usado para essas versões de jogos comerciais que alteram diferentes aspectos dos originais – suas mecânicas, cenários, ambientações, objetivos – e são produzidas por desenvolvedores que, não raro, são fãs dos jogos originais e desejam customizá-los. Especialmente até a primeira década dos anos 2000, os softwares gratuitos de produção de jogos (as *engines*) ainda não haviam se popularizado e o poder de processamento de computadores domésticos ainda era limitado em relação ao necessário para rodar com fluência esse tipo de programa. Nesse panorama, criar mods era um caminho mais curto para produzir jogos ou para prototipar novas ideias de interação, de ambientação ou de objetivo nesse tipo de suporte. Esse tipo de modificação podia, inclusive, ter praticamente nenhuma relação com o jogo original, como acontece com Dear Esther.

Half-Life 2 (Valve, 2006), um jogo de tiro em primeira pessoa / *fps* de enorme sucesso comercial e repercussão na história dos videogames, tinha sua *engine* disponível online e gratuitamente, a Source, permitindo alterações diversas a partir dos elementos originais. Dear Esther, desde sua primeira versão em *mod*, acontece em um ambiente que simula as Ilhas Hébridas escocesas porque essa era uma das opções de componentes de cenário disponíveis na Source para a criação de versões modificadas de Half-Life 2 (Bahr, 2017).

No caso específico de Dear Esther, agora considerado o primeiro simulador de caminhada que trouxe relevância ao gênero, a experiência de design conduzida pelo escritor e

¹²⁸ systematically breaking design rules and then testing which experiences still worked or why they didn't work

game designer Dan Pinchbeck buscava remover do jogo todas as mecânicas, obstáculos e regras possíveis, garantindo que ainda assim a experiência pudesse ser engajante e atraente para quem joga: “Então, quase todas as mecânicas foram removidas do jogo, deixando os jogadores apenas com a habilidade de andar. É possível não haver nada além da história para manter o jogador engajado e qual tipo de experiência isso permite?”¹²⁹ (Bahr, 2017, online)

Tanto no *mod* de 2009 quanto no jogo lançado comercialmente em 2012, possuindo artes, sons e programação totalmente refeitos e aprimorados, os fios de história são entregues a quem joga por meio de fragmentos de cartas, lidas por um narrador desconhecido conforme a jogadora atravessa determinados trechos do ambiente de jogo. Cada fragmento é escolhido aleatoriamente pelo sistema, entre um pequeno conjunto designado para aquele ponto determinado da ilha, e não existe a possibilidade de ouvir um áudio diferente ao passar novamente pelo mesmo lugar durante a mesma sessão de jogo. Como já foi explicado, é necessário jogar Esther mais de uma vez para conseguir ouvir todas as partes do roteiro do jogo, recebendo diferentes fragmentos ao passar pelos mesmos lugares.

Porém, nem conseguindo coletar todos os trechos das cartas é possível montar um nexos completo para as histórias e personagens – não é esse o ponto do jogo: “nunca é deixado claro exatamente qual é a relação entre os personagens principais. Também não é afirmado explicitamente se a voz do narrador é do avatar ou de alguma outra pessoa, ou se o narrador é o marido, amante ou assassino de Esther”¹³⁰ (Oxford, 2012). Essas questões não precisam ser respondidas dentro do objetivo bastante claro do jogo de criar uma ambientação extensa que evoca perda e luto, culpa e vazio, desvinculada de um referencial unicamente realista e que se estrutura tanto nos elementos de composição dos cenários que são explorados quanto nos fragmentos de cartas ouvidos ao longo do percurso.

O criador principal de DE, Pinchback, chegou a descrever o jogo como “uma história de fantasmas interativa” (Oxford, 2012) na época do lançamento, antes de toda a discussão (afinal, inaugurada por *Dear Esther*) a respeito de obras como essa poderem ser ou não abrigadas dentro da imensa aba dos jogos digitais.

Não é apenas o caso dos fragmentos de cartas deixarem sem fechamento quais as relações entre os personagens citados, qual sua relação (se é que existe) entre si e com Esther e quem é afinal o narrador. Conforme o jogo avança, os textos passam a se tornar contraditórios,

¹²⁹ Thus, nearly all mechanics were removed from the game, leaving the players only with the ability to walk. Is it possible to have nothing but the story to keep the player engaged, and what kind of experience does that leave?

¹³⁰ It's never made clear exactly what the relationship between the main characters is. Neither is it explicitly stated whether or not the narrator's voice is that of the player's avatar or someone else, or even if the narrator is Esther's husband, lover or killer.

da mesma maneira que os elementos do cenário passam a ser cada vez mais irrealis a partir da entrada nas cavernas, na terceira e penúltima parte do jogo. As paredes do lugar, tomadas de escritos, desenhos e símbolos fosforescentes, que em muitos espaços se sobrepõem como se escritos diversas e diversas vezes uns sobre outros, não deixam espaço para que se acredite na lucidez do protagonista ou na existência da ilha como um lugar plenamente realista, antes mesmo do vôo de pássaro ao final.



67. O mod original de Dear Esther. Imagem: Steam Community

Mecanicamente o que se pode fazer é caminhar e explorar, além de olhar um pouco mais de perto alguns elementos. Mas o que DE oferece é uma experiência diametralmente oposta a um jogo de tiro em primeira pessoa, como o Half-Life 2 do qual surgiu em sua primeira encarnação digital. Dear Esther, ainda mais do que Gone Home ou Firewatch, é um jogo de sensações e reflexões, em que a recolha das pistas em texto ou dos elementos que compõem o mundo de jogo não irá permitir desvendar o mistério, encontrar a chave narrativa que define o que houve ou quem são os protagonistas. Pinchback comenta sobre as escolhas na criação do jogo, na transcrição de uma palestra sobre o processo de desenvolvimento: “É impossível se sentir triste rapidamente. É impossível sentir raiva lentamente. Você simplesmente não tem acesso àquele escopo emocional no jogador se você o está estimulando o tempo todo” (Bahr, 2017)

Ao mesmo tempo, dentro dessa indefinição, o jogo também permite que exista um sentido para sua rejogabilidade, para que esse mesmo caminho seja percorrido com novo

interesse mais de uma vez – novos textos só podem ser ativados dessa maneira e em sua versão mais moderna, a chamada *Landmark Edition* de 2016, alguns objetos encontrados no cenário também se modificam de modo procedimental, aleatoriamente, a cada novo percurso do jogador (Bahr, 2017).

Mesmo que o criador principal tenha descrito *Dear Esther* como “narrativa interativa”, antes da avalanche crítica que buscou contestar suas características, o projeto que nasceu como tentativa de despir um jogo de mecânicas e objetivos ao máximo, mantendo mesmo assim o engajamento, se distancia de uma narrativa convencional por diversos aspectos.

Em qualquer das versões de DE não se pode falar de uma condução do tipo “one shot”, na descrição habilidosa de Frasca para narrativas convencionais: “mas a mídia diegética não é apta a quebrar sua estrutura binária inerente. Autores narrativos (ou “narradores”) só possuem um tiro em sua arma – uma sequência fixa de eventos”¹³¹ (Frasca, 2003a, 227). Também, como foi analisado e defendido a respeito de *Gone Home* no capítulo anterior, existem ações demandadas de quem joga *Dear Esther* que divergem da expectativa gerada por grande parte de outros jogos e daquilo que é pregado como forma de engajamento e “diversão” em jogos por manuais de game design.

Ainda que não exista labirinto ou obstáculo físico a ser vencido pelo avatar controlado pela jogadora em *Esther*, explorar o território da ilha e encontrar os caminhos para seguir adiante são ações claras, exercidas ativa e continuamente por quem joga e conduzidas pelo game design de forma a serem relativamente intuitivas, talvez com alguns desvios pelo caminho. Pinchback comenta que “as pessoas tem dificuldade para identificar como um jogo porque você não tem uma espingarda para derrubar exércitos de zumbis (...) Você tem uma quantidade enorme de trabalho para fazer como jogador, mas não está envolvido com o ato de negociar (contra) o ambiente”¹³² (Oxford, 2012)

Em um pequeno exemplo, a torre de transmissão, na qual o jogo se encerra, é visível como um ponto de referência para a caminhada durante praticamente todo o percurso (Bahr, 2017). Mesmo aparecendo muito discretamente no início, a luz vermelha no topo da torre é o único elemento que parece servir como guia durante o atravessamento da ilha, algo intencionado pelo game design. Mas esse ponto no horizonte não necessariamente garante que a pessoa que joga não se perca, obrigando a mapear o território em volta para achar a próxima

¹³¹ but diegetic media is not able to break its inherent binary structure. Narrative authors (or “narrators”) only have one shot in their gun – a fixed sequence of events

¹³² People struggle to identify it as a game not because you don’t have a shotgun to face down armies of zombies (...) You have an awful lot of work to do as a player, but it’s not involved in the mechanical act of negotiating the environment.

parte da ilha que pode ser descoberta. Nem isso impede que se decida explorar os detalhes da ilha – tanto as formações geológicas quanto os vestígios humanos que permanecem, sem explicações inequívocas sobre suas origens – criando seus próprios caminhos para atravessar o lugar ou buscando se certificar de que não existem outros áudios escondidos em trechos de exploração menos óbvia.

A dúvida sobre as possibilidades e a falta de clareza narrativa (intencional) são impulsionadores fortes para que a incorporação do avatar na ilha de DE se converta em um movimento de exploração. Daí também a provocação, para quem joga, de tentar compreender qual é a causalidade (a narrativa lógica) existente entre os diversos fragmentos narrativos, os personagens citados, as divagações sobre luto e passado e os objetos e lugares deixados para trás na ilha – cabanas vazias, pilhas inacreditáveis de livros, fragatas naufragadas no meio da areia. Em sua oposição experimental tanto a práticas convencionais de design quanto à adesão a gêneros já consolidados (tiro em primeira pessoa, aventura, investigação), *Dear Esther* parece liberar um tipo de energia fundamental, imaginativa e exploratória típica dos jogos, em sentido que foi defendido de maneiras diferentes por Huizinga (1999), Frasca (2001, 2007), Sicart (2009), DeKoven (2010), entre outros.

Parte da dificuldade (e do preconceito) para se entender a proposta de *Dear Esther*, em meio a um campo de trabalho e produção que costuma olhar em outras direções, aparece também de modo quase casual em uma descrição de porque DE, ou jogos do mesmo tipo, não teriam espaço na migração do mercado de jogos para uma nova era comercial, em que a venda de uma determinada obra dá lugar a um consumo de “jogo enquanto serviço”:

“A importância da rejogabilidade é o porquê jogos narrativos lutam (para se manter) na era dos serviços. Um jogo narrativo como *Dear Esther*, algumas vezes chamado pejorativamente como simulador de caminhada, oferece uma experiência narrativa inusual e desconfortável que pode ser completada em duas horas. Ainda que tenha certa rejogabilidade, não é esperado que jogadores irão jogá-lo por dezenas de vezes, e a maioria irá jogar apenas uma vez. Um jogo gratuito que coloca uma vasta narrativa em seu núcleo encontrará dificuldades para gerar um retorno comercial” (Lovell, 2018)¹³³

Quando falamos sobre jogos que possuem forte apelo narrativo, eles costumam estar abrigados em um gênero amplo, no qual os simuladores de caminhada muitas vezes são

¹³³ The importance of replayability is why narrative games struggle in the servisse era. A narrative game like *Dear Esther*, sometimes pejoratively called a walking simulator, offers na unusual and uncomfortable narrative experience that can be completed in two hours. Although it has some replayability, it is unlikely that players will play it dozens of times, and mos will only play it once. A free game that puts expensive narrative at its heart will find it difficult to generate a comercial return.

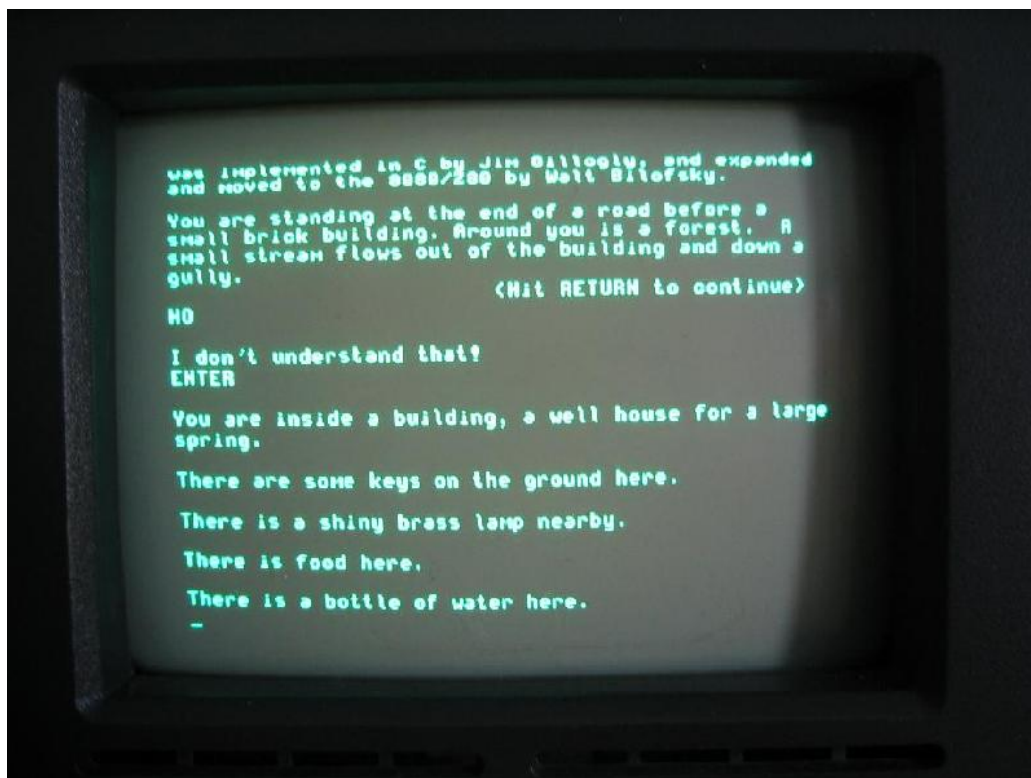
incorporados como subgênero. O nome desse gênero amplo é o mesmo do jogo no qual foi reconhecido pela primeira vez – o Adventure original. Sendo mais preciso, falar sobre o Adventure que está no início de tudo é comentar sobre suas três versões iniciais e também sobre a ausência de uma narrativa estruturada nesse início, mesmo alguma que pudesse ser compreendida como embutida ou emanante.

Entre 1975 e 1976, o programador William Crowther finalizou um programa de computador com características inovadoras em relação ao que vinha sendo desenvolvido e ganhando reconhecimento na comunidade de programação. O nome original do software era *Colossal Cave Adventure*, mas ficou conhecido historicamente apenas pelo último nome – esse foi o *Adventure* original, um simulador de exploração inteiramente baseado em texto e que se tornou fundamental para a história dos jogos (Stanton, 2015; Wolf, 2007). Baseado no conhecimento de Crowther sobre a Caverna do Mamute, no estado do Kentucky (Lessard, 2013, Stanton, 2015), o jogo descrevia na tela o cenário em que a jogadora se encontrava naquele momento e deixava disponível o cursor de texto para que pudesse escrever a próxima ação que desejava realizar. Além dos comandos de movimento pelo espaço (cima, baixo, esquerda, direita, entrar, seguir), apenas alguns outros poucos eram reconhecidos pelo programa e podiam ser executados.

Parte relevante da exploração em *Adventure* era descobrir qual seria o comando possível de se realizar naquele momento, a ação que seria aceita pela máquina. Esse desafio de tentativa e erro se firmaria como característica marcante dos jogos de aventura baseados em texto que viriam depois e, de outras maneiras, seria parte também dos futuros jogos de aventura com ambientações gráficas exploráveis (com cenários, personagens, movimentos e objetos exibidos na tela).

Porém, nos jogos com ambientação gráfica completa, já era comum que as opções de ações estivessem claramente dadas, exibidas também pela interface gráfica (Férrandez-Vara, 2008), fazendo com que o desafio fosse estreitado para encontrar qual a ação correta a executar em relação aos objetos, componentes do cenário ou outros personagens presentes. No primeiro Adventure, o desafio era bem mais amplo: acertar a palavra correta a ser usada a cada novo momento.

