

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS – UFMG

DEPARTAMENTO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

JOGANDO COM A CIDADE:

A construção das ações no espaço urbano nos jogos digitais de mundo aberto
“Bioshock” e “Grand Theft Auto IV”

Rodrigo Campanella Gonçalves Barbosa

Belo Horizonte

2014

Rodrigo Campanella Gonçalves Barbosa

JOGANDO COM A CIDADE:

A construção das ações no espaço urbano nos jogos digitais de mundo aberto
“Bioshock” e “Grand Theft Auto IV”

Dissertação apresentada ao Programa de Pós graduação em Comunicação da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Linha de pesquisa: Processos Comunicativos e Práticas sociais

Orientadora: Regina Helena Alves da Silva

Belo Horizonte

2014

Agradecimentos

Luiza, pelo companheirismo, pelo carinho, pelo amparo, pelos almoços, pelos jantares, por me tirar de casa (às vezes) e pelo suporte durante todo o percurso e muito além dele

Lena, pela confiança, pela amizade, pela condução e pela confiança, uma vez mais. O aprendizado e os projetos nem de longe terminaram aqui.

Madrinha, Padrinho e Amanda, pelo apoio, pela atenção, pelos domingos todos e por serem sempre metade da minha casa em BH

Pai e Mãe, por todo o aprendizado, pelo carinho, pelo incentivo e por terem me impulsionado, às vezes até sem perceber, para que eu viesse buscar meu rumo e chegasse até aqui

Vô, pelo exemplo, pela força, pela sabedoria e pela persistência. E por aqueles poucos e curtos conselhos, repetidos várias vezes ao longo dos anos, que hoje fazem tanta diferença a cada dia que eu não esqueço deles. Que na continuidade do seu caminho, você possa resgatar muito do bem que deixou plantado aqui

Vó, pelo carinho, pela força, por acreditar tanto em mim e por ter ficado até sexta-feira, tantas vezes durante a vida. Muito obrigado por ter estado sempre ali para me dar a confiança para persistir em novos projetos e caminhos

Costolis, Igor e Marina, pela amizade tão e tão próxima, de morar perto e sentir presente. Que venham muitos anos e jantares, de muito ou nada para se fazer juntos

Felipe, pelo companheirismo, pela amizade e por ser o irmão caçula dessa família que a vida vai me dando ao longo dos anos

Rafael, Fernanda, Thaís, Marina, Rômulo, Angélica, Cinara, Grocha, Luan por terem sempre aparecido de alguma maneira nos muitos momentos em que eu desaparecia por semanas do radar, sendo essa família que eu fui ganhando pela vida. Que as centenas de horas de ótima companhia e conversa se juntem a outras milhares daqui por diante

Todos os colegas do mestrado, especialmente Nanda, Marco, Luizinha, Débora, Leandro, Bernard, Bárbara – como foi bom conhecer e passar esses quase dois anos perto de vocês. Mais dois semestres com matérias compartilhadas seriam fchinha para

que os encontros se mantivessem pelo menos semanais. Que isso se repita, pela vida afora.

Aos bolsistas do CCNM-LED, pelo esforço, pelas reuniões intermináveis (e divertidas) de sexta, pela perseverança nos nossos projetos.

Aos alunos da graduação de Comunicação, pelas conversas, pela paciência e pela oportunidade de ser professor pela primeira vez. Vocês fizeram valer muito a pena.

Á Bel, por todo o carinho, incentivo e por trazer mais uma casa para minha vida.

Anna Paula, pela acolhida, pelos jantares, pelo aprendizado e pela ajuda em buscar equilíbrios diversos

Graça, pelo companheirismo e por ter me ajudado a criar a base sobre a qual este trabalho foi construído

Gisa e Fê, pela casa sempre aberta e pela acolhida sempre querida. É muito bom viajar e poder chegar aí nas nossas andanças por SP.

CCNM, por ter entrado na minha vida lá em 2006 para (tomara) não sair mais. É muito bom, mesmo às vezes mais de longe, participar desse grupo.

Joana & Ângela & Geane, pela disponibilidade, pelas críticas e pela atenção na qualificação. Aprendi muito com vocês em apenas uma manhã.

César, por ter me trazido para perto da pesquisa acadêmica, da experiência estética, da experimentação com as imagens e o movimento. Mesmo tomando caminhos diferentes, o aprendizado inicial segue comigo.

Anna Luiza, pelo apoio indispensável e sempre próximo na elaboração do “cidades censuradas”. Seu trabalho de produção foi essencial naquele momento tão atribulado de novos começos.

Ao Horizonte em Construção (Grocha, Costoli, Cinara, Thiago e Luiza), que de certo modo foi um pontapé inicial para tudo que hoje eu faço na vida. Obrigado por estarem ali naquele momento e terem ido adiante comigo.

PPGCOM e ao Departamento de Comunicação, pelo apoio e por acreditarem em uma pesquisa (e nas disciplinas) sobre jogos digitais. Que venham muitas outras pela frente.

Michael Mangold, do site Visual Walkthroughs e todos colaboradores do GTA Wiki,
sem os quais meu trabalho teria sido muito mais desgastante e confuso

Era de manhã que eu chegava à oficina. Abria o portão e o eco da fechadura era natural nas paredes cobertas de serradura e de pó. (...) No meu banco de carpinteiro, as ferramentas estavam onde as tinha arrumado. O trabalho esperava-me no ponto exacto onde, no dia anterior, tinha decidido parar. Era de manhã e, quando segurava cada ferramenta pela primeira vez: o martelo, o formão, o serrote: sentia na palma da mão o início ameno de mais um dia.

José Luís Peixoto, Cemitério de Pianos

Resumo

Esta pesquisa busca compreender como jogos de mundo aberto/*sandbox* que usam como cenário grandes ambientes urbanos se propõem a reconstruir o espaço das cidades na forma de ambientes virtuais procedimentais, os quais dão ao jogador a chance de agir e obter reações do software-jogo conforme certas regras de ação e comandos pré-programados pelos criadores do jogo. Pela complexidade e minúcia na construção dos ambientes urbanos que apresentam, foram escolhidos os jogos “Bioshock” e “Grand Theft Auto (GTA) IV”. O primeiro momento da pesquisa é dedicado à compreensão de quais as principais características que definem o que é um jogo e à definição de quais as características específicas que pautam os jogos digitais, além das possibilidades expressivas dadas ao jogador. Toda a análise dos objetos é baseada na prática de exploração dos jogos e na descrição minuciosa dos ambientes das cidades do jogo conforme essa exploração, buscando elucidar a forma como tais ambientes são disponibilizados ao jogador dentro da *praxis* metodológica proposta pela Teoria Ator-Rede na definição de Latour. Essa perspectiva de análise busca ficar atenta ao tipo de relação que existe entre a estruturação do espaço ou dos objetos e os modos de apropriação, de compreensão e os usos que se pode fazer destes. Para isso, recorreremos ao design, ao urbanismo e à geografia como formas de embasar nossa visão sobre as escolhas no projeto e na construção de espaços virtuais e concretos. Pela forma como estes jogos se apresentam ao jogador, a opção da pesquisa foi por realizar a análise dos jogos escolhidos em dois momentos: primeiro, analisando o percurso linear de missões e desafios definido pelos criadores do jogo; depois, buscando as opções de agência e de transformação dadas ao jogador quando desvinculado das missões específicas e dedicado apenas a explorar as regras e limites de interação com o ambiente dos jogos. No último momento, a pesquisa se atém a compreender as diferenças na relação de cada jogo com o espaço urbano que constroem para o jogador e propõe alguns elementos a serem observados em jogos de mundo aberto para definir qual a relação de simulação e qual o tipo de liberdade intra-jogo que permitem ao jogador.

Abstract

This research aims to comprehend how open world/sandbox games that use as scenery wide urban environments propose themselves to rebuild the city space as virtual procedural environments, in which the player is given the chance to act and obtain reactions from the game-software based on certain rules of action and pre-established commands set up by the game's creators. Based on the complexity and the great attention to details in the construction of urban environments, the chosen games were "Bioshock" and "Grand Theft Auto (GTA) IV". The first moment in this research is dedicated to the comprehension of which are the main characteristics that define what is a game and to the definition of which are the specific characteristics that can be related to digital games, and also how to recognize the expressive possibilities given to the player in these games. The whole analysis is based on the practice of exploring the game as a player and on the careful description of the game's cities environments based on that exploration, aiming to elucidate how these environments are made available to the player using the framework established by the methodological practice proposed by the Actor-Network Theory as Latour defined it. This perspective of analysis tries to stay focused on the kind of relations that exist between the structuring of space and objects and the modes of appropriation, comprehension and the uses that can be made of them. To reach this, we appeal to concepts of design, urbanism and geography as a way to base our vision about choices made on the project or on the construction of virtual or concrete spaces. Based on the way these games present themselves to the player, our research option was to perform the analysis of them in two distinct moments: first, analyzing the linear route of missions and challenges defined by the game's creators; then, searching for the options of agency and transformation given to the player when unattached to specific missions, free to explore the rules and limits of interaction with the game's environments. On the last moment, this research attains itself to comprehend the differences of relation each one of the games establish with the urban space that they had built for the player and proposes some elements to be observed in open world games to define of which kind is the relation of simulation and which is the kind of in-game freedom they allow to the player.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Figuras 1 e 2. Armas do jogo: à esquerda, uma metralhadora; à direita, uma besta | 31 |
| Figuras 3 e 4. Esquerda: a entrada de Rapture. Direta: Rapture vista da batisfera..... | 31 |
| Figuras 5 e 6. Exemplos de maquinário sem função específica visto pela cidade | 31 |
| Figuras 7 e 8. Mapa do metrô de Rapture. Quando nos aproximamos, o foco desaparece. | 31 |
| Figuras 9 e 10. Viadutos de Liberty City | 57 |
| Figura 11. Patriot, o “automóvel-tanque” de “GTA IV” | 61 |
| Figuras 12 e 13. Os mapas dos ambientes de Bioshock: Arcadia e Fort Frolic | 134 |
| Figura 14. Uma das portas pressurizadas de Rapture..... | 134 |
| Figura 17. A escuridão nos corredores de Rapture é uma constante..... | 137 |
| Figura 18. A cidade lá fora, vista na chegada da batisfera | 137 |
| Figuras 19 e 20 (linha superior). Câmeras de observação. Figuras 21 e 22 (linha inferior). Torre de tiro destruída pelo jogador e bot voador de segurança | 141 |
| Figuras 23 a 26: Máquinas da cidade, que fornecem energia, alimentos, munição e plasmídeos para o jogador | 141 |
| Figura 27. A casa da família McReary, sempre inacessível..... | 150 |
| Figura 28. A igreja de Suffolk, emblemática na paisagem mas apenas uma fachada.. | 151 |
| Figuras 29 e 30. Uma questão de proporção: As grandes avenidas de Liberty City podem ser facilmente confundidas com pistas de corrida de carros..... | 157 |
| Figuras 31 a 34. No interior dos lugares, grandes espaços vários para movimentação e elementos espalhados que servem como proteção estruturam campos de trocas de tiros para o jogador..... | 157 |
| Figura 35. Um áudio-diário. Basta apertar o botão A para acrescentar o item ao inventário do jogador..... | 163 |
| Figuras 36 a 39. Anúncios em sentido horário: Health Station; Áudio-diário; Kit de primeiros socorros portátil; Vita Chamber | 165 |
| Figuras 40 a 43. Anúncios em sentido horário: Cigarros Oxford; condomínio Athenas Glory; Torneio de tênis Rapture Open; Baile de Máscaras | 165 |
| Figuras 44 e 45. Um cartaz com as promessas de beleza impossível de Steinman | |

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| (esquerda) e anúncio da distribuição gratuita de plasmídeos na Dandy Dental | 166 |
| Figuras 46 e 47. Anúncios da casa de shows eróticos Eve's Garden e do cassino Pharaoh's Fortune..... | 166 |
| Figura 48 e 49. Os cartazes do Orfanato Fontaine para as Pequenas Irmãs (<i>Little Sisters</i>) e da organização Fontaine's Helping Hands | 167 |
| Figura 50. Parte do horizonte urbano entrevisto de uma das janelas de Rapture | 169 |
| Figuras 51 e 52. Vestígios da guerra: buracos de bala nas paredes e sangue pelo chão | 171 |
| Figura 53. A calefação com problemas leva a água do mar a destruir canos e congela salas | 171 |
| Figuras 58 e 59. Mais um cartaz pregando a intervenção cirúrgica em busca da “perfeição estética” (esquerda) e a ênfase dada aos plasmídeos e aos Gatherer's Gardens | 172 |
| Figuras 60 e 61. O caminho destruído rumo aos condomínios pobres e as trincheiras na avenida de acesso ao condomínio da “elite” de Rapture | 174 |
| Figuras 62 e 63. As fotos dos desaparecidos durante a guerra pregadas nas paredes da parte residencial da cidade e os cartazes de “Quem é Atlas?” | 174 |
| Figuras 64 e 65. Os vagões do trem urbano tombados e o cartaz no entreposto indicando a checagem de identidades para a liberação da passagem..... | 174 |
| Figuras 66 e 67. Os aposentos comunitários de Hestia Chambers: sujeira por todo o local, beliches velhas e banheiros coletivos para os moradores | 174 |
| Figuras 68 e 69. O apartamento de Ana Culpepper: a sala espaçosa agora semi-destruída (esquerda) e a imensa banheira que ocupa um dos cômodos do banheiro | 177 |
| Figuras 70 a 73. Vários veículos disponíveis para o jogador | 180 |
| Figuras 74 a 77. Roupas sociais na Perseus (linha superior), esportivas e casuais na Modo (embaixo, esquerda) e baratas e funcionais na Russian Shop (embaixo, direita) | 180 |
| Figuras 78 a 81. Em sentido horário: Bar com boliche; boate de strip-tease; jogo de dardos, que pode ser jogado em bares; cabaré de variedades, com pequenos shows... | 182 |
| Figuras 82 e 83. Pedestres pela rua. É possível provocar reações de briga, indignação ou medo esbarrando nos personagens, mas nada além disso | 182 |
| Figuras 84 a 87. Em Broker, a “primeira casa”. A avenida do apartamento, com os trilhos do tem urbano acima e o interior da casa | 182 |
| Figuras 88 a 91. A variedade dos ambientes urbanos (sentido horário): em Star Junction, | |

entretenimento e comércio; o Middle Park, na ilha central; uma estação subterrânea de metrô; e uma das possíveis casas do jogador, um apartamento luxuoso..... 186

Figuras 92 e 93. O condomínio de Beachgate: a avenida central e a entrada com a cancela de acesso 186

Figuras 94 e 95. O bairro de mansões de Leftwood: casas de dois andares com grandes garagens e jardins dianteiros, muros baixos e quintais e piscinas ao fundo 186

Sumário

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Introdução..... | 14 |
| Capítulo 1. Jogando com o espaço: nas cidades feitas de bits..... | 20 |
| 1.1 Os Jogos de Mundo Aberto | 20 |
| 1.2 “Bioshock” (2K Software, Xbox 360, 2007)..... | 28 |
| 1.3 Grand Theft Auto IV..... | 51 |
| 1.4 O espaço do choque e os detalhes do espaço..... | 64 |
| 1.5 A sintaxe dos jogos digitais | 68 |
| 1.6 O jogo como tutorial e a construção do espaço aberto | 72 |
| 1.7 A fronteira do aberto..... | 84 |
| Capítulo 2. Assim no espaço, como no objeto..... | 90 |
| 2.1 Então, no espaço das cidades | 92 |
| 2.2 Da perspectiva do design | 96 |
| 2.3 Para quê se joga | 99 |
| 2.4 Narratólogos e ludólogos: o aparente embate nos jogos digitais..... | 107 |
| 2.5 O jogo como um outro lugar: simulação | 110 |
| 2.6 Uma metodologia para uma cidade que é jogo e objeto | 119 |
| 2.7 Construindo Atlas | 124 |
| 2.8 A estrutura linear do jogo: “Bioshock”..... | 127 |
| 2.9 A estrutura linear do jogo: “GTA IV” | 142 |
| Capítulo 3. Mapear e descrever: como se mover pelas cidades-objeto | 158 |
| 3.1 Campo aberto..... | 158 |
| 3.2 A estrutura aberta do jogo: Bioshock..... | 162 |
| 3.3 A estrutura aberta do jogo: Grand Theft Auto IV..... | 177 |

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 3.4 O sentido da cidade? | 189 |
| 3.5 No mundo aberto: um agente independente | 197 |
| CONCLUSÃO | 204 |
| Referências Bibliográficas | 216 |
| Referências Ludográficas | 218 |
| Anexo A - Mapa das ilhas e bairros de Liberty City em “GTA IV” .. | 220 |
| Anexo B - Mapas dos locais de “Bioshock”, na ordem de aparecimento no jogo | 221 |

Introdução

Quando a Rockstar Games lançou “Grand Theft Auto: Vice City”, em 2002, uma barreira no mundo dos jogos digitais estava sendo deixada para trás. Esse fato iria alterar de maneira permanente tanto o cenário da produção de jogos quanto a recepção que os jogadores teriam dos títulos que viriam nos próximos anos. “GTA: Vice City” trazia para o jogador a representação virtual de uma cidade baseada na Miami dos anos 1980, onde ele assumia o papel de um gangster recém-libertado da prisão buscando um acerto de contas contra aqueles que o incriminaram. Porém, o jogo não apresentava isso apenas na forma de uma sucessão de missões em cenários progressivamente abertos, onde era necessário enfrentar todos os desafios de cada tela ou recorte de cenário para seguir adiante. Era também possível explorar o cenário em três dimensões do jogo e testar interações com os vários elementos da cidade, antes mesmo de cumprir qualquer tarefa.

Mas isso não era uma novidade para aqueles anteriormente apresentados aos jogos anteriores da própria série “Grand Theft Auto” ou a jogos da mesma época que já flertavam com mundos abertos e a exploração de ações desvinculadas da trama principal de missões do jogo, como “Shenmue” (Sega, 1999). Voltando ainda mais no tempo, muitos jogos digitais dentro do gênero de role-playing games (RPGs) já apostavam em cenários extensos que podiam ser explorados quase sem barreiras pelos jogadores, vários deles possibilitando até mesmo que missões secundárias fossem cumpridas nos intervalos das missões lineares, as que levam a trama do jogo adiante.

A diferença que “Vice City” apresentava em relação a seus antecessores estava na qualidade gráfica da reconstrução da cidade em 3D, no investimento narrativo que ligava a evolução do protagonista Tommy Vercetti à exploração daquele mundo aberto e ao encontro de novas possibilidades de interação com os personagens e lugares do jogo. Possivelmente foi essa a primeira vez na história dos jogos digitais em que a diferença entre a “frente” e o “fundo” de um jogo se fundiram de modo forte. Não havia mais exatamente um personagem que agia numa camada superior em relação a um cenário de fundo, o qual serviria apenas como anteparo visual para as ações que se

davam em primeiro plano. Cidade e personagem, em “GTA: Vice City”, pareciam estar no mesmo patamar. Parece difícil recordar do jogo sem relacionar qualquer tipo de ação possível a certas ruas, bairros ou a locais específicos das missões que ofereciam interação para o personagem: a boate, o hotel na avenida à beira-mar, a praia, a mansão do mafioso Ricardo Diaz.

Jogos de mundo aberto são aqueles onde o jogador pode explorar um amplo ambiente virtual, com possibilidades de interação ou exploração além da série de ações imposta pelo jogo para resolver as missões ou objetivos estabelecidos pelos criadores do jogo. “GTA: Vice City” levava essa possibilidade a uma escala superior ao fazer com que a interação do jogador não estivesse restrita ao encontro e troca de ações com outros personagens do jogo, como sempre foi comum em rpgs. Nesse título, é impossível dissociar o ambiente urbano recriado a partir da Miami dos anos oitenta da experiência do jogador, seja em termos de exploração de possibilidades de interação, do simples vagar pelo cenário ou ao cumprir as tarefas dadas pelo jogo. Uma possibilidade habitualmente lembrada pelos jogadores é possibilidade de “comprar residências” na cidade, *safehouses* onde passa a ser possível salvar o jogo. Em certa medida, é possível dizer que nesse jogo os lugares realmente tornam-se “personagens”, elementos que estão em patamar de igualdade com os outros NPCs (personagens não-jogáveis, ou *non-player characters*) presentes.

Outro ponto de inflexão trazido pelo jogo de 2002 é o que parece ser a reunião dos termos “mundo/ambiente aberto” e “*sandbox*” (ou “caixa de areia”). Até aquele ponto, havia o hábito de se denominar como *sandbox* os jogos que permitiam que o jogador realizasse ações desvinculadas da missão principal – seja na forma de missões secundárias ou de pequenos jogos e interações permitidos além do necessário para se chegar ao fim do jogo. Naquele momento, também valia a denominação de “mundo aberto” para os jogos que apresentavam um amplo cenário para que o jogador explorasse sem um único caminho delimitado, podendo interagir com personagens diversas vezes, coletar e vender itens ou buscar locais, itens e desafios secretos. Ou seja, os termos já se embaraçavam na hora de definir as limitações que separariam um e outro. Com “GTA: Vice City”, “mundo aberto” e “*sandbox*” passam a ser usados como termos intercambiáveis, até mesmo por representarem duas faces do mesmo tipo de

interação – jogos onde existe a liberdade para explorar, sem ordem linear, uma ampla série de lugares, e onde é possível, também sem ordem linear, cumprir missões não explicitadas ou impostas pelo jogo, permitindo ao jogador inclusive criar parâmetros próprios de desafio e vitória baseado na exploração dos elementos disponíveis, além de ter acesso a objetos e ações que permitem a customização do personagem.

O nascimento desta pesquisa começa com a experiência de jogar “GTA: Vice City”, há quase uma década atrás. A escolha de outros dois títulos como efetivo objeto de estudo aponta para os caminhos que foram abertos, ao longo dos anos, por outros jogos que levaram adiante o desafio de construir ambientes urbanos complexos na forma de amplos mundos digitais. “Bioshock” (Irrational Games, 2007) e “Grand Theft Auto (GTA) IV” (Rockstar Games, 2008)¹ permitiam que se partisse dessa surpresa anterior, sobre a relação íntima entre um jogo e o ambiente em que ele se desenrola e sobre as possibilidades de ambientes abertos em jogos, para desenvolver uma pesquisa que busca olhar com atenção *como se desenvolvem as cidades em jogos digitais*.

O interesse pelo estudo das cidades veio antes mesmo da perspectiva de estudar jogos. Dentro da graduação em Comunicação, o interesse por compreender como as cidades eram planejadas e como eram efetivamente ocupadas e apropriadas pelos habitantes já havia me levado a optar por uma formação complementar em Urbanismo. O encontro com as ideias da urbanista Jane Jacobs, ponto de partida crucial para entender as cidades com menos ideias pré-concebidas e mais atenção aos usos que se faz do meio urbano, foi definitivo para consolidar esse interesse em estudar as cidades e os usos que se faz (ou se pode fazer) nas cidades.

A escolha em estudar como eram constituídas duas metrópoles virtuais *de jogos* surgiu como uma decisão quase óbvia em certo momento, através de uma linha de raciocínio onde todos esses elementos se uniam para pensar a relação entre os mundos virtuais procedimentais e o mundo concreto do meio urbano. Jogos digitais são procedimentais e baseados em ambientes virtuais onde os criadores, escritores, designers e programadores definem de antemão quais elementos das cidades serão

¹ Nesta pesquisa, foram utilizadas as versões (ports) de Xbox 360 dos dois jogos estudados. Não há diferenças relevantes na versão original dos jogos entre a versão de Xbox 360 e as outras plataformas disponíveis.

implantados como partes desse mundo e quais ficarão de fora; como serão constituídas visual e procedimentalmente as diferenças entre esses lugares; quais dos muitos lugares da cidade terão personagens e interiores com possibilidade de interação e quais serão as ações permitidas, proibidas ou impostas ao jogador ao longo das missões do jogo e na exploração do ambiente desvinculado das missões impostas.

Levando em consideração que os jogos são campos de experimentação de ações e reações, tendo como fator relevante que as consequências e penalizações concretas são pequenas ou nulas para o jogador ao perder ou ao tentar realizar (dentro das regras do jogo) ações que não seriam socialmente aceitas fora dele, é essencial tentar entender que tipo de relação com a cidade esses jogos estabelecem e qual o tipo de *ação em relação ao espaço* eles permitem e incentivam. E inclusive, tentar analisar através disso se eles possuem interesse em estabelecer sua base procedimental de ações dando ênfase ou não à relação com o espaço das cidades onde acontece o jogo, ainda que visualmente e em termos de modelagem essa ênfase seja dada logo de começo. Em se tratando de dois jogos com grande volume de vendas e jogadores, disponíveis para várias plataformas, pode-se pensar que certas relações e visões do meio urbano estabelecidas nesses jogos poderão ecoar, de alguma maneira, no modo como milhões de jogadores observam e interagem com cidades reais.²

Jogos digitais de mundo aberto selecionam, *recortam e ressaltam* certos aspectos da vida urbana e de possibilidades de apropriação do ambiente urbano em detrimento de outros elementos, que são ignorados (nem fazem parte do ambiente virtual) ou proibidos (ainda que exista a *possibilidade* de que se possa entrar pela porta de um edifício ou de escalar um prédio, isso não é permitido dentro da programação do jogo). Entender quais os modos de constituição dos dois grandes ambientes urbanos de “Bioshock” e “GTA IV”, em relação ao modo como são construídos virtualmente, à exploração que pode ser feita dos elementos urbanos e em relação às ações que o jogador pode efetuar dentro

² “Bioshock” está disponível para Windows, OS, Xbox 360 e Playstation 3. De acordo com a distribuidora do jogo, até 2010 haviam sido vendidas 4 milhões de unidades do título. “GTA IV” está disponível para Windows, Xbox 360 e Playstation 3, tendo vendido mais de 25 milhões de unidades até 2013, número informado pela distribuidora. É importante frisar que estes números refletem as vendas de unidades originais do jogo. O mercado de jogos piratas, dependendo do local do mundo, chega a ser responsável pela absoluta maior parte na venda de jogos para Windows e Xbox 360, sendo a pirataria para PS3 usualmente menor.

deles é o objetivo desta pesquisa.

No primeiro capítulo, inicio um levantamento das características que conformam os jogos digitais e os jogos de mundo aberto, especificamente, antes de iniciar as descrições da experiência como jogador nos dois jogos pesquisados, “Bioshock” e “Grand Theft Auto IV”, apontando os elementos que aparecem de modo mais forte em cada um deles durante o *gameplay*, o ato de jogar.

No capítulo seguinte, parto de concepções sobre a conformação do espaço concreto e dos objetos como princípios que servem como linhas-guia para as ações humanas e para a compreensão do mundo ao redor para avançar no entendimento do meio urbano real e da estruturação de espaço-objeto que subjaz às cidades dos jogos. Com isso, busco esclarecer que tipo de experimentação um jogo pode estabelecer – e que relação isso pode ter com jogos que exploram amplamente os espaços urbanos que eles próprios constroem. Para refinar essa compreensão, reviso a suposta rixa teórica entre ludólogos e narratólogos, em relação ao estudo dos jogos digitais, e descrevo a proposta de Gonzalo Frasca para compreender os jogos como simulações baseadas em experimentações sucessivas. A partir desses pontos reunidos, me filio à Teoria Ator-Rede, como tratada por Bruno Latour, para estabelecer a metodologia de pesquisa e análise, iniciando a análise do percurso linear dos dois jogos.

Nestes dois primeiros capítulos, antes da aprofundamento da análise, busco também definir uma rede de autores que me permitem um aporte comunicacional para estudar os jogos digitais, com teóricos vindos da Sociologia, do Design, do estudo de Narrativas Digitais e vários autores já específicos no campo de estudo dos Jogos.

Esse olhar comunicacional busca se conformar pela possibilidade de analisar como se dá a interação entre um produto baseado em certo suporte (os títulos escolhidos em sua materialidade e estruturação como jogos digitais) e o jogador-interator que os coloca em processo, em um tipo de prática onde se encontram interpostas a cultura, as experiências pregressas do jogador, noções sobre a produção e divisão dos espaços, as opções de *game design* realizadas pelos criadores, a elaboração de algum tipo de história sobre estes lugares virtuais e uma elaboração do espaço urbano que se alimenta de referências concretas e as transforma na criação de um novo lugar, não buscando

mimetizar com perfeição qualquer cidade concreta. Para observar esse encontro processual entre os jogos e o jogador, seleciono os autores capazes de fornecer suporte em relação aos modos de interação e às trocas comunicacionais possíveis, mantendo o foco na elaboração e nas possíveis interações das cidades virtuais, que são o foco desta pesquisa.

No terceiro e último capítulo, retomo alguns conceitos relacionados aos jogos de mundo aberto para entrar na análise e na descrição da exploração não-linear possível nas cidades virtuais de “Biohsock” e “GTA IV”, enfatizando as diferentes formas como cada um dos títulos possibilita ao jogador obter mais conhecimentos sobre a cidade, qual a agência disponibilizada para o jogador em relação àqueles ambientes e como se dão as possibilidades de ação em relação a outros personagens, itens e locais quando desvinculado do jogo linear. A partir destes achados, busco esclarecer qual o lugar da cidade virtual dentro da experiência de jogo e exploração em “GTA IV”, à luz das diferenças encontradas diante da análise de “Bioshock” e termino com a proposta de compreender a porção aberta dos títulos *sandbox* como um tipo específico de jogo onde a orientação principal do jogador é a de se assumir como parte “do software” do jogo, explorando quais são as regras e os limites impostos pelo programa através da interação com o ambiente digital disponibilizado.