O primeiro Adventure fez sua história de modo subterrâneo, sendo armazenado e jogado em redes universitárias, essencialmente por outros programadores. Para não ser apagado pelos administradores das redes, habituados a apagar programas ‘supérfluos’, como jogos, o arquivo do Adventure de Crowther era armazenado sob o nome neutro e discreto de “VAD” (Stanton, 2015).



68. Adventure na versão de William Crowther, a primeira delas. Imagem: Wikipédia

Foi dessa maneira que ele chegou a outro programador, Don Woods, que viu na estrutura do programa de Crowther a possibilidade de acrescentar elementos de interação e expandir os ambientes do jogo em direções que iam bastante além da ideia original. O primeiro jogo possuía uma estrutura ainda bastante ligada à reprodução da experiência de exploração da Caverna do Mamute e suas limitações de interação estavam ligadas ao fato de Crowther ter desenvolvido o programa para jogar com suas filhas crianças, em um momento no qual “jogos digitais de exploração” ou mesmo jogos baseados em texto ainda não eram algo existente.

Analisando retrospectivamente, Lessard (2013) considera que dificilmente o primeiro Adventure pode ser considerado um jogo: não tem um objetivo definido, não possui nenhuma forma de medir a performance ou a evolução de quem joga e também não tem em sua programação um estado a ser alcançado, que permita compreender que o jogo chegou ao fim: “No máximo, ele poderia ser considerado um jogo do tipo caixa de areia, permitindo uma exploração lúdica e reconfigurações”¹³⁴ (Lessard, *op. cit.*, loc.371). Por essa descrição, é possível pensar em como a criação de Crowther ainda possuía uma concepção de funcionamento que se encontrava na transição entre um programa com fins funcionais, dirigido

¹³⁴ At best, it could be considered a sandbox game, allowing for playful exploration and tinkering

à execução de tarefas pelo usuário (para o qual um estado final ou uma medição da performance não fariam sentido), e uma obra expressiva, em que o mais fundamental era a experiência oferecida a quem usa e não a oferta de soluções práticas e matematicamente complexas a partir de problemas ou entradas de dados. Para aquele momento, apenas a concepção de um programa desse tipo já pode ser considerada um marco.

Lessard analisa o primeiro *Adventure* como sendo parte de diferentes ‘séries culturais’, que incluem a dos programas de computador e a dos hacks computacionais, porque o próprio modo como o programador concebeu a obra ia contra diversas lógicas então habituais e se configurava como um grande desafio de programação, inaugurando um campo até então inédito. Isso ocorre especialmente em relação ao uso de uma “solução muito elegante, um dos aspectos mais brilhantes de *Adventure*: uma interface imitando a conversação em linguagem natural (*ibidem*, loc.203)¹³⁵

Com o aval de Crowther, Don Woods desenvolveu uma nova versão do programa, ainda completamente textual, já com o nome reduzido oficialmente apenas para *Adventure*. Lançada em 1976, a versão de Woods possui muitas características que, na compreensão de Lessard, já o aproximam da descrição inequívoca de um jogo: existe uma grande expansão dos tesouros a serem encontrados (já existiam alguns no original), enfatizando esse aspecto de desafio, além da designação de pontos para a conquista de tesouros e de diversas outras ações. Os pontos são exibidos em um ranking comparativo, de todos que jogaram naquela máquina, no final de cada sessão de jogo: “nessa versão, praticamente toda ação possível é recompensada e o jogador é encorajado a encontrar uma maneira de conquistar todos os pontos possíveis¹³⁶” (Lessard, 2013, loc. 378). Também havia a possibilidade de salvar o jogo e consultar o inventário de itens recolhidos, além de mudanças importantes como adversários que roubam os tesouros carregados pelo jogador (Stanton, 2015)

Na versão de Woods, Lessard aponta que os grandes desafios para quem joga podem ser classificados em “exploração exaustiva do território e solução de enigmas/quebra-cabeças¹³⁷” (2013, loc. 391). Apesar dos dois aspectos já fazerem parte do jogo original, a segunda versão traz cada um para o centro do jogo.

¹³⁵ Very elegant solution, of of the most brilliant aspects of *Adventure*: an interface mimicking a natural-language conversation

¹³⁶ In this version, almost every possible action is rewarded and the player is encouraged to find the way to gather all possible points

¹³⁷ the exhaustive exploration of the territory and puzzle solving

Na exploração do ambiente virtual, a versão de Woods eleva de patamar a estrutura das salas interconectadas (“rooms”) em formato de labirinto, que configuram a espacialidade do jogo a partir dessa solução que seguiu marcante por décadas e ainda pode ser compreendida como um elemento importante de inspiração mesmo em jogos de grandes ambientes exploráveis (como aqueles das séries System Shock e Bioshock). A própria possibilidade de progressão no jogo está diretamente relacionada a isso: “A forma específica de representar o espaço em Adventure também iria constituir a principal forma de progressão nesse tipo de jogo: descobrir e destrancar novas ‘salas’”.¹³⁸ (Lessard, *op. cit.*, p.358). A mesma avaliação é compartilhada por Wolf: “especialmente os conceitos de salas reunidas em um espaço navegável, personagens com os quais se pode ter interações ou conversas breves, e objetos (como chaves) que dão acesso a novas áreas para os jogadores, iriam logo revolucionar o campo dos vídeo games”¹³⁹ (2007, loc. 1749).

Essas características, sem dúvida, permanecem como elementos de inspiração ao longo do tempo, modificadas conforme avançam as possibilidades de processamento dos computadores, o aprimoramento dos programas, a transformação dos públicos, do mercado e dos gêneros, a partir de mecânicas e modos de ação inovadores. A existência de salas interconectadas, com elementos autocentrados, nas quais é necessário encontrar chaves, objetos ou acessos secretos que permitam atravessar passagens bloqueadas, ainda serve para descrever em parte *Gone Home* ou diversos outros simuladores de caminhada amplamente reconhecidos, como *Tacoma* ou *What Remains of Edith Finch*.

No que parece ser um aceno sutil aos labirintos internos que marcam os jogos de aventura, desde especialmente o segundo Adventure, o mapa dos cômodos da casa em *Gone Home* também não faz sentido quando analisado em relação a uma casa concreta – faltam estruturas para sustentar alguns cômodos superiores, porções da casa não se alinham em relação à imagem da fachada, exibida logo no começo do jogo, e o andar inferior e o subsolo não encaixam perfeitamente. Isso também transparece durante o jogo, com a necessidade de encontrar passagens secretas e passar por baixo da casa para enfim chegar à ala leste, que possui uma estranha divisão de cômodos pelo espaço.

Lessard (2013) afirma ser óbvio que o gênero “aventura” em jogos foi cunhado originalmente para descrever outros títulos que eram similares ao primeiro Adventure. Mais do

¹³⁸ Adventure’s specific way of representing space would also institute the principal form of progression in these types of games: discovering and unlocking new “rooms”.

¹³⁹ The innovations introduced by text adventures, particularly the concepts of rooms joined together into a navigable space, characters with which one could have brief conversations or interactions, and objects (like keys) which gave players access to new areas, would soon revolutionize the related field of video games.

que apenas inovação técnica, em termos de estrutura de programação ou de criação de funcionalidades a partir de uma ferramenta procedimental, os *Adventure* originais também modificam todo o panorama dos jogos digitais pela forma como demandam tipos de posicionamento e de ação inovadores de quem joga. Stanton recorda que “até este ponto, jogos tinham sido principalmente sobre ação e reação – acertar bolas, atirar em naves, dirigir carros e saltar sobre poços. Mas *Adventure* requereu lógica para progredir, *um senso interno de geografia e administração de recursos*”¹⁴⁰ (2015, p.63, *grifo nosso*). E o mesmo também pode ser dito sobre a terceira versão de *Adventure*, desenvolvida por Waren Robinett para o console Atari 2600 e lançada em 1979.

Essa terceira versão do jogo trazia o conceito original para outro tipo de ambiente. O Atari 2600 possuía apenas um controle/manete como dispositivo de interação para a jogadora, pois não era necessário ter um teclado à disposição em um console no qual os jogos tinham ambientes, personagens e objetos desenhados na tela, ainda que de modo extremamente rudimentar – nesse *Adventure*, o personagem principal era um quadrado que se deslocava pela tela. Nessa terceira encarnação, o jogo deixa de ser apenas baseado em texto, como havia sido nas versões anteriores, e passa a ter como suporte uma ambientação gráfica:

“O *Adventure* de Robinett, ainda que não seja uma tradução literal do programa de Crowther e Woods, trouxe com sucesso o formato do jogo de aventura para os videogames. O trabalho de Robinett foi seguido por outros jogos de aventura gráficos para o Atari 2600, muitos dos quais trouxeram mais inovações à ideia de um espaço gráfico navegável”¹⁴¹ (Wolf, 2007, loc. 1771)

O objetivo de Robinett ao trazer o jogo para o Atari também passava pela possibilidade de fazer um jogo com uma interface mais intuitiva e direta, que eliminasse a necessidade de ficar testando palavras para descobrir o que era possível fazer. Essa nova versão possuía dragões que vagam pelo mundo do jogo e podem perseguir o avatar se o avistarem, itens que podem aparecer randomicamente, labirintos na escuridão que permitem que se veja apenas um determinado trecho de cada vez, chaves que devem ser encontradas para permitir o avanço e o objetivo final de encontrar o Cálice Encantando, que foi roubado, para salvar o reino (Stanton, 2015). Toda construída graficamente dentro das limitações bastante severas de memória de um

¹⁴⁰ Until this point games had been mainly about action and reaction – hitting balls, shooting ships, driving cars and jumping pits. But *Adventure* required logic to progress, an internal sense of geography and resource management

¹⁴¹ Robinett’s *Adventure*, while not a literal translation of Crowther and Wood’s program, successfully did bring the format of the adventure game to video games. Robinett’s work was followed by other graphical adventure games for the Atari 2600, many of which brought further innovations to the idea of a graphical navigable space.

cartucho de Atari 2600 e de processamento do console, a versão de Robinett também pode ser considerada um grande feito (um hack) computacional (juntamente com muitos outros títulos do Atari) por conseguir reelaborar o tipo de exploração textual permitida pelo Adventure original em uma interface totalmente gráfica.



69. O Adventure de Atari, a primeira versão com ambientação gráfica. Imagem: ClassicReload

De todas essas versões, apenas a do Atari possui o que pode ser considerado uma narrativa, com um cavaleiro em busca de um item sagrado que foi roubado e é necessário para restaurar a grandeza de um reinado. Isso é muito mais claro quando contado externamente, pela imagem e pelo texto na embalagem do jogo por exemplo, do que por elementos internos do jogo, no qual a busca pelos itens em si não é capaz de esclarecer algo claramente.

Lessard (2013) enfatiza que nos Adventure originais em texto, tanto de Crowther quanto de Woods, existem alguns eventos roteirizados ao longo do percurso mas não se pode falar em narrativa, nem mesmo de uma narrativa embutida em objetos ou espaços, que estaria pronta e roteirizada para ser descoberta necessariamente por quem joga (de modo completo ou parcial) conforme se progride. O que se tem de narrativo nesses jogos textuais, é aquilo que é reunido pelas próprias ações de quem joga: “Em Adventure e Monopoly, a narrativa é quase inteiramente *constituída* das ações dos jogadores”¹⁴² (Lessard, *op. cit.*, loc 442)

De maneira semelhante aos simuladores de caminhada, as três primeiras versões de Adventure, ainda bem no início da história dos jogos digitais, também quebravam, mesmo

¹⁴² In *Adventure and Monopoly*, the narrative is almost entirely constituted of the actions of the players

naquele momento, com concepções sobre como conceber e fazer jogos, se distanciando de sequências sucessivas de risco imediato e ação necessária. Especialmente no caso do *Adventure* original, Lessard expressa sua dificuldade em compreender o programa como um jogo efetivo – discussão que provavelmente, naquele ponto da história do desenvolvimento de jogos digitais, não era relevante nem para o programador e nem para aqueles que dedicavam horas diárias jogando nos laboratórios de computação das universidades. Stanton vê nessa dificuldade de classificação uma prova do *mérito* dos jogos originais:

“Talvez a verdadeira medida da grandeza de *Adventure* é que, ainda hoje, as pessoas não concordam em como categorizá-lo. Ficção interativa, hipertexto, cibertexto ou aventura textual: nenhum consegue capturar-lo por inteiro. *Adventure* é o primeiro jogo a fazer da exploração o foco da experiência do jogador, e ao fazer isso criou uma estrutura linear que permitiu experimentação ramificada. Ao alimentar a imaginação de milhões de jogadores e criadores, então e agora, foi o primeiro mundo virtual a realmente ser sentido como um” (Stanton, 2015, p.69)¹⁴³

Então aventura/adventure seria, pelas décadas seguintes, o termo usado para nomear um gênero com fronteiras bastante amplas, que abriga jogos que possuem claro perfil narrativo e de valorização do ambiente virtual.

Wolf (2007) oferece uma longa descrição, bastante convencional, do que pode ser enquadrado como um jogo de aventura, que inclui o mundo do jogo (salas ou telas conectadas), um objetivo (que deve ser mais complexo do que ações diretas como pegar, atirar, saltar, atacar, escapar), diversos passos para alcançar o objetivo (que podem incluir as ações diretas já citadas), mecânicas (personagens normalmente podem carregar objetos) e ambientações (que muitas vezes evocam um determinado período histórico ou são tematicamente relacionadas a gêneros, como ficção científica ou espionagem). Essa é uma descrição que, mais de uma década depois de escrita, parece extremamente limitada para dar conta das experimentações e junções de características de gêneros em um mesmo jogo, algo que se tornou ainda mais disseminado com a ampliação do mercado para os jogos independentes, não ligados a grandes estúdios de desenvolvimento.

Melhor do que a descrição sobre o que são os jogos de aventura, é a tentativa de Wolf (2007) de descrever o que diferencia esses jogos de outros gêneros:

“parece que o mundo do jogo e o uso e a experiência que o jogador faz dele estão no

¹⁴³ Perhaps the true measure of *Adventure*'s greatness is that, even now, people can't agree on how to categorize it. Interactive fiction, hypertext, cybertext or text adventure: none captures it whole. *Adventure* is the first game to make exploration a focus of the player's experience, and in doing so crafted a linear structure that allowed for branching experimentation. In sparking the imaginations of millions of players and creators, then and now, it was the first virtual world to actually feel like one

centro do jogo de aventura. Muitos jogos de aventura, enquanto possuem monstros e outros personagens que se opõem ao personagem do jogador, frequentemente não possuem um antagonista no sentido clássico. O próprio mundo do jogo assume esse papel, enquanto os jogadores se esforçam para aprender sua geografia e sua navegação, para ganhar acesso a suas áreas escondidas, fechadas e trancadas e aprendem a usar os vários objetos e dispositivos dentro dele.”¹⁴⁴ (loc.1738)

O modo como se conformam o espaço e o uso dos seus objetos, as maneiras de se deslocar e as possibilidades de ação e interação permitidas pela programação (pois não é possível pegar um objeto no chão se o jogo não prevê aquilo em seu código); os meios para compreender vestígios ou restos como indícios que podem se reunir narrativamente e as formas de usar os lugares, objetos e ações como ferramentas para avançar mais profundamente pelo ambiente virtual. Esses são os traços que parecem delimitar, em graus que podem ser bastante diferentes a cada jogo, a relevância da espacialidade, dos diálogos e da utilização dos objetos (ou “itens”) disponíveis para definir um jogo como sendo de aventura. Isso permanece alinhado, décadas depois, com o viés exploratório que foi aberto pelos *Adventure* originais, eles próprios um tanto diferentes entre si.

Lessard (2013) enfatiza outro aspecto da relação com o espaço em uma definição passageira, afirmando que “o foco de jogos de aventura em solução lenta de problemas dá muito pouca importância à manobra do avatar, portanto fazendo com que o espaço intermediário seja inútil. Jogos de ação-aventura em tempo-real, por outro lado, são totalmente sobre se mover entre lugares significantes.”¹⁴⁵ (Lessard, *op. cit.*, loc 348). É uma afirmação que precisa ser colocada em perspectiva.

Quando Lessard afirma isso, o escopo para jogos de aventura com o qual trabalha não parece ir além de Gabriel Knight: Sins of the Fathers (Sierra, 1993), um jogo que já tem mais de duas décadas e meia desde seu lançamento. É possível fazer essa afirmação, sobre a falta de importância do “espaço intermediário”, em boa parte dos jogos do tipo apontar e clicar (*point and click*), também comumente abrigados dentro do grande gênero aventura, que tiveram um pico de relevância na década de 90.

Conforme jogos que possuem perfil mais narrativo passam a ampliar a relevância da exploração contínua do mundo de jogo para a construção narrativa e para a resolução de

¹⁴⁴ It appears that the game’s world and the player’s use and experience of it are at the core of the adventure game. Many adventure games, while they have monsters and other characters opposed to the player’s character, often do not have an antagonist in the classic sense. The game’s world itself takes on that role, as players attempt to learn its geography and the navigation of it, to gain access to its hidden, closed and locked areas, and learn to use the various objects and devices within it.

¹⁴⁵ Adventure games’ focus on slow-paced problem solving gives very little importance to the actual maneuvering of the avatar, therefore rendering intermediate spaces useless. Real-time action-adventure games, on the other hand, are all about the moving around between significant places.

enigmas, permitindo que os lugares intermediários tenham significados próprios ao invés de deslocar imediatamente jogadores de um ponto a outro do espaço, a compreensão a respeito do que define os jogos de aventura também precisa avançar. Os simuladores de caminhada levarão essa transição praticamente “ao fim e ao cabo”, ampliando ao máximo a relevância dos lugares que poderiam ser apenas os vácuos “intermediários” entre as resoluções de enigmas e os nichos que portam objetos relevantes.

Os Adventure possuem um ponto comum que merece destaque nesse momento do texto, olhando de modo amplo para os dois primeiros jogos e enfatizando também as soluções visuais da terceira versão, para a criação de um ambiente exploratório. Em determinados momentos, o desenvolvimento de jogos digitais se desloca em relação a um certo modo de fazer já estabelecido (ou determinado comercialmente), que costuma estar mais próximo (mesmo que não restrito) àquele descrito nos manuais de game design observados nesta tese. Quando esse distanciamento ocorre de modo forte, os jogos que decorrem desses processos tendem a se aproximar do território no qual serão questionados em sua relação com o universo mais amplo e bem reconhecido dos jogos digitais.

Indo um pouco além, esse questionamento parece acontecer exatamente quando os jogos se afastam de uma essência facilmente reconhecível de confronto (contra o que ou de que modo se luta nesse jogo?) e ampliam a relevância de práticas, na forma de ações/mecânicas, que podem ainda possuir características que demandam confrontação e superação, mas inevitavelmente ampliam o caráter expressivo dos jogos. O impacto disso ocorre dentro do que é exigido da jogadora para prosseguir em seu percurso ou para, de alguma maneira, vencer aquele título.

Mais do que constituir uma narrativa convencional através da execução de ações que foram previamente planejadas pelo game designer, definição proposta por Jull para falar de jogos que são progressivos (2005), esses outros títulos estão mais perto da compreensão de Wolf (*op cit*), se esforçando para criar mundos, encontros e processos de descoberta que são exploráveis, aspectos desenvolvidos para ganharem significados e serem compreendidos de modo interativo, mais afeitos ao conhecimento do tipo indiciário do qual fala Ginzburg (1999).

Por isso, a preferência desta tese em trabalhar com o conceito de “narrativas emanantes” em Calleja, que reforça as propriedades ergódicas, indo além das teorias mais afeitas à expansão do storytelling, buscando um paradigma mais amplo de compreensão para aquilo que se passa em ambientes virtuais “espacialmente navegáveis” e descrevendo que as narrativas podem ser *geradas* pelos mundos de jogo durante a interação de quem joga, ao invés de estarem apenas incubadas nestes mundos, esperando repetições de movimentos em uma concepção restrita a

um jogo progressivo. Interessante notar como esse tipo de compreensão coloca a possibilidade de se debater em que grau é possível concordar com a noção convencional expressa por Lessard (2013) de que os Adventure originais não possuíam narrativas.

Ao atravessar as três décadas de desenvolvimento de jogos que separam os Adventure de Dear Esther e dos simuladores de caminhada que se seguiram, a estruturação da indústria do videogame nos anos 1970 e 1980 tem um papel de destaque ao consolidar a concepção do jogo como produto direcionado prioritariamente para um tipo de jogador: o homem jovem. Esse aspecto, tratado mais detalhadamente em capítulos anteriores, definiu toda uma rede de sentidos relacionada aos videogames, a partir do marketing das máquinas de arcade e dos consoles domésticos nos Estados Unidos, filtrando quais seriam os tipos de jogos desenvolvidos e divulgados com mais recursos e mais impacto, guiando o tom adotado pela publicidade em revistas voltados para o público jogador e selecionando os contextos de jogo abordados nas propagandas para a TV (Newman, 2017).

Tudo isso se converte na consolidação de uma indústria de jogos que exacerba o papel de quem potencialmente jogaria (homem, jovem) como herói-salvador, em busca de um horizonte de vitória alcançável e claramente definido. A expressividade possível dos mundos de jogo, com uma tecnologia ainda incipiente e bastante limitada, bem como a experimentação, ficam em segundo plano diante de um empreendimento comercial que se expande para dentro das casas, nos consoles domésticos e depois também nos computadores, conforme o custo de máquinas caseiras passa a ser mais acessível.

Quando um jogo como Explorer surgiu em 1986 para o microcomputador ZX Spectrum, desenvolvido pelo programador Graham Relf, a percepção a respeito de quais poderiam ser os tipos de ação e de objetivos encontrados em jogos digitais já estava consolidada o bastante para que algumas críticas apontassem uma grande dificuldade em classifica-lo dentro de um dos gêneros já estabelecidos (Green, 2014). Com a promessa de gerar até 40 bilhões de “locações gráficas” por meio de seu sistema procedural/randômico de geração de ambientes, Explorer é provavelmente o primeiro jogo com visão em primeira pessoa no qual a exploração em si é o principal fator: “o foco em apenas andar por aí e descobrir o que está além do horizonte faz com que Explorer seja uma espécie de avô esquecido na árvore genealógica dos jogos de exploração” (*ibidem, online*).

Porém, havia efetivamente um objetivo a ser alcançado e algo a ser realizado durante a jornada por Explorer. A jogadora incorpora o piloto de uma nave que se chocou contra a superfície de um planeta bastante parecido com a Terra. Durante a queda, nove peças da nave se espalharam pelo planeta e devem ser encontradas para que seja possível voar novamente. Em

alguns poucos momentos da busca é necessário também matar criaturas voadoras que atacam quem joga. Para além disso, o jogo é baseado em seguir, tela após tela, na busca pelas partes perdidas da nave.

A disparidade entre esses pequenos objetivos e a vastidão do mundo de telas 3D estáticas (as locações gráficas) ajuda a entender porque críticas da época reconheciam o feito técnico alcançado mas apontavam grandes dificuldades em encontrar ali um bom jogo. Mesmo que a jogadora contasse com mecânicas que facilitavam a busca, como radares, sinalizadores e pontos de teletransporte direto para locações já visitadas, diante da busca de 9 objetos através de potenciais 40 bilhões de telas, “as probabilidades de completar (o jogo) devem ter parecido assustadoras mesmo para o mais experimentado dos gamers”.¹⁴⁶ (Mason, 2016, *online*).

Para facilitar (um pouco) a tarefa, Mason também aponta que cada uma das telas visitadas pela jogadora recebia um nome, gerado proceduralmente de modo randômico. Quando se utilizava o teletransporte direto para alguma das locações já visitadas, era através da listagem de nomes que a jogadora escolhia para onde ir – mecânica que é a antecessora direta da “viagem rápida” encontrada nos atuais jogos de mundo aberto, onde passagens permitem percorrer enormes distâncias com apenas um comando.



70. Uma das dezenas de bilhões de locações gráficas prometidas por Explorer, de 1986. Imagem: Pixelatron.com

¹⁴⁶ The odds of completion must have looked daunting to even the most seasoned of gamers.

Mas Explorer não foi a primeira tentativa do programador Relf em criar um tipo de jogo profundamente voltado para a caminhada contínua por ambientes diversos, no qual até mesmo a exploração dos lugares fica em um plano bastante inferior (Green enfatiza em seu artigo que em 39.999.999.991 telas do jogo era alta a chance de que não haveria nada para fazer, além de olhar estaticamente).

Em 1983, o mesmo programador havia lançado, também para o ZX Spectrum, *The Forest*, que Mason define sem qualquer dúvida como um simulador de caminhada, talvez o primeiro de todos: “Um simulador de caminhada em sua forma mais pura, *The Forest* se vangloriava de 37 quilômetros quadrados de terrenos variados para explorar: cidades, lagos, charnecas e (obviamente) áreas arborizadas para atravessar, com cada tipo (de terreno) afetando sua velocidade de viagem”¹⁴⁷ (*ibidem, online*).

Nessa primeira tentativa em um jogo de exploração, o objetivo criado era perfeitamente alinhado com o funcionamento do sistema – a jogadora deveria visitar 12 pontos específicos do território, na sequência correta, fazendo o trajeto no menor tempo possível (Frey, 1984).

Baseado na habilidade de navegação de quem joga em descobrir os melhores trajetos e seguir as orientações limitadas oferecidas pelos mapas do jogo, a descrição de *The Forest* possui semelhanças fortes com a primeira versão de *Adventure*, porém retirando os poucos tesouros a serem encontrados, colocando pontos de verificação como objetivos intermediários e transformando todo o território do jogo em um imenso labirinto a ser percorrido no menor tempo possível. O resultado é um objetivo claro de ação para o jogo, ainda que muito distante do tipo de ação oferecido por outros títulos da época para arcades ou videogames domésticos. Também, quando comparado com o sucessor *Explorer*, o jogo de exploração de florestas parece ter um objetivo muito mais adequado ao tamanho do mundo virtual que é criado durante o percurso, ajustando o desafio à escala em que a exploração será realizada.

Em uma crítica escrita pouco tempo depois do lançamento do jogo, Frey aposta no potencial da obra para o futuro dos videogames:

“*The Forest* certamente traz uma mudança do arcade usual ou mesmo dos jogos de aventura. Ele também aponta o caminho para melhores jogos de aventura. Baseado na exibição gráfica do terreno e na atual técnica de movimento (que vai para qualquer direção) o jogador poderia estar vivendo

¹⁴⁷ a walking simulator in its purest form, *The Forest* boasted 37 square kilometres of varied terrain to explore: towns, lakes, moors and (obviously) wooded areas all required traversing, each type affecting the speed of travel.

em um mundo de fantasia ficcional e estranho de 10 quilômetros quadrados ou mais. Uma área vasta para explorar” (*ibidem*, online)¹⁴⁸

Em um jogo bastante simples de pura exploração/visitação de lugares, lançado em 1983, com cenários compostos de blocos coloridos empilhados para representar aspectos de cada ambiente do jogo, Frey consegue compreender o potencial para a criação de mundos de jogo que podem ser *explorados*, além dos desafios óbvios de matar, sobreviver, pilhar e vencer. Mason (2016) indica o mesmo sentido ao resumir que, até nos objetivos de visitar determinados lugares na ordem exata e no menor tempo, em *The Forest* “era tudo sobre a jornada”¹⁴⁹.



71. The Forest, de 1983, um simulador de caminhada em duas dimensões. Imagem: Pixelatron.com

Em qualquer versão dos Adventure originais ou nesses dois antecessores dos simuladores de caminhada programados por Graham Relf, estamos longe de muitas das características dos simuladores nos quais esse trabalho é centrado¹⁵⁰, porém existe ainda

¹⁴⁸ The Forest certainly makes a change from the usual arcade or even adventure games. It also points the way to better adventure games. Based on the graphical display of the terrain and the actual technique of movement (in paces in any direction) the games player could be living in a fictitious and weird fantasy world of a 10 square kilometres or so. A vast area to explore.

¹⁴⁹ It was all about the journey.

¹⁵⁰ Proteus é o simulador de caminhada contemporâneo citado neste trabalho que mais se aproxima desses títulos mais afastados no tempo, com a criação procedural do espaço e ênfase na jornada em si, além de aspectos narrativos emanantes que podem vir da exploração continuada dos lugares e seus objetos e cada sessão de jogo.

concordância naquilo que define os jogos de aventura, na concepção de Wolf – a preponderância do mundo de jogo e os modos de se utilizar dele – e também alinhamento em aspectos que configuram uma diferenciação dentro desse grande gênero. Em todos esses jogos não é necessário que se desloque de um lugar até o outro para a ação de jogo efetivamente possa acontecer no outro lugar. O processo de se mover pelos cenários e interagir com seus elementos, com a orientação espacial, com os impedimentos para o deslocamento ou com os artefatos limitados disponíveis para compreender e prosseguir (vestígios, pistas, índices) é o que compõe o jogo em si, operando um processo de entendimento, aprofundamento da incorporação e tomada de decisões na mente de quem joga que se estende para bem além das ações que são visíveis na tela.

Nesses títulos, que consideramos como experiências que fazem parte de uma linha direta de desenvolvimento e experimentação que chegaria futuramente aos simuladores de caminhada, é possível enfatizar mais uma vez que o processo de expansão para tentativas ousadas, como a criação de mundos digitais amplos mesmo com processamento e criação gráfica rudimentares, acontece apenas quando jogos negam práticas consolidadas e esperadas. Esse tipo de experimentação costuma sedimentar relações com objetos e lugares, modos de proceder e agir em ambientes digitais, que ofendem a percepção comum, de certa maneira esvaziada, e ativam preconceitos sobre o que são/podem ser os tais jogos digitais. Ofendem e confrontam porque demandam, na mesma medida em que oferecem, uma complexidade expressiva que parece desvinculada do tipo esperado de recompensa, de vitória e de identificação da jogadora que são encontrados na maior parte dos gêneros de ação em videogames e estão bem relatados nos manuais de game design abordados nesta pesquisa.

Mas a linha que leva aos simuladores de caminhada não salta décadas, partindo de Adventure ou The Forest para alcançar Dear Esther ou Proteus, lançados respectivamente no início de 2012 e 2013. O amadurecimento de características que se consolidam nos simuladores de caminhada pode ser observado durante esse período de tempo no grande gênero de aventura ou em outros gêneros, como o jogo de tiro em primeira pessoa, o *fps*. Afinal, foi em um software voltado para criar experimentações em *fps* que surgiu o Dear Esther original, hack de desenvolvimento e expressivo que se fundamentou tecnicamente em Half-Life 2, jogo de tiro, para criar o cenário, a ambientação do jogo e as possibilidades de movimentação da jogadora.

5.2 Apontar, clicar, atirar

Fernández-Vara (2008) distingue os jogos do gênero aventura como sendo aqueles nos quais o principal modo de interação é baseado em estruturas que “usualmente oferecem uma variedade de ações a fazer na forma de verbos; o jogador avança no jogo ao escolher a ação e o objeto corretos no mundo do jogo” (*ibidem*, loc. 74)¹⁵¹. Dessa forma, ela separa os jogos de aventura de outros que também possuem uma narrativa, um mundo de jogo amplo e personagens ou objetos com os quais é possível interagir para prosseguir, tomando como seu exemplo de referência os rpgs, em que a principal forma de desafio estaria nos combates e não na decisão de verbos direcionados a objetos.

O contexto em que Fernández-Vara propõe essa definição é uma pesquisa sobre as transformações da experiência oferecida ao jogar dentro do gênero aventura, passando por jogos textuais, textuais com ambientes gráficos, jogos de apontar e clicar e alcançando até mesmo obras que experimentaram interações usando comandos gestuais das jogadoras. A pesquisadora assinala que, dentro do gênero aventura, a variedade de ações deve sempre “ir além (de) meros comandos de movimento, ataque ou negociação, como em outros gêneros a exemplo dos jogos de tiro em primeira pessoa ou jogos de estratégia em tempo real”¹⁵² (*ibidem*, loc. 84).

Nas grandes mudanças pelas quais passou o gênero aventura, os jogos de apontar e clicar parecem ser aqueles que mais têm a dizer sobre os futuros simuladores de caminhada. Eles representam a consolidação de aventuras plenamente gráficas em relação aos formatos anteriores, ainda muito baseados em texto e tendo as representações em imagem apenas como ilustrações. Os jogos de apontar e clicar (*point and click*) ganham esse nome porque é a partir deles que deixa de ser necessário que se escreva comandos na tela para realizar a movimentação ou interação com os objetos ao redor. Personagens, cenários e objetos que permitem interação passam a aparecer na tela junto de caixas com palavras ou ícones que representam as ações possíveis.