Capítulo 1. Jogando com o espaço: nas cidades feitas de bits

1.1 Os Jogos de Mundo Aberto

É impossível descrever os dois jogos escolhidos para este trabalho sem dar a importância devida ao modo como eles constroem a interação do jogador com o espaço. Até mesmo em sua possível classificação dentro das categorias-padrão que estruturam o universo da discussão sobre os jogos digitais, essa relação de “GTA IV” e “Bioshock” com a espacialidade é ressaltada. Existem tantas categorias para os videogames quanto *jogos de plataforma*, *jogos de tiro em primeira pessoa*, *puzzles de plataforma*, *puzzles convencionais*, *role-playing games (RPG)*, *novelas visuais*, *jogos digitais de corrida*, *jogos esportivos* e *jogos multijogador massivos online (MMO)*, para ficar em alguns exemplos. Porém, os dois títulos escolhidos para esta pesquisa possuem outra classificação possível, que define o tipo de interação oferecida àquele que joga: são jogos de mundo aberto, termo que é usado também como “ambiente aberto” ou como “*sandbox*/caixa de areia”.

Apesar da equivalência para classificação, “mundo aberto” e “*sandbox*” possuem uma diferença sutil nos elementos que ressaltam. “Mundo/ ambiente aberto” diz da possibilidade do jogador percorrer o cenário virtual onde acontece o jogo sem os sucessivos impedimentos encontrados em jogos digitais convencionais – ou seja, aqueles que vieram antes dos jogos de mundo aberto. A estrutura consagrada dos jogos digitais sempre foi a da progressão de fases, onde é preciso cumprir uma série de tarefas ou missões para percorrer um espaço em sua integralidade e com isso “abrir” a passagem para o espaço seguinte, passar de fase. O jogo de mundo aberto recria essa lógica, retirando ou diminuindo o número de barreiras para a movimentação e exploração por parte do jogador.

Na maior parte dos jogos de mundo aberto ainda existe uma progressão de fases, com a missão seguinte sendo liberada apenas após o término da anterior. Porém, essas missões estão localizadas em um mesmo grande espaço, que pode ser percorrido de modo mais livre. Como veremos nos dois jogos escolhidos, “livremente” deve ser um termo usado com parcimônia – apesar dos personagens controlados pelo jogador (os

avatares) estarem em amplos espaços que permitem a exploração e ultrapassam bastante o necessário para completar as missões, existe uma relação entre completar as missões estabelecidas pela linha narrativa de cada jogo e obter acesso a outros ambientes para exploração. No caso de “GTA IV”, completar algumas dezenas de missões irá significar liberar os bloqueios policiais que impediam a passagem pelas pontes que ligam as quatro grandes ilhas do jogo. Em “Bioshock”, completar a série de tarefas em cada parte da cidade (ou fase) significa liberar o acesso para o metrô submarino que liga os diferentes locais da metrópole aquática chamada Rapture.

Antes de prosseguir, é importante ressaltar que os jogos de ambiente aberto costumam não permitir que o jogador explore o mundo virtual por completo logo no início. Na maior parte desses jogos, inicialmente o acesso é restrito a uma porção do espaço total, e essa porção pode ser explorada livremente. Essa porção inicial, bem como as outras que serão sequencialmente liberadas, costuma já configurar um território bastante amplo, com várias possibilidades de interação, missões e detalhes a serem explorados. Conforme o jogador cumprir parte das missões lineares, ele terá o acesso aberto a novas porções do território virtual. Assim acontece com “GTA IV”, onde o acesso às ilhas do jogo é progressivamente permitido, conforme o jogador avança nas missões lineares e entra em contato com os personagens principais dessas missões.

Em “Bioshock”, o funcionamento das barreiras é ainda mais explícito. À primeira vista, “Bioshock pode ser definido como um jogo efetivamente dividido em fases – é preciso resolver todas as tarefas relacionadas a um ambiente específico da cidade de Rapture antes de conseguir acesso ao metrô submarino do jogo, que permite alcançar a próxima área. É necessário proceder dessa maneira em todos os ambientes da cidade, até chegar ao enfrentamento final com o contrabandista que tomou o controle da cidade através de um golpe. Porém, não é possível seguir apenas adiante em Rapture. A partir do momento que um novo território é alcançado, ainda é possível retornar a todos os ambientes anteriores.

Dentro da história da cidade de Rapture, a separação dos cenários é uma necessidade arquitetônica – é preciso manter cada parte da cidade isolada das outras para evitar o risco de inundação em massa e manter o controle da pressão e da temperatura, em uma cidade que foi erguida no fundo do mar. Do ponto de vista da programação, criar ambientes separados também permite que uma tela de carregamento

(*load game*) seja inserida de modo natural entre eles, permitindo que os dados para a reprodução virtual dos cenários sejam carregados sem uma quebra muito grande da imersão. Mas ao observar o jogo como uma obra completa, o que acontece nessa abertura paulatina dos espaços é a lenta construção de um ambiente aberto, que vai sendo exposta peça a peça, lugar a lugar. Levando em conta que “Bioshock” realmente possui um sentido de exploração, colocando o jogador na posição de um náufrago que se vê isolado nessa cidade desconhecida, o modo como “Bioshock” constrói seu ambiente aberto parece fazer mais sentido. Na maneira como dispõem as barreiras e impedimentos para o jogador, os jogos de ambiente aberto se equilibram entre a proporção de liberdade dada ao jogador e a necessidade de seguir os passos delimitados pelos criadores do jogo para alcançar os próximos desafios. Em “Bioshock”, a condução do designer do jogo é muito mais clara e presente do que em jogos da série “GTA” ou em outros exemplos de jogos de mundo aberto, como os jogos das séries “Borderlands”, “Assassin’s Creed”, “Dead Rising” e “Far Cry”. Ainda assim, o que se tem ao seguir adiante é a exploração de um amplo mundo, complexo e aberto, dentro do qual o jogador tem liberdade de se mover – sendo necessário apenas que enfrente mais uma vez os adversários que podem retornar em lugares já explorados anteriormente.

Já a utilização do termo “*sandbox*/caixa de areia”, na descrição do funcionamento desses jogos, remete ao brinquedo infantil onde uma certa área é delimitada por paredes bastante baixas, normalmente de madeira ou concreto, que servem como contenção para grandes quantidades de areia que são despejadas ali dentro. A lógica da caixa de areia é delimitar um espaço específico para que a criança possa criar ali sua brincadeira com esse material. Não importa se um balde será usado para formatar a areia no formato de um castelo, se uma caixa de papelão cheia de areia irá se transformar em um caminhão ou se a mistura de água no brinquedo irá criar a oportunidade de modelar a areia de uma nova forma – o que o uso do termo “*sandbox*” parece apontar nesses jogos é a liberdade não apenas para percorrer o espaço, mas para que o jogador use os materiais fornecidos pelo ambiente virtual para realizar diferentes ações, não necessariamente ligadas às missões ou objetivos dados pelos jogos. A caixa de areia é o brinquedo de fazer outros brinquedos, pela capacidade de manipulação que permite.

Mas, como veremos, a variação nessa capacidade de manipulação e as restrições apresentadas para a possibilidade do “jogue como quiser” ressaltam o contraste entre a possível liberdade alardeada para estes jogos e o modo como o jogador pode efetivamente interagir. Isso é algo que se deve em parte a restrições de ambientes virtuais programados, que são programas de computador (com suas limitações ditadas pela capacidade de processamento das máquinas em que são criados e utilizados e pela limitação das mídias em que são distribuídos). Mas, por outro lado, o modo como se efetivam essas limitações – a escolha do que se pode ou não fazer nesses ambientes virtuais, cidades virtuais no caso desses jogos – parte de escolhas realizadas pelas equipes que desenvolvem os jogos. Compreender as ações que são possíveis para o jogador realizar em “GTA IV” e “Bioshock” é abrir uma porta para compreender as ênfases de relevância feitas pelos realizadores dos jogos, que focam a construção da jogabilidade e da interação em certas características específicas dos jogos, não necessariamente ligadas a questões da construção e vivência do espaço urbano.

Essas escolhas tem relação direta com o fato de jogos digitais serem softwares, programados para reagir de maneiras específicas a comandos delimitados que podem ser acionados pelo jogador. Uma comparação que pode ser feita nesse caso é com as pianolas automáticas onde a inserção de um cartão com a “partitura” da música indica ao instrumento quais teclas devem ser pressionadas. Esse piano automático funciona porque a pressão sobre determinadas teclas corresponde ao posicionamento das perfurações no rolo de papel - que permanecem emitindo som até que o espaço vazado no papel seja preenchido novamente.

A lógica de funcionamento dos jogos digitais é herdeira dessa mecânica primitiva de estímulos e respostas codificados, governando a relação entre os programas e o maquinário físico, as partes *soft* e *hard* de um sistema computacional. Jogos digitais são procedimentais, funcionando em uma lógica de máquinas de estado / *state machines* que condicionam como, a partir de um sistema de entrada (*input*) de dados, a máquina irá produzir certas respostas (ou alterações de estado) que tomam a forma de saídas (*outpus*) de dados. Ou seja, são programas de computador que guardam o “sistema de regras” que orienta como proceder diante dos dados enviados pelo usuário, estruturado na forma de “funções de transição de estado” (JUUL, 2005).

Em resumo, ao duplo clique do mouse sobre o ícone do processador de texto estático na área de trabalho do computador (uma entrada de dados que altera um estado inicial), o computador ativa e coloca em funcionamento a cadeia de arquivos relacionados àquele programa (seguindo as regras de funcionamento de resposta, as “funções de transição”) permitindo que ele seja aberto na tela do usuário e possa ser utilizado (a saída de dados relativa aos cliques iniciais).

Os jogos digitais percorrem essa mesma lógica de funcionamento dos programas computacionais – por isso são procedimentais. A cada ação do usuário no dispositivo utilizado como entrada de dados – joystick, teclado, mouse, sensor de movimento, tela sensível ao toque – o jogo digital apresenta uma resposta, que é também uma alteração em seu estado. Isso é o que permite que os programas de computador possam se configurar como jogos digitais: os jogadores podem executar suas ações em jogos embasados na certeza de que, excluída qualquer falha inesperada, o sistema de processamento de dados possui um sistema de regras capaz de responder aos seus comandos, contanto que tais comandos estejam no meio dos que são aceitos pelas regras daquele jogo específico.

Entretanto, nem todos os comandos são aceitos. Para que determinada ação seja realizada, é necessário que ela tenha sido anteriormente “programada” – que o programa, ou jogo, seja capaz de reconhecer aquele comando e executar uma certa resposta no dispositivo de saída – o *software* aberto no monitor, o jogo em execução na televisão. Portanto, no modo como os jogos permitem ao jogador interagir está embutida uma série de escolhas feitas pelos criadores e programadores desses jogos. E em jogos que possuem ênfase na exploração de grandes espaços urbanos – e de ações dentro desses espaços – essas escolhas também dizem de certas construções de espaços urbanos virtuais.

Para compreender melhor essa correlação, é possível utilizar a caracterização feita por Janet Murray para os “ambientes digitais narrativos” ainda que, como veremos adiante, não exista necessidade e há mesmo limitações ao tentar compreender jogos como “narrativas”. Porém, a definição de Murray não se sustenta sobre esse termo³.

³ Ainda assim, diversos momentos Murray observa nos ambientes digitais (e naquilo que denominamos jogos digitais) a possibilidade da consolidação de uma estrutura multinarrativa que abre novos horizontes

Para Murray, os ambientes digitais são definidos como procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos (MURRAY, 2001).

Ambientes procedimentais são aqueles estruturados como máquinas de estados que permitem respostas específicas a partir de entradas de dados, dentro de uma certa variedade de possibilidades que abrange os comandos que podem ser usados como entrada de dados e o número finito de funções para as quais o programa pode estabelecer respostas. No jogo de plataforma “Super Mario World” (Nintendo, 1990) é possível ao personagem principal derrotar os animais que o ameaçam pulando sobre suas cabeças através do uso de um botão específico no joystick mas não é possível usar o mesmo tipo de salto para, por exemplo, pular entre os arbustos que se estendem como cenário ao fundo nas primeiras fases do jogo. Dentro da construção de “Super Mario World”, os arbustos fazem parte de um segundo plano estático com os quais não há interação prevista dentro de suas funções de transição – o pulo pode permitir que o personagem esteja visualmente acima dos arbustos, mas não apoiado sobre eles ou então se escondendo entre as plantas.

A *participação* nestes ambientes virtuais configura-se no fato de que são as ações do usuário, usando um dispositivo de *input*, que orientam a resposta a ser disponibilizada pelo programa, alterando continuamente as condições do sistema e colocando em movimento a máquina de estados. Essa característica explicita o jogador / interator como participante do programa quando em funcionamento. Em “Braid”, um jogo estruturado como um *puzzle* de plataforma, um dos comandos chave do jogo é a possibilidade de voltar no tempo ou de alterar o andamento temporal para conseguir vencer os desafios espaciais apresentados na sequência de fases do jogo.

Indo mais a fundo, na dinâmica do jogo de plataforma “Braid” (Number None Inc., 2008) é apenas através da manipulação do tempo que torna-se possível reorganizar os elementos do jogo dispostos na forma de desafios (degraus de nuvens que evaporam, chaves guardadas em locais de onde não é possível retornar, alavancas que abrem passagens distantes por um tempo curto demais para alcançar). Superar esses desafios,

literários, onde a exploração das várias possibilidades de encadeamentos de fatos e ações cria um outro tipo de interação entre o público e a obra – algo que será duramente contestados por defensores do estudo dos jogos como estrutura apartada das narrativas, como será visto adiante.

muitas vezes apenas depois de dezenas de repetições, acontece com a alteração do prosseguimento “linear” do jogo. Sempre que o jogador erra um movimento ou precisa duplicar a ação do personagem (duplicar é uma função possível em certas fases), é necessário que ele pressione um botão onde seus últimos movimentos são repetidos em ordem inversa, *voltando no tempo* dentro do ambiente de jogo até o ponto que o jogador considerar necessário para voltar “à velocidade normal” e resolver o desafio. Ao criar um quebra-cabeças de movimentação onde o principal fator a ser manipulado é a passagem do tempo (e deste tempo em relação ao espaço), o criador do jogo, Jonathan Blow, investiga de modo inovador uma nova possibilidade da participação do jogador dentro destes ambientes digitais. Ao estruturar “Braid” dessa maneira, a ênfase de Blow está mais na discussão da passagem tempo e do arrependimento por ações passadas – temas que perpassam todo o jogo – do que na exploração dos mundos virtuais criados por ele.

A característica *espacial* definida por Murray também está presente no mesmo “Braid” desde a introdução. Na primeira tela do jogo, a silhueta do personagem principal encontra-se parada na entrada de uma ponte, tendo ao fundo a imagem estática de uma cidade que parece em processo de destruição, com manchas coloridas que lembram chamas atravessando partes de edifícios. Passando pelas telas iniciais, o personagem controlado pelo jogador alcança uma casa vista em corte lateral, onde cada um dos cômodos aparece como um compartimento na tela. As portas internas de cada um dos cômodos representam a entrada das fases do jogo, que podem ser solucionadas em qualquer ordem. Cada fase é dividida em portas específicas que dão acesso a uma série de ambientes onde é necessário jogar com os elementos do espaço, com a passagem do tempo e contra os adversários que atacam o personagem principal para alcançar saída da fase, conseguindo assim as peças que completam o quebra-cabeça estampado no fundo de cada um dos cômodos dessa casa-menu. Apenas após completar os cinco estágios do jogo aparecem todos os degraus necessários para se alcançar o sótão, onde está a porta para a “Fase 1”, que nesse caso é a fase final. De maneira análoga, em um software interativo no qual o jogador pode conhecer mais sobre História conversando com os habitantes de uma “vila medieval na península ibérica”, a representação desse lugar e os personagens (sejam 2D, 3D, mais ou menos detalhados) também é a forma espacial como esse programa se apresenta.

A qualidade *enciclopédica* expressa a capacidade desses ambientes em armazenarem uma enorme quantidade de informações, permitindo que o jogador / interator explore ambientes em grande escopo (percorrendo sem parar as quatro ilhas e centenas de fachadas de prédios que compõem o ambiente do jogo “Grand Theft Auto IV”) ou que ele se detenha em detalhes destes ambientes, como ler fragmentos de livros disponíveis em um determinado cenário ou dedicar tempo para ouvir a programação das rádios virtuais criadas exclusivamente para o mesmo “GTA IV”, cada uma com programas, estilos musicais, debates temáticos e locutores específicos. O caráter enciclopédico constrói possibilidades de interação e de exploração do jogador com os ambientes e elementos do jogo em diversos níveis.

Levando em consideração essas características de ambientes digitais como forma de estruturação dos jogos, é preciso estar aberto para compreender que em alguns aspectos (talvez em vários), falar das cidades em jogos de ambiente aberto pode ser simplesmente discutir um cenário que não tem relação com o foco da jogabilidade, das ações disponíveis ou exigidas para o jogador. Porém, é necessário redobrar a atenção e a precaução para não deixar escapar quando esse espaço urbano, que pode ser tomado apenas como cenário, acaba guiando e configurando toda a prática do jogo. Como veremos adiante com Latour (2005), é preciso manter a atenção para não tomar o espaço apenas como um “intermediário”, que não explica algo ou traz qualquer interferência à experiência, quando sua descrição correta pode ser a de um “ator ou actante”, que por sua própria presença como cenário modifica toda a cadeia de ações e interações do jogo.

Ao escolher “Bioshock” e “GTA IV” como objeto de estudo, a intenção não é frisar os contrapontos entre as duas construções de ambientes digitais urbanos (anos 50 x cidade contemporânea; ambiente totalmente aberto x ambiente recortado em cenários; necessidade da utilização de veículos x exploração a pé). A intenção é usar dois exemplos que contrastam em muitos pontos para compreender com mais abrangência como é imaginado e construído o espaço desses ambientes urbanos digitais, levando em consideração as possibilidades de interação do jogador dentro desses espaços para esclarecer de modo mais apurado as diferenças no modo como as cidades podem ser compreendidas, planejadas construídas (pelos criadores do jogo) e posteriormente

apropriadas, compreendidas e utilizadas pelo jogador em sua vivência dentro do ambiente virtual.

1.2 “Bioshock” (2K Software, Xbox 360, 2007)

“Bioshock” pode ser classificado como um “jogo de tiro em primeira pessoa” (*first-person shooter/fps*) com elementos de role-playing game (rpg) desenvolvido em um cenário de ambiente/mundo aberto recortado em ambientes menores que são ligados intra-jogo por um sistema de “metrô” subaquático.

Desenvolvendo melhor a categorização, “jogos de tiro em primeira pessoa” ou “*fps*” são aqueles nos quais o jogador visualiza o ambiente digital em uma perspectiva construída a partir “dos olhos” do protagonista/avatar com o qual ele está inserido no jogo. O próprio personagem controlado não é visto pelo jogador por completo, sendo que normalmente é possível observar apenas suas mãos na metade inferior da tela. Os *fps* formam uma das linhagens de jogos mais profícuas dentro dos videogames, se estendendo por títulos como Wolfenstein 3D (id Software, 1992), Doom (id Software, 1993), Quake (id Software, 1996), Half-Life (Valve Software, 1998) e a série Call of Duty (Activision, 2003-2012). Sendo jogos “de tiro” (ou *shooters*), nas mãos do avatar podem ser vistas as diferentes armas com as quais ele se encontra equipado durante o jogo.

Também podem ser observadas todas as ações que ele realiza com as mãos em relação a outros personagens ou ao cenário do jogo, como a manipulação de objetos e o uso de itens que tem alguma importância dentro do jogo. Em alguns outros *fps*, a mínima visualização das mãos na tela transforma o avatar em nada mais do que uma arma ambulante que percorre (atirando) os vários ambientes do jogo.

No caso de “Bioshock”, os elementos de role-playing game encontram-se no modo como a sequência de missões e objetivos do jogo é construída, revelando aos poucos a história por trás da cidade e da vida do jogador. O ambiente do jogo é a cidade submarina de Rapture, construída no fundo do oceano Atlântico durante a década de 1940 pelo milionário Andrew Ryan. Seu objetivo explícito foi criar uma metrópole

totalmente livre de qualquer tipo de limitação imposta por poderes ou leis constituídas em qualquer canto do planeta. Daí a decisão de criar uma cidade no fundo do mar, em um lugar conhecido apenas pelos escolhidos para serem seus habitantes, com a intenção de dar guarda e liberdade de experimentação para o que seria uma certa “elite mundial” na visão utópica de Ryan – os melhores cientistas, artistas, pensadores, reunidos em uma mesma cidade-país e incentivados a criar e pesquisar sem qualquer tipo de restrição humanitária, ética ou política.

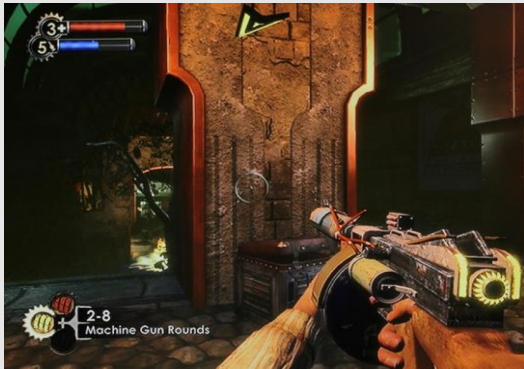
O jogo começa com Jack, protagonista de “Bioshock”, à deriva momentos após sofrer uma queda de avião no meio do Oceano Atlântico. Ainda é possível observar a metade traseira da fuselagem em chamas afundando vagarosamente no mar negro pela noite enquanto o jogador nada até o único lugar que parece oferecer um chão firme ao redor: uma torre escura cercada por rochas, como um farol apagado no meio do mar. No alto das rochas, o jogador encontra a entrada da torre por uma porta alta de duas folhas em tom dourado, com a figura entalhada de um homem esguio de braços erguidos que segura um globo semelhante a um planeta. A vontade de opulência exibida pela porta se repete dentro do salão, com seu imenso pé direito, brasões metálicos encravados nas paredes e o busto imenso e dourado de um homem tomando o fundo da sala. Em breve iremos descobrir que a figura fundida em metal é a representação de Andrew Ryan, o criador de Rapture. Abaixo do busto, uma faixa vermelha com escrito dourado estampa a frase “Sem deuses ou reis. Somente o Homem” (No gods or kings. Only Man).

Ao descer as escadas que aparecem como única saída do lugar, a sala abaixo se ilumina deixando ver uma batisfera com as portas abertas. A batisfera é uma carcaça metálica submersível, oca e pressurizada, utilizada para mergulhos profundos, que será ativada quando o jogador puxar a alavanca, ainda sem saber direito o que fazer no jogo. Os caminhos e a interatividade de objetos são indicados pelo acender de luzes que apontam saídas e por um halo dourado que aparece ao redor dos objetos que oferecem interação. Enquanto a batisfera realiza sua descida, um pequeno filme é exibido diante da escotilha de vidro que permite ver o exterior. No filme, Ryan descreve sua afronta diante daquilo que acredita ser um estado de servidão dos homens diante de um governo, da igreja ou de um ideal político. Sua solução para a libertação dos homens, no sentido pregado por ele, é a criação desta cidade – Rapture, onde artistas, cientistas e

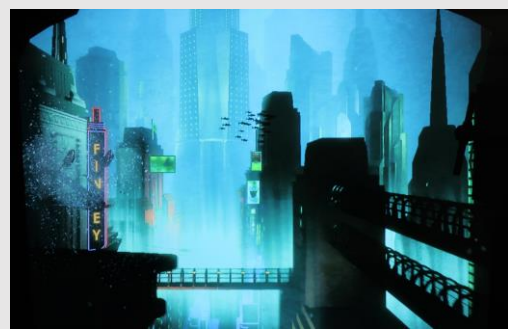
pensadores poderiam criar e experimentar suas ideias e projetos sem qualquer tipo de restrição legal ou sujeição moral.

No fim do vídeo, a escotilha novamente transparente exhibe a grande sequência de arranha-céus oceânicos que compõem a estrutura de Rapture, estendendo-se até além do horizonte que pode ser visto através do pequeno vidro. A parte de fora dos prédios exhibe grandes janelas dando vista para o oceano, as quais disputam espaço com anúncios de produtos e lugares, letreiros tomando as fachadas que podem ser vistas no mundo exterior da cidade. As grandes avenidas que separam os prédios são trechos do fundo do oceano, sem acesso aos habitantes, que atravessam entre os imensos “blocos” de edifícios apenas através de tubos transparentes de vidro com grandes comportas em suas extremidades funcionando com válvulas hidráulicas, protegendo contra a pressão externa.

Esse relance de Rapture vista do exterior se repetirá muito pouco ao longo do jogo. Em quase todo “Bioshock” o avatar do jogador estará dentro desses edifícios, observando a cidade lá fora apenas nos recortes permitidos pelos túneis transparentes e pelas grandes janelas de quase todos os ambientes, janelas presumivelmente amplas para que se pudesse fazer uso da luz difusa vinda do oceano mas que, no contexto de boa parte de “Bioshock”, servem também como recordação da condição de habitante temporário em uma cidade cercada pelo mar. Porém, esse mar aparece apenas em alguns poucos momentos como um elemento importante do jogo – especificamente quando algum dos sistemas da cidade falha ou pode entrar em colapso, criando o perigo de uma inundação ou de uma falta de oxigênio devido a uma falha no sistema autossustentável da cidade. Além destes momentos, a condição submarina de Rapture é mais uma lembrança, sustentada visualmente e pelos ambientes e diálogos que o jogador encontra durante sua exploração da cidade, do que um elemento de jogo que transforma as ações do jogador.



Figuras 1 e 2. Armas do jogo: à esquerda, uma metralhadora; à direita, uma besta



Figuras 3 e 4. Esquerda: a entrada de Rapture. Direta: Rapture vista da batisfera.



Figuras 5 e 6. Exemplos de maquinário sem função específica visto pela cidade.



Figuras 7 e 8. Mapa do metrô de Rapture. Quando nos aproximamos, o foco desaparece.

A chegada à cidade parece ser o primeiro mergulho que, de modo concreto ou abstrato, levará o jogador cada vez mais perto das entranhas de Rapture – ao núcleo onde estão abrigados seus sistemas mecânicos de funcionamento, que precisarão ser modificados na etapa final do jogo, e também ao encontro e embate com os líderes da guerra que transformou a cidade na distopia que o protagonista do jogo encontra ao chegar. E é também o momento em que o jogador conhece o principal personagem desse jogo – Rapture, a cidade no fundo do mar. Mais do que um jogo de exploração em torno da trajetória e da escolha de uma dezena de personagens, “Bioshock” é um jogo em torno da criação e destruição do ambiente onde o jogador se encontra nessa estadia virtual. Essa é também uma das principais razões da seleção de “Bioshock” como um dos objetos de pesquisa neste trabalho – um jogo onde a cidade virtual e a exploração de seus ambientes assumem também o papel de mais forte personagem, onipresente dentro de toda a trajetória do jogador e diretamente afetado por suas ações.

Logo na chegada da batisfera ao Centro de Boas-Vindas de Rapture, o jogador observa na semiescuridão do exterior um ser deformado matar um homem e depois tentar abrir a cápsula metálica onde o próprio jogador se encontra, desistindo pela resistência do material. Logo depois dessa sequência sem interação, o jogador é chamado a acionar um rádio comunicador onde entra em contato com um tal Atlas, que se apresenta como um opositor diante da loucura de Ryan que quase destruiu a cidade submarina.

As instruções vindas pelo rádio através de Atlas, recebidas automaticamente e sem ação por parte do jogador, irão guiar grande parte das missões do jogo, sempre apontando a destruição de Andrew Ryan como a única solução para a guerra civil e também como única saída possível do protagonista rumo à superfície, já que o governante da cidade controlaria o submarino que permanece como único fluxo de entradas e saídas rumo ao oceano. Esse rádio também servirá como meio de contato para que vários dos personagens-chave do jogo e da história de Rapture que ainda estão vivos se comuniquem com o jogador. Através dele, mais traços da história de Rapture serão revelados, incluindo o processo detonador da guerra civil que praticamente destruiu a cidade submarina.

O salão de recepção de Rapture, aonde a batisfera chega após a descida, também

possui um alto pé direito e grandes janelas verticais tomando praticamente toda a extensão de sua parede que dá para o exterior, possibilitando ver um amplo fragmento do mar ao redor. Há pequenas salas ao redor do salão principal, onde corpos pelo chão, malas abandonadas, cadeiras quebradas, objetos jogados pelo chão e frases pichadas em vermelho pelas paredes exibem sinais de destruição e luta. No primeiro salão é possível encontrar uma Vita-chamber, uma “câmara de restauração da saúde” que também aparece em anúncios nas paredes de Rapture e que, no contexto de jogo, funciona como um ponto de restauração automático após a morte do personagem⁴. Ou seja, após ter sua energia esgotada por ataques de adversários, o jogador é “renascido” na última Vita-chamber pela qual passou, com a energia restaurada e todos os outros dados do jogo mantidos tais quais no momento em que morreu.

A Vita-chamber é a primeira de uma série de máquinas que permitirão várias das interações essenciais ao jogo, como a compra de armamentos, munição e de itens que fornecem energia. Um tipo especial de máquina também será utilizado para controlar o segundo poder de ataque disponível para o jogador, através de experimentação genética, que ele logo descobrirá no decorrer dessa fase.

Ao subir para o andar de cima do lugar, um outro salão cheio de escombros de vários tipos pelo chão, o jogador é perseguido por um ser deformado como aquele que tentou ataca-lo ainda dentro da batisfera. Quando parece não haver saída, Atlas informa pelo rádio que irá resolver a situação e envia um pequeno robô voador, um pequeno helicóptero armado com metralhadora e uma infinidade de munição. O robô, apresentado como um “bot”, espanta o adversário e deixa o caminho aberto para que o jogador pegue sua primeira arma - uma pesada chave inglesa, que será usada logo depois para lutar contra os outros inimigos que aparecem.