Esse é o momento em que o mouse substitui o teclado (pois a imensa maioria desses jogos foi lançada então apenas para computadores) e a exploração dos lugares nos jogos passa a ser feita de modo mais direto – o ponteiro na tela é deslocado até o ícone de ação e depois para o objeto ou, em outros casos, ao clicar no objeto um pequeno menu se abre na tela indicando todas as ações-padrão que se pode tentar realizar.

¹⁵¹ usually offer a variety of actions to perform in the form of verbs; the player advances in the game by choosing the correct action and object in the gameworld.

¹⁵² Goes beyond mere movement commands, attacks and trading, as in other genres such as first-person shooters or real-time strategy games.

Com os *point and click*, os jogos de aventura ganham uma nova escala de atenção e de mercado, se afastando da mecânica textual (que ainda era forte) e ficando mais próximos de outros tipos de jogos, já plenamente convertidos a uma interação por mouse, teclado ou joystick que permite realizar ações diretamente sobre aquilo que pode ser visualizado no momento. Eles formam uma longa linhagem, representada de modo abrangente pelos títulos da desenvolvedora Lucasarts, criadora do primeiro software de criação de jogos (SCUMM) que inseriu a listagem dos verbos disponíveis na tela de ação e também foi a maior representante em lançamentos do gênero na década de 1990. A Lucasarts é responsável por lançamentos marcantes como *Maniac Mansion* (1987, foi o jogo para o qual o SCUMM foi criado), *The Secret of Monkey Island* (1990), *Indiana Jones and The Faith of Atlantis* (1992), *Day of the Tentacle* (1993), *Full Throttle* (1995), *The Dig* (1995) e *Grim Fandango* (1998).

A série *Gabriel Knight* (1993-1999) e o jogo de terror gore *Phantasmagoria* (1995), ambos lançados pela Sierra Online, podem completar a lista extremamente resumida acima, que oferece apenas um panorama de títulos amplamente conhecidos nos anos 90 e que demarcaram as características do que se poderia esperar de um jogo de clicar e apontar até a chegada do milênio atual.¹⁵³



72. Full Throttle na versão original de 1995, um clássico do apontar e clicar. Imagem: CriticalHits.com.br

¹⁵³ Os jogos de clicar e apontar ganharam um grande impulso na última década e é possível citar especialmente os trabalhos do estúdio Amanita Design (*Botanicula*, *Machinarium*, a série *Samorost*), o retorno do estúdio Double Fine a esse gênero (*The Cave*, *Broken Age*, *Knights and Bikes*) e a série *Deponia*, da Daedalic Entertainment. Esses são apenas alguns dos pontos de entrada para o grande território de desenvolvimento de apontar e clicar atual, composto por estúdios ou desenvolvedores independentes, muitas vezes lançados apenas para aparelhos móveis.

Fernández-Vara (*ibidem*) amplia sua descrição dos jogos de aventura indicando que, para ir adiante nesse gênero, a jogadora precisa resolver quebra-cabeças/enigmas dependentes da interação verbo-direcionado-a-objeto, sendo que esses desafios seriam necessariamente interligados e sequenciais, com a solução de um deles permitindo acesso a lugares ou objetos que permitem prosseguir para a resolução dos seguintes. Imaginando um exemplo, seria necessário primeiro encontrar uma chave de grifo, esquecida por engano no porta-malas de um carro junto de um monte de trapos, para só depois conseguir girar o sifão da pia da cozinha entupida para encontrar, ali dentro, uma chave de cadeado que permite acesso ao armário trancado no qual está o mapa que indica o ponto da floresta próxima em que se encontra a entrada da caverna buscada pela jogadora.

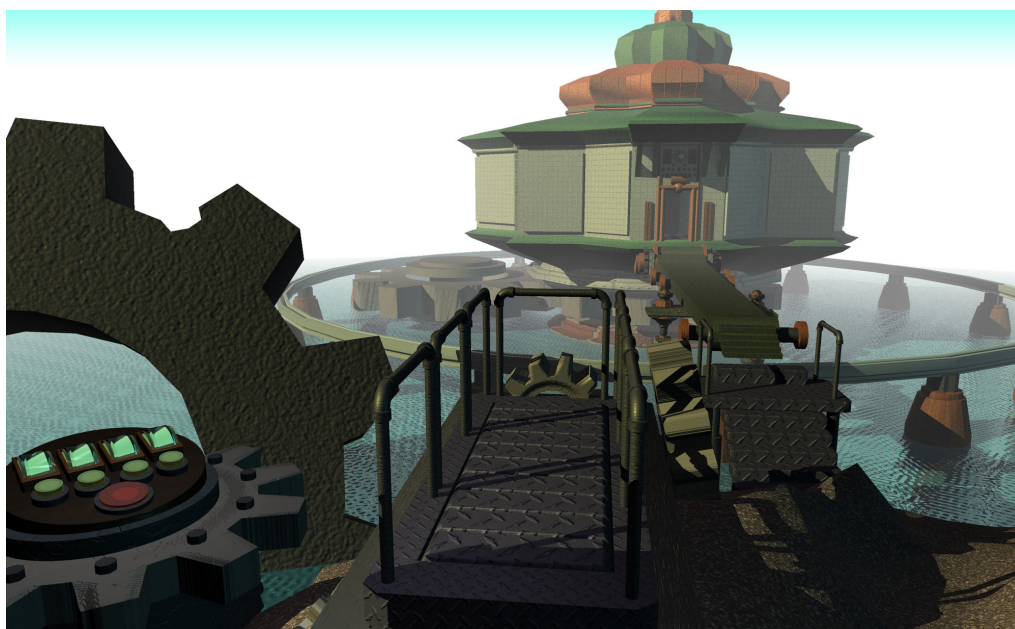
O exemplo acima, que intencionalmente ecoa elementos familiares a *Gone Home* e a outros simuladores de caminhada, está dentro daquilo que pesquisadora espera dos jogos de aventura em geral mas parece dizer de modo ainda mais forte dos jogos de aventura em que a exploração passa a ser plenamente gráfica, com cenários e elementos na tela – personagens, lugares, objetos e ações disponíveis – plenamente visíveis para quem joga, o que se consagra com os jogos de apontar e clicar.

Ao invés de seguir tendo que buscar pelos verbos de ação corretos para executar suas ações (praticamente um sub-jogo) ou dependendo de comandos de movimento para conseguir compreender pequenas porções do cenário ao redor, recebendo fragmentos do espaço a cada passo adiante ou giro do eixo do personagem, nos *point and click* a jogadora passa a ter a chance de visualizar e investigar os detalhes dos cenários de uma só vez. É quando isso acontece que parece ser plenamente possível dizer que “a resolução dos *puzzles* concatenados não é a única recompensa – jogos de aventura encorajam a exploração do ambiente até o último detalhe possível, por meio da navegação, exame de objetos e locais e interação com personagens sem jogador (NPCs)”¹⁵⁴ (*ibidem*, loc.84).

A partir dos jogos de apontar e clicar, ao invés de comandos textuais para se movimentar pela tela (ou mesmo botões para clicar e realizar deslocamentos, em diversos títulos), é necessário apenas que a jogadora clique em algum ponto na altura do chão do lugar simulado na tela, ou então clique em qualquer elemento disponível (normalmente o cursor do mouse se modifica ao passar por cima de objetos interativos) para conseguir se movimentar pelo espaço.

¹⁵⁴ The resolution of concatenated puzzles is not the only reward – adventure games encourage exploring the environment to its last possible detail, through navigation, examination of the objects and settings, and interaction with the non-player characters (NPCs)

Ainda assim, os jogos de clicar e apontar são compostos de telas concatenadas que ainda guardam forte presença do sistema de movimentação inaugurado pelo Adventure original, como se fossem caixas autocentradas entre as quais a jogadora se desloca para encontrar elementos de interesse, sem que os espaços intermediários, de possível deambulação, estejam sequer acessíveis. O mesmo não pode ser dito dos precursores diretos dos simuladores de caminhada, os citados *The Forest* e *Explorer*, o que auxilia a compreender como esses títulos foram inovadores ainda nos anos 1980. E isso também não serve como descrição exata para outro jogo de aventura e exploração fundamental para a história do gênero, um título extremamente marcante e inovador de 1993 chamado *Myst*, que revolucionou as possibilidades a serem exploradas no desenvolvimento de jogos de aventura (Férrandez-Varar, *op. cit.*).



73. *Myst*, o jogo de exploração e quebra-cabeças que consolidou uma nova maneira de pensar interações em jogos digitais. Imagem: MoMa.org

Com visão em primeira pessoa, possibilidade de agir sobre objetos pelo toque direto do mouse, sem a necessidade de escolher ações por ícones (algo facilitado pela limitação das ações possíveis), estilo visual realista e a sensação de poder efetivamente percorrer toda a ilha em que o jogo acontece, ainda que em uma movimentação não fluida e composta por milhares de telas estáticas, *Myst* já se configuraria como um invento absolutamente específico em relação aos outros jogos de aventura da época. Mas vai além: “Não há inimigos na ilha de *Myst*, a narrativa é deixada ambígua e fragmentária e não há limite de tempo. No início do jogo não há nem

objetivos, então o jogador decide por vontade própria por onde começar a explorar”¹⁵⁵ (Stanton, 2015, p. 148). Os simuladores de caminhada atuais estão em uma linhagem direta que encontra antecedente no *Myst* original, escreve Stanton, que nomeia especificamente *Dear Esther* e *Gone Home* como parte dessa tradição continuada.

Fernández-Vara (*op. cit.*) enfatiza que *Myst* não possuía inventário para armazenar itens, ainda que fosse possível carregar alguns de um local para outro, o que enfatizava o tipo de ação direta a ser empregado na resolução dos enigmas e na interação com os elementos disponíveis. Mesmo com essa ênfase, as paradas para leitura eram indispensáveis para compreender o que estava acontecendo e também qual a história passada da ilha, o que situava a jogadora no entendimento de seu estado atual:

“Não havia descrição de objetos, o que poderia ter quebrado a ilusão de imersão física, no entanto ainda havia uma boa quantidade de leitura. O jogador tinha que reconstruir a história de fundo do mundo de jogo em que foi lançado por meio da leitura de livros e notas espalhados pelos diferentes locais”¹⁵⁶ (*ibidem*, loc. 284)

É uma descrição de *Myst* que cabe, com poucas adaptações, em *Gone Home* e outros simuladores de caminhada como *Time Frame*, *The Stanley Parable*¹⁵⁷, *The Vanishing of Ethan Carter*, *Tacoma* e *Everybody’s Gone to the Rapture*, confirmando a razão da comparação feita por Stanton, preservando as muitas diferenças entre o jogo de 1993 e os títulos mais recentes.

A pesquisadora considera que *Myst* resolveu muito do que podia ser entendido como frustração para a jogadora nos títulos de aventura até aquele momento – a necessidade de escolher e testar ações, a manipulação que continuava sendo indireta mesmo por botões ou ícones – simplesmente deixando tudo isso de lado e seguindo os princípios da manipulação direta, em uma estrutura cujo fundamento era ser minimalista ao extremo. Também esse princípio, da maneira expressa por *Myst*, seria retomado integralmente apenas a partir dos simuladores de caminhada da década atual.

A caixa de papel cartonado contendo o cd-rom de *Myst* chegou às lojas no mesmo ano em que *Doom*, da id Software, o jogo de tiro em primeira pessoa que popularizou

¹⁵⁵ There are no enemies to speak of on *Myst*’s island, the narrative is left ambiguous and fragmentary, and there’s no time limit. At the start of the game there aren’t even any objectives, so the player decides of their own volition to begin exploring.

¹⁵⁶ “There were no descriptions of objects, which may have broken the illusion of physical immersion, though there was still a good amount of reading. The player had to reconstruct the backstory of the gameworld he had been thrown into by reading books and notes scattered over the different locations”

¹⁵⁷ Em *Stanley Parable*, outro marco dos simuladores de caminhada que força as paredes do gênero em novas direções, ao invés da leitura de textos deixados pelo cenário, a jogadora é guiada por uma locução, entre irônica e sarcástica, que narra em parte o que é realizado e deixa entrever o que pode ser feito por quem joga a seguir, com resultados inesperados

definitivamente o gênero, teve sua versão gratuita (*shareware*) disponibilizada para ser instalada online ou por disquetes¹⁵⁸. Ainda naquele ano, 1993, era lançado em 2 cds o jogo de aventura e terror *The 7th Guest*, da produtora Trilobyte, que utilizava clipes em vídeo gravados com atores para contar a maior parte da narrativa do jogo, além de ser estruturado em diversos cenários renderizados em 3D¹⁵⁹, que iam muito além, em desenvolvimento tecnológico-visual, das imagens estáticas sequenciais de *Myst*. Se isso permitia uma sensação de movimento mais fluida para quem joga, o mundo de jogo era incomparavelmente mais limitado, tanto por estar encerrado em apenas uma mansão quanto pela movimentação em *7th Guest* seguir o modelo clássico de salas interligadas, ao invés da exploração aparentemente mais livre que caracterizava *Myst*.

As menções interligadas destes três jogos, vindos a público no mesmo intervalo de 12 meses, serve para frisar que não se pode traçar a linha sucessiva que leva dos *Adventure* originais aos atuais simuladores de caminhada sem render atenção a pelo menos esses dois gêneros – o jogo de tiro em primeira pessoa e o jogo de apontar e clicar que vai além da exploração em torno de um mistério mais realista e incorpora elementos de terror e sobrenatural.

Rehak (2007) descreve a ação do jogo de tiro em primeira pessoa como sendo aquela que se desenrola continuamente, como se fosse um plano sequência filmado no cinema, mas elevando isso a um patamar extremo pela fusão entre ponto-de-vista e avatar controlado pela jogadora, pois “talvez mais do que em qualquer outro gênero de jogo, o FPS se dirige ao jogador no nível corporal”¹⁶⁰ (loc. 3808).

Algumas das bases estabelecidas para a estruturação dos simuladores de caminhada estão no repertório de composição de ambientes, design de níveis e no tipo de atenção/movimentação exigida de jogadores dos títulos de tiro em primeira pessoa, somando quase três décadas de experimentações e aprendizados. O tipo de experiência em *Gone Home*, *Dear Esther*, *Tacoma* ou *What Remains of Edith Finch*, demandando uma exploração cautelosa e atenta em ambientes recortados (em porções pequenas ou paisagens mais largas), nos quais cada giro da câmera ou chegada em uma nova parte (um novo nível, ainda que de transição discreta) pode guardar algum tipo de elemento inesperado, trazendo surpresa ou susto, parece ser uma herança do desenvolvimento técnico e expressivo desse meio e também das próprias expectativas de jogadores ao se defrontarem com esse tipo de ambientação.

¹⁵⁸ <https://doom.fandom.com/wiki/Doom>

¹⁵⁹ <https://www.trilobytegames.com/>

¹⁶⁰ Perhaps more than any other game genre, FPSs address the player at the level of the body

Nos walking simulators, é comum que se conviva com perguntas diversas simultaneamente em aberto, vestígios que não são capazes de explicar de modo satisfatório as situações durante a maior parte do tempo, e que podem inclusive levar a conclusões piores do que aquelas descobertas ao completar o percurso do jogo. Também temos a sensação de risco físico, corpóreo, que é ativada pelo recurso de manter a ignorância de quem joga sobre a fonte ou a espécie desse mesmo risco, como pudemos analisar de modo mais pormenorizado em *Gone Home*, *Dear Esther* e *Firewatch*. Rehak (2007) comenta exatamente sobre essa sensação:

“Em virtude da perspectiva, até o mais rudimentar dos jogos de tiro gera suspense e surpresa contínuos do simples fato de que jogadores não podem ver nada que não está diretamente na frente deles, ou ao menos nos arredores: o raio de ação visível se encolhe literalmente ao que está na linha de visão. Jogos de tiro então marcam uma mudança profunda na relação entre percepção, conhecimento e estratégia na jogabilidade”¹⁶¹ (loc. 3889)

A sensação contínua de risco ao avatar, risco que chega de não se sabe onde e a qualquer momento, em ambientes aos quais jogadores são convocados (dentro da narrativa dos jogos) exatamente pela provável presença de alguma ameaça, é ampliada pela constante falta de alertas perceptíveis, na tela ou no ambiente em que se está incorporado, sobre a aproximação dos perigos (inserir alertas sutis, explícitos ou negá-los é escolha dos desenvolvedores). Em jogos de tiro ou em jogos de aventura com ambientação de terror, é normal que os ambientes que encerrem quem joga dentro de um ambiente interior, sem a possibilidade de contar com grande margem de movimentação e, ainda menos, com possibilidades de fuga desse local. Se observamos os simuladores de caminhada, o mesmo pode ser dito sobre *Gone Home*, *Tacoma*, *TimeFrame*, *The Stanley Parable* e momentos diversos de *What Remains of Edith Finch* ou *The Vanishing of Ethan Carter*. Porém, essas são características que já eram apresentadas com destaque nos jogos de terror *The 7th Guest* e sua sequência, *The 11th Hour*, lançada em 1995.

Os dois jogos, com visão em primeira pessoa, se passam em uma mansão abandonada na qual a jogadora busca descobrir qual a verdade por trás de diversos desaparecimentos que aconteceram ali e qual tipo de entidade sobrenatural parece existir na casa, relacionada a essas prováveis mortes. São jogos de apontar e clicar, com diversos quebra-cabeças a serem resolvidos nos cômodos da casa, toda elaborada em ambientes 3D que são navegáveis pela

¹⁶¹ “By virtue of its perspective, even the most rudimentary shooter generates ongoing suspense and surprise from the simple fact that players can see nothing that is not directly in front of them, or at least nearby: the radius of visible action shrinks literally to one’s line of sight. Shooters thus mark a profound change in the relationship among perception, knowledge, and strategy in game play.”

jogadora. Interagir com os objetos ou resolver os enigmas aciona sequências em vídeo, gravadas com atores reais, que aos poucos permitem somar novos fatos para compreender a narrativa proposta no jogo.

A mansão desses jogos, especialmente na versão abandonada que aparece em *The 11th Hour*, possui certos lugares, como o hall de entrada, que podem ter servido como referências de ambientação para *Gone Home*. Nos dois jogos de terror, parece que estamos mais próximos da concepção de narrativas embutidas nos ambientes do jogo, em que as pistas encontradas por quem joga, ao resolver enigmas e desafios, entregam pequenas partes da história a ser contada, com uma correlação nem sempre sólida entre a ação de quem joga e aquilo que é descoberto logo a seguir.



74. O hall de entrada de *The 11th Hour* possui semelhanças com o primeiro cômodo da casa dos Greenbriar em *Gone Home*. Imagem: GameFabrique.com

Novamente, é Rehak (2007) quem fala da experiência do jogo de tiro em primeira pessoa (fps) como a exploração de um ambiente que se desdobra infinitamente por meio dos olhos do avatar, às vezes como labirinto, em lugares virtuais que podem ser ricos em elementos e detalhes. Mesmo que os jogos de terror citados aqui possuam ambientes com extensão muito menor e sejam de movimentação mais restrita que fps lançados no mesmo período, como o *Doom* original ou sua sequência, as características comuns de ambos estão integralmente

presentes na gênese dos simuladores de caminhada. Isso se dá na composição do espaço e na estruturação da experiência de quem está jogando, especialmente na forma como o risco e a surpresa se impõem pela movimentação no espaço ainda que não estejam visíveis, estabelecendo uma forma específica de confronto virtualizada que em boa parte do tempo não necessita de embates físicos para ser parte integral da experiência.

Em uma crítica pelo lançamento de *The Vanishing of Ethan Carter*, centrada na ambientação do jogo, Donlan (2014) o compara simultaneamente a um metroidvania, pela necessidade de ir e voltar pelo mundo para explorar lugares que antes eram inacessíveis, e a um rpg clássico como *The Legend of Zelda: A Link to The Past* (1991), “onde o mapa era um quebra-cabeças e o quebra-cabeças revelou ser a experiência por completo”¹⁶². Essa reunião de características associadas à consolidação de diversos gêneros em videogames parece ser um ponto definitivo ao traçar uma genealogia dos simuladores de caminhada.

O tipo de exploração espacial que Donlan prefere associar ao rpg ou ao metroidvania, com a necessidade de seguir a exploração e ampliar a capacidade do avatar de vencer obstáculos (pela aquisição de ferramentas, habilidades ou informações) para só depois voltar e ter acesso a locais inicialmente vedados ou objetivos que antes eram impossíveis, também se apresenta em tantos jogos de tiro em primeira pessoa ou jogos de apontar e clicar, sejam de terror ou não. É exatamente esse o tipo de demanda fundamental do design de jogo que faz com o que a jogadora seja levada a investigar de modo mais detalhado, por exemplo o mundo de jogo de *Bioshock* (Barbosa, 2014), um jogo de tiro em primeira pessoa com elementos de terror que se passa em uma claustrofóbica metrópole construída no solo do oceano.

Como já citamos, ao analisar o desenho das ações de jogo demandadas da jogadora em *Uncharted 2* (2009), Matulef aponta que ali já estavam presentes fundamentos do que seriam, anos depois, os títulos batizados de simuladores de caminhada. O segundo *Uncharted* possui momentos de fuga rápida e de jogo baseado em tiro e em combates (em terceira pessoa), mas uma parte significativa do jogo, de acordo com Matulef, é dedicada apenas a resolver enigmas descomplicados ou a enfrentar embates que exigem poucos comandos ou habilidade. Nesse título, já é flagrante o ritmo de exploração mais lento e cadenciado que leva a jogadora a *experimentar* os lugares pelos quais caminha, mais do que encarar cada um dos locais unicamente como arena, em que a sobrevivência do avatar é o principal foco de atenção até o próximo ponto de chegada (Barbosa, 2014).

¹⁶² where the map was a puzzle and the puzzle turned out to be the entirety of the experience.

Uncharted 2 possui até mesmo um momento em que se torna literalmente um simulador de caminhada – um interlúdio bastante conhecido, em uma vila tibetana, em que a jogadora não enfrenta qualquer risco e pode apenas cumprimentar habitantes, brincar com as crianças, apreciar a paisagem e olhar com paciência os detalhes do lugar.

Falando sobre Wolfenstein 3D, lançado no distante 1992, Rehak (2007) defende que, nos jogos de tiro em primeira pessoa, deixaria de haver a distância entre a percepção do ponto de vista de quem está jogando e a percepção do avatar: “os dois pontos de vista se fundem para criar um avatar “habitado”, e por essa razão também um mundo de jogo totalmente imersivo”¹⁶³ (loc. 3900). Os simuladores de caminhada partem do potencial dessa fusão para coletar, reunir e propor novos sentidos para características já conhecidas e testadas em outros tipos de jogos, de maneira a construir experiências de exploração e compreensão que, efetivamente, inauguram um novo gênero e apontam para novos tipos de usos e desenvolvimentos em ambientes digitais.

Eles aprendem a partir de experiências anteriores e se apropriam de traços de uma grande variedade de gêneros - os adventure textuais, os jogos de aventura gráficos, a evolução dos jogos de tiro em primeira pessoa, os jogos de apontar e clicar, os jogos de aventura com elementos de terror, até mesmo a exploração dos mundos de jogo em rpgs – que mantém seu legado visível na estruturação das caminhadas exploratórias, em que características antigas são valorizadas e propostas de maneiras inovadoras, apontando para outros objetivos.

5.3 Outras possibilidades de estar no mundo

A expansão das possibilidades expressivas e da compreensão social sobre o que representam os jogos (no caso, analógicos) e as brincadeiras, a crítica serena a modos severamente “corretos” de jogar e a importância de jogos como meios de estabelecer comunicação e laços estão na base da obra de DeKoven (2010). Sicart primeiro propõe uma abordagem muito interessante sobre o que são mecânicas em jogos (2008), conceito importante para os estudos do campo; depois, elabora a figura teórico-metodológica do sujeito jogador (2009) para melhor descrever o tipo de experiência na qual a pessoa que joga não “deixa de existir” enquanto está no mundo do jogo, mas filtra e elabora suas ações e sensações do mundo do jogo por meio de suas experiências do mundo concreto, estabelecendo o que pode ser

¹⁶³ the two points of view merged to create a fully “inhabited” avatar, and by the same token a more fully immersive game world

entendido como um diálogo ou uma negociação da experiência; por fim, de certa forma, o pesquisador renega as limitações inerentes aos jogos para saudar o poder transformador da brincadeira e dos brinquedos (2014), a partir do seu potencial inventivo e de exercício da imaginação sem barreiras.

Frasca defende o caráter de possível transformação política e social dos jogos digitais (2001) e compreende seu aspecto pós-literário e pós-narrativo convencional, estabelecendo os jogos no paradigma da simulação, um tipo de ampliação das experiências e experimentações possíveis para quem joga que nem ele próprio parece alcançar integralmente quando estabelece propostas metodológicas futuras (2007). Isso acontece talvez pela dificuldade de apreender o que ainda existe em forma de potência, mesmo que o campo dos jogos digitais já estivesse se expandindo em gêneros e em estúdios de desenvolvimento com propostas inexploradas uma década atrás.

Upton, com seu quadro compreensivo para um game design situacional, configura um novo tipo de abordagem para entender as intenções e *cruxes*/desafios/dilemas do game designer e também uma visão renovada do ato daquele que está jogando: não necessariamente se joga apenas quando se age a olhos vistos, não necessariamente o quadro compreensivo da mente de quem joga se alinha com aquele que foi pensado e proposto pelos desenvolvedores do jogo. Com isso, um grande espaço para uma compreensão expressiva ampliada se abre, lugar no qual cabem novos tipos de dilemas, desafios, sensações e objetivos que vão se materializar para a jogadora.

Murray (2001) passa praticamente todo seu seminal “Hamlet no Holodeck” defendendo a compreensão de possibilidades expressivas e procedimentais inovadoras a partir dos avanços tecnológicos na elaboração de ambientes digitais (narrativos, em sua concepção), falando também sobre jogos digitais mas não se detendo neles e tratando de modo amplo dos mundos virtuais então existentes e dos mundos possíveis, quer podem se presentificar a partir de experiências interativas.

Todas essas são aberturas, defesas e tentativas de sistematizar perspectivas teóricas, ontológicas e metodológicas, para estabelecer propostas que abarquem jogos que valorizem vivências específicas e modos renovados de lidar com mundos virtuais, além das ações de embate mais conhecidas e consagradas como sendo “parte essencial” desse meio. Sem querer desqualificar os jogos que se dedicam à ação contínua e a algum tipo de combate, essas perspectivas parecem pavimentar um caminho de entendimento para ultrapassar o aspecto diretamente utilitário que participa dos fundamentos da grande maioria dos jogos digitais, com

a necessidade de executar ações para sobreviver, atravessar, ultrapassar, conquistar, acumular, vencer.

Nelson (2014) conta da beleza das cidades abandonadas no mundo online multijogador de World of Warcraft (2004). Criadas originariamente como as capitais de novas raças introduzidas na primeira expansão de conteúdos do jogo, ao longo dos anos certas cidades perderam seus atrativos dentro da mecânica daquele mundo digital e foram sendo deixadas de lado, intactas mas com pouquíssimos jogadores que se interessavam em visitá-las. Então, o que fora antes pensado e vivenciado como entroncamento comercial e ponto de encontro para grupos de jogadores, se converteu nessa outra experiência – cidades imensas e silenciosas, com passagens largas e cercadas de torres e prédios imponentes, capitais de impérios dos quais permaneceram as raças, ainda componentes do jogo, mas desvinculadas desse território-base programado para ser glorioso, porém efetivamente abandonado.

Nelson comenta sobre a possibilidade de longas caminhadas em duas dessas cidades, The Exodar e Silvermoon, sem objetivo definido e sem cruzar com outros jogadores visitando os mesmos locais, somente pela experiência da beleza, da imaginação e de poder realizar um percurso tão curioso naquele mundo.

Além de tudo, as cidades abandonadas servem como escapes viáveis e tranquilos das outras capitais do jogo, sempre apinhadas de milhares ou milhões de jogadores simultâneos, buscando encontros, itens, missões ou funcionalidades próprias desses lugares.



75. As cidades abandonadas de World of Warcraft guardam um tipo de tranquilidade para a qual não foram projetadas originalmente. Imagem: sys01 Gaming (Youtube)

Nas cidades deixadas de lado em *World of Warcraft*, a realidade do esvaziamento e de poder realizar percursos tranquilos em um jogo de ação são algo que se concretiza na contramão das intenções originais dos desenvolvedores, quando disponibilizaram esses grandes conchaves para encontros digitais. Nos jogos que são foco dessa pesquisa e em alguns de seus antecessores, propiciar uma experiência que não se alinha àquelas mais comumente encontradas em jogos ou a partir dos elementos que os definem é um movimento propositado. Em casos como o do desenvolvimento original de *Dear Esther*, ainda em sua versão de mod, contradizer o tipo de ação que define um gênero extremamente conhecido e consagrado foi exatamente a razão de existir do projeto.

Quando o desenvolvimento se assume dessa maneira, é a própria maleabilidade do jogo como ação humana que se ilumina. Disso podem surgir aspectos novos do potencial, em projetos que explorem o questionamento das motivações e objetivos para um sujeito-jogador, as linhas de força ainda adormecidas para renovar os modos de estabelecer confrontos, conflitos ou formas de ação (ainda que restritas e regradas, extraíndo seu potencial expressivo das restrições implementadas). Partindo disso, jogos devem ter espaço para serem entendidos como instrumentos mais amplos de compreensão e reflexão para cada pessoa que joga, estendendo seus repertórios de percepção, de questionamento, de invenção e de possibilidades de ação diante daquilo que apresentam em suas realidades.

Mesmo dentro do que se pode considerar hoje como o gênero dos simuladores de caminhada, nada indica que exista uma grande estabilização de modos de fazer e de propor essas experimentações, baseadas na busca por detalhes, longos percursos a serem explorados passo a passo, narrativas emanantes, intensa conexão com os lugares pelos quais se caminha e elevado grau de fragmentação na forma como as narrativas se apresentam. Os *walking simulators*, em sua variedade, também aparecem como exemplos de algo que ainda está suas primeiras fases de maturação, com grande abertura para absorver novas mecânicas ou tomar formas bastante diferentes a cada nova iteração. Exemplos comprovam isso.

The Witness (2016), traz um avatar inominado, em visão de primeira pessoa, que chega a uma ilha que parece completamente desabitada e deve desbloquear caminhos através de quebra-cabeças abstratos, baseados em sequências lógicas, para acessar novos lugares e artefatos que permitem entender um pouco melhor quais as histórias secretas daquele local, sendo muito mais um jogo de enigmas sequenciais do que propriamente narrativo. *Proteus* (2012) permite a exploração de uma ilha completamente procedural, na qual todos os aspectos visuais se modificam a cada nova interação, e que não possui objetivo final, ainda que eventos específicos possam se repetir ao interagir com diversas ilhas em diferentes reinícios do jogo.

The Vanishing of Ethan Carter propõe uma sequência mais linear de descobertas e insere em seu mundo explorável, de maior porte comparado aos outros títulos, alguns desafios nos quais se pode falhar e ter que começar novamente, até achar a solução correta, remetendo fortemente a aspectos de Myst ou outros jogos baseados em solução de enigmas e memorização, além de incorporar elementos de terror. Tanto Firewatch quanto Virginia (2016) recortam temporalmente a experiência de quem joga, permitindo exploração dentro de momentos específicos, os quais são interrompidos e têm o jogo reiniciado em outro ponto (temporal e espacial) quando certos objetivos são atingidos pela jogadora.

30 Flights of Loving (2012) propõe uma experiência absolutamente não-linear, com fragmentos de uma narrativa bastante incompleta surgindo em pequenos ambientes descontínuos, um dos quais é um museu que traz os créditos de produção do jogo. Algumas vezes, Kentucky Route Zero (2013) e Oxenfree (2016), jogos com visão em terceira pessoa e intensamente baseados em diálogos, são listados e debatidos como se pertencessem também aos simuladores de caminhada, discussão que não será realizada neste trabalho.



76. The Witness, um jogo de quebra-cabeças lógicos que se integram e revelam o ambiente ao redor.
Imagem: Divulgação

Se aspectos da série Uncharted podem ser analisados como alinhados a alguns traços de simuladores de caminhada (Matulef, 2016), seria difícil também não colocar nessa mesma linhagem o bastante reconhecido Journey (thatgamecompany, 2012), que alterna sequências de plena exploração do mundo de jogo, nos quais é necessária atenção para detalhes e para os

meios de interação, com obstáculos materiais que devem ser vencidos para seguir adiante, mas que exigem pouca habilidade de quem joga, não tornando o desafio mecânico parte central do jogo.