Mas o bot que espanta o inimigo aponta duas questões que irão retornar e demarcar os vários ambientes do jogo – há máquinas de violência espalhadas pelos vários ambientes do jogo, na forma de pequenas torres de tiro (gun torrets) com metralhadoras ou lança-foguetes ou como câmeras que acionam automaticamente bots de ataque contra o jogador. Os vários lugares percorridos ao longo de “Bioshock”

⁴ Esse efeito é conhecido como *respawn*.

possuem uma grande quantidade dessas máquinas de controle e violência espalhadas para afastar intrusos. A expectativa do encontro com essas máquinas e a necessidade de evitar as várias câmeras, muitas vezes localizadas em pontos a princípio invisíveis para o jogador, cria boa parte da dinâmica de movimentação no jogo. Não são apenas os adversários humanóides que precisam ser evitados e posteriormente enfrentados, mas também esses robôs de segurança que parecem fazer parte da arquitetura paranoica de controle que faz parte da cidade e parece ter se exacerbado com a guerra civil que a colocou prestes a ser destruída.

Saber que existem câmeras e torres de tiro espalhadas, transforma a dinâmica de movimentação do jogador, que passa a andar mais devagar, cautelosamente, buscando investigar os cômodos antes de entrar para não ser surpreendido por uma rajada de metralhadora, um míssil ou o alarme de uma câmera que libera bots. Os inimigos humanóides na maior parte das vezes podem ser ouvidos se aproximando, ainda que o eco do som muitas vezes impeça de entender exatamente de onde vem o crescente de perigo. Mas as máquinas são silenciosas e o máximo que emitem de som é o movimento de rotação da câmera, para abranger todas as partes de um certo ambiente. Fora isso, andar livremente em Rapture significa muitas vezes perceber uma torre de tiro apenas quando a munição já começa a ser descarregada sobre o corpo do avatar controlado pelo jogador.

Além disso, o uso do robô voador contra o inimigo logo no início, anunciado por Atlas, aponta que existe alguém (ou várias pessoas) no controle dessas máquinas de “segurança”. Existe alguém controlando à distância a grande cidade-máquina que é Rapture, com seu sistema em funcionamento constante para manter a pressão interna, o fornecimento de oxigênio, o bombeamento de água para fora das galerias inferiores, o núcleo de calor vindo do magma fornecendo energia para o funcionamento de todas as outras funções. Rapture é essa cidade mecânica em funcionamento e as várias imagens de máquinas sem função explicitada que são entrevistas ao longo do jogo não deixam esquecer isso, mesmo quando a noção de que se está debaixo do oceano não é tão presente.

Todos esses inimigos encontrados ao longo das diversas partes da cidade são variações de um mesmo conjunto de características: corpo humanóide, rosto e membros

desfigurados, movimentação exaltada e mais veloz do que os outros humanos presentes no jogo, agindo como se fossem animais predadores. Também a história desses adversários será quase totalmente esclarecida na fase seguinte, o Pavilhão Médico. Os humanóides que atacam o jogador são humanos desfigurados pelos efeitos colaterais de produtos bioquímicos usados para realizar modificações genéticas, que estavam disponíveis para os habitantes de Rapture como se fossem remédios cotidianos.

O primeiro encontro do protagonista com os plasmídeos acontece com a injeção do conteúdo de uma grande e reluzente ampola vermelha no braço esquerdo. Injeção e ampola são encontradas à disposição do jogador em uma estranha máquina de tons avermelhados que é escorada nas duas laterais por estátuas que possuem a forma de uma menina, com vestido comprido e cabelo liso e preso, a cabeça grande destoando do corpo com um sorriso que parece forçado e toda a proporção da estátua é maior do que a de uma criança. É esse o tipo de máquina que vendia, para os habitantes de Rapture, o suprimento biológico que permitia receber preparar o corpo para receber mutações genéticas e também as variantes dessas mutações, vendidas também em ampolas independentes como se fossem mais um produto farmacêutico. A máquina é chamada de *Gatherer's Garden* (Jardim do Coletor) e as meninas de cabeça grande em suas laterais são imagens de Little Sisters (Irmãzinhas), crianças sequestradas e forçadas a produzir em seus corpos as toxinas usadas na manipulação genética vendida nesses lugares – como será esclarecido ao longo do jogo. Não é possível prosseguir no jogo a não ser interagindo com a injeção e a ampola, que brilham com um halo dourado como todos os outros elementos que exigem interação do jogador.

Essas máquinas de suprimento genético são parte essencial do processo de jogo, pois é apenas através delas que o jogador pode “armar” seu braço esquerdo – geneticamente alterado – com habilidades que serão necessárias durante o jogo. Ao todo, as máquinas fazem parte da dinâmica mais elementar do jogo e são indispensáveis para que o jogador consiga prosseguir seu caminho em Rapture. Elas são várias: as *Vita-Chambers*, que restauram o jogador após o esgotamento de sua energia; as *Vending Machines* que fornecem algumas munições, alguns alimentos, injeções de energia, injeções de material genético (Hypo); *El Ammo Bandito!*, a máquina que vende munição para todos os tipos de arma do jogo; as citadas *Gatherer's Garden*; as *Gene Banks*, que

permitem trocar os plasmídeos em uso, já que não é possível usar todos simultaneamente; as *Health Stations*, pequenas máquinas de parede com alavancas que permitem restaurar a energia do jogador ao máximo; as *Bot Shutdown Panels* que permitem, através de pagamento, desligar instantaneamente todos os bots/robôs voadores do ambiente ao redor; os dispositivos *Power to the People!*, de uso único, também afixados nas paredes, que permitem melhorar o funcionamento de uma das armas do protagonista e as *U-Invent* que possibilitam usar itens espalhados pelo jogo a partir de certo ponto (cola, borracha, querosene, frascos, água destilada) para criar diferentes tipos de munição ou ferramentas de “hackeamento” automático das próprias máquinas de venda, de câmeras ou de cofres. A interação com essas máquinas marca toda a trajetória do jogador ao longo do espaço da cidade, porque é através delas que ele consegue na maior parte das vezes encher novamente sua energia, restaurar seus níveis de munição, comprar novas habilidades genéticas, modificar suas armas e conseguir os kits para “hackeamento”.

Logo após usar a injeção encontrada na *Gatherer's Garden*, uso do plasmídeo causa um choque orgânico no protagonista que cai da balaustrada do andar superior e desmaia lá embaixo. Em estado de semiconsciência, uma sequência não-interativa mostra pela primeira vez a aproximação de uma Little Sister e de um Big Daddy, o ser envolvido por uma forte carcaça metálica e sempre bastante armado que faz a escolta das Little Sisters enquanto andam pela cidade de Rapture. Destruir os Big Daddies fará parte da dinâmica do jogo, como único modo de ter acesso ao material genético que as Little Sisters produzem em seus corpos, indispensável para ampliar a variedade e a força das habilidades que a mutação genética traz ao personagem principal. A tela de mapa do jogo, acionável no controle através do botão “Select”, traz logo abaixo a informação sobre as Little Sisters existentes naquele nível e quantas ainda não tiveram seu material genético explorado pelo jogador. Ao encontrar as Little Sisters o jogador tem duas opções – “colher” todo o material biológico, matando a criança (algo que não é exibido, ficando implícito) ou “resgatar” as meninas, drenando apenas material suficiente para que elas se libertem de sua condição semiconsciente de pequenas fazendas de material biológico. Porém, a opção de “resgatar” traz menos material biológico ao jogador, significando menos força de ataque e defesa e menos opções estratégicas dentro dos ambientes de enfrentamento do jogo.

É preciso fazer uma opção moral – libertar as meninas, cobaias involuntárias de experimentos bioquímicos, e receber menos “energia genética” para as batalhas do jogo ou ceifar a vida das meninas, já praticamente pequenos zumbis, para supostamente garantir energia suficiente para enfrentar todos os adversários e fugir dali. Cada opção leva a um final diferente do jogo – a opção do resgate conduz a um final positivo e piedoso, onde as meninas salvas, após o retorno à superfície, passam a ser a família que o protagonista nunca teve, por ter sido ele próprio criado com base em experimentos genéticos naquela mesma cidade. Escolher fazer a “colheita” de todo o material leva a uma sequência final (não controlada pelo jogador) onde o protagonista se revela tão ambicioso quanto aqueles que destruiu no caminho, retornando à superfície para tomar um cargueiro militar armado com uma ogiva nuclear, com a ajuda das Little Sisters restantes, transformadas então em pequenas assassinas que devastam toda a tripulação do cargueiro.

Mas só se conhecem essas origens de Little Sisters e Big Daddies através história da evolução e posterior queda da cidade de Rapture, onde a experimentação genética e a venda de mutações como remédios, armazenadas em frascos reluzentes, fazia parte da rotina da cidade sonhada e erguida por Andrew Ryan. Ter acesso a essa narrativa significa ter explorado extensamente o ambiente digital do jogo. O conhecimento do passado de Rapture até o momento de inserção do personagem acontece de três maneiras: 1) pelas ações e diálogos estabelecidos com os personagens que fizeram parte dos eventos que participaram de sua construção ou levaram a cidade ao seu atual estado distópico e que ainda estão vivos para interagir com o jogador; 2) pelas mensagens pré-gravadas deixadas nos 129 diários de áudio espalhados por todos os ambientes do jogo como itens que podem ser recolhidos e ouvidos, guardando pequenos depoimentos dos personagens principais ou de outros ex-habitantes da cidade, revelando fragmentos da trama que precipitou a quase destruição da cidade submarina; 3) através dos próprios cenários nos quais acontece o jogo, que guardam vestígios explícitos de como seria o cotidiano dos habitantes da cidade – seja da elite econômica e intelectual que controlava Rapture ou das outras classes sociais – e de como se instaurou a destruição e a perda de controle na cidade com o vício em ADAM levando à demência e à completa destruição de qualquer organização social.

Porém, para encerrar a exploração do primeiro ambiente do jogo é necessário que o jogador tenha cumprido as sucessivas ações descritas acima – que tenha entrado na batisfera e acionado a alavanca, que tenha pegado o comunicador, atravessado o Centro de Boas-Vindas, usado a seringa com a ampola vermelha, observado a reação violenta do Big Daddy ao agressor que tenta roubar o material genético de uma Little Sister. Essa necessidade de cumprir certas etapas para liberar outras, que irá conduzir praticamente toda a exploração e o acesso a novos locais em “Bioshock”, é descrita como a parte “progressiva” dos jogos digitais, algo que está intimamente relacionado ao funcionamento das regras de um jogo.

Desafios e obstáculos impostos pelos jogos são estruturados pelos mesmos elementos que indicam quais são as ações permitidas dentro do jogo: as regras. Como estruturadoras do jogo, as regras podem ser fáceis de aprender para o jogador, mas usualmente irão estabelecer uma complexidade maior do que sua soma simples pode supor (JUUL, op. cit). A partir de um pequeno conjunto de regras colocado em ação, o horizonte de possibilidades abre-se para uma plêiade de estratégias que podem ser articuladas rumo a um objetivo (ou mais de um) estabelecido⁵. As regras não estabelecem apenas o jogo mas também definem sua complexidade. A proficiência de um jogador, a partir de um conjunto mínimo de regras como as do gamão ou do xadrez, demanda grande disponibilidade de tempo e esforço.

No caso dos jogos digitais, Juul irá propor uma classificação que estabelece “jogos progressivos” ou “jogos emergentes” conforme as diferenças estabelecidas nas regras em relação aos modos de obter a vitória e vencer os obstáculos estabelecidos pelo jogo. Jogos com características emergentes são aqueles de poucas regras definidas que dão abertura a muitas combinações estratégicas, sendo fáceis de aprender mas difíceis de dominar. Jogos progressivos são os que apresentam uma série de desafios sequenciais com regras únicas de resolução/superação que definem o modo como o jogo é encaminhado. Na estrutura progressiva, é dado forte controle ao designer sobre a condução do jogo, deixando-o mais próximo das narrativas tradicionais na visão de

⁵ Nos jogos que envolvem vários jogadores, equipes ou inteligência artificial computadorizada, a complexidade passa ainda pela redefinição de estratégias de cada oponente (e mesmo de cada aliado) diante das escolhas estratégicas do jogador aqui tomado como referência.

Juul: “já que o designer controla a sequencia de eventos, aqui é também onde encontramos jogos com ambições cinemáticas ou de contação de histórias (storytelling)”⁶ (JUUL, 2005, p.73)

As classificações oferecidas por Juul não são estáticas: é possível aos jogos serem compreendidos dentro de graus variados entre a progressão e a emergência, tendo como eixo uma das duas características, resultando em classificações de jogos “emergentes com certo grau de progressão” ou “progressivos com certo grau de emergência” conforme suas regras. A característica emergente em jogos digitais indica que seus elementos são fortemente conectados – cada escolha ou ação influencia as escolhas posteriores e encontra-se, até certo ponto, determinada pelas ações realizadas até aquele momento (“seus elementos separados podem todos potencialmente influenciar uns aos outros no devido tempo”⁷, JUUL, 2005, p. 79).

No caso de “Bioshock”, seu modo de estruturar ações o aproxima de um jogo com forte caráter de progressividade, ainda que a exploração que permite do espaço de jogo e a abertura para que o jogador investigue e compreenda mais a fundo a cidade destaquem também seu grau de emergência. É explorando detalhes dos cenários, coletando áudio-diários gravados e observando a estruturação dos ambientes que o jogador tem acesso à história aprofundada de Rapture, aquela que precede sua chegada à cidade. E escutar os diários em áudio e se aprofundar na compreensão dos espaços e na observação das propagandas que se espalham pela cidade, por exemplo, é algo quase totalmente dispensável para o jogador que busca apenas cumprir as missões para avançar até a fase seguinte.

Como exemplo, o Pavilhão Médico que serve como “segunda fase” ou “segundo ambiente” do jogo explicita bem a possibilidade de compreender o funcionamento cotidiano da cidade e a evolução de fatos que levaram à sua posterior destruição dentro da guerra civil precipitada por Atlas contra Andrew Ryan. Inicialmente idealizado como centro para o tratamento de doenças e para a distribuição gratuita de amostras de

⁶ Since the designer controls the sequence of events, this is also where we find the games with cinematic or storytelling ambitions

⁷ Their separate elements can all potentially influence each other in due time

ADAM, aos poucos o Pavilhão tem suas funções modificadas. Com alas dedicadas a tratamentos dentais, cirurgias, ambulatório e crematório, o lugar se transforma ao longo dos anos em um centro dedicado a corrigir as deformações físicas decorrentes do uso excessivo de ADAM pelos moradores de Rapture. A busca por uma solução das deformações se confunde com a procura por intervenções cirúrgicas que levem a um ideal de beleza artificial, plastificada e sempre inalcançável, visível nos cartazes espalhados pelo Pavilhão e anunciada também pelos depoimentos colhidos no ambiente. Após a eclosão da Guerra Civil, o próprio médico responsável pelo lugar se afunda cada vez mais na demência, passando a utilizar os pacientes para experimentos estéticos assassinos e cada vez mais cruéis, em busca de seu projeto de beleza impossível.

Toda essa evolução dos fatos está desenhada nos depoimentos dos diários de áudio colhidos ao longo do cenário e no próprio estado do Pavilhão Médico – no que permanece de seu funcionamento original e nos traços de destruição e demência que se aglomeram nas diversas salas. As fitas dos diários dão pistas e formam um fio narrativo entre os vários ambientes do jogo, os personagens que se encontra ao longo das missões e os traços do funcionamento de Rapture que ainda permanecem – as muitas máquinas de sustentação da cidade, os anúncios de produtos (em boa parte, genéticos), a divisão social entre as “grandes mentes” que foram chamadas para povoar Rapture e os operários, vistos como inferiores, escolhidos para gerenciar a parte concreta da cidade – a alimentação, a manutenção mecânica, a parte burocrática das instituições.

Além dos diários gravados e dos escombros, os cartazes publicitários, as muitas placas indicativas e as palavras de ordem pichadas nas paredes lançam outros fragmentos de sentido que trazem novos fatos para a compreensão da cidade-cenário do jogo, abrindo dois possíveis caminhos de compreensão. Por um lado, aqui já não há mais dúvidas de que o personagem-chave de “Bioshock” é o próprio espaço, é a cidade utópica submarina em torno da qual a progressão de missões do jogador se desenrola. Rapture é maior que seu personagem-criador, Andrew Ryan, maior que seu antagonista, Frank Fontaine, imensamente maior que o avatar controlado pelo jogador. O jogo existe para exibir essa cidade e seu arco da concretização de um sonho despudorado até sua quebra, por uma guerra gerida a partir do próprio sistema que a sustentava, baseado na diferenciação social. Os cartazes publicitários buscam refletir a dinâmica de uma cidade

que só se conhece em estado vegetativo, as pichações nas paredes espalham pistas sobre as origens e o prosseguimento da guerra interna e as placas, as muitas dezenas de placas por todos os lugares indicam as diferentes salas, repartições, prédios, seções e divisões nos ambientes de jogo.

Se os cartazes e pichações dizem desse histórico profundo de Rapture, inacessível em um espaço desprovido que antes era sua dinâmica cotidiana, as placas também apontam na mesma direção dos equipamentos mecânicos de repressão violenta (as torres de tiro, as câmeras, os *bots* armados): o controle sobre cada pequena fração do espaço e a fragmentação desses espaços em unidades menores (seções) com propósitos sempre muito claros.

O primeiro ambiente (ou fase) do jogo acontece no Centro de Boas-Vindas de Rapture, uma grande estação programada para a recepção de novos habitantes da cidade que se assemelha a uma ampla estação de trens, com salões de trânsito de pessoas, salas de espera com cadeiras, acesso à Batisfera (que alcança a superfície) e vários elevadores de acesso a diferentes regiões da cidade, além de ligação com o metrô, que possibilita alcançar os outros ambientes do jogo. Porém, ao chegar ao Centro de Boas-Vindas, o jogador encontra o lugar semidestruído e o sistema de metrô em funcionamento restrito, permitindo somente alcançar o próximo ponto na linha e não todas as estações seguintes. O metrô em funcionamento limitado desde a guerra civil, com restrições controladas aparentemente pelo próprio Andrew Ryan para restringir a mobilidade da cidade, é mais um exemplo dessa dinâmica do impedimento e do controle que faz parte da matriz urbana de Rapture.

O segundo ambiente do jogo é o Pavilhão médico, já descrito parágrafos acima, que se divide em pequenas seções específicas – existem ali um bloco cirúrgico, crematório, morgue, três clínicas dentárias (Dandy Dental, Chompers Dental e Painless Dental), um ambulatório (Kure All), uma companhia de seguros e um foyer de recepção. Cada seção é um negócio independente, que divide o espaço do edifício voltado para a saúde. A chegada do jogador ao Pavilhão médico deixa clara uma dinâmica de desafios que irá se repetir ao longo de todo o jogo, com portas trancadas e caminhos obstruídos que criam a necessidade de completar certas tarefas para poder seguir em frente. De modo ambíguo, são as muitas portas fechadas de Rapture que

levam o jogador a percorrer as diversas partes de cada ambiente, até completar a série de ações que permite a abertura do acesso ao metrô, levando ao ponto seguinte da linha.

Ao chegar de metrô na estação do Pavilhão Médico, a intenção real do jogador era atingir o próximo ponto do sistema de transporte, o complexo de *Neptune's Bounty*, que abriga as peixarias e o porto de Rapture. Porém, a saída de emergência que dá acesso a esse ponto está fechada. Ao tentar abrir a porta, usando um painel de controle, o jogador é avisado por Atlas de que uma chave de permissão é necessária para fazer qualquer modificação. Então uma outra porta se abre, atrás do jogador, dando acesso à área médica da cidade, onde está o personagem que possui a chave – Dr. Steinman, um cirurgião plástico enlouquecido que sacrifica pacientes em busca da “assimetria perfeita” nos corpos e rostos humanos. Alcançar Steinman exige outra série de pequenas ações para desbloquear os caminhos que levam até o bloco cirúrgico onde ele executa suas operações de desfiguração. Apenas após enfrentar e matar Steinman é possível conseguir a chave que permite usar o painel para abrir a chave de acesso ao metrô para as peixarias da cidade.

Neptune's Bounty é a parte subterrânea da cidade que abriga um porto para recebimento de mercadorias da superfície, peixarias e os freezers de armazenamento de alimentos. Assim como no Pavilhão Médico, não há moradias, ruas ou outros espaços públicos – são blocos específicos para funções comerciais bem delimitadas. Porém junto das peixarias há também o acesso para o Esconderijo dos Contrabandistas (*Smuggler's Hideout*), local de onde o empresário Frank Fontaine controlava o comércio paralelo de alimentação, bebidas e outros bens vindos da superfície para Rapture, além de um acesso exclusivo para a superfície por um submarino.

O ambiente seguinte, *Arcadia*, é composto por um jardim botânico e uma pequena floresta, criada para sintetizar o oxigênio necessário para os habitantes de Rapture. A área é dividida em vários sub-ambientes: um lugar tranquilo para meditação e chá (Tea Garden), a fazenda de árvores (Tree Farm), o pátio central de acesso (Arcadia Glens), uma gruta de criação botânica (Waterfall Grotto), um pequeno parque com vegetação variada e pequenas colinas para passeio dos visitantes (Rolling Hills) e um centro de pesquisas botânicas (Research Center). Assim como nos ambientes anteriores, o lugar de Arcadia dentro da vida dos habitantes de Rapture é bem

demarcado – nenhuma casa e nenhum comércio ao redor, apenas esse parque botânico criando uma área para “contato com a natureza” e suprimento do oxigênio diário da cidade. Como nos outros locais, várias placas no pátio central (Arcadia Glens) e dentro dos outros ambientes indicam as direções e o nome de cada local dentro do grande ambiente.

No ambiente contíguo à Arcadia, o Mercado dos Fazendeiros (*Farmer’s Market*) está delimitado praticamente todo o comércio da cidade ligado à alimentação. A porção principal do ambiente é ocupada pelo mercado principal, com pequenas lojas delimitadas na fachada por balcões abertos, como barracas de feira. Dentro da história da cidade, o Farmer’s Market era o único local onde se podia encontrar alimentos frescos na cidade – frutas, vegetais, queijos. O restante do mercado é ocupado no andar inferior por uma vinícola (Worley Winery) e um extenso apiário, que ainda contém as colmeias e abelhas.

O próximo local a ser explorado no jogo é a região de compras, cultura e diversão da cidade, uma espécie de “shopping” batizado como Fort Frolic. Com um grande hall principal, diversas lojas ocupavam os dois andares do shopping – bares, lojas de moda feminina, um cassino, uma casa de shows eróticos, uma loja de discos. Além disso, o shopping também possui um teatro, chamado Fleet Hall. O metrô de Fort Frolic dá acesso ao Hephaestus, a usina de energia geotérmica que alimenta a parte elétrica de Rapture, utilizando o calor do fundo do oceano. O Hephaestus é dividido em uma série de seções dedicadas ao controle da energia geotérmica da cidade (Lower Heat Loss Monitoring, Upper Heat Loss Monitoring, Geothermal Control) e em algumas salas com escritórios e oficinas para os funcionários que cuidam da manutenção das máquinas que mantêm o funcionamento de Rapture – o fornecimento de energia, a calefação para evitar o congelamento das peças, o fluxo hidráulico, a proteção contra a pressão oceânica, o controle de vazamentos e inundações. Há oficinas no andar superior e no andar inferior, com os ambientes bem demarcados por várias placas ao longo do Hephaestus, indicando os nomes das seções e a direção em que se encontram.

A passagem pelo Hephaestus leva ao Controle Central de Rapture, o grande “computador” central que permite acesso e manipulação de todo o funcionamento mecânico da cidade. Ao lado do Controle Central está o grande escritório de Andrew

Ryan, que depois de morto pelo protagonista libera sua chave genética para o Controle Central. Com o item em mãos, o jogador desativa a sequência de autodestruição da cidade, iniciada por Ryan, e abre caminho para que o controle da cidade vá para as mãos de Frank Fontaine, o contrabandista e empresário antagonista de Ryan, que até esse momento usou a identidade falsa de Atlas para se comunicar com o jogador através do rádio.

Apenas no ambiente seguinte alcançamos a primeira área explorável de Rapture onde há casas para os antigos moradores – o quarteirão de Olympus Heights que abriga o condomínio de luxo batizado como Mercury Suites, uma área de alimentação (The Bistro Square) e acessos para o restante da área residencial da cidade, incluindo o próximo nível de exploração - o bloco residencial para habitantes de baixa renda, Apollo Squares, um grande cortiço vertical.

No luxuoso Mercury Suites, com sua entrada protegida por um portão de ferro e um lançador de mísseis logo adiante, estão demarcados os apartamentos de alguns dos personagens centrais para a história do jogo – os cientistas Brigid Tenenbaum e Dr. Suchong, o artista Sander Cohen (que controlava o funcionamento do “shopping” Fort Frolic) e o próprio Frank Fontaine, que nesse momento é o governante de Rapture por ter tomado de assalto o sistema de controle da cidade.

Na rua que chega até a entrada das Mercury Suites é possível passar por vários carros de bonde elétrico destruídos pelo caminho, ao longo dos trilhos agora desativados. O mesmo acontece ao chegar a Apollo Square, a praça que liga dois condomínios residenciais reservados para a população pobre de Rapture. De um lado, as Artemis Suites, com seus pequenos quartos e quartos comunitários voltados para trabalhadores de baixa renda. Em contraste, do outro lado estão os Hestia Chambers, dormitórios para os miseráveis que se assemelham a cortiços. No prédio dos Hestia Chambers funcionam o *Little Sister's Orphanage* (Orfanato das Pequenas Irmãs) e a *Fontaine's House for the Poor* (Casa Fontaine para os Pobres), empreendimentos criados por Frank Fontaine em sua dupla campanha para conquistar um status de filantropo dentro da cidade e fomentar a insatisfação dos pobres de Rapture contra a divisão social explícita que existiu desde o início da cidade. A diferença social explícita entre os amplos apartamentos de Mercury Suites e os dormitórios compartilhados de

Hestia Chambers foi usada desde o princípio como fagulha detonadora para a guerra civil que tomou a cidade.

A próxima estação do metrô submarino é Point Prometheus, uma área de pesquisa que também abriga a linha de montagem dos Big Daddies e as celas para treinamento das Little Sisters. Entre as alas do local, há a unidade de criação dos big Daddies, com a seleção dos candidatos e a fabricação das peças necessárias para a armadura (Failsafe Armored Escorts); a unidade de produção de Little Sisters (Little Wonders Educational Facility), onde as meninas órfãs sequestradas de suas famílias são observadas, treinadas e recebem implantes para produzirem enzimas genética; uma grande biblioteca, voltada para pesquisa genética; e uma série de laboratórios, também voltados para experimentação na área de genética e mutações (Optimized Eugenics). Depois de completar as missões necessárias para se transformar em um Big Daddy, o jogador ganha acesso ao espaço seguinte – Proving Grounds, um museu abandonado que foi transformado em campo de treinamento para que Big Daddies aprendam como proteger as Little Sisters dos inimigos que tentam roubar as enzimas genéticas produzidas e estocadas por elas. Com seus corredores estreitos e muitas esquinas, os Proving Grounds oferecem ao jogador um local onde é bastante difícil conter os adversários, que atacam por todos os lados. A partir do átrio central desse museu abandonado o jogador terá acesso ao elevador que leva ao topo do prédio, onde é esperado por Frank Fontaine para o último confronto antes do final do jogo.

Se é possível descrever as várias seções de cada um dos ambientes do jogo, isso se deve em parte às muitas placas que indicam locais e caminhos e também ao mapa, acessível a qualquer momento, que vai revelando o contorno de cada ambiente conforme se avança por eles. No próprio mapa estão os nomes de cada uma das seções destes lugares. As várias portas, impedimentos e barreiras encontrados na cidade – e que servem também para criar a dinâmica de ações e objetivos do jogo – também ajudam a compreender a delimitação entre os vários ambientes. Mesmo sendo um jogo de exploração de espaços, “Bioshock” é marcado por essa divisão em ambientes sequenciais (facilmente comparados a uma sucessão de fases, como descrito anteriormente) e por essa divisão dentro de cada ambiente, que conduz a forma de exploração ao mesmo tempo em que a dificulta. É impossível compreender isso

totalmente sem frisar dois outros elementos que fazem parte de toda a exploração do espaço descrita anteriormente – a escuridão e a incompletude do sistema de metrô de Rapture.

Quando se ganha acesso às estações de metrô, quase sempre o jogador irá passar por mapas que mostram o sistema completo das linhas e estações deste sistema de transporte. Mas ao se aproximar, os mapas nunca apresentam resolução suficiente para entender exatamente quais são todas as estações e como é o desenho da cidade, ainda que seja na recriação linear de um mapa de linhas. Enquanto é possível se aproximar de cartazes e placas observando detalhes, a equipe de produção de “Bioshock” deliberadamente não abriu a possibilidade de esclarecer exatamente qual o tamanho da cidade ou quais são as outras estações e ambientes inexplorados. Sabe-se apenas que Rapture é muito, muito maior do que aquilo que é explorado nesse jogo. Mas qual a extensão disso permanece uma incógnita. Nos poucos mapas do metrô que oferecem um pouco mais de resolução (realmente pouco) dá para notar que os ambientes visitados no jogo não são a sequência exata das estações na linha. Há vários outros pontos que são ignorados no caminho e continuam sendo inexploráveis mesmo depois de se ter aberto o acesso do metrô a todos os ambientes possíveis dentro do jogo.