Por fim, *Death Stranding* (2019), que foi diversas vezes entendido e divulgado como um simulador de caminhada mesmo que seu criador negue a relação com esse gênero¹⁶⁴¹⁶⁵, faz com que a jogadora tenha que atravessar imensas paisagens apenas caminhando, em muitos momentos sem desafios aparentes adiante, mas propõe como pilares fundamentais da experiência características que não se alinham a esse gênero.

Death Stranding dá uma ênfase inédita ao próprio ato da caminhada e do atravessamento dos lugares (algo que remete ao *The Forest* de 1984), transformando isso em um desafio central do jogo, acrescido pela necessidade de equilibrar e resguardar os módulos de carga que são transportados pelo personagem principal. É necessário somar a isso a visão de jogo em terceira pessoa, uma história profundamente baseada no encontro e no diálogo com outros personagens (deixando o mundo de jogo mais como cenário do que como fonte principal da narrativa) e a necessidade de enfrentar fisicamente adversários, da mesma forma que em jogos de ação que possuem mecânicas de enfrentamento e combate direto.



77. 30 Flights of Loving, um experimento valioso com interações minimalistas, exploração ambiental e narrativa não-linear. Imagem: Divulgação

O que o jogo parece fazer realmente é inverter a piada e a ofensa originalmente dirigidas aos simuladores de caminhada, fazendo com que o ato de caminhar se torne uma mecânica de

¹⁶⁴ <https://br.ign.com/death-stranding-ps4/76756/news/death-stranding-kojima-fala-sobre-criticas-ao-walking-simulator>

¹⁶⁵ <https://www.eurogamer.pt/articles/2019-09-16-death-stranding-nao-e-um-walking-simulator>

ação e estratégia, exaustiva e exigente para a jogadora durante as dezenas de horas de percurso do jogo.

Mesmo que *Death Stranding* não pareça ser um exemplar dos simuladores de caminhada, ainda que seja um jogo no qual se caminha muito e até mais do que nesses simuladores, os jogos que foram citados logo antes - como *Kentucky Route Zero*, *Virginia* e *30 Flights of Loving* - também despertam continuamente questionamentos sobre serem ou não jogos. Ironicamente, também são questionados sobre poderem ser considerados simuladores de caminhada, a partir do reconhecimento e repercussão que o gênero acabou ganhando ao longo da última década. A partir desse questionamento cíclico, que parece destinado a retornar em roupagens diversas, seria possível expandir a própria discussão sobre o simulador de caminhada em outras direções que não cabem nas intenções ou objetivos deste trabalho.

A perspectiva de criação de ambientes digitais estabelecida a partir do que conseguem realizar os simuladores de caminhada permite que a especulação sobre seus futuros avanços e tentativas não esteja restrita apenas ao que hoje reconhecemos, sem grande discussão, como jogos digitais. As maneiras dos simuladores de caminhada de estruturarem mecânicas e objetivos de jogo, mesclando e retrabalhando elementos de outros gêneros já consolidados para alcançar sentidos renovados sobre a presença e as ações de quem joga nesses mundos, embasados em narrativas emanantes, lançam possibilidades para todo o desenvolvimento de experiências com algum caráter narrativo que estejam abrigadas no digital. Também dão margem para que se pense sobre o desenvolvimento de mundos imersivos, quer tenham ou não objetivos mais ou menos determinados a serem alcançados, a partir de um conjunto restrito de ações determinadas e possibilidades.



78. Em *Death Stranding*, a caminhada deixa de ser apenas mecânica e passa a ser estratégia. Mesmo não sendo um simulador de caminhada, a atenção para essa ação nunca esteve tão presente em outros jogos digitais.

Imagem: TheGamer.com

É com isso em mente que chegamos ao que se abre, ainda em grande parte como potência e possibilidade, como horizonte de novos mundos digitais, seja em consoles, computadores ou outros dispositivos, em telas fixas, telas móveis ou dispositivos de realidade virtual. Mundos que podem ser baseados em ações voltadas para missões/objetivos ou para a permanência em si. Esse é o tipo de mundo que, por exemplo, o Facebook buscou anunciar com seu Facebook Horizon em realidade virtual¹⁶⁶, prometendo uma experiência de “estadia virtual” na cidade digital em que será possível assistir filmes, ouvir música, conversar e realizar atividades em conjunto, no ambiente online compartilhado.

Stuart acredita que aquilo que é oferecido como transformação da experiência pelos simuladores de caminhada talvez seja compreendido apenas quando a realidade virtual se tornar padrão, pois apenas “com um dispositivo tecnológico que entrega completamente a ideia de imersão e uma experiência segundo-a-segundo, aqueles momentos quietos de reflexão, aquelas paisagens detalhadas, aquelas técnicas e histórias quase teatrais farão sentido completo”. (2019, *online*)¹⁶⁷. Por isso, ele afirma que talvez os simuladores de caminhada sejam o gênero mais apto a nos acostumar a “mundos sintéticos”, termo usado por ele e que também adotamos em alguns momentos deste trabalho¹⁶⁸.

Os mundos sintéticos são baseados em exploração, elementos narrativos e possibilidades de cocriação, permitindo geração de novos entendimentos, de novas maneiras de fazer, aprender, se relacionar e ter prazer, capazes de sensações de incorporação ainda mais fortes do que os mundos fragmentados das redes sociais e aplicativos de conversa de uso continuado, por exemplo. Mais do que aplicativos que se usa, são lugares nos quais se permanece por algum tempo – algo que Murray (2001) já intuía como probabilidade para o desenvolvimento a médio e longo prazo dos ambientes digitais narrativos.

Para que tenham o sentido desejado, de permanência, parece essencial que sejam desenvolvidos de maneira a fazer com que o tempo gasto para atravessá-los seja importante, essencial. Isso é análogo a uma das diferenças marcantes entre os jogos de apontar e clicar e outros jogos de aventura quando são comparados aos simuladores de caminhada. Nesses últimos, existe a valorização de espaços que antes eram considerados mortos, esvaziados de

¹⁶⁶ <https://techrunch.com/2019/09/25/facebook-horizon/>

¹⁶⁷ with an input technology that utterly gives itself to the idea of immersion and second-by-second experience, those quiet moments of reflection, those detailed landscapes, those almost theatrical techniques and stories will make complete sense

¹⁶⁸ O uso do termo aqui não se relaciona com aquele feito por Edward Castronova em seu livro “Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games” de 2005

qualquer tipo de ação, quando os elementos significativos para o jogo ficavam restritos a conjuntos específicos de telas, com a jogadora sendo apenas teletransportada entre as diversas salas/localidades interligadas. Mais do que apenas espalhar elementos de maneira diferente para propiciar outras formas de se explorar, esse aspecto mostra que estão subjacentes fundamentos diferentes em relação ao design da experiência oferecida por cada tipo de jogo.

Não se pode afirmar que esses mundos sintéticos possíveis irão se estabelecer investidos de características intimamente relacionadas a jogos e possuindo efetivamente confrontos ou conflitos de alguma natureza para estabelecerem seus engajamentos e incentivarem o interesse e a permanência. Esse é o panorama deixado em aberto a partir da compreensão mais detalhada sobre qual é a diferença proposta e implementada pelos simuladores de caminhada em sua concepção de mundo de jogo e de experiência de incorporação para quem se engaja nesses mundos.

À sua maneira, mundos sintéticos poderiam expandir a paleta emocional das experiências com ambientes digitais para criações que, novamente, talvez nem sejam consideradas como jogos - algo que outros gêneros e títulos jogáveis seguem fazendo continuamente, utilizando ou não recursos de realidade ampliada ou realidade virtual. Ainda assim, serão criações que irão encontrar fundamentos e lições práticas já testadas e aprendidas nos simuladores de caminhada, para quando forem realizar suas prováveis tentativas de renovar e consolidar modos de interagir com espaços virtuais. Renovar e consolidar o que foi alcançado pelo tipo de exploração e descoberta desse gênero é um ponto de partida ou de aprendizado difícil de evitar, se a tentativa for para criar um engajamento de permanência baseado em elementos narrativos que parecem surgir das próprias ações de quem joga.

A insistência em pensar os *walking simulators* junto dos mundos sintéticos que podem ainda vir a ser é relevante porque esses jogos acionam um novo tipo de compreensão sistêmica dos mundos digitais, dos mundos de jogo, em que o espaço deixou de ser ponto de passagem para se tornar um lugar de permanência que guarda os significados importantes para a pessoa que joga. Povoar os arredores com obstáculos, adversários ou ameaças poderia desfazer essa experiência, pela exigência imediata de agir ou fugir, além de encaminhar a jogadora para um sentido direto de ação: resistir àquilo que demanda resposta imediata ao redor. A ação do momento é afunilada para uma reação e a experiência de permanência exploratória atenta tem grande chance de acabar arruinada.

Simuladores de caminhada não podem ser jogos “do modo convencional” de ação porque isso diluiria a experiência que parece mais cara, a da permanência naquilo que seria apenas passagem. Uma vitória inequívoca perseguida com clareza e encontrada ao final, a

certeza do atravessamento rumo a algo que se encontra logo após o limite da ação, poderia se sobrepor ao lugar imediato e diminuir a importância das ações mais dilatadas, de exploração atenta e de abertura para aquilo que emana dos vestígios desse mundos. Lutar arduamente para vencer e sobreviver não pode se sobrepor à própria sensação de estar incorporado à passagem de tempo daquele lugar, pois é essa sensação, elaborada e materializada na forma de um programa digital, que se torna o eixo de sentido para a estadia temporária naquele mundo.

CONCLUSÕES

O embate “narratólogos” e “ludólogos” nunca se estruturou como um debate real, com réplicas e trélicas auxiliando na construção de um campo. Pode-se argumentar que uma divergência central e inconciliável nunca se conformou claramente para que o embate teórico estabelecesse lados efetivamente contraditórios. Isso não quer dizer que ecos daquela disputa não permaneceram, de modo muitas vezes subterrâneo, permeando análises e, principalmente, questionamentos de pertencimento e tentativas de banimento de obras do campo dos jogos digitais. A tentativa de uma definição inequívoca que deu origem, ao longo de décadas, a preconceitos que ainda permanecem subjacentes em certas análises e recomendações de criadores de jogos.

A disputa entre narratólogos e ludólogos foi parte importante da dissertação de mestrado que precedeu essa tese, realizando uma análise das possibilidades de ação do jogador nos mundos virtuais de Bioshock e Grande Theft Auto IV, mas não havia intenção em voltar a isso dentro da pesquisa atual. Porém, nos primeiros textos elaborados para esta tese, a sensação de que essa disputa ainda se pronunciava em posicionamentos e modos de descrever jogos, se difundindo entre estudos acadêmicos e também nas discussões informais em fóruns gamers, se impôs como realidade.

Mais que uma resposta a esse debate – que não precisa ser retomado – este trabalho almeja se reunir a outras obras e pesquisas que buscam ultrapassar definitivamente esse tipo de referência, estabelecendo novos marcos de compreensão que sirvam para analisar e comentar jogos a partir da retórica e das propostas de ação e desafio que apresentam, sem precisar se referenciar em uma estrutura comum, inescapável, que sempre deve ser seguida para que mereça ser efetivamente “um jogo digital”.

Quando os jogos buscaram reconhecimento para entrar na casa das famílias (especialmente norte-americanas) e se instalar no centro da casa, em uma realidade social na qual precisam estar acoplados a uma televisão ou monitor, itens caros na perspectiva do orçamento familiar e compartilhados pela família, eles conquistaram parte importante dessa distinção por serem um meio interativo, no qual a participação da jogadora e a reação ativa às situações exibidas são o fundamento. É um tipo de uso que batia de frente com a compreensão popular da televisão como suporte passivo, que apenas ‘transmitia’ suas mensagens à população em um sentido único.

Esses anos 1980 estão distantes, mas certos tipos de compreensão permaneceram pelas décadas seguintes, mais ou menos explicitados, transformados ou naturalizados por usos, práticas de produção e pelo próprio interesse comercial. O tipo de desafio apresentado por muitos dos títulos de maior vendagem e sucesso da última década ainda se baseia solidamente em ação contínua, disputa acelerada pela sobrevivência, combates sucessivos contra hordas de adversários e precisão tanto na mira quanto na escolha dos melhores conjuntos de armas e habilidades, para garantir que o avatar não seja derrubado e que seja possível seguir adiante. É um tipo de jogabilidade e um panorama de vitórias que atravessou décadas, provavelmente vencerá também as próximas, muitas vezes com visualização em primeira pessoa nos jogos em que a mecânica fundamental é a de tiro. São gêneros, propostas mecânicas e demandas do jogador que se diferenciam muito entre si, inclusive dando origem a novos gêneros de jogos de ação e combate, com suas inovações e balanceamentos específicos, sem mesmo entrar na questão dos *e-sports*.

Entretanto, quando um gênero de jogos se estabelece e ganha repercussão fazendo o que parece ser quase o oposto perfeito em relação a essas mecânicas, desafios e objetivos, o movimento reflexo que parece surgir de modo praticamente imediato, por parte dos interessados e críticos, é questionar ou negar imediatamente sua capacidade de ser assumido como um jogo – o preconceito chega adiante, embasado em negações contextuais consolidadas. Manuais amplamente utilizados para ensinar e orientar processos de design de jogos e opiniões de acadêmicos que há décadas se dedicam a esse campo de estudos confirmam essa impressão.

Esse foi o primeiro impedimento atacado nesta pesquisa, passagem que acreditamos ser fundamental também para outros trabalhos que procurem trabalhar com títulos ou gêneros em alguma medida marginais, que confrontam e simultaneamente obrigam a uma reavaliação e provável ampliação do entendimento do potencial dos jogos, do que podem alcançar e sobre como estruturam suas ações e desafios. Daí a pergunta central – como jogos classificados dentro do gênero simulador de caminhada estabelecem seus conjuntos específicos de objetivos, desafios, obstáculos, mecânicas de ação e provocações a quem joga

Nesse gênero de jogos, propomos que o adversário não é mais um conjunto de seres que devem ser derrubados ou de objetos e enigmas que devem ser solucionados ou destruídos. O confronto aqui se dá em relação ao espaço, à compreensão de como ele funciona e de como é possível se apropriar dos elementos que dele fazem parte para avançarmos na descoberta desse mundo, ultrapassando barreiras físicas ou de entendimento que são estabelecidas no ambiente digital. No caso dos simuladores de caminhada analisados, e acreditamos que isso é um padrão para o gênero, esses confrontos se estabelecem intimamente ligados ao conflito que o jogo

propõe, à falta de compreensão que a jogadora tem sobre a situação em que está. Mais do que uma série de enigmas ou quebra-cabeças que deve ser vencida, o que se tem é um desencaixe da situação em si, que pode ser compreendido, ao menos em parte, pelos vestígios-pistas que se encontram espalhados por esses lugares, de forma não-linear e não estabelecendo conexões inicialmente entre si.

O confronto desses jogos também está na busca por detalhes significativos para essa investigação e na tentativa de reunir fragmentos que consigam explicar detalhes ausentes em ambientação de conflito que não necessariamente leva a algum enfrentamento ou perigo físico dentro do ambiente de jogo. A *affordance* dos lugares é explorada de maneira a fazer compreender potenciais de ação e de risco enquanto um conhecimento indiciário paulatinamente permite que uma história se desdobre a partir das ações de quem joga e de sua tentativa de dar sentido aos vestígios que encontra.

A metodologia proposta para alcançar esses objetivos é inovadora ao propor a utilização dos eixos analíticos de mundo do jogo, mecânicas e *playformance*, conforme propostos por Frasca, junto destes operadores que permitem observar na prática como os jogos se desenvolvem e exibem seus objetivos: os confrontos e os conflitos. A *affordance* mostra-se essencial para compreender confrontos e conflitos relacionados intrinsecamente à forma estabelecida para o espaço digital. A proposta do desenvolvimento do jogo calcado na lenta elaboração de um conhecimento indiciário revela lentamente não apenas uma história sendo contada mas também o passado desses lugares e as razões para a pessoa que joga se encontrar nessa situação determinada. Avançar no jogo é compreender as origens desses locais e os fatores que levaram a este momento, no qual o jogo se dá.

Ao realizar essa discussão, apontamos para ações fundamentais que são sumariamente invisibilizadas como mecânicas componentes dos jogos, negadas contextualmente por não estabelecerem binômios imediatos de causa/efeito, ainda que sejam fundamentais para o ritmo, a punitividade, o incentivo à experimentação ou mesmo à própria experiência de seguir jogando. Dessa forma atacamos restrições, limitações ou o excesso de abertura que avaliamos haver em definições para demarcar o que são jogos, algo indispensável para compreender melhor o que os simuladores de caminhada trazem para essa discussão e para discutir seu potencial.

Nas conceituações existentes, fragmentamos suas fundações e propomos um reinício a partir dos parâmetros mais fundamentais, os mais simples possíveis, do que se pode considerar como elementos de um jogo. A intenção nunca foi propor mais uma definição mais extensa e abrangente que busque dar conta de todos os valores que compõem a forma-jogo: extensão das

regras, comportamento das mecânicas, atuação dos que jogam, definição de gêneros, objetivos, características que apontam zonas de exclusão. A busca e a proposta para fatores mínimos definidores, sendo eles um estado de confronto e a existência de um conflito em uma obra reinicializável, são parte inescapável da compreensão dos simuladores de caminhada como jogos efetivamente.

Na aproximação proposta entre os *walking simulators* e os mundos sintéticos do futuro, há dúvidas sobre a permanência de conflitos e confrontos nestes mundos possíveis, ainda que se fale de potenciais objetivos para permanecer neles e da importância de elementos que mantenham ativo o engajamento. A razão é que tais mundos (potenciais) de incorporação, encontro e permanência (atualmente abrigados sob o vago termo de ‘metaverso’) não seriam um desenvolvimento realizado a partir de outros mundos virtuais multijogador hoje existentes e essencialmente baseados em missões, acumulação de elementos e combates constantes ou ocasionais, como aqueles desenvolvidos em jogos multijogador massivos online como World of Warcraft, Minecraft ou GTA Online. Esses outros mundos, incorporados e vivenciados em primeira pessoa, provavelmente com o uso de realidade virtual ou realidade aumentada, não terão necessariamente características imediatamente associadas aos jogos.

Da mesma maneira, não estamos observando com isso a perspectiva de que esses mundos virtuais se estabeleçam completamente em aberto, ambientes sociais apenas para encontro de outros usuários e desenvolvimento de atividades específicas em conjunto. Sua vinculação aos simuladores de caminhada, ainda no terreno das potencialidades, estaria estabelecida principalmente pela perspectiva de que sejam mundos de vivência e exploração com caráter narrativo, capazes de criar sentidos e razões para a jogadora decidir permanecer e se aprofundar nas histórias daquele lugar, tendo ou não como motivação um risco que deva enfrentar ou derrotar. Mundos que possuam elementos que possam ser entendidos como narrativos, mas não necessariamente limitados a uma compreensão convencional de ‘contação de histórias’.

Não é um desenvolvimento fácil de se imaginar, ainda mais tendo em perspectiva que os atuais jogos multijogador estão em plena expansão de servidores e jogadores, oferecendo mundos que são normalmente acelerados, estrategicamente desafiadores, com ênfase em customização/ranqueamento e com fatura de missões baseadas em ação. Talvez mundos sintéticos que apostem mais em elementos de narratividade precisem criar novas formas e ferramentas para lidar com seu caráter social, se afastando dessa aparência de bordas infinitas que é a marca dos jogos online *massivos*.

Voltando para a proposta dos elementos fundamentais, concluímos que é possível estabelecer e descrever que diferentes obras e gêneros enfatizam de modo bastante diferente os pesos do confronto e do conflito naquilo que demandam e para o que chamam a atenção da jogadora. Em simuladores de caminhada, o peso do conflito é enfatizado exatamente pela falta de confronto imediato, em que a falta de risco continuado muitas vezes é traduzida como ‘falta do que se fazer’. Incorporar a noção, advinda do design situacional, de que o jogo se desenvolve (ou evolui) também na forma de transformações na mente da jogadora é parte da dissolução dessa impressão.

Separar analiticamente o conflito do confronto ao descrever os jogos é o outro passo que indispensável – conseguir descrever com qualidade o contexto em que não existe risco iminente ou adversários e ameaças que atacam a jogadora em ondas contínuas, mas existe a amplificação de uma dúvida, elemento desconhecido que ressoa e representa desafio, potencial de representar ameaça, ainda que não completamente conhecido até então. Para que se alcance essa resolução não haverá modo fácil ou claro, nem mesmo maneira de alcançar imediatamente tempos ou lugares que guardam as chaves que encerram o conflito. O atravessamento dos lugares na direção dos objetivos se enlaça com o confronto, se transforma em obstáculo e materializa esse desafio.

A retórica que entende os jogos digitais como simulações de sistemas que guardam determinados sentidos não se contrapõe, de maneira alguma em nossa perspectiva, à compreensão paralela de que existe um sujeito-jogador, aquele que é capaz de refletir sobre seus conjuntos de entendimento externos ao jogo e as exigências específicas apresentadas por mundo de jogo, objetivos e os modos de alcança-los. A concepção fundamental de retórica procedural (o sistema de jogo guarda uma mensagem) carrega um centralismo excessivo nos desenvolvedores de jogos e suas intenções. Deslocar isso para um ponto de maior equilíbrio, mais próximo da pessoa que joga e das maneiras como um jogo pode se desenvolver em sua compreensão ou em seus usos das ferramentas de ação, amplia as possibilidades de se entender a complexidade de um sistema na prática, em seu ciclo completo, reunindo o jogo desenvolvido e seus usos por quem joga.

Mesmo já partindo de uma concepção mais arejada da retórica em Frasca, existe espaço para melhor alinhar o jogo entre atitude e sistema regulado, trazendo a perspectiva do encontro entre dois mundos que é defendida por Sicart. Isso é especialmente útil para falar de jogos baseados na busca por vestígios e fragmentos, que devem ser reunidos desordenadamente para compor um panorama de tempo amplo na mente de quem joga durante a própria permanência da busca, sem reduzi-los a jogos de ‘juntar uma história’

Além da limitação das mecânicas reconhecidas, além da (re)definição necessária acerca dos jogos digitais, restam ainda as cristalizações pouco discutidas sobre o que se pode considerar como as “funções dos jogos” e as características que são recomendadas como capazes de trazer interesse e engajamento para uma obra. Essa discussão se desdobra para entendimentos correntes sobre quais são as noções de vitória e derrota que são acionadas usualmente no campo dos jogos digitais, além da maneira como isso é apropriado ou replicado em discussões públicas (normalmente discussões online) a respeito de jogos que trabalham de novas maneiras essas concepções (como os jogos infinitos, que não possuem um estado de vitória definitivo determinado) ou que as confrontam. Abordamos tais aspectos, na medida em que essas discussões são parte da estrutura de discussão dos simuladores de caminhada, mas não nos alongamos neles.

Em recomendações e análises de jogos digitais, a possibilidade de chegar a jogos perfeitamente ajustados a um flow perfeito, um estado catártico do qual jogadores não irão escapar, segue como um horizonte a ser alcançado. O possível erro está em ter essa meta como um pensamento absolutizado e constantemente reiterado dentro desse campo.¹⁶⁹ Se isso pode ser extremamente funcional e admirável para certas propostas de jogo (permitindo que seja divertido, engajante e mesmo catártico), expandir essa exigência como régua comum para todos os títulos e gêneros é uma tentativa de pasteurização sem sentido.

O percurso adotado por esta tese, para dar conta do gênero dos simuladores de caminhada no campo dos jogos digitais e para realizar a análise de um título seminal desse gênero recente, sempre foi decidido com a intenção de estabelecer contrapontos a concepções que acreditamos subdimensionadas, negadas ou ignoradas quando se discutem os jogos digitais. É um trabalho que foi continuamente estruturado pela busca de fundamentos a partir dos quais seria possível entender de onde surgem negações aos *walking simulators* serem jogos e dos questionamentos práticos feitos contra aquilo que efetivamente propõem jogos desse gênero, perguntas que já conhecíamos anos antes do início do trabalho e que se expandem também para outros títulos e gêneros.

¹⁶⁹ Journey é um jogo que parece levar bastante a sério uma modulação ideal entre aprendizado e desafio, buscando esse sentido de atenção ideal preconizado pelo flow, sem que seja necessário correr pela sobrevivência. Por outro lado, *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) e *Shadow of The Colossus* são títulos bastante baseados em combate e confronto direto de adversários que também parecem perseguir e conseguir o mesmo efeito. O mesmo pode ser dito do plataforma *Celeste* (Matt Makes Games, 2018), um jogo bastante equilibrado nesse sentido. A crítica que se faz não é a respeito da busca de um estado de flow, mas da forma como isso se tornou uma alavanca para exigências escalonadas e tensão em disparada como exigência para processos de produção de jogos.

Simuladores de caminhada reúnem elementos diversos já conhecidos e reconhecidos em títulos de grande relevância ou gêneros mais antigos. Porém, a maneira como estabelecem as ênfases para o que deve ser feito por jogadores, tanto na maneira de descobrir os ambientes quanto a respeito do que fazer com os itens e vestígios que são encontrados, acaba sendo observada e tratada enfaticamente como uma inovação de grande porte, capaz de mobilizar e trazer contestações como aquela que nomeia, ironicamente, o próprio gênero.

Por serem jogos com câmera em primeira pessoa, direta e historicamente vinculados a títulos de tiro, combate direto e terror, não é inesperado que esses jogos baseados em exploração e busca de vestígios, mas nos quais praticamente não há necessidade de sobrevivência ou risco iminente, terminassem ganhando reconhecimento em parte pelos debates que poderiam gerar.

São títulos que ampliam o potencial narrativo dos jogos a partir de seus ambientes e da exploração de vestígios, deixam abertas novas possibilidades para o gênero amplo dos ‘jogos de aventura’, trabalham novas maneiras de interação e de texto (que independem de encontros com outros personagens no ambiente dos jogos) e permitem um novo tipo de incorporação de quem joga nesses ambientes jogáveis, estruturados com conflitos que são mais insinuados do que efetivos. A ambiência elaborada alimenta um estado de dúvida e incerteza, mantendo o interesse na possível resolução e também incentivando a usar as mecânicas disponíveis em busca do maior número possível de pistas em detalhes, menores ou mais amplos, que vão desde papéis escondidos dentro do forro de uma casa à própria arquitetura e lógica de funcionamento dos lugares que se explora.

A proposta de usar jogos com câmera em primeira pessoa *para isso*, como já era a intenção do mod original de Dear Esther, guarda um caráter de contestação e experimentação essencial para o desenvolvimento do próprio campo dos jogos, independente de estar vinculado a um propósito que seja mais narrativo.

Manter a revisão de conceitos garante que novos jogos e gêneros de jogos, alguns que agora já contam com mais de uma década de existência, não continuem sendo colocados de lado, ignorados ou questionados, exatamente pelas inovações que trazem e pelo potencial que possuem de estender as formas de expressão do campo dos jogos.

Esse trabalho se concentrou nas ousadias formais e mecânicas dos simuladores de caminhada e nas discussões e questionamentos advindos disso, por acreditar que esse era o caminho mais proveitoso para investigar as bases desse campo e abrir precedente para que se debatam outras contestações, de títulos ou de gêneros que podem ser acusados de ‘não serem jogos’.

Ao longo da década de 2010, as grandes qualidades narrativas, imersivas ou visuais dos simuladores de caminhada citados neste trabalho já haviam sido amplamente reconhecidas por jornalistas em publicações especializadas, premiações da área, pela própria vendagem dos títulos e por avaliações de jogadores e especialistas na área, acadêmicos ou não. Os avanços e novos panoramas trazidos pelos simuladores de caminhada não são um segredo guardado entre aqueles dedicam sua atenção aos jogos digitais de modo amplo.

Essa pesquisa procurou ampliar os argumentos disponíveis para que os títulos vinculados a esse gênero possam ser compreendidos e debatidos, com mais embasamento e contextualização, a partir de suas qualidades próprias e dos elementos com os quais levam para mais adiante o potencial expressivo dos jogos digitais, obrigando quem joga a modos de agir e maneiras de compreender os ambientes digitais que sempre estão algo deslocados em relação ao que se poderia esperar a princípio, no início da incorporação. Deslocamentos que são os motores levando esses jogos a avançarem para terrenos abertos e ainda desconhecidos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

2K Games. The Art of Bioshock - Breaking the mold. 2K Games: California, 2007.

AARSETH, Espen. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. The Johns Hopkins University Press, 1997.

AARSETH, Espen. Playing Research: Methodological approaches to game analysis. In: Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference, online, 2003. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/228739348_Playing_Research_Methodological_approaches_to_game_analysis. Acessado em 08 de setembro de 2020.

ALLIOT, François. How we mixed Tinder and politics to make a premium hit on mobile. In: Polygon, online. Disponível em: <https://www.polygon.com/2016/9/15/12927968/reigns-mobile-pc-ios-royalty-tinder>. Acessado em 29 de maio de 2018.

AULETE. Dicionário Aulete Digital. Disponível em <http://www.aulete.com.br/>

AVEDON, Elliot M., SUTTON-SMITH, Brian. The study of games. New York, John Wiley:1971

BAHR, Jens. Ambiguity in Game Design: What developers can learn from Dear Esther. In: Off the Beaten Track, online: 2017. Disponível em: <https://beatentrack.games/ambiguity-in-game-design-what-developers-can-learn-from-dear-esther/>. Acessado em 08 de setembro de 2020.

BARBOSA, Rodrigo C. G. Jogando com a cidade: A construção das ações no espaço urbano nos jogos digitais do mundo aberto “Bioshock” e “Grand Theft Auto IV”. Dissertação apresentada no Programa de Pós Graduação em Comunicação Social da UFMG. Belo Horizonte, 2014.

BARBOSA, Alessandro. There is time to kill today. Gamespot, online, 2018. Disponível em <https://www.gamespot.com/reviews/minit-review-gone-in-60-seconds/1900-6416890/>. Acessado em 10 de abril de 2019.

BLAKKE, Vikki. Minit review - a bite-sized marvel. Gone in 60 seconds. Eurogamer, online, 2018. Disponível em <https://www.eurogamer.net/articles/2018-04-09-minit-review-a-bite-sized-charmer>. Acessado em 18 de março de 2019

BATCHELOR, James. Steve Gaynor: “Gone Home is the defining game of my career”. In: gamesindustry.biz, online, 2018. Disponível em <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-09-05-steve-gaynor-gone-home-is-the-defining-of-my-career>. Acessado em 18 de março de 2019

BETTING on Zero. Direção de Ted Braun. Estados Unidos: Zipper Brothers Films, Biltmore Films, 2017

BOGOST, Ian. The Rethorics of Video Games. In: *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. Katie Salen (org.) Cambridge: The MIT Press, 2008.

BOGOST, Ian. 2009. "Videogames are a mess". Apresentação na conferência Digital Games Research Association (DiGRA) 2009. Disponível em http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/. Acessado em 08 de setembro de 2020.

BOGOST, Ian. Video games are better without stories. In: *The Atlantic*, online, 2017. Disponível em: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148/>. Acessado em 28 de maio de 2018

BONSIEPE, Gui. *Design, Cultura e Sociedade*. São Paulo: Blucher, 2011

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.

CALLEJA, Gordon. Experiential Narrative in Game Environments. In: *DiGRA '09 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory, Vol.5*. Londres: Universidade de Brunel, 2009. Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/publications/experiential-narrative-in-game-environments/>. Baixado em 20 de junho de 2018.

CALLEJA, Gordon. In *Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge, The MIT Press: 2011.

CAMPBELL, Colin. The problem with 'walking sims'. In: *Polygon*, online: 2016. Disponível em: <https://www.polygon.com/2016/9/28/13076654/the-problem-with-walking-sims>. Visitado em 28 de maio de 2018.

CAMPBELL, Oliver B. Are Video Games the New Great Medium for Telling Stories? In: *The Escapist*, online: 2015. Disponível em: <http://v1.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/14625-Video-Games-Tell-Stories-In-a-Way-No-Previous-Medium-Could>. Visitado em 04 de fevereiro de 2019

CARSON. Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry. In: *Gamasutra*, online, 2000. Disponível em https://www.gamasutra.com/view/feature/131594/environmental_storytelling_.php. Acessado em 09 de setembro de 2020.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper Perennial Modern Classics: 2008.

CHOU, Yu-Kai. *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges and Leaderboards*. Online: Octalysis Media, 2018.

CLARK, Nicole. A brief history of the “walking simulator,” gaming’s most detested genre. In: Salon, online: 2017. Disponível em: <https://www.salon.com/2017/11/11/a-brief-history-of-the-walking-simulator-gamings-most-detested-genre/>. Visitado em 28 de maio de 2018.