É necessário acrescentar que os planos abertos que o jogo oferece da cidade (na abertura, na chegada à cidade pela batisfera, através dos amplos vidros alongados de vários ambientes da cidade) só reforçam essa imagem de uma metrópole que pode ser longamente explorada dentro do jogo, sem que isso signifique na prática ao menos explorar metade de sua extensão total. A divisão da cidade de Rapture em ambientes menores interligados por um sistema de metrô aquático torna possível falar que o jogo é dividido em “fases”, ainda que ele continue com características de mundo aberto. A opção por passagens bem demarcadas entre cenários acontece aqui por uma razão que parece advinda do desenvolvimento tecnológico possível com um orçamento restrito. Ao contrário da série “GTA”, esse primeiro “Bioshock” (outros vieram depois) não contava com disponibilidade financeira ou de tempo para erguer uma metrópole completa disponível para exploração. Outro fator que pode sustentar essa divisão é que os jogos de tiro em primeira pessoa historicamente tem uma divisão em fases que demarcam ambientes específicos – assim acontece em jogos como: Doom, Quake, Duke

Nukem 3D, Half Life ou Call of Duty, exemplos sólidos dessa classificação de jogos.

Ainda assim, cada um dos ambientes do jogo é subdividido em várias partes e o adjetivo “menores” é aplicado apenas com relação às cidades abertas da série “GTA”, o outro jogo estudado nesse trabalho. Podemos usar como exemplo da extensão de ambientes em “Bioshock” o Pavilhão Médico, já citado, que em um mesmo ambiente engloba todo um complexo hospitalar, com quatro alas, necrotério, administração e porções subterrâneas. Ou então a décima primeira fase do jogo, o Largo Apollo (*Apollo Square*) formado pelos cinco andares de pequenos apartamentos de Hestia Chambers e pelos três andares de apartamentos de classe alta do edifício Artemis Suites, com os prédios ocupando as pontas opostas da avenida que os interliga, sendo que todo o ambiente é disponível para exploração irrestrita dentro dessa fase.

Apesar da extensão total de Rapture nunca ser revelada e de não existir o mapa completo que possibilite compreender a cidade, o jogo seguinte da série (“Bioshock 2”), que traz outro protagonista e um contexto diverso, revela novos grandes ambientes que não faziam parte da primeira versão.

Junto desses espaços inacessíveis e não esclarecidos que ligam os ambientes, o que acaba ressaltando a possível magnitude do espaço de Rapture, a escuridão também é uma parte essencial da vivência e da exploração da cidade submarina. Não à toa, um ajuste antes de começar o jogo pede para que o jogador calibre o nível de brilho e contraste no ponto exato em que uma parede ao fundo fique “minimamente visível”. Na maior parte de “Bioshock”, o fundo dos ambientes em que se está e várias áreas do mapa estarão bem nessa fronteira entre o visível e o impossível de ver. Vultos de portas, máquinas, torres de tiro, móveis de escritório e inimigos serão vistos ao fundo, mas é necessário se aproximar para explorar e compreender o que está ali. O mesmo acontecerá com sombras de cartazes, letreiros, placas de indicações e detalhes e texturas das paredes e de elementos do jogo. Em muitos momentos, a escuridão somada à necessidade de escapar rapidamente de muitos inimigos ameaçando o jogador acaba causando total desorientação em relação ao ambiente. Não se consegue entender direito o ambiente em que se está antes de ser necessário sair correndo e encontrar um esconderijo dos ataques adversários.

Em outros pontos do jogo, o som chega muito antes dos inimigos, ou mesmo sem que eles se apresentem. É o caminhar do jogador que pauta a forma como o som vai aparecendo ao longo do percurso. Assim como na questão da luz e mesmo na questão da abertura dos espaços, a aproximação dos sons e a descoberta de sua fonte (muitas vezes, de onde efetivamente está o inimigo) acontece aos poucos. Mais uma vez, a estruturação do jogo exige cautela e atenção do jogador, pois é preciso observar e buscar a fonte do potencial perigo antes de entrar em diversos espaços. O som torna-se parte essencial da exploração espacial quando inimigos que não são vistos ameaçam, esbravejam, conversam e sibilam à distância pelos corredores e cantos de cada um dos ambientes. O desenho sonoro da cidade em “Bioshock” é essencial para a experiência de andar nessa cidade distópica. E entre todos os detalhes que ecoam nos ambientes, o medo trazido por ouvir inimigos que não se vê – muitas vezes escondidos nos cantos de sombra ou até mesmo na parte escura do teto dos lugares – é um dos pontos essenciais para se guardar de uma cidade em tensão permanente, quase destruída por uma guerra civil e tomada pelo medo constante, com o aparato de violência estando de prontidão nas ruas e um grande número de seres degradados percorrendo cada ambiente em busca de enzimas genéticas que garantam alguma sobrevivência e saciedade.

Uma última questão, ao menos para este início, remete ao modo como a vida em Rapture tenta ser estruturada por normas rígidas de controle contínuo, por impedimentos justificados e por uma filosofia de dedicação extrema ao trabalho e ao conhecimento que parece justificar mesmo sua divisão social, é a forma como muitos ambientes do jogo são repletos de locais que aparentam ser escritórios – são cubículos ou cômodos um pouco maiores ocupados por mesas de trabalho, gaveteiros para pastas-arquivo, papéis espalhados, luminárias, armários metálicos de todo tipo. O mergulho nas entranhas da cidade, agora fantasmagórica, é marcado pela passagem nesses tantos e tantos ambientes que remetem a locais de trabalho burocrático, sendo possível imaginar ali os antigos habitantes de Rapture, com seus paletós, sapatos lustrosos e gravatas ajustadas, trabalhando continuamente. Dentro da objetaria do jogo, existem muitos outros móveis domésticos – camas, vitrolas, beliches, televisões, sofás, fogões, bancadas de cozinha, pias, vasos sanitários, geladeiras, quadros. Mas na divisão espacial muito dura estabelecida nos ambientes visitados, onde os ambientes comerciais e de trabalho não se misturam à parte residencial da cidade, os móveis de escritório

espalhados nos vários ambientes apenas demarcam de modo ainda mais forte essa divisão entre os lugares da vida privada e os locais do serviço e do comércio.

A marca deixada pelos móveis de escritório no jogador é ainda mais forte por ser necessário investigar cada um dos objetos nos ambientes em busca de itens para utilização no jogo. É preciso tentar abrir as gavetas, vasculhar os armários, passar junto das mesas, buscar debaixo das cadeiras e nos cantos da sala.

E como quase todo o jogo acontece nesses ambientes de comércio e trabalho, fica ainda mais claro que o “espaço público” na parte exibida de Rapture é pequeno, quase inexistente. Não há espaços para serem ocupados de modo mais livre, com as funções plenamente demarcadas em cada ambiente e com as subdivisões tendo funções já estabelecidas. Praticamente não há espaço de circulação, convivência, apropriação. Até mesmo os parques de Arcadia, que poderiam levar a pensar em um tipo de uso mais livre nos tempos de normalidade de Rapture, são divididos em unidades menores e também usados para pesquisas científicas em botânica, ou para a criação de flores raras, que também serão usadas cientificamente. Muitos dos aspectos comentados até aqui ficam ainda mais claros quando é descoberta, ao longo do jogo, a sequência de eventos que levou ao colapso da cidade submarina.

Logo nos primeiros anos da cidade, dentro do ambiente de experimentação biogenética livremente realizada em Rapture, é descoberto um plasmídeo - uma molécula avulsa de DNA – capaz de alterar o genótipo humano quando injetado na corrente sanguínea. Batizado de ADAM, o plasmídeo pode render aos usuários habilidades como controle do fogo (pirocinesia), manipulação mental de objetos concretos (telecinesia) e manipulação elétrica. Dentro de pouco tempo, um grande comerciante responsável pelo mercado negro de Rapture, Frank Fontaine, descobre que o corpo humano é um excelente habitat para a produção de ADAM, ainda que as lesmas marítimas introduzidas no corpo dos usuários produzam uma toxina que sabidamente afeta a lucidez dos hospedeiros. Fontaine então cria um grande orfanato para meninas – muitas na realidade sequestradas de suas famílias - que serão posteriormente transformadas em “Little Sisters”, tendo seus corpos adaptados para servirem como habitat para a produção massiva de ADAM. A contrapartida disso é perda de toda a individualidade intelectual dessas meninas. Como parte de um plano traçado para tomar

a posição de Andrew Ryan no controle da cidade, Fontaine cria um exército de humanos modificados geneticamente com plasmídeos, seu pequeno exército mutante. Porém, o poder acumulado por Fontaine não é suficiente para superar as defesas de Ryan e os habitantes de Rapture que ainda lhe são fiéis. O fundador de Rapture vence a primeira guerra e Fontaine é considerado morto após um dos enfrentamentos armados.

Ryan então toma posse das empresas e negócios do adversário, incluindo o orfanato que guarda as “Little Sisters” e sua produção de ADAM. Nos meses seguintes ao encerramento da guerra Fontaine/Ryan, um personagem desconhecido autointitulado “Atlas” passa a incitar as classes mais baixas da população contra o governante da cidade e a opulência da classe dominante de Rapture. As fábricas de plasmídeos e as Little Sisters são atacadas pela população, dando início a uma guerra civil. Para suportar novos ataques, Ryan cria seu próprio exército de seres geneticamente alterados, batizados como “Splicers”, e uma classe específica de homens com nova carga genética e cirurgicamente conectados a grandes armaduras de ferro cuja única função é proteger as “órfãs” produtoras de ADAM. Esses seres serão chamados de “Big Daddies”, acompanhantes permanentes e guardiões das “Little Sisters”, que passam a ser incapazes de qualquer ação quando desvinculadas de sua presença. Tanto os Splicers quanto a relação entre Little Sister/Big Daddy são controlados por feromônios distribuídos em toda Rapture através da mesma tubulação de ar que supre a necessidade de oxigênio da cidade suboceânica.

A guerra na cidade chega ao ápice no último dia do ano de 1959, quando Atlas incita um ataque total dos habitantes de Rapture contra Ryan e os membros da “elite” da cidade. A guerra civil alcança todos os cantos da cidade submarina, mata a maior parcela da população e destrói boa parte da infraestrutura que mantém o funcionamento de Rapture. Poucos seres humanos e muitos Splicers sobrevivem, com um grande suprimento de ADAM à disposição. Porém, o uso contínuo do plasmídeo leva ao vício, agravando a distopia na qual Rapture vai se enredando. Pequenos grupos de Splicers se formam, com a mente deformada e fora de controle pelo excesso de transformações genéticas, retornando a estágios primitivos de comportamento animal e atacando a população restante em busca de vestígios de ADAM em seus corpos. Ao mesmo tempo, as Little Sisters, sempre acompanhadas de seus Big Daddies, andam pela cidade

recolhendo os vestígios de ADAM no corpo dos habitantes mortos, usando para isso suas armas coletoras, uma pistola dotada de uma longa agulha no lugar do cano e com um recipiente na parte anterior, onde são armazenadas as enzimas genéticas recolhidas dos corpos antes da decomposição.

1.3 Grand Theft Auto IV

Logo após descer de um grande navio usado para contrabando e encontrar um primo, já estabelecido em solo americano, as primeiras ações do jogador em Grand Theft Auto IV (“GTA IV”) são entrar no carro estacionado logo adiante e acelerar rumo ao apartamento que será sua primeira “casa” no jogo. O primo está no banco do carona, falando sobre as maravilhas de um país voltado para a oportunidade, o consumo desenfreado e a possibilidade de qualquer um crescer na vida. Enquanto isso, o jogador faz o que pode para manter o carro na pista, descobrindo onde se acelera, freia e até onde é possível trocar entre farol alto e baixo, através de instruções que aparecem discretamente na tela.

Uma das primeiras coisas que se nota é que esse primeiro carro, como quase todos os outros encontrados durante o jogo, tem um sério desequilíbrio de balanço. As rodas traseiras não seguem exatamente o mesmo movimento das dianteiras e o resultado é quase sempre uma direção que parece “frouxa”, especialmente nas curvas. Derrapar na virada, escapar para a outra pista e dar um cavalo-de-pau involuntário são fatos comuns na dinâmica de direção da série de jogos GTA.

A primeira imersão do jogador no corpo de Niko Bellic, o protagonista de “GTA IV” que será controlado pelo jogador, é nesse papel do motorista que segue pra conhecer seu primeiro lugar de referência do jogo - o pequeno e sujo apartamento em uma avenida coberta por uma linha de trem urbano, o qual será a primeira casa do jogador naquela nova cidade.

Logo após aprender como salvar o jogo, acionando um botão que o faz deitar na cama e abre a tela de *save game*, a primeira instrução que o jogador recebe ao chegar na rua, através de um box de informação que aparece na tela, é de como manter a propriedade dos carros que rouba ou adquire durante o jogo. Basta estacionar na faixa amarela em frente ao apartamento e o veículo estará sempre disponível quando o

jogador voltar. Sem fazer isso, é grande a chance de que o carro desapareça do lugar onde foi deixado pouco depois da saída do jogador. Essas faixas amarelas de estacionamento estarão disponíveis na frente de todas as casas que o jogador terá ao longo das 95 missões principais do jogo, sempre com espaço para dois ou três carros em cada faixa. Depois desse aprendizado inicial, ao sair de carro para a missão seguinte, não é incomum atropelar um pedestre na rua, enquanto se aprende a refinar o manejo dos controles dos carros do jogo, que a todo tempo escapam um pouco do controle. Também não é incomum que o pedestre atropelado levante e saia andando, como se nada houvesse acontecido. Caso o choque tenha sido muito forte e ele tenha “morrido” no jogo, pedestres irão se aglomerar ao redor do corpo até que desapareça da rua, com o jogo retornando à sua dinâmica habitual.

Porém, é preciso dar um passo atrás antes de compreender isso como crueldade gratuita ou como objetivo do jogo. “GTA IV” não tem como objetivo atropelar pedestres e nem gera “pontos” ou recompensas a partir disso. A falta de punição ou de qualquer mudança maior na continuidade do jogo quando um fato desse tipo acontece tem relação com a dinâmica do jogo: “GTA IV”, em sua série de missões, é um jogo sobre corridas de carro, perseguições automobilísticas, invasão e confronto armado. Se a cidade possibilita fazer mais do que isso e possui uma complexidade visual e de interação maior do que essa descrição oferece, isso não muda o fato de que esse ambiente urbano parece planejado e executado para oferecer a melhor experiência em um jogo centrado nas habilidades de um jogador com diversos tipos de veículo (carros, motos, lanchas, helicópteros, barcos a motor).

“GTA IV” acontece em Liberty City, a cidade virtual que simula uma versão reduzida Nova York. As 95 missões do jogo se desenrolam em vários pontos do mapa e normalmente abrangem dois lugares diferentes – aquele onde a missão começa e aquele onde ela efetivamente acontece. Algumas vezes há ainda um terceiro lugar, de retorno, após cumprir a ação principal da missão. Nenhuma dessas quase cem missões é executada no mesmo local. Percorrer o espaço urbano e conhecer novos lugares da cidade virtual é uma necessidade constante, incentivada na forma como as missões são espalhadas pelo espaço do jogo. Entre as missões, costuma haver tempo para explorar o ambiente urbano, sem tempo contado para dar início à próxima etapa. Mas a partir do momento em que a missão é iniciada, o tempo para chegar ao seu final muitas vezes é

curto. E, pelas distâncias a serem percorridas, só é possível completar boa parte das tarefas usando carro - até porque muitas incluem perseguições automobilísticas como uma das partes da ação. O “espaço do jogo” não é efetivamente a cidade, mas sim a rua. E quase sempre a rua dos carros, bem mais que a dos pedestres. Pela distância a ser percorrida – e pela falta do que fazer percorrendo essas distâncias enormes – as opções mais usuais disponibilizadas para o jogador são roubar um carro ou pegar um táxi (ou um helicóptero, a partir de certo momento do jogo) que faça o deslocamento até o ponto necessário.

No espaço urbano de Liberty City, há sempre mais veículos do que pedestres nas ruas. Pela velocidade exigida na maior parte das perseguições ou no roubo dos carros, atropelamentos são constantes – tanto do protagonista que o jogador controla quanto de outros habitantes da cidade, que não fazem menção de desviar ou não conseguem se esquivar dos carros que vêm em sua direção. Mas do mesmo modo também é normal, como já mencionado, que as pessoas atingidas pelos carros se levantem e sigam em frente. Nesse sentido, parece ser uma cidade de brinquedo, pela pouca atenção que o jogo efetivamente dá a essas pessoas que passam pelas ruas – e por cidade de brinquedo, novamente retorna aqui a questão da “caixa de areia”, onde é possível ao jogador usar o espaço disponível e os elementos que estão nele sem muito compromisso com um objetivo definido pelo jogo. É importante também lembrar que boa parte das brincadeiras na caixa de areia acontecem usando elementos trazidos de fora – baldes, pás, caixas, varetas e outros brinquedos. Então é possível compreender a “caixa de areia” como um parque de diversões próprio, onde as formas de brincar possíveis ali não estão dadas *a priori*, pela forma ou pela possível função do brinquedo. Por isso, ao observar esse funcionamento do jogo onde um atropelamento ou a explosão de um carro não geram efetivamente mudanças no sistema, é possível pensar na nos jogos “caixa de areia” como um tipo específico de espaço onde a cidade pode tomar a forma de um “parque de diversões”, sendo os elementos da cidade (veículos, armas, pedestres, policiais) tornam-se esses brinquedos manipuláveis.

Em pouco tempo, o jogador aprende que ao se dirigir para algum lugar, é muito mais importante dar atenção para o GPS, que fica ativo como um pequeno mapa no canto inferior esquerdo, do que à cidade que ele vê através do vidro da frente do carro. E para encontrar o lugar de destino, é muitas vezes indispensável abrir o mapa que exhibe

todo o território do jogo (inclusive as partes que ainda estão inacessíveis durante boa parte dele) para compreender em qual região se localiza aquele ponto. Mas dentro do enorme espaço urbano de Liberty City, que abrange quatro ilhas ligadas por pontes, é muito difícil saber se estamos indo no caminho correto apenas olhando o ponto de destino marcado no mapa, seja o ponto marcado automaticamente pelo jogo ou marcado pelo jogador para se orientar. E isso fica ainda mais complicado quando há um cronômetro que aponta a cada segundo a necessidade de ir mais rápido e chegar ainda em tempo. Por isso, o GPS passa a ser o foco da atenção do motorista na maior parte das vezes. Ao invés de decorar o nome das ruas ou de tentar descobrir onde estão certos lugares que ele nunca visitou e nem teria referência para chegar, quando vai pela primeira vez, basta seguir o trajeto apontado pelo GPS, tentando sempre que possível buscar algum atalho que corte vários quarteirões no caminho. E nisso reside algo que eu considero uma satisfação crescente ao longo do jogo: quanto mais se passa por um mesmo local, seja em missões diferentes ou repetindo a mesma missão fracassada, melhor é a sensação de dominar o traçado das ruas naquela região, de saber quais becos e gramados é possível atravessar para chegar rapidamente à outra pista, quais ruas cruzam outras em diagonal facilitando a chegada, quais contramãos (que o GPS não indica) é possível pegar para chegar mais rapidamente ao local. Ainda que durante as missões a atenção do motorista esteja em grande parte das vezes voltada para o GPS (um pequeno mapa de indicações de direção no canto inferior esquerdo da tela) e não para a rua em si, a repetição dos mesmos trajetos permite que seja possível ignorar o aparelho que indica a direção e focar exclusivamente na cidade em si, pois já se conhece o caminho ou pelo menos pontos de referência o bastante para encontrar a direção desejada.

Conforme o jogador anda de carro pela cidade, a tela indica discretamente o nome das ruas que são cruzadas. Talvez como uma tentativa de fazer mais confortável esse espaço – ainda que não haja muitos pontos de referência ou maior ligação com a cidade, pelo menos tem-se os nomes das ruas apontados no percurso, e o nome dos bairros vem visíveis no grande mapa que exhibe a cidade quando o jogo é pausado. Isso é importante – ao pausar o jogo, a tela se abre exatamente no mapa dessa cidade, dentro do qual é possível aproximar ou distanciar para entender o percurso e saber onde estão exatamente os outros personagens que abrem as próximas missões. Os nomes dos

lugares são indicados inclusive nas falas dos personagens – como se o jogador soubesse previamente onde ficam aquelas ruas da cidade. E isso coloca em foco uma questão importante para essa descrição e para a análise – aparentemente o jogador está com Niko Bellic, o protagonista, desde o momento em que ele desembarca em Liberty City. Mas o jogo em vários momentos assume que ele conheça lugares, bairros e ruas em que nunca esteve. A necessidade de fazer o jogador explorar o mundo construído dentro do jogo parece se sobrepor à lógica de construção da trajetória do personagem dentro desse lugar. Não há problema indicar locais desconhecidos como se já tivessem sido visitados, se isso for importante dentro da progressão de missões do jogo.

Boa parte dos trajetos de GTA é extensa e muitas vezes a missão efetivamente só começa após vários bairros ou ilhas inteiras terem sido percorridos de carro. Algumas vezes há a opção de pegar um táxi e chegar até o ponto onde a missão realmente tem início. Em outras vezes, não há como escapar de dirigir um carro por todo esse trajeto – se falhar na execução da missão, será necessário percorrer todo o trajeto (a chegada ao ponto de ativação, o trajeto até o ponto de início e a execução da missão) mais uma vez. Para qualquer jogador, provavelmente serão dezenas de horas dirigindo carros, ainda que ele opte por pegar o táxi para se deslocar nas vezes em que isso for possível. E essas enormes distâncias, muitas vezes exaustivas, monótonas, servem para que os personagens do jogo conversem (sem a interação do jogador), contando sobre seu passado ou discutindo o andamento atual da história do jogo. E também servem para apresentar a cidade.

A sequência de missões leva o jogador a conhecer praticamente todas as regiões das quatro ilhas principais que compõem Liberty City – por exemplo, o cais portuário da primeira ilha e da ilha central, os pequenos prédios nos quarteirões de classe alta próximos ao “Middle Park”, os apartamentos pobres dos projetos residenciais para baixa renda na ilha central, os bairros de periferia com seus prédios baixos isolados no alto da primeira ilha, o condomínio de luxo no bairro de Bonham, o setor de mansões no alto da ilha a oeste, um parque abandonado ao sul do primeiro bairro onde “mora”, a pequena ilha com a “Estátua da Felicidade”, a região pantanosa à beira-mar no norte da ilha de Alderney, a área de casas de show e grande comércio que imita o entorno do Times Square.

Dentro do mundo criado pelo jogo, a ilha oeste corresponde a um estado próprio (o Estado de Alderney), representando aquilo que Nova Jérsei é para Nova York nos Estados Unidos. Mas dentro da dinâmica de “GTA IV”, a ilha de Alderney é apenas mais uma parte do território de Liberty City, sem descontinuidades que a representem como um lugar à parte – algo que só será efetivamente descoberto em detalhes mínimos de textos do jogo e em textos à parte do jogo em si, como aqueles que estão no encarte que acompanha “GTA IV”. Portanto, neste trabalho a ilha de Alderney, a ilha oeste, é tratada como parte contínua da cidade, sem cisões em relação ao restante do grande espaço urbano virtual tratado aqui como “Liberty City”.

Todos os lugares citados acima, em algum momento do jogo, serão pistas de perseguição dentro de missões específicas. Os túneis de metrô serão o local central de uma perseguição de motos na missão “No Way on the Subway”. O Middle Park, localizado na ilha central do jogo, será palco de parte de uma perseguição de carro e de uma perseguição posterior com lambretas, que acontece quase toda dentro de seu perímetro, sendo necessário desviar dos frequentadores e do mobiliário do parque. O setor de mansões na ilha oeste será o ponto de início ou fim de mais de uma perseguição: uma vez perseguindo um caminhão com mercadorias roubadas, depois sendo perseguido pelos agentes federais que estão atrás desse carregamento, dentre outros encontros relacionados a crimes que terminam em enfrentamentos armados e perseguições de carro. Na área de Star Junction (a versão GTA da área de comércio e shows de Times Square na Nova York real) acontecerão pelo menos duas grandes perseguições de moto e parte de outras duas perseguições de carro. E dentro dessa dinâmica, é possível perceber ainda melhor a importância que possuem as pontes e complexos de viadutos urbanos dentro do jogo e da cidade projetada para essas perseguições.

Há vários complexos de viadutos ao redor de Liberty City, muito mais do que parece razoável para um espaço urbano reconstituído nessas proporções. Claro, são quatro ilhas contíguas unidas por grandes pontes, o que equivale a um terreno (virtual) bastante extenso. Porém, seria possível fazer uma nova versão de Nova York sem qualquer viaduto, já que o trânsito desta cidade também é todo inventado e a reprodução da cidade original não é exata. Vários dos elevados e viadutos criados no jogo não existem na cidade real de Nova York, porque eles parecem não ser tão importantes para

o trânsito de uma metrópole quanto são extremamente importantes para a lógica de GTA, onde estar dentro de um carro equivale a boa parte da experiência de estar nessa cidade virtual, ao menos durante a extensa série de missões. Também é importante adiantar aqui a importância incontornável das missões para a exploração do espaço – no início, apenas a ilha leste é disponível para ser percorrida pelo jogador. As pontes estão fechadas, com bloqueios policiais que impedem a passagem direta e que acionam uma perseguição policial máxima caso o jogador tente burlar o impedimento e explorar as outras áreas da cidade antes da liberação. Dentro do jogo, a desculpa do bloqueio são ameaças de ataque terrorista na ilha central. Por isso, é necessário completar 30 missões para ter acesso à ilha central. E então mais 21 missões para conseguir atravessar a ponte que leva à ilha oeste da cidade, o Estado de Alderney.

A presença das pontes e viadutos é notável em qualquer passeio pelas ilhas, mas sua importância dentro dessa cidade de jogo só ganha a escala exata durante as missões. Em alta velocidade, participando de perseguições dentro de carros e em cima de motos, ou então fugindo da polícia após algum crime, o caminho muitas vezes passa por esses viadutos onde é extremamente fácil errar uma escolha de pista e se encontrar enredado em uma confusão de túneis, ruas sem saída, saídas laterais abruptas e muitas pistas sem qualquer saída alternativa, onde o único caminho é seguir em frente. Dentro das perseguições do jogo, ficar sem opção de caminho ou não saber exatamente para onde leva uma pista, dentro de um emaranhado de vias que se cruzam, garante momentos de desorientação, de agonia e muitas vezes determinam a falha na missão em que se está jogando.



Figuras 9 e 10. Viadutos de Liberty City

Os viadutos não parecem entrar em GTA para ajudarem no fluxo de um trânsito imaginário, mas para serem um fator muito importante numa cidade construída com características de labirinto – uma labirinto voltado para carros em alta velocidade, não para pedestres. E isso será essencial para o que me parece como uma das mais gratificantes dinâmicas que usar um carro em GTA oferece: a possibilidade (ou necessidade) de achar os melhores caminhos de carro durante as fugas, de entender a lógica de perseguição do jogo, testar novos trajetos no momento da perseguição para tentar escapar – essa é uma das lógicas de prazer construídas aqui. Porque as missões de perseguição fazem o jogador alternar entre aquele que persegue ou aquele que é perseguido. Estar em alta velocidade em busca de outro carro ou estar sendo perseguido pela polícia ou por outros personagens armados é uma dinâmica comum nas missões de GTA. Esse “estar no carro” determinado pelas missões do jogo exige alta velocidade e um mínimo conhecimento da cidade dentro das missões – e é nesse ponto que uma parte importante da relação entre o jogador e Liberty City, aparece como sendo a compreensão das ruas como espaço de corrida e dos pedestres, edifícios, quarteirões, pontes e outros veículos como obstáculos para essa necessidade de acelerar para atingir seu objetivo. Nesse momento, a concepção do espaço do jogo como “cidade” parece desaparecer (ou se transformar) para dar lugar a um jogo de corrida de carros onde a cidade é simplesmente um cenário estático ao redor que guarda diversos obstáculos e impedimentos para aumentar a dificuldade do jogo e aprimorar a habilidade do jogador sobre o controle do veículo em que está.

A cidade parece labiríntica, em sua grande extensão que deve ser explorada durante o jogo, na indiferenciação dos prédios e casas de muitos quarteirões, nos bairros que misturam fachadas de residências e comércios mas onde não se efetivam pontos de referência – porque o jogo não apresenta qualquer missão relacionada àquela região ou porque não existe nenhuma interação possível com qualquer um daqueles espaços. Em quarteirões que exibem uma grande variedade de fachadas entre casas, sobrados, prédios residenciais, restaurantes, lojas de roupas e cafeterias, por exemplo, qual é a referência possível do jogador se ele não pode entrar em qualquer destes imóveis? E ainda, qual a referência se na maior parte das vezes ele passa por ali dentro de um veículo, com o compromisso de uma missão esperando em outro ponto da cidade ou em

um momento de perseguição, onde manterá aceleração alta é mais importante do que observar a paisagem?

Para complicar a movimentação nessa cidade, o traçado das ruas menores é apertado demais e as esquinas forçam o jogador a guinadas bruscas. Isso, aliado à atenção voltada para o GPS e não para o traçado das ruas, é quase uma certeza de centenas de batidas, de menor e maior grau, não apenas nas partes de perseguição mas também no andamento normal do jogo. Porém, as batidas só serão realmente cruciais em meio às missões de perseguição, dirigindo enquanto policiais ou outros criminosos atiram em seu carro. A cada pequena batida o carro se desgasta um pouco e a cada grande batida ele fica mais próximo de fundir o motor, deixando o jogador parado no meio da rua – isso se não começar a levantar chamas sob o capô, explodindo pouco tempo depois. Mas no andamento usual do jogo, deixar um carro completamente destruído é uma ocorrência normal, que leva à substituição daquele por outro veículo. Não à toa o jogo se chama “Grand Theft Auto”, como é chamado coloquialmente pelos policiais americanos o crime de roubo de veículos. Os carros dentro de GTA seguem uma ética do desperdício que subjaz à mecânica do jogo.