COLE, Tom. The Tragedy of Betrayal: How the design of Ico and Shadow of the Colossus elicits emotion. Proceedings of DiGRA Conference 2015: Diversity of play: Games – Cultures – Identities, 2015. Disponível em http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/189_Cole_The-Tragedy-of-Betrayal.pdf. Acessado em 11 de abril de 2019.

CONSALVO, Mia. Cheating. Gaining Advantage in Videogames. Cambridge, The MIT Press: 2009

COOK, Daniel. "What are game mechanics?".lostgarden.com, 2006. Disponível em <http://www.lostgarden.com/2006/10/what-are-game-mechanics.html>. Visitado em 22 de abril de 2019.

DE KOVEN, Bernie. The Well-Played Game: A Player's Philosophy. E-book: Smashwords, 2010.

DONLAN, Christian. Mapping the interior in The Vanishing of Ethan Carter. In: Eurogamer: online, 2014. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/articles/2014-10-20-mapping-the-interior-in-the-vanishing-of-ethan-carter>. Visitado em 31 de julho de 2020.

ESKELINEN, Markus. The Gaming Situation. In: Game Studies, V.1, Issue 1. Online, 2001. Disponível em: <http://gamestudies.org/0101/eskelinen/>. Visitado em 22 de abril de 2019

FERNÁNDEZ-VARA, Clara. Game Spaces Speak Volumes: Indexical Storytelling. In: Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play, 2011. Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/publications/game-spaces-speak-volumes-indexical-storytelling/>. Visitado em 18 de fevereiro de 2019

FERNÁNDEZ-VARA, Clara. Shaping Player Experience In Adventure Games: History of the Adventure Game Interface. 2008

FRASCA, Gonzalo. Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate. Dissertação (Mestrado em Design da Informação e Tecnologia). Georgia Institute of Technology: Georgia, 2001.

FRASCA, Gonzalo. Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In: The Videogame Theory Reader. WOLF, Mark J.P; PERRON, Bernard .Routledge: 2003a

FRASCA, Gonzalo. Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place. In: COPIER, Marinka; RAESSENS, Joost (eds), Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings. Utrecht: DiGRA and University of Utrecht, 2003b

FRASCA, Gonzalo. Play the message: Play, game and video game rhetoric. Tese (Doutorado em Filosofia) – University of Copenhagen: Copenhagen, 2007

- FREY, Franco. Is the Forest pointing the way towards better adventures? In: Crash – The Online Edition, online, 1984. Disponível em <http://www.crashonline.org.uk/01/forest.htm>. Acessado em 08 de setembro de 2020.
- FRIEDMAN, Ted. The Semiotics of Sim City. In: First Monday, Vol.4, N.4. Online: 1999. Disponível em <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/660/575>. Acessado em 25 de agosto de 2020.
- GIBSON, JAMES J. The ecological approach to visual perception. Hilldsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1986.
- GINZBURG, Carlo. Sinais: Raízes de um Paradigma Indiciário. In: Mitos, Emblemas, Sinais. Morfologia e História. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.
- GOFFMAN, Erwing. Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction. Indianapolis: Bobbs-Merrill, 1961.
- GREEN, Mark. Explorer: an exploration game from before there were exploration games. In: Pixelatron, online: 2014. Disponível em: <http://pixelatron.com/blog/explorer-an-exploration-game-from-before-there-were-exploration-games/>. Acessado em 08 de setembro de 2020.
- HALL, Charlie. What Gone Home owes to Ken Levine, and the 1992 Sears Home catalog. In: Polygon, online: 2015. Disponível em: <https://www.polygon.com/2015/3/11/8184823/level-design-gone-home-ken-levine-sears-catalog>. Consultado em 01 de setembro de 2020.
- HARVEY, David. La construcción social del espacio y del tiempo: Una teoría relacional. In: Simposio de Geografía Socioeconómica. Universidade de Nagoya, out. 1994.
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- INTERNACIONAL SITUACIONISTA. Contribuição para uma definição situacionista de jogo. In: Apologia da Deriva: Escritos situacionistas sobre a cidade. JAQUES, Paola Berenstein (org.). Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003
- ISBISTER, Katherine. How games moves us: emotion by design. Cambridge: The MIT Press, 2016.
- JÄRVINEN, Aki. Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design. Tampere: Tampere University Press, 2008. Disponível em: http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/4468/mod_resource/content/0/ceit706/week3_new/AkiJarvinen_Dissertation.pdf. Acessado em: 13 de julho de 2018.
- JENKINS, Henry. Game design as narrative architecture. In: First Person: New Media as Story, Performance, and Game, WARDRIP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat. Cambridge: The MIT Press, 2004

JONES, Bryce Ian. A Practical Guide to Gone Home. In: Intermittent Mechanism, online: 2017. Disponível em: <https://intermittentmechanism.blog/2017/04/12/a-practical-guide-to-gone-home/>. Acessado em 15 de julho de 2020

JUUL, Jesper. A Clash between Game and Narrative. Disponível em: http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html. Noruega, 1998. Acessado em 08 de setembro de 2020.

JUUL, Jesper. Games Telling stories? A brief note on games and narratives. In: Game Studies. Online: 2001. Disponível em: <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/>. Visitado em 22 de abril de 2019

JUUL, Jesper. Half Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge: The MIT Press, 2005.

JUUL, Jesper. A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players. Cambridge: The MIT Press, 2009.

JUUL, Jesper. The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games. Cambridge: The MIT Press, 2013

KILL SCREEN. Is it time to stop using the term 'walking simulator?'. In Kill Screen, online. Disponível em: <https://killscreen.com/articles/time-stop-using-term-walking-simulator/>. Visitado em 28 de maio de 2018.

KOSTER, Raph. Theory of Fun for Game Design. O'Reilly Media Inc: 2010

LESSARD, Jonathan. Adventure Before Adventure Games: A New Look at Crowther and Woods's Seminal Program. In: Games and Culture. Vol. 3, Ed. 3. SAGE Publishing, 2013.

LOVELL, Nicholas. The Pyramid of Game Design: Designing, Producing and Launching Service Games. Florida: Taylor & Francis, CRC Press, 2018

MALABY, Thomas. Beyond Play: A New Approach to Games. In: Games and Culture Vol.2: 2, 2007.

MANSON, Graemme. The origins of the walking simulator. In: Eurogamer, online, 2016. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/articles/2016-11-13-the-origins-of-the-walking-simulator>. Visitado em 13 de julho de 2018.

MATULEF, Jeffrey. Combat fatigues: How Uncharted is a walking simulator in action game's clothing. In: Eurogamer, online, 2016. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/articles/2016-05-11-combat-fatigues-how-uncharted-is-a-walking-simulator-in-action-games-clothing>. Visitado em 13 de julho de 2018.

MENEZES, Natália Ferraz. Aproximações entre newsgames e jornalismo: uma análise do jogo Sweatshop. Dissertação (Mestrado em Comunicação): Instituto de Ciências Sociais e Aplicadas, Universidade Federal de Ouro Preto, Mariana, 2019.

MOSCA, Ivan. Ser e não ser, essa é a missão: ontologia das regras em jogos de computador. In: Intertexto, n. 46. Porto Alegre: UFRGS, 2019. Disponível em <https://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/92767>. Visitado em 31 de agosto de 2019.

MUSEO NACIONAL CENTRO DE ARTE REINA SOFIA. Constant New Babylon. Madri: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia, 2015 (catálogo de exposição)

MURRAY, Janet H. The last word on ludology v Narratology (2005). In: Janet H. Murray Humanistic Design for an Emerging Medium, online, 2013. Disponível em: <https://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005>. Visitado em 29 de maio de 2018.

MURRAY, Janet H. Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço. Editora UNESP/ITAÚ Cultural, 2001

NELSON, Samantha. There's hidden beauty in abandoned *World Of Warcraft* cities. In: AV Club, online, 2014. Disponível em: <https://games.avclub.com/there-s-hidden-beauty-in-abandoned-world-of-warcraft-ci-1798267993>. Visitado em 31 de julho de 2020.

NEWMAN, Michael Z. Atari Age: The Emergence of Video Games in America. Cambridge: The MIT Press, 2017.

NITSCHKE, Michael. Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds. Cambridge: The MIT Press, 2009.

NORMAN, Donald A. Design Emocional. São Paulo: Rocco, 2008.

OXFORD, Adam. Dear Esther: An open letter for story telling in games. In: Arts and Humanities Research Council UK, online: 2012. Disponível em: <https://ahrc.ukri.org/research/readwatchlisten/features/dearesther/>. Acessado em 08 de setembro de 2020.

RAMOS, Jeff. Minit is a 60-second adventure you'll want to play for hours. Polygon. Online, 2018. Disponível em <https://www.polygon.com/2018/4/2/17189290/minit-impressions-steam-ps4-xbox>. Acessado em 10 de abril de 2019.

REHAK, Bob. Genre Profile: First-Person Shooting Games. In: WOLF, Mark J.P. (org) The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond. ABC-Clio Greenwood, 2007.

ROGERS, Scott. Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Wiley & Sons: 2010

SALEN Karen, ZIMMERMAN Eric. Rules of play: game design fundamentals. Cambridge: The MIT Press, 2003

SAMPAIO, Henrique. Seriam os walking simulators a contracultura dos videogames? In: Overloadr, online. Disponível em: <http://overloadr.com.br/especiais/2016/10/seriam-os-walking-simulators-a-contracultura-dos-videogames/>. Visitado em 28 de maio de 2018. Visitado em 11 de fevereiro de 2019.

SANTOS, Milton. A natureza do espaço. São Paulo: Hucitec, 1997.

SCHELL, Jesse. The Art of Game Design: A book of lenses. Florida: CRC Press, 2008

SCHRANK, Brian. Avant-garde Videogames: Playing with Technoculture. The MIT Press, 2014

SICART, Miguel. Defining Game Mechanics. Game Studies, V.8(2), 2008. Disponível em: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>. Visitado em 13/07/17

SICART, Miguel. The Ethics of Computer Games. Cambridge: The MIT Press, 2009

SICART, Miguel. Play Matters. Cambridge: The MIT Press, 2014.

STANTON, Richard. A Brief History of Video Games: The Evolution of a Global History. Filadélfia: Running Press Adult, 2015.

STENROS, Jaakko. The Game Definition Game. In: Games and Culture, Vol 12 : 6, 2017.

SUDJIC, Deyan. A linguagem das coisas. São Paulo: Intrínseca, 2010.

STUART, Keith. How walking sims became as important as the first-person shooter. In: The Guardian, online. Londres: 2016. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/2016/sep/20/how-walking-sim-first-person-shooter-dear-esther>. Visitado em 11 de fevereiro de 2019.

SUITS, Bernard. The Grasshopper: Games, Life and Utopia. Broadview Press: 2005

SUTTON-SMITH, Brian. The ambiguity of play. Cambridge: Harvard UP, 2001

TULLOCH, Rowan. The Construction of Play: Rules, Restrictions, and the Repressive Hypothesis. Games and Culture, Vol.9: 5, 2014. Disponível em <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412014542807>. Visitado em 13/07/17

UPTON, Brian. Situational Game Design. Florida: Taylor & Francis, CRC Press, 2017

VELLA, Daniel. Spatialized memory: The gameworld as embedded narrative. In: Proceedings of the Philosophy of Computer Games Conference, 2011. Disponível em: <https://gameconference2011.files.wordpress.com/2010/10/spatialised-memory-daniel-vella.pdf>. Visitado em 18 de fevereiro de 2019

WALKER, John. Groundhog minute. Rock paper shotgun. Online, 2018. Disponível em <https://www.rockpapershotgun.com/2018/04/04/minit-review/>. Acessado em 10 de abril de 2019

WOLF, Mark J. P. Genre Profile: Adventure Games. In: WOLF, Mark J.P. (org) The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond. ABC-Clio Greenwood, 2007

REFERÊNCIAS LUDOGRÁFICAS

3rd World Farmer, Frederik Hermund, 2005
7th Guest, Trilobyte, 1993
Adventure, Don Woods, 1976
Adventure, Warren Robinett/Atari Inc., 1979
Adventure, William Crowther, 1976
Angry Birds, Rovio Entertainment, 2009
Animal Crossing, Nintendo, 2005
Assassin's Creed, Ubisoft, 2007-
Bejeweled, PopCap Games, 2001-
Bioshock, 2K Games/Take Two, 2007
Borderlands 2, 2K Games, 2012
Borderlands, 2K Games, 2009
Candy Crush Saga, King, 2012
Carcassonne, Klaus-Jürgen Wrede, 2000
Cart Life, Richard Hofmeier, 2010
Centipede, Atari, 1981
Day of the Tentacle, Lucasarts/Double Fine, 1993
Dear Esther, The Chinese Room, 2012
Death Stranding, Kojima Productions, 2019
Don't Starve, Klei Entertainment, 2013
Donkey Kong, Nintendo, 1981
Doom, id Software, 1993
Elder Scrolls V: Skyrim, Bethesda, 2011
Everybody's Gone To The Rapture, The Chinese Room, 2015
Explorer, Electric Dreams/Graham Relf, 1986
Firewatch, Campo Santo, 2016
Forbidden Island, Matt Leacock, 2010
Full Throttle, Lucasarts, 1995
Gabriel Knight, Sierra Online, 1993-1999
Gone Home, Fullbright, 2013
Grand Theft Auto IV, Rockstar North, 2008
Grim Fandango, Lucasarts/Double Fine, 1998
Half-Life 2, Valve Corporation, 2004

Hollow Knight, Team Cherry, 2017
Hotline Miami, Dennaton Games, 2012
Hyper Light Drifter, Heart Machine 2016
Ico, Team Ico , 2001
Indiana Jones and The Faith of Atlantis, Lucasarts, 1992
Inside, Playdead, 2017
Into The Breach, Subset Games, 2018
Journey, thatgamecompany, 2012
Kentucky Route Zero, Cardboard Computer, 2013
Killing Time at Lightspeed_, Gritfish, 2016
Limbo, Playdead, 2010
Maniac Mansion, Lucasarts/Realtime Associates, 1987
Metrico+, Digital Dreams, 2014
Minecraft, Mojang, 2009
Minit, Vlambeer, 2018
Missile Command, Atari, 1980
Myst, Cyan Worlds, 1993
Oxenfree, Night School Studio, 2016
Pac Man, Namco, 1979-1980
Pandemic, Matt Leacock, 2008
Phantasmagoria, Sierra Online, 1995
Pony Island, Daniel Mullins Games, 2016
Power Grid, Friedemann Friese, 2004
Prison Island, Utopia, 2017
Proteus, Ed Key, 2013
Raiders of the Lost Arc, Atari, 1982
Reigns, Nerial, 2016
Reigns: Her Majesty, Nerial, 2017
Ridiculous Fishing, Vlambeer, 2013
Seasons, Régis Bonnessée, 2012
Serial Cleaner, Ifun4all S.A., 2017
Shadow of The Colossus, Team Ico, 2005
Sheltered, Team17, 2015
Spec Ops: The Line, Yager, 2012
Splatoon, Nintendo, 2015

Streets of Rage 2, Sega, 1992
Subsurface Circular, Mike Bithel, 2017
Super Mario Bros. 2, Nintendo, 1986
Super Mario Bros. 3, Nintendo, 1988
Super Mario Bros., Nintendo, 1985
Super Mario World, Nintendo, 1990
Superhot, SUPERHOT Team, 2016
Superman, Atari, 1978
Sweatshop, Littleloud, 2011
System Shock 2, Looking Glass Studios, 1999
Tacoma, Fullbright, 2017
Tetris, Alexey Pajitnov, 1984
The 11th Hour, Trilobyte, 1995
The Dig, Lucasarts/Activision, 1995
The Forest, Phipps Associates/Graham Relf, 1984
The Legend of Zelda: A Link to The Past, Nintendo, 1991
The Long Dark, Hinterland Studio, 2014
The Secret of Monkey Island, Lucasarts, 1990
The Sims, Eletronic Arts/Maxis, 2000
The Vanishing of Ethan Carter, The Astronauts, 2014
The Witness, Thekla Inc, 2016
Thirty Flights of Loving, Blendo Games, 2012
Threes, Sirvo LLC , 2014
TIMEframe, Random Seed Games, 2015
Tomb Raider, Eidos/Square Enix, 1996
Towerfall, Matt Makes Games, 2013
Ultima Underworld, Origin Systems/Looking Glass Studios, 1992
Uncharted 2, Naughty Dog, 2009
Virginia, Variable State, 2016
What Remains of Edith Finch, Giant Sparrow, 2017
Wolfenstein 3D, id Software, 1992
World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004