Gastam-se muitos carros para completar a sequência de missões que o jogo oferece. Para completar diversas das perseguições de automóveis, o carro termina destruído. Ao iniciar novamente a missão, para uma segunda tentativa, é necessário roubar outro carro e dar início a uma nova perseguição. Para conseguir cumprir a contagem regressiva de certas missões, o veículo quase sempre termina aos pedaços, pela dificuldade de controle da direção diante de muitos obstáculos – afinal, o cenário reproduz uma cidade com pedestres, muitos outros veículos, hidrantes, postes, grades, muros, edifícios, becos. Acontece por vezes de o carro entrar em lugares de onde não se consegue sair acelerando ou dando ré, ficando preso em algum ponto da cidade. Acontece também de cair com o carro de algum lugar alto, como um viaduto ou uma encosta, encontrando o veículo destruído quando se consegue sair de dentro dele. É preciso reiniciar várias missões ao longo do jogo porque o motor do carro fica inutilizado depois de inúmeras colisões e capotamentos. Dezenas de carros são usados ao longo do jogo e abandonados depois do fim das missões, por razões diversas: porque o término acontece em um lugar muito distante do início da missão (sendo mais fácil chamar um táxi para retornar); porque já existem outros carros à disposição no fim da

missão; ou porque o carro que levou até aquele ponto já não está lá quando se retorna ao ponto em que ele havia ficado, tendo sido subtraído pelo sistema do jogo. Vários são os carros que desaparecem ao serem deixados no início da missão, sendo necessário roubar outro veículo para voltar ou ir até o próximo ponto.

Carros em GTA não possuem também o status material que têm no mundo concreto, porque são apenas peças substituíveis. Ainda que se possa adquirir dinheiro de jogo roubando e vendendo certos carros sob encomenda para o personagem Bruce (que faz estas encomendas através de e-mails enviados para o protagonista na internet do jogo), os carros em si são apenas um instrumento de perseguição ou mais uma arma de enfrentamento contra os outros criminosos ou contra a polícia. Não há como compreender os automóveis como parte de um status de posse porque carros não podem sequer ser comprados dentro de “GTA IV” – a única opção é roubar e a rotatividade é tamanha (junto da certeza de que os carros provavelmente não durarão muito) que eles se tornam acima de tudo ferramentas para cumprimento das missões. Mas não quer dizer que sejam apenas isso. Os diversos modelos de carro respondem de maneiras diferentes em GTA, com aceleração, estabilidade, força estrutural e níveis de resistência muito diferentes. É muito diferente dirigir um carro de polícia, com sua boa velocidade máxima e grande estabilidade, em relação a dirigir um furgão, mais lento e menos estável, ou em relação a dirigir um Patriot, o SUV (carro utilitário esportivo) que mais lembra um jipe militar blindado. Inclusive, escolher um Patriot como veículo de jogo é uma decisão que facilita cumprir muitas missões sem tanta preocupação. Sendo um veículo maciço e elevado, com alta resistência, potência de motor e peso, o Patriot (baseado no Hummer da montadora General Motors) permite andar em alta velocidade sem se preocupar muito com outros veículos ou obstáculos, absorvendo também grandes porções de dano sem entrar em colapso. Entre os carros, talvez seja o Patriot que melhor representa essa cidade que é uma grande pista de perseguição em sua maior parte – um pequeno jipe de guerra, pesado, veloz e resistente, é um dos melhores veículos para completar as missões envolvendo veículos no jogo.

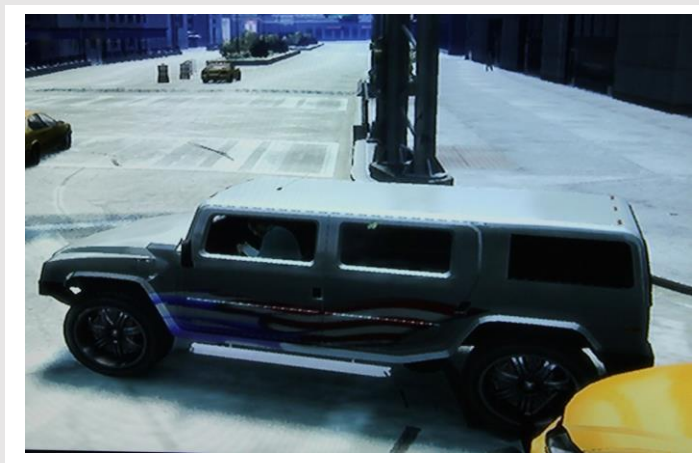


Figura 11. Patriot, o “automóvel-tanque” de “GTA IV”

Essa “dinâmica do desperdício”, que perpassa “GTA IV”, parece diretamente ligada ao modelo da “caixa de areia”, com cidades virtuais que parecem parques de brinquedos onde a simples possibilidade de manipulação de certos elementos (carros, helicópteros, pedestres, imóveis com interação) é mais importante do que objetivos, funcionalidades ou sentidos específicos relacionados a eles.

A mecânica de “GTA IV” tem relação com os estudos de Roger Caillois em seu “Os jogos e os homens”, onde propõe uma descrição do *ethos* dos jogos e à classificação de suas formas e estruturas subjacentes. Em sua perspectiva, as características formais definem o jogo como atividade *livre* (obrigado a jogar, não haveria para o participante o caráter de diversão atraente do jogo), *delimitada* (circunscrita a limites de tempo e espaço estabelecidos previamente e com rigor), *incerta* (não se sabe de antemão qual o resultado ou o desenrolar de cada sessão de jogo e deve haver uma liberdade para a invenção dos jogadores no correr do jogo), *improdutiva* (não gera bens ou riqueza de qualquer espécie), *regulamentada* (suspende as leis normais e estabelece uma legislação nova, que vale unicamente para essa esfera) e *fictícia* (carrega a consciência de que a vida normal prossegue, sendo o jogo uma realidade à parte ou uma irrealidade completa em comparação com a primeira) (CAILLOIS, 1990)

O caráter de incerteza, que permite aos jogadores a transformação e atualização de suas estratégias de ação diante de mudanças na configuração dos elementos do jogo

indicam que o jogo também é uma atividade *improvisável*, marcada pela necessidade de adaptação e correção de sequências de ação.

A classificação formal proposta por Caillois não diz do conteúdo dos jogos, como ele próprio frisa para evitar enganos, mas é o princípio universalista no qual ele toma base para estabelecer as divisões, ou quadrantes, em que seria possível agrupar os jogos da mesma espécie. Porém, dentro destes mesmos quadrantes haverá ainda uma outra escala a ser compreendida, que os hierarquiza entre pólos opostos:

“Numa extremidade, reina, quase absolutamente, um princípio comum de diversão, turbulência, improviso e despreocupada expansão, através do qual se manifesta uma certa fantasia contida que se pode designar por *paidia*. Na extremidade oposta, essa exuberância alegre e impensada é praticamente absorvida, ou pelo menos disciplinada, por uma tendência complementar (...) uma necessidade crescente de subordinar a regras convencionais, imperiosas e incômodas, de cada vez mais a contrariar criando-lhes incessantes obstáculos com o propósito de lhe dificultar a consecução do objetivo desejado. Este torna-se, assim, perfeitamente inútil, uma vez que exige um número sempre crescente de tentativas, de persistência, de habilidade ou de artifício. Designo por *ludus* esta segunda componente” (CAILLOIS, 1990, p. 33)

De um lado, na *paidia*, estão as fantasias, o improviso, a algazarra. No pólo antagônico, *ludus*, estão as regras concretizadas em restrições e obstáculos a serem vencidos em direção ao objetivo almejado, contando desde o início com a perspectiva da perda e da falha que levarão a novas tentativas e aquisição de habilidades (ou artifícios, estratégias). A partir dessa escala seria possível observar as *formas de jogar*.

A *paidia* permanece no âmago de todos os jogos, como um propulsor que sustenta o estabelecimento dos jogos, uma liberdade que os alimenta. A *paidia* é definida como o impulso de movimento, de confusão, desordem, improvisação, espontaneidade, transformação não objetiva – “transforma-se, frequentemente, num gosto de destruir ou de partir. Explica o gozo de cortar, interminavelmente, papel com tesouras, rasgar um tecido em franjas, fazer desmoronar um monte, travessar uma fileira, perturbar o jogo ou a ocupação alheia, etc” (CAILLOIS, op cit, p. 48-49). Facilmente a *paidia* se converte também no prazer de brincar com o medo com a própria dor.

O *ludus* surge como domesticação da *paidia*, a qual ele ordena e enriquece. O *ludus* não é o agôn – no segundo, a competição é apenas contra concorrentes; no *ludus* a competição é contra qualquer desafio, obstáculo ou barreira imposta dentro do jogo.

Caillois concebe o ludus como um complemento da paidia, uma domesticação que dá “às categorias fundamentais do jogo a sua pureza e a sua excelência” (CAILLOIS, op cit, p. 54). A partir do ludus é que se criaria o gosto pela criação de obstáculos, regras estritas, impedimentos, para depois conquistar a satisfação de estabelecer as habilidades necessárias para superar essas barreiras artificiais. É a estrutura do ludus que possibilita um treino que conduz a uma certa habilidade ou conhecimento que expande a capacidade do jogador.

No caso de “GTA IV”, a relação do jogador com a cidade parece estar num ponto médio entre ludus e paidia. Existem obstáculos específicos para o cumprimento das missões, muitas vezes representados por elementos que fazem parte da cidade. Achar o caminho por ruas que se parecem ou a saída correta em complexos de viadutos sem indicações, desviar de equipamentos urbanos, veículos e pedestres, ser perseguido pela polícia e manejar carros instáveis (que podem explodir quando muito danificados) e motos ainda mais instáveis – isso são os obstáculos artificialmente impostos pelo jogo para o cumprimento das missões e aceitos pelo jogador quando, de livre vontade, inicia o jogo. Esse estabelecimento de obstáculos e impedimentos para o jogador diante do objetivo estabelecido inicialmente é a representação do *ludus*. Retornando à questão inicial sobre a máquina de estados e o jogo como programação, nada impediria que os carros nunca sofressem dano ou que pudessem voar por sorte os quarteirões, que os pedestres desaparecessem das ruas durante as perseguições, que o controle direcional dos veículos fosse exato e as ruas largas o bastante para suportar perseguições feitas de forma mais suave. Mas esses elementos (entre outros, como adversários que tentam matar o jogador e o embate contra o cronômetro) estão presentes como obstáculos a serem vencidos dentro do contexto de jogo.

Porém a falta de consequências diretas desses obstáculos urbanos, ou a facilidade com que é possível resolver grande parte dessas consequências, parece inclinar o modo de jogar em direção à *paidia*. Carros destruídos não representam grande problema porque podem ser facilmente substituídos: a própria destruição de um veículo para descobrir até que ponto de dano ele aguenta ou para causar uma explosão que gere um congestionamento em uma via central da cidade podem se tornar objetivos de jogo à disposição do jogador e podem ser realizados, muitas vezes sem consequência alguma.

São eventos que não geram efeitos sobre o jogo, que não geram memória no sistema de jogo. Logo será possível encontrar um veículo do mesmo modelo que pode ser roubado (longe dos olhos da polícia) também sem maiores consequências. Também é possível derrubar todos os postes encontrados pelo caminho, para descobrir até onde o veículo aguenta, ou se ele continua funcionando depois de despencar do alto de um morro (muitas vezes, continua funcionando). Ou então roubar carros e atirar nos policiais que aparecem para perseguir o jogador, tentando descobrir até quantas estrelas de perseguição (que indicam o nível de força empregado contra o jogador) se aguenta resistir. Ou lançar um carro no mar, para saber até que distância um veículo acelerado consegue atingir quando arremessado pela orla em velocidade máxima. Ou ameaçar pedestres com uma arma simplesmente para perceber qual a sua reação padrão programada pelo jogo. E em tudo isso, em todas essas ações, é necessário frisar que não existe a conquista de pontos ou de qualquer recompensa pelo jogador, não existe a construção no jogo no sentido de ser *necessário* realizar esse tipo de ação. Elas são simplesmente *permitidas*, no espírito da algazarra, destruição, teste de limites de resistência e dispêndio de energia, como levantado por Caillois. Não é tão diferente da criança que coloca seus bonecos “para brigar” decretando em certo momento “a morte” de um dos combatentes, pelos “ferimentos” causados pelo outro. E assim como os bonecos morrem, também ressuscitam na brincadeira seguinte sem consequências concretas (a não ser que peças sejam quebradas ou perdidas na brincadeira).

1.4 O espaço do choque e os detalhes do espaço

Além de dirigir um dos carros disponíveis pela cidade, a outra possibilidade de chegar rapidamente até o ponto desejado (sejam missões ou um lugar específico do mapa) é usar um veículo que não é controlado pelo jogador. Após cerca de oito missões (pois é possível escolher, dentro de certa medida, a ordem das missões no jogo) uma discreta mensagem na tela indica que é possível chamar qualquer táxi que estiver por perto apertando o botão L1 do controle⁸. O resultado do comando é Niko, o protagonista, levando as mãos à boa para um assovio e depois um aceno na direção do

⁸ A mensagem aparece tão discretamente que, na primeira vez em que completei a sequência total das missões, só percebi a possibilidade de usar o táxi depois de mais de sessenta missões realizadas

táxi. Caso esteja ocupado por outro passageiro, o veículo irá continuar seu caminho sem dar importância à presença de Niko. Porém, se estiver parado em um sinal ou congestionamento, Niko simplesmente abre a porta de trás e arranca o passageiro do carro, tomando seu lugar no táxi. O ex-passageiro costuma sair correndo e o taxista parece não se importar com a confusão. Novamente aqui, os outros habitantes de Liberty City são adereços e brinquedos em um jogo que não se concentra na existência deles pelas ruas e carros da cidade.

Já dentro do táxi, tendo escolhido o destino da viagem, é possível ignorar o percurso e chegar rapidamente ao local indicado – com um breve corte de imagem – ou acompanhar todo o trajeto, visualizando a cidade do banco traseiro com a possibilidade de mudar a câmera para observar o percurso enquanto se desloca. Se a opção é por apressar o motorista do táxi para chegar mais rapidamente ao destino (afinal, são mais de 90 missões ao todo), ele também passa a ignorar semáforos, postes, cruzamentos e outros veículos à frente, colidindo com vários obstáculos no caminho. O choque faz parte do ethos de dirigir dentro de “GTA IV”.

Esse choque estará ligado principalmente às perseguições, e é preciso retornar a elas mais uma vez, já que fazem parte de mais da metade das missões do jogo. Porque “GTA IV” parece fazer mais sentido como jogo quando é concebido como esse extenso ambiente de perseguição entre o jogador e outros criminosos ou entre o jogador e a polícia. E o domínio dessa dinâmica que alia a corrida pura e simples ao pique-esconde motorizado resume boa parte da habilidade necessária para realizar a contento as missões estabelecidas pelo jogo. Na missão “Final Interview”, após matar um grande advogado que chantageava um policial irlandês (que, por sua vez, chantageava o próprio Niko), é necessário fugir a pé pelas ruas, sem encontrar qualquer carro passando pelas imediações. Não há como conseguir um carro para começar a fuga enquanto a polícia já se aproxima e cerca a área em que está o jogador. Mas, depois de dezenas de missões, um jogador *sabe* que nos pátios de estacionamento sempre há muitos carros disponíveis: então é preciso correr na direção de alguma das margens da cidade em busca de um estacionamento, que realmente está lá. Esse *saber* que nos estacionamentos existem carros disponíveis quando eles faltam em outros lugares traz uma grande sensação de apropriação do jogo por parte do jogador, ainda que ele tenha apenas identificado um modo de operação da localização de objetos do jogo. Mas no contexto desse jogo

sandbox em um ambiente urbano, isso também pode ser traduzido em “conhecer a cidade” onde se joga.

Mais adiante, na missão *Holland Nights*, após matar um chefe do tráfico local o jogador precisa sair a pé através dos becos, pulando escadarias de entradas de prédios e saltando muros, entrando pelos becos e nos portões de ferro em sua fuga da polícia, que vem no seu encalço com vários carros e helicóptero. E uma das possibilidades é usar a habilidade quase acrobática do personagem em relação ao mundo urbano para pular muros, escalar grades, se dependurar em telhados e atingir um ponto do mapa em que a busca policial não o alcance, ficando nesse ponto até que a perseguição chegue ao fim. Nesses jogos de rato e gato “*GTA IV*” atinge seu ápice, exigindo do jogador não apenas domínio dos botões no controle que possui nas mãos mas também o conhecimento de como funcionam as regras dessa cidade em relação a carros, vielas, saídas, muros, grades, buscas policiais.

É porque existe essa satisfação gerada por compreender o funcionamento do escape diante da perseguição, entendendo as saídas possíveis dentro dessa cidade virtual, que um dos principais jogos de perseguição que o jogador pode iniciar fora das missões é aquele de provocar a atenção da polícia e depois não ser capturado por ela – ou então, chegar no ponto máximo de atenção e gerar o máximo de caos e destruição possíveis. É dessa maneira que o jogador compreende e testa os limites de sua habilidade dos controles e possibilidades do ambiente do jogo, seu conhecimento das regras e da dinâmica de funcionamento de *Liberty City*.

O grau de atenção da polícia em relação ao jogador é medido por seis estrelas, que aparecem no canto superior direito da tela, no momento em que uma ação do jogador, dentro ou fora de uma missão, desperta atenção da polícia. É possível ser perseguido com apenas uma estrela e, conforme os crimes chamem mais a atenção da polícia, as estrelas vão sendo preenchidas e o perímetro no qual os policiais conseguem encontrar e tentar prender o jogador também é ampliado. Uma estrela significa um perímetro de três bairros aproximadamente, enquanto três estrelas significam uma área que abrange oito ou nove bairros da cidade. O perímetro é visualizado como um círculo que pisca em azul e vermelho (como nas sirenes das viaturas policiais

americanas) no mini-mapa que orienta o jogador durante o jogo, o mesmo onde aparece o percurso selecionado no GPS.

Quanto maior o grau de “procurado” do jogador, mais forte é a tropa policial que ele vai enfrentar, incluindo helicópteros e pequenos times de policiais da tropa de choque, armados com fuzis. Porém, basta ficar fora da área de busca policial por cerca de trinta segundos para que toda a perseguição se desfaça e ele perca seu status de “procurado”, sem deixar qualquer resquício em sua reputação. Como a perseguição é uma das grandes ações do jogo, e o enfrentamento direto é a outra grande ação estabelecida nas missões, essas duas dinâmicas podem ser repetidas aqui: a possibilidade de “criar um jogo” está em a) provocar a polícia e escapar da perseguição a pé ou motorizado, despistando as viaturas até chegar a um local fora da zona de busca, ou b) causar a maior destruição possível para elevar o nível de perseguição e enfrentar as sucessivas levadas de policiais, até ser derrubado pelos tiros inimigos e acordar na porta de um hospital, tendo uma parte de seu dinheiro descontada para o suposto “tratamento médico” que foi realizado.

É preciso lembrar mais uma vez que não há apenas carros no jogo, e que as perseguições e passeios pelo cenário acontecem também a pé e em motos, barcos, helicópteros, lanchas, lambretas. Em todas essas formas de se locomover, eu percebo um fascínio em nada mais do que dirigir adiante, percorrendo e apreciando o espaço sem parar em um ponto distinto. É uma satisfação que parece vir do próprio movimento, ainda mais quando existe ao redor um detalhamento tão grande do horizonte urbano – ainda que ele seja quase apenas composto de fachadas e quase todos os prédios não contenham espaço para interação dentro de si. Seria tolice tentar negar como é agradável, enquanto jogador, andar olhando para essa cidade e perceber o extenso e variado detalhamento de prédios, bairros, zonas industriais, horizontes marítimos, grandes pontes e viadutos - ainda que haja tão pouco para se fazer efetivamente nesses lugares. E mesmo que não houvesse todo o cuidado visual em se reproduzir tantas formas arquitetônicas, fachadas, placas e mobiliário urbano, que entretém os olhos durante o percurso, existe a passagem do tempo na cidade.

Em Liberty City existe o amanhecer, o sol do meio do dia, o pôr-do-sol, a noite, a madrugada. Também a chuva, fina ou torrencial, a neblina e o sol a pino fazendo supor um calor que não aparece além do visual. Existe um tipo de atenção à

passagem do tempo e do clima que modifica a imersão do jogador dessa cidade virtual. O próprio detalhamento das cores do céu, com seus diferentes modos de amanhecer e entardecer, com as diferentes aquarelas de tons conseguidas pelos programadores acrescenta vida a essa cidade, no sentido da imersão física do jogador neste lugar. Ainda que os pedestres pareçam ser de brinquedo e sem possibilidade de interação e que a própria concretude da cidade também leve a esse caráter de paidia e descompromisso, de destruição desenfreada e sem consequências, parece existir um potencial vínculo de satisfação criado entre o jogador e essa cidade virtual, por conta das minúcias da equipe de arte responsável pelo jogo. Como delimitado por Murray E como o carro sempre vale a pena, pelas grandes distâncias de quase tudo na cidade, ele acaba se tornando o veículo natural para correr pelas muitas avenidas de Liberty City. Para compreender esse tipo de satisfação gerado por “GTA IV”, é necessário compreender com Janet Murray o foi definido por ela como “a estética do meio”, ou as características a partir das quais se configura a expressividade de ambientes digitais (narrativos, em sua descrição), a partir de três elementos de análise: a imersão, a agência e a transformação (MURRAY, 2001).

1.5 A sintaxe dos jogos digitais

Para a pesquisadora, que também trabalha como designer de interação em meios digitais, a busca pelos elementos estéticos *intrínsecos* do funcionamento destes ambientes permite compreender como se realiza, em caráter expressivo e não apenas mecânico, a relação entre o jogador/interator e o espaço, as ações, os objetos e as narrativas virtuais. Por essa razão, Murray definiu a imersão, a agência e a transformação como responsáveis pela “sintaxe” dos ambientes virtuais – os encaixes móveis a partir dos quais a experiência do interator é construída, conduzida, refeita, reimaginada e também os elementos a partir dos quais é possível compreender a satisfação de um interator ao se relacionar com estes ambientes. A partir da lente

constituída por esses elementos de sintaxe, é possível perceber como a relação virtual se estabelece em espaços procedimentais e como os jogadores obtém a sensação de estarem “dentro” do jogo, dando corporeidade àquele ambiente e veracidade à sua atuação ali dentro.

A *imersão* é a metáfora que vem da experiência de estar sob a água, cercado por uma experiência psicológica semelhante a um mergulho no oceano, “a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial” (MURRAY, 2001, p. 102). No caso de um ambiente participativo, essa imersão se estende ao realizar todas as ações que o novo ambiente possibilita, mas dentro de limites que estruturam e restringem esse mergulho, para que exista uma fronteira liminar separando o ambiente digital do mundo concreto.

Essa separação, que indica a possibilidade de sair do virtual e retornar ileso ao mundo “real” seria uma das características centrais que permitem aos ambientes digitais serem tão imersivos, ao indicarem a falta de consequências concretas para as ações realizadas ali dentro. Em um escopo que vai além dos objetivos deste trabalho, é possível pensar como essa caracterização de Murray consegue ser um ponto de partida para refletir sobre casos onde o comportamento virtual de indivíduos conectados por meios digitais pode divergir acentuadamente das características apresentadas pelas mesmas pessoas em sua vida *offline*, mesmo quando esses atos (virtuais) podem acabar gerando consequências concretas envolvendo outros indivíduos. E dentro do objetivo da dissertação, é essa linha claramente demarcada – cruzada ao colocar de lado o joystick, ao desligar o videogame, ao sair do teclado, ao encerrar a tela de jogo, ao colocar de lado o tablete – que distancia as cidades digitais dos jogos daquele mundo vivido cotidianamente pelos jogadores. É o jogador, é seu corpo em última instância, que executa as ações dos jogos – mas transfigurado dentro de um corpo virtual, em um mundo de brinquedo ou de fantasia, como exemplificam “GTA IV” e “Bioshock”, tão bem. Os corpos e carros e perseguições e consequências que se dissolvem em “GTA IV” ou a cidade submarina onde mutações fantásticas são vendidas em máquinas de rua estão além da fronteira que o jogador pode experimentar por completo. Seu corpo, nos jogos, é a extensão de suas mãos e movimentos vivenciada no corpo de um outro, que

aparece na tela. Ainda que a adrenalina, a tensão e a sensação da falha, da perda, da repetição, do susto e do marasmo ainda sejam não do avatar, mas do próprio jogador.

Para criar a sensação de imersão sem perder a relação com o ambiente externo, mantendo a consciência de um objeto ou elemento liminar que os separa, Murray descreve que é comum estruturar a relação com estes ambientes como uma “visita”, onde o jogador pode observar acontecimentos com proximidade sem necessariamente tomar parte neles – como um passeio no trem-fantasma ou na “casa maluca” dos parques de diversão. Conforme os jogos permitem que o interator/jogador atue, desloque e manipule elementos dentro dos ambientes digitais, existe aí um acréscimo nas condições de imersão, que será tanto maior conforme forem mais amplas as possibilidades de apropriação dentro daquela realidade, oferecendo lugar para uma criação ativa da crença por parte daquele que se encontra imerso. Acrescenta-se a isso ainda a possibilidade da imersão trazida pela “máscara”, o personagem que o jogador assume como avatar (muitas vezes customizável) ao entrar nesses mundos virtuais, levando a uma imersão que pode ser ainda mais forte ao ser conduzido por esse canal que torna o interator, dentro da dinâmica do jogo, um “outro” através do qual ele atua (MURRAY, 2001).

O segundo elemento expressivo, *agência*, decorre da percepção das mudanças que ocorrem no mundo virtual decorrentes da participação do jogador, começando na própria experiência de movimentação – construir espaços virtuais ou ter meios de mover-se por eles de forma exploratória. A agência poderá ser estruturada na forma de um “labirinto solucionável” ou de um “rizoma emaranhado”, onde o labirinto permanece mas não há solução única estabelecida ou sequer possibilidade de alguma solução. Esses dois modos de modelar a agência, conforme foi discutido em paralelo com a divisão de jogos progressivos e emergentes de Jesper Juul, seriam o que permite ao jogador a satisfação de se apropriar e manipular os materiais “sedutores e plásticos” encontrados nos ambientes digitais. É na agência que se define o tipo de satisfação específico ao poder gerar ações sobre o mundo e dominar seus modos de funcionamento, mais do que ser apenas um observador da cidade (ou ambiente) virtual. É também através da agência que se constrói o paralelo (prazeroso) entre o jogar e nossa

relação com o mundo concreto, de falhar, retornar e estabelecer novas possibilidades de interação, em uma retomada do conceito de “arte da falha” estabelecido por Juul:

“Nos jogos, portanto, temos uma oportunidade para encenar nossa relação mais básica com o mundo – nosso desejo de vencer a adversidade, de sobreviver às nossas inevitáveis derrotas, de modelar nosso ambiente, de dominar a complexidade e de fazer nossas vidas se encaixarem como as peças de um quebra-cabeça. Cada lance num jogo é como um evento no enredo de uma dessas histórias simples, mas envolventes” (MURRAY, 2001, p. 141)

A *transformação* é o terceiro e último elemento estabelecido por Murray para articular as propriedades expressivas do meio digital, também denominadas por “prazeres estéticos característicos”. O que determina o caráter transformativo destes ambientes é a qualidade plástica, de criação e manipulação, caracterizada pelo poder de variedade de ações sobre o ambiente digital (o quanto se pode manipulá-lo) e pela apresentação de opções para produzir consequências ou se posicionar em vários pontos desses ambientes. Para Murray, sob seu viés de estudo, isso se apresenta no potencial para reconfigurar a narrativa pelo posicionamento do interator/usuário usando a propriedade enciclopédica (detalhes e grande escopo reunidos) dos meios digitais, sendo permitido alternar o ponto de vista para compreender tanto uma realidade mais ampla e compartilhada quanto os detalhes das experiências individuais que a sustentam. Ou, em outros jogos, poder fazer parte da mesma sucessão de ações assumindo o papel de diversos personagens que fazem parte da obra.

A transformação estaria demarcada já no pórtico através do qual acessamos o ambiente virtual – o avatar assumido pelo jogar no meio imersivo, que o desloca de seu estado habitual para, durante o jogo, assumir o estado de um outro. Durante o jogo, o caráter transformativo continuaria se manifestando nos vários acessos e possibilidades de mudança em relação ao ambiente ou, como deseja Murray, à narrativa que se desenrola dentro destes mundos virtuais.

É necessário frisar: ainda que a pesquisadora compreenda o desenrolar dos fatos dentro de jogos e ambientes virtuais como “narrativas”, em momento algum ela defenderá que jogos sejam elaborados ou mesmo pesquisados sob esta perspectiva. É o

quadro de compreensão dentro do qual Murray descreve os jogos que carrega esse pungente caráter de “narratologia”, sem a pretensão de fixar nessa direção o quadro teórico para esse campo de estudos. Pois conforme a teórica se aprofunda na descrição do potencial expressivo trazido pela transformação, sua compreensão se aproxima da defesa feita por outros autores que definem os jogos digitais, como veremos adiante, dentro da categoria dos “simuladores”. Isso acontece mesmo que a questão “narrativa” continue se impondo nas palavras de Murray, como ao dizer que “podemos conceber tal ambiente menos como uma história e mais como um mundo narrativo capaz de suportar muitas histórias possíveis” (MURRAY, 2001, p. 159) ou na possibilidade de lançar reflexões emocionais dentro dos jogos ou ambientes digitais para ali dentro “brincar com elas das mais variadas maneiras, até que sejam *esclarecidas*” (MURRAY, op cit, p. 165, *grifo meu*).

1.6 O jogo como tutorial e a construção do espaço aberto

Observando a sequência de missões de “GTA IV”, é notável a forma como o jogo se mantém como um constante tutorial de novas possibilidades de agir do personagem, até mesmo nas últimas ações dentro da progressão de fases. Isso irá percorrer todo o jogo: a terceira missão do jogo ensina onde está a estação de metrô do bairro onde mora Niko Bellic no início e também como dar carona a outros personagens. A missão seguinte é a descoberta de como ter um encontro com uma das possíveis namoradas do protagonista, buscando em casa, levando para jantar ou beber, e depois levando de volta para casa, podendo tentar a sorte (“try your luck”, é a opção do jogo) de ser convidado para passar a noite. Logo em seguida, o objetivo é salvar o primo de Niko de agiotas, primeiro aprendendo os movimentos de briga dentro do jogo e depois realizando uma perseguição curta a um dos agiotas furtivos. Dentro das próximas missões, o jogador irá aprender a tomar a arma do inimigo e a usar uma faca dentro uma briga; como usar uma arma de fogo e armar uma emboscada, ficando agachado no alto de um prédio enquanto os inimigos estão no solo; como fazer uma perseguição simultaneamente atirando no outro carro, até que ele pare; a entrar e sair do metrô, usando o sistema para se locomover pela cidade; em como fazer um roubo sem

morte, apenas ameaçando; em como usar o lava-rápido de veículos e como usar os “spray shops”, que pintam o carro e alteram a placa, desativando a perseguição policial.

E ainda há muito mais a aprender: fases que são tutoriais para aprender a tomar uma decisão, de matar ou deixar vivo um outro personagem; que fazem com que o jogador saiba como saltar de prédios e usar escadas como escape rápido de perseguições; que ensinam a mexer no computador das viaturas de polícia, acessando o sistema dos procurados e deixando aberta a possibilidade para Niko se transformar em um justiceiro; ensinando a ser um taxista ou a ligar para Roman pedindo que envie um táxi ou que envie uma corrida de táxi para ganhar dinheiro; ensinando a usar um rifle com mira telescópica do alto de um prédio, em uma emboscada a distância, e também a como usar os elevadores externos de manutenção para alcançar o alto dos edifícios; explicando como usar a câmera de um novo celular para tirar fotos da cidade ou como usar a internet do jogo, criando um email e podendo tentar marcar encontros através de um site de relacionamentos; também ensinando como pilotar um helicóptero, como ter uma dança privativa em um club de strip-tease, como pilotar uma lancha e usar um lança-foguetes para derrubar um helicóptero adversário ou a como se equilibrar no alto de um caminhão em movimento sem cair.

O jogo se sustenta, até nas últimas missões, provocando o jogador em relação às muitas possibilidades abertas pelo mundo criado em Liberty City, como que justificando seu título de “sandbox”. Mas é interessante notar como boa parte das missões, por mais que muitas sejam fases bem construídas que muitas vezes obrigam o jogador a tentar diversas vezes até construir uma estratégia para vencer, acabam parecendo apenas uma grande propaganda ou um extenso demonstrativo da criatividade dos criadores e programadores do jogo, exibindo uma diversidade aparentemente enorme de formas de lidar com a cidade que, quando somadas e analisadas, acabam sendo reduzidas a bem menos possibilidades de ação que são efetivas na maior parte do tempo – como dirigir (diferentes) veículos, como usar (diversas) armas de fogo, como se esconder do fogo adversário e criar emboscadas, como usar a câmera, como brigar nas ruas, como escalar partes de edifícios que tenham apoios aparentes para alcançar patamares superiores, como roubar carros, fugir da polícia e manter amizades dentro do jogo (ligando para os personagens e marcando encontros sociais para comer, beber, jogar), entre algumas outras. São realmente diversas as opções de interação abertas para

Niko durante o jogo, mas as missões são construídas de maneira a parecer que sempre estão ensinando algo novo, quando boa parte das vezes trata-se apenas de um conhecimento prévio reciclado na forma de uma alteração de veículo, de arma, de movimentação, de dinâmica ou de um tipo de interação (como se manter equilibrado sobre o baú do caminhão de transporte) que será possível *apenas dentro daquela missão*.

Pela ênfase que é dada a esse aprendizado ao longo das fases, existe um forte direcionamento do jogo no sentido de levar o jogador a dominar os movimentos disponíveis, as possibilidades do controle e as possibilidades de interação entre aquele que joga e o extenso cenário de Liberty City. O aprimoramento das habilidades, que é um objetivo típico dos jogos dentro da busca pela vitória, assume aqui papel um pouco diferente – de dominar uma variedade de habilidades que, em sua maioria, podem ser realizadas também sem que haja um objetivo ou missão estabelecidos pelo jogo. Seria isso, em teoria, que os sandbox oferecem de mais forte como acréscimo para a experiência do jogador: a liberdade de executar uma série de ações de modo não vinculado a missões, ações deslocadas de objetivos pontuais estabelecidos. E também é nessa possibilidade aberta para o uso mais amplo dos controles e habilidades que nasce um caráter de cidade-cenário-parque de diversões, dentro do qual é possível, por exemplo dominar aquela mínima técnica necessária para a provocar e depois fugir ou enfrentar a polícia, aprendendo a criar uma dinâmica de jogo que permite “brincar” com elementos que estão à disposição, sabendo as regras necessárias para coloca-los em ação. Mas é preciso manter uma dúvida – se a promessa de um sandbox é criar um jogo em pelo menos duas camadas, onde uma delas é ligada à exploração das possibilidades do espaço de jogo sem vínculo com missões e objetivos, ainda é possível classificar isso como jogo? A pergunta aqui não é apenas se o jogo ainda se estabelece na cidade com a falta de “missões” ou “objetivos” especificados pelo programa, mas se as ações disponíveis ao jogador, durante esse momento de interação mais aberto, dão a ele a opção de criar seus próprios objetivos, de estabelecer metas e sequências de ações que sejam inter-significativas, que se conjuguem na direção de um possível objetivo escolhido/determinado pelo jogador fora do estabelecido e que isso seja possível de alcançar usando as possibilidades ativas no jogo.

Conforme a sequência das 95 missões do jogo segue adiante, o jogador é apresentado a novas partes da cidade, a mais lugares onde possivelmente não foi até aquele momento do jogo, até porque são poucos os lugares com interiores realmente “interativos” (entendidos como lugares em que posso passar da porta e encontrar o interior também criado em 3D) das grandes quatro ilhas de Liberty City, entendendo aqui interação em sua porção mínima – a possibilidade de entrar por uma das portas exibidas nas fachadas da cidade e encontrar lá dentro um interior construído visual e procedimentalmente, já que grande parte das fachadas são apenas imagens estáticas que revelam sua falta de interatividade, quando o jogador se aproxima (ainda que à distância pareçam reproduzir com veracidade um panorama urbano.) Ainda existirão as regiões abertas para exploração e realização de ações e os lugares onde há interação com outros personagens através de cinemáticas (sequências animadas sem interação) para os quais o jogador será conduzido especialmente durante suas últimas vinte missões – o cemitério no bairro de Steinway, no noroeste do distrito de Dukes, na ilha leste; a prisão “Alderney State Correctional Facility” e o parque industrial, ao sul do distrito de Alderney, na ilha oeste; o setor de mansões e o hospital situados nos bairros de Westdyke e Leftwood, no norte da ilha oeste.

Existe esse esforço incessante, incorporado nas missões sequenciais, de exibir a variedade de locais que compõem a cidade, grande parte das vezes com um visível esforço de detalhamento visual e de modelagem 3D. É a partir dessa vontade do jogo que vamos descobrindo, seguido o fio das fases, que existe a garagem de carros do primo de Niko, Roman, que serve como centro de missões ao longo do primeiro quarto do jogo; existem parques, pela cidade, de diversos tamanhos, abertos ou cercados, com bancos ou pistas de corrida, ou fontes; existem diversos hospitais nas três ilhas, onde o personagem é revivido (“*respawned*”) após sua energia chegar a zero; existe o cemitério, a prisão, a zona industrial com seus grandes tanques prateados, complexos de máquinas e chaminés; existem dois clubes de strip-tease, ambos envolvidos em missões do jogo; na cidade virtual também estão lavanderias, bares, muitos canteiros de construção civil e prédios abandonados nas margens da cidade que podem ser explorados por dentro.

Também existe o centro comunitário, no distrito de Bohan, e os “projects”, projetos de moradia para baixa renda no nordeste da ilha central. Existem as lanchonetes

“Burger Shot”, a cadeia fast food oficial das cidades do jogo, e um trailer de lanche próximo à primeira casa do protagonista no jogo. Também há o cabaré e um clube de comédia stand-up, o “Split Sides Comedy Club”, onde é possível assistir a performances de cantores, de teatro ou a shows de comédia stand-up. Mas o que parece um problema, que aparece com facilidade até mesmo na hora de tentar lembrar quais são esses lugares tão diversos e construídos com muita atenção, é a imensa falta de importância que eles acabam tendo na perspectiva de jogo – seja pela falta de mudança que geram na “vida virtual” de Niko ou pela falta de elementos efetivos que trazem para compreender melhor Liberty City ou a personalidade do avatar-protagonista controlado pelo jogador. Se em toda cidade é assim, com muitos lugares que sabemos existir mas que não fazem efetivamente diferença na nossa vida como habitantes, o que aparece como contraditório no jogo é que os lugares que supostamente seriam essenciais para orientar o jogador dentro dessa cidade – aqueles com interiores construídos, onde há missões, personagens principais do jogo ou eventos complexos como as apresentações de stand up comedy do “Split Sides Comedy Club”, acabam sendo apenas locais de passagem, que pouco ou nada retornam no restante da dinâmica de jogo e que não apresentam qualquer possibilidade de interação mais complexa fora a missão específica ou o encontro esperado em alguma missão.

Aparentemente o jogador sempre esteve com Niko Bellic mas em certa missão, ao fazer contato com um motoqueiro, o protagonista marca a devolução de uma mala com dinheiro em uma lanchonete Cluckin’ Bell, lugar que nunca foi notado até aquele momento. Não se sabe e nem se esboça uma explicação de como o avatar-jogador conheceu aquele espaço – mas nesse ponto fica claro que exibir os lugares do jogo, especialmente aqueles construídos com detalhamento interno, mesmo que isso contrarie a lógica em que o jogador acompanhou cada passo de Niko na nova cidade, é tão importante quanto as missões em si.

Mesmo que existam dezenas de edificações “exploráveis” ao longo das ilhas de Liberty City, praticamente todas reveladas dentro da série de missões pois são locais que guardam objetivos para o jogador, é difícil dizer que a maior parte desses locais deixam marcas no percurso (pela cidade, do personagem) realmente importantes. O primeiro apartamento onde se mora ao descer do navio e a garagem de táxi de Roman, ambos no bairro de Hove Beach, oferecem impacto por serem lugares recorrentes

durante o primeiro quarto do jogo, e oferecem uma primeira identificação para o jogador de quem é esse imigrante eslavo que ele controla.

Durante as primeiras vinte missões do jogo, especificamente, a identificação do jogador com uma série de locais é muito acentuada. Quase toda a ação acontece no distrito de Broker, onde estão todos os lugares e personagens com os quais é possível interagir de modo mais amplo (já que com a maioria dos habitantes da cidade as únicas possibilidades são esbarrar ou puxar uma briga). Mas nesse início de jogo, em Broker, torna-se cada vez mais natural fazer um trajeto que liga a) o apartamento de Niko sob a linha de trem; b) o “Comrades Bar”, do outro lado da avenida, onde está Vlad, um aspirante a mafioso da região; c) o apartamento de Michelle, a primeira namorada, no bairro ao norte; d) a garagem de táxi de Roman; e) a casa de Faustin, o pequeno chefe mafioso, que mora em um condomínio fechado de casas amplas, na parte sul do distrito de Broker. Prosseguindo no princípio do jogo dentro de uma mesma rede de lugares, ao mesmo tempo em que se descobre mais sobre quem é Niko Bellic, que parece trazer tanta força significativa a esses primeiros espaços.

A questão passa pelo fato de estar em uma nova cidade, sem conhecer os lugares ou ter qualquer tipo de vínculo com eles. E ainda de estar em uma nova cidade onde os lugares também não parecem ter significado mais aprofundado para aqueles personagens com quem o jogador se encontra ao longo do jogo, já que “GTA IV” dá uma importância desequilibrada entre a construção visual e a modelagem 3D dos lugares, de um lado, e a relação que as ações, missões e outros personagens do jogo possuem com esses lugares. A cidade parece um palco em “GTA IV” – esplêndido, detalhado, diverso, aberto à exploração, porém sem marcas que façam uma ponte entre esse “concreto virtual” e aquilo que é experimentado pelo jogador nas mais de 50 horas que pode facilmente durar um percurso completo pela série de missões do jogo⁹.

E tendo como seu representante no mundo virtual um novo habitante da cidade, assim como o jogador, parece natural que apenas ao prosseguir realizando missões

⁹ Um parâmetro que pode ser usado para avaliar o tempo gasto para completar o jogo é um “troféu virtual” dado no sistema Live, do Xbox, para jogadores que conseguem completar a série de missões do jogo em menos de 30 horas. No caso desse troféu, ele se encontra entre as conquistas consideradas difíceis pelos próprios programadores do jogo. Estimativas em fóruns de jogos na web apontam o tempo gasto para terminar o jogo pela primeira entre 50 e 60 horas. No meu caso, contando muitas horas de exploração da cidade, gastei aproximadamente 90 horas para terminar o jogo pela primeira vez e 45 horas na segunda.

nesse mundo os locais comecem a ganhar mais profundidade. O que ganha facilmente destaque, percorrendo a cidade sem destino certo, é a forma como o jogo consegue delimitar vizinhanças onde se agrupam habitantes de certos países de origem (a parte italiana do bairro, com as cores características da bandeira e os muitos restaurantes de “pasta”; o bairro oriental, com suas várias pequenas lojas e letreiros em ideogramas) e, especialmente, como consegue demarcar as áreas pobres e ricas de Liberty City. Como demonstração, existe uma noção clara de “melhores condições de vida” ao se passar da primeira ilha para a ilha central. Os conjuntos de apartamentos tornam-se melhores, as fachadas de comércio são muito mais diversas, há concessionárias de carros de luxo e lojas de roupa social, com ternos custando milhares de dólares nas avenidas ao largo do Middle Park. O que era um trem de superfície -na parte pobre da cidade - aqui se transforma em metrô subterrâneo, com escadarias interligando a superfície às plataformas metros abaixo. Também há muito mais policiamento na região comercial da ilha ao centro e uma estrela de perseguição policial rende muitas viaturas à sua procura rapidamente.

Mas há distinções ainda mais severas entre pobreza e riqueza em Liberty City. O distrito de Bohan, na menor ilha do jogo, no nordeste da cidade, é provavelmente uma das regiões mais pobres de todo o lugar. Prédios cinzentos e escuros, ruas estreitas e com pouco movimento, iluminação precária, pichações nas fachadas e pequenas lojas (oficinas mecânicas, lanchonetes de fast food) entremeadas a edifícios residenciais são comuns por todo o bairro. Em contraste com isso, tanto o pequeno condomínio residencial fechado de Beachgate (no distrito pobre de Broker) quanto o condomínio aberto de Westdkeye, no norte da última ilha a ser aberta para o jogador, possuem casas que parecem amplas, normalmente de dois andares, com garagens laterais à parte, implantadas no meio de grandes terrenos gramados, com árvores esparsas e muitos arbustos. São casas de cercas ou muros baixos, distantes da rua e do movimento da cidade, com caminhos de pedra ou passeios bem delimitados que conduzem até a porta da frente. Não há pichações, os carros são grandes e luxuosos e não há qualquer movimento na rua ou desorganização, além dos muitos sacos de lixo que por vezes se aglomeram na frente das casas. Porém, também não parece haver qualquer tipo de glamourização sobre essas regiões – são inóspitas, pouco interativas, praticamente sem pedestres, com pouca diversidade visual e arquitetônica. Nas margens de Liberty City e

nas regiões de comércio, além dos bairros já mencionados, há edifícios abandonados – construções pela metade, prédios deixados para trás – normalmente tomados como pequenos quartéis-generais do crime, depósitos de drogas e armas clandestinas, nos quais o jogador terá missões específicas ao longo do jogo.

Mas sobre a especificidade de alguns lugares para a vivência do jogador, é somente ao completar as missões, ao visitar mais de uma centena e meia de pontos específicos nas três ilhas, que alguns pontos de Liberty City começam a emergir da massa única de bits que os reunia até então. Existe uma grande diferença entre a variedade de letreiros e formas arquitetônicas da cidade indicar variedade e diferentes tipos de ruas, bairros e vizinhanças e a interação do jogador na forma de ações, descobertas e encontros em alguns desses lugares. São dois tipos de interação com o jogo que não podem ser comparados, ainda que o primeiro ajude a favorecer o segundo. É apenas depois de uma missão que o imenso canteiro de construção ou o escritório de advocacia, ambos ao sul no bairro de Castle Gardens, passam a existir como lugares específicos e importantes dentro da cidade vivenciada através do controle de Niko Bellic. É apenas depois de uma série de missões que a casa da família McReary, os criminosos irlandeses aos quais Niko se alia aproximadamente na metade das missões do jogo, passa a se constituir em um lugar familiar e importante para o jogador (por ser o mesmo para o personagem e para as ações do jogo).

O mesmo vale para as lan houses, que tornam-se o centro de algumas missões que envolvem encontros com outros personagens e também o eixo de ações não-obrigatórias, como tentar encontros com outras mulheres e receber encomendas para roubo de carro vindas do personagem Brucie, e para os condomínios de baixa renda no nordeste da ilha central, que guardarão seu próprio pequeno ciclo de objetivos e servem também como casa para um personagem-chave, Dwayne Forge, ex-presidiário que Niko auxilia em algumas tarefas. E há lugares bastante específicos, como a catedral onde Roman se casa e onde um dos irmãos McReary é velado, que parecem ganhar real significado apenas depois de se completar o jogo – pois os momentos importantes envolvendo esse lugar estão concentrados na reta final das missões e há pouca razão para se voltar à região antes de completar o jogo. Porém, ao começar o jogo para realizar todas as missões novamente (no *replay* do jogo), muitos lugares próximos à catedral são parte de várias missões. Somente nesse momento de retorno a catedral

torna-se realmente um ponto de referência, um lugar marcante na exploração de Liberty City. Pois os pontos de referência se constituem, naturalmente, pelo uso e pela necessidade – porém, depois que tais lugares tornam-se familiares, não há continuidade alguma possível em relação a eles. Não posso entrar na casa dos McReary ou bater à porta para procurar um membro da família – a única opção para isso é usar o celular do protagonista, ainda que eu possa a qualquer momento parar na porta da casa da família. Nos condomínios de baixa renda onde mora Dwayne, não posso interagir com qualquer outro personagem ou conhecer o interior dos prédios. No canteiro de construção do bairro de Castle Gardens, após completar a missão não há mais nada a fazer ali. O sítio da obra é paralisado e fechado, com a intenção de se tornar um futuro memorial.

Então, ao voltar para a cidade e novamente percorrer os elos que formam o jogo como uma série de missões, a pergunta sobre a importância dos lugares e seu significado se modifica e volta ao questionamento principal que já foi levantado antes – nesses lugares que agora fazem parte da história do jogador na cidade, fazem parte da trajetória do personagem, que representaram pontos de mudança ou reiterações marcantes no jogo, o que efetivamente eu posso fazer depois que eles instalam sua importância? Nessa cidade, o que eu posso fazer aqui? Como eu posso me vestir, o que eu posso comer e beber, quais shows eu posso assistir, quais encontros posso ter? E entre tudo isso, quais ações dessas modificam algo, trazem novas perspectivas dentro do jogo, formas de apropriação dadas efetivamente pelo caráter “caixa de areia”? Dentro do que é possível, o que traz mudanças importantes na compreensão ou no prosseguimento do jogo?

Seguindo pela narrativa principal, há pontos mínimos de escolha. É preciso matar o mafioso Vlad para seguir. E depois matar Faustin, o chefe de um clã criminoso e o motoqueiro que namora sua filha, e posteriormente a gangue de motoqueiros da qual ele faz parte, além de vários outros personagens com os quais já se tinha contato na trama. É preciso seguir com o corpo de um dos personagens no porta-malas para entregá-lo a uma clínica clandestina que dará um atestado de óbito falso. Em dois momentos o jogador precisa decidir entre matar um ou outro personagem. Na primeira vez, entre matar Playboy X, um traficante em ascensão no mundo do crime ou Dwayne Forge, antigo companheiro de Playboy que ele agora vê como um problema para seus negócios. Na outra vez, é preciso decidir entre matar Francis McReary, policial corrupto

que chantageia Niko ou Derrick McReay, seu irmão viciado (e parceiro criminoso de Niko) que parece cada vez mais fora da realidade. Nos dois casos, não existe a possibilidade de poupar a vida de ambos os personagens ou, levando às últimas consequências, acabar com a vida dos dois dentro do jogo. Qualquer dessas opções aparece como falha e obriga a retornar até o início da missão. Muito pouco muda com a decisão de qual personagem eliminar – na rusga entre os traficantes, a diferença entre as escolhas é ganhar ou não uma nova casa (*safe house*) na cidade e um novo amigo-contato social ou apenas receber uma média quantidade de dinheiro. No segundo caso, matar o policial torna um pouco mais difícil uma das missões seguintes do jogo; matar o outro, seu parceiro de crimes, rende um grande pagamento e a possibilidade de chamar Francis McReary para diminuir o nível de procurado do personagem. Entretanto, em discussões na internet, um outro ponto é levantado a favor de poupar Derrick e eliminar o policial corrupto – com isso, um “bom” personagem (a favor de Niko) é mantido no jogo, tirando de cena o policial que chantageou o jogador durante diversas missões do jogo para conseguir seus objetivos.

Parece algo revelador perceber quais são as possibilidades de relacionamento romântico no jogo, fora das missões. É possível que eu vá até a lan house, acesse a internet (do jogo), entre no site de relacionamentos Meet.me e tente alguns encontros. Dessas tentativas, três encontros podem realmente acontecer, nos quais o jogador tentará fazer Niko impressionar as novas conhecidas e potenciais namoradas. Se consegue isso, ligar posteriormente para cada uma das três libera uma função diferente no jogo. Uma delas, advogada, consegue fazer desaparecer duas ou três estrelas do índice de perseguição policial, quando Niko está na mira da polícia. Outra, enfermeira, pode recuperar a barra de energia do personagem apenas com um ligação telefônica. E a última, uma socialite com pretensão a escritora, tem a capacidade de diminuir pela metade o preço em todas as lojas de roupa da cidade. Esse é o máximo de variedade de ações que se consegue em cada uma das ações, além de sair para comer, beber ou assistir um show, agradecer a garota e tentar entrar para uma noite de sexo, ao deixar ela de volta em casa. Não existe tanto mais a se fazer e isso parece comprovar que “GTA IV”, em todas as suas possibilidades de interação entre o jogador e a cidade ou outros personagens, nunca se consolida como um jogo de aprofundamento nas possibilidades

de relação com outros personagens ou de exploração e descoberta de elementos que digam da cidade.

A sensação de errância pode estar também no fluxo de tempo com que o jogador é conduzido ao longo do jogo. O padrão é que as missões sejam exibidas no mapa sem que o jogador precise ir em tempo determinado até elas. É possível explorar a cidade ou marcar encontros com outros personagens, sem pressa para chegar até o próximo objetivo do jogo. Porém, ao chegar a esse objetivo, grande parte das missões possui um tempo estabelecido para ser completada e não conseguir resulta em falhar e ter que fazer novamente toda a missão. E mesmo que o jogo dê tempo para se decidir ir ou não rapidamente a cada missão, o celular do protagonista não para de chamar. São mensagens de outros personagens pedindo notícias, dizendo para entrar em contato, oferecendo trabalhos. E ligações, querendo marcar encontros para comer, beber e se divertir, também dos personagens – e outras ligações que ativam missões no instante em que se atende o telefone, sem a possibilidade de escolher participar ou não. Negar um convite para sair rende um sinal de “polegar para baixo” junto do nome da pessoa, indicando uma queda no seu prestígio com determinado personagem que pode ser visualizada nas estatísticas gerais, na forma de uma porcentagem – por exemplo, “Prestígio com Brucie – 59%”. Ainda que a exploração parece entregue ao ritmo do jogador, a mecânica de eventos do jogo estabelece uma teia de múltiplos fatos acontecendo simultaneamente, entre os quais o jogador precisa decidir para qual irá dar atenção. E para manter alto o prestígio com todos os personagens – da trama principal do jogo ou com as namoradas – não basta apenas atender os chamados de cada um. É preciso também ligar, convidar para sair, oferecer atenção constante, aceitar trabalhos, cumprir missões alternativas no jogo relacionadas a cada personagem. Há sempre mais acontecendo na trama de eventos ligados ao avatar do que aquilo que exibem os pontos de missão marcados no mapa.

No último terço do jogo, quando Niko Bellic passa a fazer trabalhos frequentes para chefes da máfia na cidade, o caráter do jogo antes mais ligado a perseguições de carro pela cidade se transfere para um tipo de jogo mais dedicado a estratégias de combate armado, um jogo de tiro e combate de emboscada que acontece tanto no interior de edifícios privados quanto no espaço aberto da cidade. Nesse momento retorna, de modo muito forte, a impressão de Liberty City não ser nada muito além de

parque de diversões formatado para os intuitos das missões do jogo, onde os grandes espaços das avenidas ou os interiores detalhados dos edifícios são, em seu nível mais básico, campos de tiro e de perseguição. Aqui podemos lembrar como o dinheiro que recompensa das missões nunca é recebido em mãos - ele aparece magicamente na conta. Carros e corpos tombados também somem magicamente no cenário. A cidade se faz com esses elementos passageiros, rapidamente dispersados, que fazem com que o passado – inclusive a crescente ficha policial do protagonista – não assombrem o futuro. Como se o jogador estivesse e não estivesse naquele lugar ao mesmo tempo, sendo uma entidade à parte daquele mundo. Por isso, anteriormente foi possível relacionar GTA como um game com características fortes que poderão ser esclarecidas pelo conceito de “play”, de Paidia no sentido do estudioso dos jogos Roger Caillois – um campo aberto para a algazarra, a destruição e a transformação sem consequências ou sem grandes consequências

É nesse sentido que não parece incongruente que, na etapa final do jogo, muitos combates armados aconteçam em espaço aberto, no meio da vida cotidiana da cidade, sem que isso gere qualquer efeito para além daquela missão objetiva. A fase começa, a missão é realizada, a fase se fecha e nada na cidade efetivamente se modifica por causa disso, até porque é possível ao jogador repetir a missão em que houve falha. As missões do jogo, que acontecem no mesmo espaço da cidade aberto para exploração, na Liberty City que simula um espaço urbano, não geram mudanças na cidade, como se fossem uma outra camada de interação por cima daquela primeira, de espaço permanente. Um tiroteio na avenida principal da ilha central do jogo não gera qualquer modificação posterior no comportamento dos habitantes e dos carros, mesmo nos minutos seguintes após o término da troca de tiros. Ainda que durante as muitas missões de enfrentamento e emboscada, nessa última etapa (e ao longo das outras), o jogador possa conhecer com mais tempo vários lugares da cidade – o museu de história natural, os condomínios pobres próximos ao Middle Park, a área da fonte do Middle, Park, a cobertura do Majestic Hotel, o Booth Tunnel, o Parque Industrial de Acter, o cemitério no bairro de Steinway – dificilmente isso, por si, levará a algum conhecimento mais profundo sobre aquele local. A ação fica praticamente limitada às possibilidades das missões e a vagar por ali, visualizando detalhes visuais e buscando por quais portas

onde posso entrar para encontrar outros locais com interiores, locais com modelagem interna.

1.7 A fronteira do aberto

A exploração de “Bioshock”, tem semelhanças com um trabalho de arqueologia. A cidade foi destruída e a narrativa da construção, ascensão, crise e destruição de Rapture é compreendida através das marcas dessa destruição, por todos os cantos, e pelas gravações espalhadas pela cidade, em que vários personagens importantes para a história da cidade contam fragmentos esparsos que aos poucos vão tecendo uma narrativa mais coerente. Em “GTA IV”, anda-se por uma cidade muito maior que Rapture, bem mais elaborada, com elementos simbólicos que me dizem da sua vivacidade. Mas é uma cidade de fachadas, basicamente – em poucos lugares é possível entrar, há muito pouco para se fazer fora das missões do jogo, os espaços imensos não oferecem opções de ação. E a própria história da cidade não é contada nem em relação a eventos do passado (até mesmo as “ameaças de ataque terrorista” que bloqueiam as pontes não tem maiores explicações) nem ao presente (os eventos do jogo parecem não influenciar de maneira alguma na vida cotidiana da cidade e praticamente nada se sabe sobre notícias do cotidiano no decorrer do jogo) – enquanto percorre-se a cidade para completar as missões, praticamente não existem pontos de referência com os quais o jogador pode se identificar. É como se o “simulador de cidade” que dá fundo à narrativa das missões (e do personagem) fosse a promessa de experimentação de uma certa vida urbana que nunca se efetiva. Talvez (como propõe o escritor Tom Bissel em seu “Extra Lives”) Liberty City seja uma ótima lembrança para quem viveu em NY e pode inserir ali suas próprias memórias da cidade. Mas para quem chega como turista (ou imigrante, como o protagonista do jogo), a cidade nunca se efetiva enquanto espaço, ainda que virtual.

Me incomoda muito não haver um restaurante disponível em Liberty City, porque parte do meu dever de personagem. O jogo não cria um personagem potencial que pode ser apropriado profundamente pelo jogador pois sua narrativa muito fechada

desde o princípio deixando pontos mínimos de inflexão em outras direções. No jogo, ter apenas fast-foods como opção de comida (e uma opção única de uma comida em cada lanchonete) demonstra isso. É um retrocesso em relação a GTA San Andreas, o jogo anterior da série, onde havia diferentes lanchonetes com alguma variedade nas opções de alimentação além de diversos tipos de comércio e até mesmo uma academia de musculação.

Porque a forma como GTA constrói o percurso do personagem - pelos personagens que se conhece ao longo do jogo, pelas ações que se precisa praticar, pela relação com o dinheiro (a princípio extremamente contado, depois bastante farto), pelo acesso paulatino a outros lugares na cidade – acaba estabelecendo seu “mundo aberto” como um lugar onde a customização do personagem seria importante, visualmente e em escolhas e ações, para consolidar essa atuação do jogador na pele de Niko Bellic. E essa atuação poderia passar pela forma como as interações são possíveis dentro da cidade – mas na maior parte do tempo, as opções são restritas a se locomover de táxi ou com carros roubados, a escolher entre encontrar ou não com outros personagens para estreitar laços de amizade e a comprar roupas em três redes de lojas (uma de roupas esportivas muito funcionais e cafonas, outra de roupas “esporte fino” e uma terceira de roupas sociais). A “customização” do personagem, digamos assim, fica praticamente restrita a isso. Não é a cidade de “Bioshock”, onde o jogador atua como um explorador tentando escapar e desvendar uma cidade fantasmagórica, possuída por ecos distorcidos de um passado destruído em meio a uma guerra civil. No caso de “GTA IV”, o que se tem é um simulador que busca passar a impressão de uma cidade viva, e também de um protagonista que busca encontrar seu lugar dentro daquela cidade, ao desembarcar em Liberty City fugindo de inimigos em sua terra natal, na região dos Balcãs.

Nessa cidade que eu progressivamente conheço, também existe um processo de aceleração, pressa, exasperação. Porque o espaço também são os encontros travados ao longo das ações, uma rotina diária estabelecida, os compromissos a tempo certo, a agenda das próximas missões. Na Liberty City aberta fora das missões, talvez haja a desfamiliarização com esse fluxo de tempo. Não há compromissos e nem muitas opções do que fazer, mas ainda há as fachadas e as ruas, os percursos e o oceano, as luzes em transformação no céu dos dias, a noite, a chuva. E não há fome, não há frio, nem carga futura de ansiedade - há a possibilidade de percorrer um espaço primitivo, sem

ansiedade mas também sem objetivos. Há uma valorização do nada, do estar ali por estar. E isso entra em choque objetivo com a questão do jogo, que sempre será tensão, incerteza, objetivo, rumo, e disso extrai certa leveza, por ser um outro lugar.

A última missão de “GTA IV” começa com uma perseguição extensa em uma rodovia, que acontece metade na pista de contramão, chegando a um tiroteio em um cassino abandonado. Depois de eliminados os guarda-costas do inimigo, ele foge em uma lancha e resta ao protagonista perseguir pela costa, em uma moto. É uma região costeira quase pantanosa, que tem algumas das texturas mais bem realizadas do jogo e um dos melhores terrenos em termos de obstáculos e detalhamento (também um dos mais difíceis de pilotar). Logo parceiros do protagonista aparecem em um helicóptero, ao qual ele chega pulando de moto por uma rampa próxima a uma ponte (numa brincadeira declarada com os filmes de ação dos anos 80/90). A partir daí você assume o controle do helicóptero e deve atingir a lancha do adversário, que para na ilha da Estátua da Felicidade (a paródia da estátua da liberdade), onde acontece o embate final. É mais um percurso que leva a conhecer esse espaço importante da cidade ainda não abordado pelo jogo – a estátua e a ilha onde ela se encontra – e que guarda como trajeto um dos melhores terrenos para perseguição ou exploração dentro das mais de 50 horas de jogo: a região de pântano, com texturas e construções de terrenos extremamente interessantes, bonitos, desafiadores, diferentes de todo o percurso urbano exibido até ali. Nessa região de fronteira entre a cidade e a natureza há um salto de detalhamento visual – como acontecia em GTA San Andreas no setor de mansões, que ficava no meio de uma floresta na subida de uma serra. Já chegando ao fim das missões e dos objetivos definidos, o jogo ainda se dedica a mostrar sua excelência visual e a capacidade de surpreender, criando ambientes de jogo extremamente interessantes visualmente e em termos de jogabilidade. Ambientes que parecem atrativos pela descoberta que propiciam e pela sensação de imersão, nesse ambiente tão detalhado

Mas ao chegar ao fim do jogo, depois dos créditos, o personagem volta ao controle do jogador em uma cidade sem missões, possível apenas para exploração. E nesse momento, surge uma última dúvida - por fim, que lugar é esse “de férias”, esse mundo aberto onde não se morre de fome, de frio ou de sede que se converte em um novo mundo do trabalho na estrutura de um jogo? A busca incessante por dinheiro do protagonista para levar o jogo adiante é completamente artificial em relação à vontade,

estabelecida no começo do jogo, de “fazer ali uma nova vida” inclusive para se livrar do trauma da violência desenfreada dos tempos de guerra no leste europeu. Então, invertendo a questão: que mundo “do trabalho” foi esse, que usou os objetivos do jogo para estabelecer uma escalada de poder e tarefas, ainda que isso tenha além de tudo quebrado a proposição inicial que caracterizava de modo forte esse personagem? E o quanto essa impressão de dissonância pode ainda ajudar a compreender como foi construída essa cidade virtual e suas possibilidades de interação, exploração e criação (ou customização) do personagem em relação a possíveis objetivos pessoais que podem ser estabelecidos por parte do jogador?

Para completar esse princípio de comparação, em “Bioshock” a interação com os personagens do jogo é restrita aos encontros que fazem parte das missões estabelecidas na camada progressiva de “Bioshock”. Não há como estabelecer diálogos, encontros posteriores ou gerar reações nos outros personagens da história a não ser aquelas que fazem parte da trama narrativa. Os Splicers, humanos transformados geneticamente para fazerem a proteção de Andrew Ryan, atacam o protagonista logo que o percebem e não oferecem outra possibilidade de reação; os Big Daddies, percebendo qualquer possibilidade de ameaça às Little Sisters, também assumem atitude de ataque diante de qualquer contato; os outros “protagonistas” da história (Ryan, Fontaine e outros relacionados diretamente com os eventos que levaram a cidade a seu estado atual) também não oferecem possibilidade de diálogo ou interações mais complexas do que simplesmente oferecer ações e encaminhamentos que levem a história adiante. As Little Sisters, as órfãs que servem como hospedeiras para a produção de ADAM, são as personagens humanas (ou meta-humanas) que oferecem a maior possibilidade de ação por parte do protagonista, oferecendo ao jogador as duas opções já comentadas –extrair todo o plasmídeo produzido em seus corpos, levando as meninas à morte; ou extrair apenas uma fração do material, o que acaba sendo suficiente para esterilizar as lesmas marítimas que se reproduzem em seus corpos e assim devolver a vida às meninas, libertando as órfãs do estado quase catatônico induzido pelas toxinas da produção de ADAM. Por essa construção, o jogo também não gera expectativa de que se possa “construir uma vida” para o protagonista nesse lugar. Rapture é uma cidade fantasmagórica, com os restos de seus habitantes vagando pela cidade como zumbis em busca do combustível genético que alimenta suas mutações. Não existe expectativa de

que haja diversas opções para se comer (mas existem algumas opções, que repõem a energia) ou de estabelecer uma casa nesse local – desde o início, o protagonista controlado pelo jogador busca escapar da cidade submarina, onde aparentemente foi parar apenas devido a um desastre de avião. E em “Bioshock”, temos o protagonista o tempo todo em primeira pessoa – o que quer dizer que não vemos seu corpo, mas apenas suas mãos, enquanto em “GTA IV”, controlamos Niko Bellic em terceira pessoa, vendo toda sua figura se movimentar pela cidade.

Apenas para completar essa descrição, parece também claro que em “Bioshock” o grande personagem do jogo não é um outro ser humano simulado mas sim o próprio espaço: a cidade de Rapture, com sua evolução, dinâmica e derrocada contadas pelos depoimentos deixados nos gravadores recolhidos, pelos detalhes que deixam entrever a cidade em pleno movimento, pelos vestígios que dão a entender como foi a evolução do processo de guerra e a instalação da distopia. Se com os personagens não é possível avançar para conhecer muito a fundo suas histórias, motivações ou gerar novas ações que modiquem os caminhos do jogo, existe uma grande liberdade para conhecer, compreender e explorar a própria cidade. Em uma biblioteca wiki de referência sobre o jogo, elaborada pelos próprios fãs/jogadores¹⁰ muitas páginas são dedicadas aos mapas, a detalhes dos cenários, ao arco narrativo de Rapture e à tentativa de elaborar um mapa abrangente de todo o ambiente urbano com base nos mapas de cada nível, no traçado do metrô e nos horizontes urbanos que podem ser vistos através dos “vidros” das janelas e dutos de ligação entre os vários pontos da cidade. Não por acaso, a parte emergente do jogo, aberta à exploração tem a ver com as descobertas possíveis sobre esse ambiente urbano no fundo do mar.

As descrições sobre os jogos até aqui reúnem dois momentos. Um deles diz sobre o que são esses ambientes virtuais, imensos objetos procedimentais com suas interações e possibilidades de agência previamente programadas: cidades-objeto, ambientes reativos através de ações acionadas por controles pré-programados. São cidades, a seu modo, solidificadas. Com tantas características extraídas de cidades reais, não possuem a propensão aos embates e à transformação urbana. Porém têm a possibilidade de retratar, na diversidade de elementos que reúnem para montar o

¹⁰ www.bioshock.wikia.com

cenário, diferentes interesses e forças que se chocam. A forma da metrópole virtual e as ações que o jogador pode vir a realizar ali dentro fazem com que essa cidade-objeto pronta não seja apenas um cubo estático a ser observado de fora, mas um objeto passível de interação dentro dos limites impostos pelos designers e programadores.

O outro caminho implícito na descrição é como esse objeto se estrutura: não na forma de ações aleatórias em um cenário aberto sem indicações, mas na forma de um jogo. Alguns objetivos são dados, outros são impostos; regras são estabelecidas, reações, recompensas e punições do software às ações do jogador são exibidas na prática; caminhos alternativos de resolver as mesmas tarefas são estabelecidos (diferentes veículos e modos de locomoção, diferentes armas e modos de fuga, variadas possibilidades de estabelecer a rede de interações com os personagens principais do jogo e as recompensas e novos laços que surgem disso). Ao se completar missões anteriores, novos caminhos são abertos; ignorar as tarefas sucessivas dadas pelo jogo significa nunca poder explorar a cidade em sua integralidade; seguir a sequência de missões significa também travar contato com outros lugares e personagens que ajudam a construir uma imagem dessa cidade onde está o jogador.

Esses dois caminhos estão reunidos na descrição porque aparecem como complementares *na prática* do jogo. Limitações, imposições, escolhas de design visual, de interação como ambiente e de programação de ações aparecem em conjunto durante a análise do jogo. Nessa direção, a pesquisa busca dar conta de compreender esse espaço totalmente projetado e construído – com seu caráter de objeto – e o tipo de interação específica que ele oferece, potencial e efetivamente, ao transformar uma cidade no espaço de um jogo de mundo aberto.

Capítulo 2. Assim no espaço, como no objeto

Se é possível falar em “formas naturais” para descrever os elementos da paisagem que não sofreram influência direta do homem, obras humanas podem ser classificadas como “artificiais”. É o que lembra o geógrafo Milton Santos ao descrever a divisão de Henri Focillon entre as coisas, que seriam as formas da natureza, e os objetos, formas artificiais criadas com intervenção humana. A tendência então é que tudo que era coisa se torne objeto, pois mesmo as formas naturais quando englobadas dentro de intenções e negociações sociais, passam a ser também objetos: “Assim a natureza se transforma em um verdadeiro sistema de objetos e não de coisas e, ironicamente, é o próprio movimento ecológico que completa o processo de desnaturalização da natureza, dando a esta última um valor” (SANTOS, 1997, p. 53)

A partir dessa definição sobre objetos, é possível observar que as construções, divisões, apropriações, proibições e qualquer tipo de ferramenta da qual se faz uso no espaço habitado e compartilhado, possuem pouco ou nada que possa ser considerado “natural”. Se percebemos qualquer índice de naturalização nas construções espaciais com as quais convivemos, esta percepção já se trata de um fenômeno cultural, como propõe David Harvey. Os espaços são construções concretas e simbólicas potentes, que perpassam o cotidiano, a cultura, os modos de produção econômica e as características de uma dada sociedade:

“Além disso, a verdadeira maneira de construir o espaço e o tempo é muito importante para observar como nós, em nossas circunstâncias contemporâneas, estamos construindo e sustentando certas noções de espaço e de tempo em detrimento de outras. (...) De modo que as medidas de espaço e de tempo, que hoje tratamos como condições naturais da existência, foram de fato produtos históricos de um conjunto muito particular de procesos históricos específicos alcançados dentro de um tipo determinado de sociedade”¹¹. (HARVEY, 1994)

Ao longo do tempo e perpassando as mudanças que ocorrem na sociedade,

¹¹ Más aún, la manera verdadera de construir el espacio y el tiempo es muy importante para mirar como nosotros, en nuestras circunstancias contemporâneas, estamos construyendo y sosteniendo ciertas nociones de espacio y de tiempo en detrimento de otras. (...) De manera que las medidas de espacio y de tiempo, que hoy tratamos como condiciones naturales de la existencia, fueron de hecho productos históricos de un conjunto muy particular de procesos históricos específicos alcanzados dentro de un tipo de sociedad determinada

afirma Harvey, permanecem impressas na construção e formatação do espaço as marcas de determinadas técnicas, de modos de viver e de divisões sociais que compõem um certo momento social. Portanto, olhar para o espaço na tentativa de compreendê-lo é um modo de ler *como determinada sociedade compreende e relaciona-se com o espaço*, abrindo a possibilidade de melhor caracterizar essa interação e de analisar como se dão as relações de força, de impedimento, de interação, do público e do privado dentro do espaço: o que é ressaltado ou minimizado na experiência de um indivíduo em contato com determinados espaços públicos e privados. No caso desta pesquisa, enfocando o espaço de grandes metrópoles virtuais que, em parte, buscam recriar uma mecânica de simulação e de reconstituição foto realista de diversos elementos que compõem metrópoles reais.

O espaço é definido por Santos como um “conjunto indissociável, solidário e também contraditório, de sistemas de objetos e sistemas de ações, não considerados isoladamente, mas como o quadro único no qual a natureza se dá” (SANTOS, 1997, P. 51). O espaço da natureza selvagem inicial vai sendo cada vez mais tomado por objetos artificiais, sistemas de objetos artificiais que tendem a um funcionamento semelhante ao de uma máquina. O próprio conteúdo do espaço torna-se muito técnico em seus procedimentos, dando vazão a ações que também são artificializadas, um ambiente desconectado de seus princípios e de seus fins.

Porém, se o espaço é formado por esses objetos (não mais coisas) não são os objetos que determinam a si próprios. O espaço é que estabeleceria esses objetos, sendo portador de uma certa *estrutura lógica* que conforma o valor das ações e das interações:

“é o espaço que *determina* os objetos: o espaço visto como um conjunto de objetos organizados segundo uma lógica e utilizados (acionados) segundo uma lógica. Essa lógica da instalação das coisas e da realização das ações se confunde com a lógica da história, à qual o espaço assegura a continuidade” (SANTOS, 1997, p. 34)

Mais que o tipo de determinação, que deve ser estudado caso a caso, a ênfase aqui fica na forma como essa lógica de fundo estabelece a ligação entre objetos, ferramentas, modos de se relacionar. O geógrafo brasileiro afirma ainda que a técnica em si, e a busca por ela nos objetos decorrentes, é incapaz de explicar algo. É o valor

relativo que permite entendimento e tal valor só pode ser observado dentro de um sistema de referências elaborado dentro da realidade, que consiga dar conta de compreender as relações e hierarquias entre os diversos fatos. Observar o sistema e suas interações poderá ajudar a esclarecer o nexos dos tipos de relações, entendimentos, objetivos, potências e limitações que estão em jogo ali.

O alimento é um objeto; a roupa é um objeto; o transporte é um objeto e o espaço-distância também é, se compreendido dentro da configuração das técnicas de deslocamento; o computador é um objeto e os móveis dentro da casa são objetos. Mas nessa mesma categoria dos objetos que sustentam e dizem da coordenação da vida, podem estar os lugares e as formas do entretenimento na cidade (os jogos, os espetáculos e os lugares onde são encontrados), os pontos turísticos de um determinado lugar (como se estruturam, como são acessados, que tipo de destaque recebem) e suportes materiais para a comunicação (a televisão, o rádio, o aparelho celular). Olhar para esses objetos é conceber uma relação onde os objetos não determinam a si próprios, mas são os formadores de um determinado espaço, o qual os ultrapassa conceitualmente. Os objetos (técnicos) dizem da configuração de um lugar e de um modo de vivenciar a temporalidade e as ações: “O espaço do trabalho contém técnicas que nele permanecem como autorizações pra fazer isto ou aquilo, desta ou daquela forma, neste ou naquele ritmo, segundo esta ou outra sucessão. Tudo isso é tempo.” (SANTOS, 1997, p. 45)

2.1 Então, no espaço das cidades

Para compreender o sistema de relações e ênfases subjacente ao espaço de metrópoles contemporâneas, “Morte e vida de grandes cidades” (*Death and life of great american cities*, no original), da escritora e urbanista Jane Jacobs, surge como um poderoso exemplo de observação e defesa das especificidades da vida em grandes cidades dos Estados Unidos, em uma época onde o urbanismo vigente tentava desconstituir o meio urbano para alcançar a utopia de uma nova “integração com a natureza” tendo como base, ainda que não necessariamente consciente, a noção de que a

vida em grandes metrópoles é marcada por um caos insuperável que mistura todo tipo de mazelas: violência, sujeira e diversidade *em excesso*.

A vertente mais forte dessa negação das cidades modernas começa com Ebenezer Howard, urbanista por hobby, que elabora o modelo da “Cidade-Jardim”: cidades autossuficientes instaladas no campo, junto de fábricas e cercadas por um cinturão agrícola, totalmente planejadas e bem divididas, onde os habitantes poderiam trabalhar e se sustentar sem necessidade de qualquer contato externo ou de expansão de suas pequenas cidades estruturadas como estufas urbanas em meio à paisagem: “cidadezinhas autossuficientes, cidades realmente muito agradáveis se os moradores fossem dóceis, não tivessem projetos de vida e não se incomodassem em levar a vida em meio a pessoas sem projetos de vida próprios” (JACOBS, 2009, p. 17).

A ideia da Cidade-Jardim permaneceu como um horizonte, na maior parte das vezes implícito, para o planejamento urbano do século XX, tanto através dos urbanistas quanto dos arquitetos culminando com o projeto da *Ville Radieuse*, de Le Corbusier. A guinada conceitual proporcionada pela *Ville* é conseguir trazer o modelo anticidade para dentro de um projeto que pode abrigar grandes cidades, onde as frações passam a existir de maneira isolada e deixando livre a maior parte do solo, sem uso definido, para alguma integração genérica com o meio natural. A cidade de Corbusier é um grande parque, cortado por uma rodovia elevada (“espacial”) onde erguem-se enormes arranha-céus dos dois lados da pista, abrigando toda a população, o comércio, os prédios administrativos municipais e regionais, as escolas e universidades, “a uma taxa de 296 habitantes por mil metros quadrados, uma densidade urbana sem dúvida fantasticamente alta, mas, em virtude das construções altas, 95 por cento do solo permaneceria livre” (JACOBS, op cit, p. 21). O modelo da *Ville* pode ser percebido facilmente no traçado da recente Cidade Administrativa do Estado de Minas Gerais, em Belo Horizonte, e na tendência de shoppings residenciais, grandes edifícios que abrigam condomínios de moradia e toda uma rede de comércio, com a pretensão de não haver a necessidade de que os moradores saiam de seu “edifício” para qualquer necessidade da vida cotidiana. A ideia da *Ville Radieuse* tratada na forma de um *all-mall*, um shopping-cidade, foi retratada de modo incisivo por José Saramago em seu *A Caverna*, de 2000, tomando como inspiração a luta de um personagem por escapar de um certo lugar ao

mesmo tempo concreto e simbólico, encontrada anteriormente em *O Castelo*, de Franz Kafka.

As observações de Jacobs para o que gera uma cidade simbolicamente rica, segura e plena de vitalidade tomam caminho exatamente oposto ao da *Ville Radiouse*. Para a urbanista, moradora de Nova York, são a diversidade e a complexidade dos usos da cidade, a necessidade de deslocamentos, encontros e a variedade de possibilidades cotidianas, que traz a força das metrópoles. O isolamento em grandes prédios-fortalezas, de usos restritos e previamente estabelecidos, serviria como uma injeção letal na estruturação do meio urbano de metrópoles. Por isso, a defesa de Jacobs sobre a necessidade que as cidades têm por “uma diversidade de usos mais complexa e densa, que propicie entre eles uma sustentação mútua e constante, tanto econômica quanto social. Os componentes dessa diversidade podem diferir muito, mas devem complementar-se concretamente” (JACOBS, op cit, p. 13).

Observando projetos de urbanização e de novos loteamentos onde predomina o conceito de “cidades dentro das cidades”, “ilhas urbanas” sem comunicação que pretendem eliminar a diversidade dos usos e dos encontros da cidade – eliminando igualmente a possibilidade de que existam espaços públicos a serem compartilhados e tomados para uma grande diversidade de usos por variados tipos de moradores da cidade – Jacobs irá contrapor a citação do advogado e escritor James Boswell sobre os classificados de listas telefônicas de Londres na década de 1790 e a variedade dos elementos, serviços e ofertas encontrados naquelas páginas, onde ele imagina como Londres devia possivelmente parecia diferente para diferentes pessoas: “Aquelas cuja mente limitada concentra-se num único propósito vêm-na apenas sob esse único prisma (...) Mas o intelectual fica impressionado com ela, pois apreende a totalidade da vida humana em sua imensa variedade, cuja contemplação é inexaurível” (JACOBS, op cit, p. 157)

Ulf Hannerz (1980), antropólogo social que dedicou boa parte de sua trajetória acadêmica ao estudo das cidades, defende um olhar sobre as cidades que dê conta das relações sociais estabelecidas no espaço, um sistema de relações sociais como ponto focal para compreender como as cidades se formam, funcionam, estabelecem barreiras e ligações entre diferentes espaços e habitantes. Algo que dê conta de compreender a

cidade como “vários mundos diferentes contíguos, porém de outra maneira amplamente separados¹²” (HANNERZ, 1980, p. 26) que no entanto convivem, se cruzam, compartilham espaços. Para isso, Hannerz defende que o estudo das cidades busque os padrões de movimentação nos mapas, evoluções e fluxos urbanos, em desfavor de dados qualitativos que tentem emoldurar a atividade urbana de forma estática. A proposta de Hannerz, adotada por essa dissertação na forma como realiza sua análise, é a de observar a cidade como um movimento contínuo, uma imensa estrutura em transformação constante que só pode ser compreendida em sua evolução, nas passagens, nos percursos, nas proibições, na atração exercida e nas permissões dos diferentes lugares. No caso destas metrópoles-jogos, esse movimento e o descobrir da cidade é baseado na trajetória e nas possibilidades disponíveis ao jogador, assumindo o corpo do protagonista dos jogos e tendo como horizonte missões a serem realizadas para seguir adiante.

Comentando sobre os trabalhos iniciais da Escola de Chicago sobre o meio urbano, Hannerz reconhece a importância da inovação temática e metodológica trazida por eles mas aponta especialmente para algumas de suas limitações: em estudos sobre comunidades vizinhas com diferenças sociais brutais (“The Gold Coast and The Slum”), ele observa a dificuldade em estabelecer um olhar que dê conta das zonas fronteiriças e das relações possíveis entre elas, onde o estudo observa apenas “diferentes lugares” em graus de separação e não a formação de uma certa sociedade desigual da qual todos fazem parte, assumindo diferentes papéis, hierarquias, funções; em um estudo sobre o mundo do taxi-dance hall, onde paga-se para dançarinas pela companhia em um certo número de danças, o estudo não parece dar conta de observar como vários mundos, que não mantém contatos fora daquele ambiente específico, convivem e criam uma nova dimensão relacional dentro daquele lugar.

Partindo das observações de Santos e Harvey para compreender com mais complexidade as cidades – não em busca de explicações, e sim de mais pontos de dúvida - é essencial observar que para seguir a proposta de Hannerz e compreender as cidades em seu caráter de sistemas de relações sociais, um caminho forte se estabelece

¹² Several different contiguous, but otherwise widely separated worlds

buscando como a própria divisão do espaço possibilita, impede, repele ou mesmo exige que certos tipos de relação se estabeleçam. Por isso, a questão sobre o aspecto social-relacional dos espaços urbanos retorna atravessada pela divisão e estruturação concreta dos lugares – assim como as propostas urbanistas de Jane Jacobs são concreto-relacionais, estabelecendo modos de estruturar materialmente a cidade para dar conta de uma complexa, rica e diversa rede de relações, observar a estruturação/divisão do espaço com foco na questão relacional é o ponto de vista adotado por esse trabalho. Essa concepção pode ser embasada e de certo modo resumida na longa e bela descrição de Jacobs da cidade como um tipo especial de estrutura:

“Pelo fato de a própria cidade ser um sistema estrutural, pode-se compreendê-la melhor pelo que ela é, e não por intermédio de outros tipos de organismos ou estruturas. Porém, se o recurso traiçoeiro da analogia ajudar na compreensão, talvez a melhor analogia seja imaginar um campo extenso na escuridão. Nesse campo há muitas fogueiras acesas. São de vários tamanhos, algumas grandes, outras pequenas; algumas distantes, outras espalhadas bem próximo; algumas se avivam, outras se apagam. Cada fogueira, grande ou pequena, lança sua luz nas trevas à sua volta e, assim, cria um espaço. Mas o espaço e sua forma só existem porque a luz do fogo os cria.

As trevas não tem forma nem feitio, a não ser onde a luz as transforma em espaço. Nos locais em que as trevas entre as luzes tornam-se profundas, indefinidas e sem forma, a única maneira de lhes dar forma ou estrutura é acendendo outras fogueiras ou ampliando bastante as existentes. Só a complexidade e a vitalidade de usos dão às regiões das cidades estrutura e forma adequadas” (JACOBS, 2009, p. 419)

2.2 Da perspectiva do design

Dentro de um jogo digital de amplo ambiente aberto, a cidade deixa de possuir história, embates, lutas por espaços e sentidos como acontece convencionalmente. A metrópole virtual que simula aspectos de grandes cidades reais é uma única estrutura, projetada e colocada em funcionamento com base em um plano integral que pré-estabelece seus aspectos visuais, sonoros e procedimentais. Seus horizontes, avenidas, bulevares, oceanos, casas de show, lanchonetes, táxis, caminhonetes, helicópteros, arranha-céus, galpões de carga, torres envidraçadas, parques municipais, condomínios

fechados à beira-mar, pântanos, prédios abandonados, sistemas de metrô, viadutos urbanos, restaurantes de luxo, coberturas de alta classe, conjuntos habitacionais de baixa renda, subúrbios de classe média, praças abandonadas, pontes intermunicipais, centros comunitários, edifícios tomados por pichações, hospitais abandonados, necrotérios, sistemas de bonde, centros de compra, feiras abertas, salas de cinema, docas subterrâneas, regiões de cais, lojas de roupas para executivos, torres de televisão, heliportos, jardins de inverno, complexos de pesquisa – tudo isso já está projetado, com forma e funcionamento, no ambiente digital aberto para o interator. A cidade digital é um fluxo de possibilidades previstas em quase sua totalidade e também é um objeto.

O designer Deyan Sudjic (2010) afirma que objetos não existem em meio ao vazio, mas fazem parte de uma “coreografia de interações”. Seu exemplo é a tela de televisão, que cria uma nova dinâmica na sala das casas quando deixa de fazer parte de uma caixa de madeira que é tratada como item de mobiliário e passa a ser portátil, podendo ser colocada no chão ou, recentemente, pendurada na parede tomando o mesmo aspecto de um quadro. São mudanças que traduzem como “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).

Escolher a perspectiva do design para compreender como são construídas essas metrópoles virtuais acolhe tanto a certeza de que elas são parcialmente objetos pré-configurados, algo que não deve ser esquecido no momento de observar seus aspectos de simulação urbana, quanto a possibilidade de entender que *essas cidades* construídas pelos jogos possuem e ressaltam certas características específicas de metrópoles reais que não são apenas recortes aleatórios, mas modos de compreender o ambiente urbano em seus fluxos, estruturas, contradições, permissões e até mesmo injustiças, transformando essas estruturas em possibilidades de criar um *jogo*, com objetivos, recompensas, obstáculos artificialmente impostos. E, ainda com Sudjic, o entendimento do design destes lugares-objeto é uma chave para a análise, porque o design passou a ser um linguagem formal que “confecciona as mensagens que eles (os objetos) carregam. O papel dos designers mais sofisticados, hoje, tanto é ser contadores de histórias, fazer um design que fale de uma forma que transmita essas mensagens, quanto resolver

problemas formais e funcionais” (SUDJIC, 2010, p. 7).

Gui Bonsiepe faz a diferenciação entre “projeto”, que se relaciona à criação e produção de artefatos materiais e simbólicos e o “design”, definido como um modo de atividade projetual difundido a partir dos anos 70 e ligado a uma redefinição do capitalismo sobre o valor estabelecido dos objetos. Dentro dessa concepção, temos “o designer como estrategista de aparências, quer dizer, dos fenômenos que experimentamos mediante nossos sentidos, sobretudo por meio do sentido da visão, mas também mediante os sentidos do tato e da audição” (BONSIEPE, 2011, p. 22). Em sua concepção, a atividade de projeto ou design deveria ser pautada por um humanismo projetual, capaz de conciliar as necessidades de grupos sociais com a criação de artefatos materiais e simbólicos funcionais que guardem um caráter democrático e emancipatório, algo desprezado na concepção contemporânea associada ao termo “design”.

Na acepção de Sudjic, o design se apresenta como o DNA da sociedade atual e por isso é “o código que precisamos explorar se quisermos ter uma chance de entender a natureza do mundo moderno. É um reflexo de nossos sistemas econômicos. E revela a marca da tecnologia com que temos de trabalhar (...), é reflexo de valores emocionais e culturais” (SUDJIC, op. cit. p.49). Por essa razão, ele defende que o design ganha um interesse maior ao ser compreendido como mais que uma linguagem funcional e uma estrutura formal. Em sua descrição das cápsulas espaciais dos Estados Unidos e da União Soviética, agora alojadas no Museu Smithsonian de Washington, Sudjic define que ali estão duas mentalidades nacionais convertidas na forma de objetos. Ainda que a função e as condições de uso das duas sejam exatamente as mesmas no espaço externo à Terra, uma das cápsulas tem materiais e formas macios como os de uma limusine, enquanto a outra mistura acessórios de madeira e peças de latão, se assemelhando a um objeto saído das histórias de Julio Verne.

Bonsiepe entende que o trabalho do designer é uma busca de equilíbrio entre elementos funcionais e a construção simbólica do objeto, utilizando para isso a citação de outra designer italiana:

“A busca do equilíbrio entre os aspectos técnicos dos objetos e seus aspectos semânticos é o núcleo central do trabalho do designer, sem privilegiar um lado ou outro. ‘A polaridade entre o material e o simbólico, entre estrutura

externa e interna, é uma característica típica dos artefatos, enquanto eles são instrumentos e simultaneamente portadores de valores e significados. Os designers têm a tarefa de reconciliar essas duas polaridades, projetando a forma dos produtos como resultado da interação com o processo sociotécnico” (RICCINI, Raimonda, 2005, citada por BONSIPE, 2011, p. 25)

Ao realizar a análise dos ambientes metropolitanos virtuais nos jogos de mundo aberto, não interessa aqui realizar um movimento de desconstrução sócio-psicológica das intenções da equipe criadora do jogo ao conceber a porção procedimental e a porção concreto-visual desses lugares. O próprio Bonsiepe afirma que em todo ato projetual há interesses e necessidades que são atendidas, esteja o designer consciente disso ou não. O que irá demonstrar a virtude de cada projeto é efetivamente seu estado final, sua forma e funcionamento. Por isso, a ponte formal para compreender como funciona esta cidade-artefato-parque de diversões acontece através da compreensão do design (o ato projetual) que dá origem a esse espaço específico voltado para os jogos. Portanto, parece necessário começar a compreender mais a fundo *o que são os jogos* para dar conta de responder a uma outra pergunta, agora subjacente: em um jogo onde parte importante da ação disponível ao jogador é explorar essa metrópole urbana, o que se pode esperar desse jogo com a cidade? Qual a potencial importância em se fazer de uma simulação de ambiente urbano um lugar *de jogo*, em certo sentido protegido e afastado da realidade corrente?

2.3 Para quê se joga

Roger Caillois, sociólogo francês, afirma categoricamente que jogos são improdutivos. Ainda que possam ser vetores para a conquista de fortunas ou para a ruína de jogadores em certos casos, os jogos em si não geram qualquer produção além de um deslocamento de bens entre os participantes do jogo. Após completo o jogar, não há geração de riqueza concreta, nenhuma nova matéria-prima disponível, nenhuma obra-prima erigida ou qualquer objeto manufaturado que possa ser apropriado economicamente. O jogo, mesmo podendo gerar movimentos de capital em certos aspectos, não cria novos elementos concretos que possam ser enquadrados em uma perspectiva *comercial* – essa é uma das questões essenciais para Caillois em sua

definição dos jogos, dentro de um longo ensaio, bastante importante para a compreensão e classificação dos jogos, escrito no final da década de 50 (CAILLOIS, 1958; 1990).

Já para Johan Huizinga, historiador holandês, é essencial entender que o jogo tem um caráter inconsequente. Seja qual for seu resultado, o jogar em si não gera transformações para a vida do indivíduo em sociedade – ele não se volta para satisfazer necessidades, objetivos ou ambições da vida cotidiana, porque se desenvolve em um estado particular desta vida. O jogo é desinteressado, e se gera algum acréscimo à vida social é por outra via que não a da produção de bens ou meios de subsistência. Essa afirmação perpassa a longa e apaixonada descrição da relação entre os jogos e a fundação dos aspectos que podem ser agrupados sob a denominação de “cultura”, publicada por Huizinga no final dos anos 1930 sob o título “Homo Ludens” (HUIZINGA, 1938; 2000). Para ele, os jogos estão no princípio daquilo que posteriormente estruturaria campos humanos tão diferentes como o direito, a poética, as instituições sociais e os rituais sagrados.

Essas duas primeiras negações sobre o que representam e produzem os jogos deixam entrever uma afirmativa: para Huizinga e Caillois, diante da vida corrente o jogo é um outro lugar. É um domínio delimitado, reservado e protegido que institui um espaço verdadeiro e um território regulado, no qual constitui ofensa se ausentar antes do tempo combinado para o término sendo necessário que, em caso da ausência ser inescapável, retorne-se ao mesmo ponto onde o jogo havia parado (CAILLOIS, op cit). Sair do território regrado do jogo representa uma transição de realidades, sendo permitido ao jogo instituir não apenas um espaço mas também uma passagem de tempo particular, com a faculdade de paralisar seu fluxo quando não se está “em jogo”. Como exemplo, o intervalo entre os tempos de uma partida de futebol.

Dizendo de outra maneira, 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, a qual passa a organizar todos os elementos e ações que se desenvolvem em seu escopo. A limitação no espaço é mais clara que a limitação no tempo, pois usualmente existe um lugar específico para os jogos que assume a característica de um “espaço sagrado” –

seja a arena, a mesa de sinuca, a roleta, o estádio de futebol, a quadra de terra batida com duas traves de pau em suas extremidades, o ginásio de milhares de lugares erigido no centro da cidade. Esses espaços estão como “mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial” (HUIZINGA, 2000, p. 13).

O jogo não se apresenta como uma estrutura social específica, para Huizinga, mas como *função social* marcada pelo distanciamento da “vida comum”, que manipula elementos e aspectos da realidade para a construção do aspecto cultural da vida humana. 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, 200, p. 10).

Na obra do holandês, a primeira característica definidora do jogo é a liberdade. Não se entra no jogar sob qualquer espécie de coerção porque ele é uma atividade voluntária e, sob o aspecto da subsistência e da produção material do mundo, uma atividade supérflua. O que tornaria o jogo uma necessidade é o prazer provocado por ele, que não poderia ser encontrado em outros aspectos da realidade.

Em segundo, o jogo não seria “vida real”. Ele instaura seu espaço como uma evasão da vida real ou “vida comum” onde predominam suas próprias regras temporariamente, durante o lapso de tempo que perdurar o jogo. Dentro de sua esfera, o jogo é tão sério quanto qualquer atividade externa a ele, sem “inferioridade” diante da vida comum que continua se desenvolvendo ao seu redor, até porque “é possível ao jogo alcançar extremos de beleza e de perfeição que ultrapassam em muito a seriedade” (HUIZINGA, 2000, p.11). Sendo um intervalo da vida comum, o jogo não é voltado para satisfazer suas necessidades. A satisfação provocada pelo jogo encontra-se em sua realização, sem consequências para a continuidade da vida do indivíduo em sociedade.

Porém, existe uma grande e clara dificuldade em sustentar esse ponto: o que dizer do esportista que fica milionário com os prêmios ganhos ao longo das vitórias em uma temporada? Ou então, como ficam os torneios que oferecem prêmios em produtos e dinheiro para os primeiros lugares? E como ignorar o jogador que entra em uma partida movido por algum tipo de status trazido pelo esporte, seja entre um pequeno grupo

(colegas de escola) ou em escala maior (ser um profissional respeitado naquele jogo)? Se os jogos dão raiz a esse componente competitivo, que nos rituais demarcava os melhores guerreiros, os mais sábios ou aptos, como separar o jogo da vida social completamente? A saída de Huizinga, em seu tratado sobre os jogos, é filosófica e baseada na separação entre os jogos e a vida corrente. Se o vencedor do jogo recebe um prêmio, o prêmio é posterior ao jogo. A partida se encerra no último apito ou na última volta do cronômetro, não sendo mais jogo aquilo que acontece logo depois. Se um certo status é ganho dentro do campo de jogo, não necessariamente é possível dizer que ele se estenderá para outros lugares da vida cotidiana – e aqui é possível pensar em grandes jogadores que nunca demonstraram a mesma grandeza enquanto homens públicos. Mas a separação extrema entre a vida cotidiana e o lugar dos jogos parece não se sustentar com segurança quando questionada – existe uma ligação inequívoca, quando o jogo é concebido como uma das facetas que compõem a vida cotidiana.

O terceiro ponto definidor dos jogos, para Huizinga, é sua limitação e isolamento em certo tempo e espaço, com um sentido próprio em direção a um certo fim ou objetivo. Essa delimitação permite que o jogo, ao ser criado, possa ser infinitamente repetido. Todos os jogos tem a capacidade de repetição, ao menos enquanto estrutura – pois cada sessão de jogo se constrói de modo diferente da anterior.

A última característica é a ordenação e organização dos elementos: o jogo cria ordem e é ordem. A delimitação de um jogo cria uma perfeição temporária, delimitada a seu espaço, com uma ordem que se sobrepõe a todas as outras, baseada nas regras, exigências e objetivos de cada um dos jogos. E dentro dessa ordem temporária, sempre há um viés que determina que o jogo seja “tenso”, seja nos individuais ou nas competições de vários jogadores. Ainda que para Huizinga o jogo seja neutro, estando acima de conceitos que delimitem o “bom” e o “mau”, o elemento de tensão confere ao jogo “um certo valor ético, na medida em que são postas à prova as qualidades do jogador: força, tenacidade, habilidade, coragem, lealdade” (HUIZINGA, 2000, p. 14).

Ainda que jogo e ritual compartilhem características, é importante compreender qual a ordem de possível influência de um sobre o outro: o jogo precederia o ritual, estabelecendo uma esfera independente com sentido próprio que só depois será apropriada para estabelecer a relação dos homens com os fenômenos da natureza:

“Diríamos, então, que, na sociedade primitiva, verifica-se a presença do jogo, tal como nas crianças e nos animais, e que, desde a origem, nele se verificam todas as características lúdicas: ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo, entusiasmo. Só em fase mais tardia da sociedade o jogo se encontra associado à expressão de alguma coisa, nomeadamente aquilo a que podemos chamar ‘vida’ ou ‘natureza’” (HUIZINGA, 2000, p. 17)

Entretanto, Caillois afirma que a definição de Huizinga descreve o espírito que anima essa atividade humana mas não dá conta de descrever a realidade dos jogos que efetivamente existem. Retornando ao que foi descrito no capítulo anterior, para Caillois as características formais do jogo o definem como atividade livre (o participante ingressa quando quiser), delimitada (circunscrita a tempo e lugar definidos), incerta (não há como prever o resultado antes do desenrolar de cada jogo), improdutiva (não gera bens ou riqueza), regulamentada (estabelece uma legislação própria e soberana), e fictícia (o jogo acontece numa realidade à parte que não perde a consciência da vida corrente ao redor) (CAILLOIS, 1990). Ele classifica os tipos de jogos em *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*.

O agôn define o jogo como forma de competição. Cria-se um meio para que todos os competidores/jogadores tenham as mesmas condições de início, para assegurar que a vitória seja conquistada por mérito individual (ou da equipe). A importância recai em regras que estabeleçam equilíbrio de todas as formas possíveis pois o que se põe a competir é a habilidade pessoal, o mérito individual, a conquista através do treino. Quando não é possível partir exatamente do mesmo ponto, isso é simplesmente ignorado (como nos casos de quem joga primeiro na dama ou de qual competidor fica com a raia interna em uma pista oval). O agôn pressupõe disciplina, estratégia, treinamento e é montado para que o jogador possa reclamar para si a vitória, sem auxílio externo.

Na alea, termo em latim para o jogo de dados (*alea jacta est*, os dados estão lançados), a habilidade do jogador não influencia o resultado. A disputa é contra o destino, tornado grande oponente em uma competição de sorte ou azar. Aqui há também a preocupação em nivelar as chances de todos os participantes no princípio, de modo que sejam iguais perante o destino ou a sorte. Na descrição de Caillois, o esforço, o treinamento, a habilidade do jogador são postos de lado, no extremo oposto do agôn. O

que existe é um ganho absoluto ou uma perda completa, “a demissão da vontade, a entrega ao destino” (CAILLOIS, 1990, p.37).

O termo inglês para mimetismo – mimicry – descreve o jogo marcado pela encarnação de um personagem ilusório, com a prática de comportamentos pertencentes a este personagem: “a fazer crer a si próprio ou a fazer crer aos outros que é outra pessoa” (CAILLOIS, op cit., p. 39). Enquanto o mimetismo existe no mundo dos insetos de forma rígida, por natureza das espécies para proteção e adaptação aos ambientes que os circundam, nos homens o mimetismo é maleável e modificável. Ao contrário de agôn e alea que instalam-se em esferas de realidade apartadas, a mimicry instaura uma diferença que age sobre a realidade presente, onde a máscara ou a fantasia mantém a função de um objeto de demarcação daquilo que seria “o campo de jogo”, nesse caso a parte da fantasia. A mimicry é caracterizada como uma invenção incessante, que não atua sob regras imperativas e demarcadas.

A classificação final pertence aos jogos de ilinx, determinados por “destruir por um instante a estabilidade da percepção e infligir à consciência lúcida uma espécie de voluptuoso pânico” (CAILLOIS, 1990, p. 43), colocando o indivíduo em um estado de transe ou espasmo que altera bruscamente sua relação com a realidade. São os jogos de vertigem, que valorizam uma quebra e um certo anestesiamento tanto corporal quanto psíquico em seu movimento de choque: rodar até ficar tonto, gritar à exaustão, rolar o corpo por uma ladeira, saltar de um trampolim. O ápice da ilinx, na descrição de Caillois, estaria nos grandes brinquedos industriais de feiras e parques de diversões, onde a força da máquina é capaz de reiteradamente tirar o eixo dos corpos sem qualquer esforço.

Os abalos provocados pelos jogos de ilinx servem também para iluminar a definição de jogo do sociólogo francês quando ele afirma sua natureza “corresponde ponto a ponto à definição do jogo: são breves, intermitentes, calculados, descontínuos, como apostas ou como encontros sucessivos, mantêm-se independentes do mundo real e a sua acção cinge-se à sua própria duração” (CAILLOIS, op cit, p. 72).

A leitura classificatória feita por Caillois, na década de 50, para as características dos diferentes jogos está relacionada à função moralizante que ele defende para a ação

de jogo em geral e a uma noção “civilizatória” bastante racionalista, onde os jogos de azar seriam provas da debilidade humana diante da crença na sorte e os jogos de agôn seriam instrumentos importantes como disciplinadores dos instintos. Os jogos em geral teriam como função atuar na forma de um certo aprendizado e de um modo de estar no mundo – mesmo em jogos que podem ser jogados individualmente ele observa o vestígio de um agôn que permanece como a vontade de um público real ou imaginário, ou de um recorde ou objetivo que se torne referência para uma atividade de jogo. O jogar teria a propriedade de trazer satisfação instintiva dentro de uma circunscrição ideal (e restritiva), modelada pelas regras de cada jogo. A satisfação não-destrutiva dos jogos estaria no modo como as regras conduzem e educam os instintos.

Quando Huizinga define que os jogos precedem e encontram-se à parte do que se define como “cultura”, ele se distancia da concepção de certo modo “educativa” estabelecida posteriormente para Caillois. Sem definir qual seria um papel inequívoco para o jogo, ou qual como funcionaria a categoria “jogar” quando contraposta a outros aspectos da vida social, Huizinga compreende os jogos como uma esfera em si, onde os resultados do jogo tem efetivamente relevância apenas para os jogadores e os torcedores, não alterando a vida corrente de outros indivíduos distantes daquele jogo (ou esporte, pois são esportivos vários exemplos de Huizinga) e também não trazendo alteração significativa para a vida comum dos envolvidos no jogo ou competição quando cessa essa esfera particular.

Huizinga concebe o jogo em uma relação mais próxima com um instinto de ordenação da vida social de modo abrangente, definido como uma prova de saber-fazer com perfeição, onde a melhor realização de alguma ação intra-jogo comprova a superioridade de alguns em certas habilidades. Nas sociedades primitivas, que ocupam boa parte da descrição de Huizinga sobre a evolução do jogos, essa superioridade em fazer estaria relacionada à seleção e comprovação daqueles aptos a comandar e lutar, deslocando o lugar do jogo para uma espécie de seleção de papéis sociais, ainda que não limitado a isso, pois o provar-se superior não elimina o prazer de permanecer jogando, ainda que se saiba não ser o melhor entre todos.

Se Caillois e Huizinga concordam com o jogo sendo um lugar apartado da vida comum, onde prevalecem regras próprias sobre o que é proibido ou valorizado, a

demarcação clara da separação entre essa e outras esferas aparece como essencial para apontar onde começa novamente a vida social comum – pois isso permite saber que até ali, a liberdade de experimentação dentro das regras do jogo é absoluta.

Porém, é preciso acrescentar que, em paralelo com as características intrínsecas dos jogos, as redes de jogadores que se formam através da internet, em torno de certos jogos digitais, obrigam a compreender de modo mais estrito a afirmação inicial de Huizinga de que os jogos não tem consequências sociais e se encerram no fim de uma partida. Com a popularização da internet, grupos de discussões, fóruns de jogadores, modificações no cenário e nas ações do jogo (Mods) por grupos de jogadores e, mais recentemente, gravações de gameplays que podem ser vistas no Youtube e livestreams de jogos (onde o jogador exibe ao vivo uma partida, com a possibilidade de um chat para interagir com o público) tornam-se cada vez mais comuns – e importantes para essas comunidades de jogadores (como um bom exemplo, WILSON, 2013). O limite daquilo “que é jogo” parece mais bem incerto do que no dizer de Huizinga, mas o próprio Caillois (1990) já admitia que os torcedores que assistem um jogo performam uma espécie de mimesis, em que refletem em seu corpo as dificuldades dos atletas. Ainda que Huizinga estivesse preocupado em estabelecer a cisão entre o jogo e a vida cotidiana para que não se pudesse exigir do jogo uma função “de ordenação social”, para preservar seu lugar de experimentação e aprendizado, o modo como ele colocou essa questão parece cada vez mais insuficiente.

Nos jogos digitais contemporâneos, os limites são enfraquecidos entre o que se joga, o que se aprende vendo os jogos dos outros e em como se estabelecem relações entre esses que exploram os jogos ou observam outros jogarem. Mas antes de dizer que isso é o extra-jogo, o campo além da partida, parece ainda mais razoável pensar que esses jogos – procedimentais, participativos, espaciais e *enciclopédicos* (esse termo é chave para a exploração conjunta de vários jogadores) – expandem o limite daquilo que era “uma partida, com tempo e lugar determinado”. Nos jogos digitais, a partida não se limita ao campo de jogo aberto diante da tela do jogador, no momento em que ele pode controlar os movimentos de seu personagem. O jogo é também a exploração conjunta com outros jogadores, a descoberta das possibilidades implícitas do jogo, as modificações possíveis no programa. Parece ser o próprio jogo que se expande, criando

um ambiente de interação mais complexo do que a teoria inicial dos jogos dava conta de imaginar.

2.4 Narratólogos e ludólogos: o aparente embate nos jogos digitais

As definições dadas por Huizinga e Caillois parecem ainda capazes de dar conta do potencial de experimentação e satisfação encontrado nos jogos digitais, especialmente quando acrescidos das características propostas por Murray para descrever a “sintaxe” dos ambientes digitais: imersão, transformação, agência. Porém, a definição de Murray ser elaborada em torno de “ambientes digitais *narrativos*” serviu como princípio para descrever um lugar de tensão permanente – ainda hoje – no campo de estudo dos jogos digitais ou video games. A divergência existe entre a perspectiva de conceber os jogos digitais como um novo campo, multiforme, que cria novas possibilidades para as narrativas mais tradicionais e a possibilidade de compreender e estudar tais jogos como um novo formato cultural e artístico, em que a possibilidade de possuir certo viés narrativo não é o que lhe caracteriza e o caráter “narrativo” de jogos pode mesmo ser compreendido como negativo, dentro de uma busca teórica por compreender o que seriam “os jogos” em si.

A divergência coloca em oposição dois grupos de pesquisadores. De um lado aqueles que seriam conhecidos como “ludólogos”, defensores do estudo dos jogos como formato / produto cultural independente, criador de um novo paradigma de relação com o interator que tornaria impossível sua redução para a análise a partir de formatos tradicionais estabelecidos anteriormente. No canto oposto, os denominados “narratólogos”, defensores do estudo dos jogos digitais como veículos de narrativas múltiplas, enredos multiformes a partir de um mesmo ponto de partida, levando a arte e a técnica narrativas até então estabelecidas a um novo patamar de possibilidades que não se esgotaria com apenas um percurso linear.

Janet Murray, dentro da análise pretendida em “Hamlet no Holodeck”, estaria no front dos narratólogos, buscando as conexões possíveis entre a literatura, o cinema e as ficções de televisão junto dos ambientes amplos e passíveis de repetições e novos caminhos trazidos pelos jogos digitais.

A compreensão de Markku Eskelinen, que pode ser enquadrado entre os ludólogos, parte de uma direção oposta. Para ele, jogos digitais se caracterizam por contradizerem características associadas à narrativa ao serem manipuláveis, não apresentarem uma sequência linear de fatos e apresentarem os elementos que os compõem de modo não igualitário. Se em uma narrativa convencional todos os fatos e elementos dispostos apresentam igual valor para a completude da representação, do mesmo modo que não basta ler noventa por cento do livro para dar-se por satisfeito, nos jogos digitais não é necessário encontrar todas as combinações possíveis de eventos e ações que o jogo contém: “Gaming is seen here as configurative practice, and the gaming situation as a combination of ends, means, rules, equipment, and manipulative action” (ESKELINEN, 2001, s/p). Há eventos e elementos (“existents”) que o jogador é obrigado a manipular a fim de prosseguir no jogo, mas estes não são os únicos componentes do jogo e nem há necessariamente uma forma única de lidar com eles. Há eventos e elementos (“existents”) que o jogador é obrigado a manipular a fim de prosseguir no jogo, mas estes não são os únicos componentes do jogo e nem há necessariamente uma forma única de lidar com eles.

Jesper Juul, que no início de sua carreira se apresentava como um ludólogo, observando a parte narrativa dos jogos apenas como uma forma de marketing para vender a mecânica das regras (1998), volta atrás nesse argumento em seu livro “Half Real” (2005), realizando um curto panorama, mais nuançado, sobre a discussão muitas vezes infrutífera acerca da importância da narrativa para se compreender o *ethos* dos jogos digitais, chegando à conclusão de que existe futuro no conceito de “quests”, que tenta se estabelecer como uma ponte entre as regras e a ficção do jogo, definindo os jogos como obras que contém uma sequência pré-definida de eventos que devem ser atualizados ou encenados pelo jogador (JUUL, 2005).

Gonzalo Frasca, também compreendido como um “ludólogo,” defende ainda na década de 90 que os jogos não poderiam ser observados sob a mesma perspectiva das narrativas pois enquanto o jogar, ou ludus, é definido como um conjunto de possibilidades, a narrativa seria “um conjunto de ações encadeadas” (FRASCA, 1998, s/p, tradução nossa). Avançando a partir dessa proposição inicial, Frasca irá defender que a discussão entre “narratólogos e ludólogos” nunca se configurou como algo além

de um pseudo-debate, onde aquela que seria a principal (e talvez única) defensora de uma compreensão “narrativa” dos jogos digitais, Janet Murray, nunca expressou uma proposição que seria contrária àquilo defendido pelos “ludólogos” – o estudo das características dos jogos a partir do ponto de vista de sua mecânica (FRASCA, 2003a).

A conclusão do pesquisador, após a retomada dos argumentos dos dois campos supostamente em embate, é que os chamados “ludólogos” nunca rejeitaram terminantemente a narrativa e nem buscaram eliminar o elemento narrativo dos video games, restando que as acusações de radicalização associadas a este debate seriam, por todos os pontos de vista, infundadas (FRASCA, op cit).

Em sua descrição do ambiente digital como “mundo narrativo”, Murray novamente se aproxima de Frasca (de quem foi orientadora de mestrado), ao conceber um mundo que não conduz ou resolve uma única história mas

“ao invés disso, compõe-se num sistema corrente de ações inter-relacionadas (...) Porque o computador é um meio procedimental, ele não se limita a descrever ou a observar padrões de comportamento, como os textos impressos e os filmes o fazem; ele incorpora e executa esses padrões” (MURRAY, 2001, p.175)

Para tentar encerrar a pretensa discussão, Murray (2005) irá argumentar que a suposta desavença entre os dois grupos de fato parece se dever a uma “ansiedade da influência”, termo cunhado pelo crítico literário Harold Bloom para definir a necessidade que novos escritores (ou grupos) têm de se distanciar de suas primeiras influências, para estabelecer um campo próprio de produção (ou de estudos). Na visão de Murray, a impossibilidade de prosseguir no debate vem do fato de que os ditos “ludólogos” foram na realidade treinados na “narratologia” da qual buscam se separar. E reconhecendo que a abordagem puramente formalística e mecânica dos games trouxe muitos ganhos à área, alimentando o debate sobre o que são os jogos, as fronteiras entre jogos e outras formas culturais e as formas que os jogos assumem, não há debate a ser realizado nessa forma de embate direto, por falta de oponente real:

De fato, ninguém tem se interessado em sustentar o argumento que não há diferença entre jogos e histórias ou de que jogos são meramente um subconjunto de histórias. Aqueles interessados em jogos e em histórias vêem

elementos de jogos em histórias e elementos de histórias em jogos: categorias irmãs que se interpenetram, nenhuma das quais absorvendo completamente a outra.¹³(MURRAY, 2005)

Afirmando-se nesse lugar intermediário que preza as histórias, os jogos e seus pontos de encontro, a pesquisadora americana aponta para fora da bolha que parece ter se criado artificialmente em torno dessa discussão – é possível observar os caminhos narrativos traçados pelos jogos sem deixar de lado suas mecânicas e regras. Levar em consideração a forma como os jogos se estruturam em termos de programação não é negar definitivamente o que também podem conter como traços de histórias. A questão não estaria então em definir um campo “puramente narratológico” ou “puramente ludológico” para estudar os jogos, porque tal divisão estrutural epistemológica parece ser mais adequada às escolhas de cada pesquisa em relação a seus objetos e recortes do que a um passo a ser tomado “em nome do todo” pelas escolhas focais de alguns estudiosos da área. A importância em se retornar à tentativa de demarcação de fronteiras definitivas entre ludólogos e narratólogos é esclarecê-la para apontar a possibilidade de um estudo onde a narrativa e a mecânica tenham que ser artificialmente separadas por imposição conceitual e onde, do mesmo modo, seja permitido recortar no jogo de estudo mais a história-narrativa ou mais a mecânica de ações e regras, conforme for o escopo de objetivos do trabalho.

2.5 O jogo como um outro lugar: simulação

Frasca (2003) irá sugerir sua própria definição para o estudo dos jogos digitais, estabelecida sobre o princípio da simulação. Sua proposta é que os vídeo games não são baseados no princípio da representação mas em uma estrutura semiótica definida como simulação, que guarda coincidência de elementos com a narrativa mas possui

¹³ In fact, no one has been interested in making the argument that there is no difference between games and stories or that games are merely a subset of stories. Those interested in both games and stories see game elements in stories and story elements in games: interpenetrating sibling categories, neither of which completely subsumes the other.

funcionamento bastante diferente. Um fator que comprovaria isso é a dificuldade que a teoria tradicional e a semiótica ligadas à literatura teriam para lidar com os jogos, os ambientes virtuais e os textos multiformes “porque estes trabalhos não são feitos somente de sequências de sinais, mas de fato se comportam como máquinas ou geradores de sinais”¹⁴ (FRASCA, 2003b, p. 223)

Ainda que observar um filme e uma partida de um jogo possa fazer supor materiais idênticos, Frasca defende que a simulação não pode ser compreendida através dos resultados que gera – voltando a um exemplo anterior, assistir no Youtube a uma partida de Braid previamente jogada por outro usuário não pode ser compreendido como a experiência do jogo propriamente, mas apenas como a visualização de uma das possibilidades de manipular os elementos disponíveis e realizar uma sequência de jogo. Enquanto autores narrativos (no cinema, na literatura) trabalham com apenas uma sequência de eventos – ainda que essa sequência não seja necessariamente linear internamente e diversas estruturas de tempo possam ser estabelecidas dentro do prosseguimento dos fatos – na experiência dos jogos a repetição para buscar novos modos de superar os desafios e interagir com os elementos virtuais não somente é possível como é necessária, pois o conhecimento interpretativo em simuladores depende de repetições (FRASCA, 2003b). Nessa perspectiva, assistir a uma partida de certo jogo não esgota a experimentação e a exploração de possibilidades permitidas ao jogador, mas pode acrescentar outras estratégias de compreensão e ação, ao observar o modo desse outro jogador interagir com o jogo.

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 do interator de interromper e modificar as séries de ações. Essa caracterização fica melhor definida na forma como Jesper Juul apresenta os conceitos de “árvore do jogo” (game tree) e “sessão de jogo” (gameplay). A árvore do jogo refere-se ao horizonte de possibilidades permitido pela máquina de estados do jogo, “uma *árvore de jogo* ramificada de possibilidades de momento a momento durante o ato de jogar o jogo. Jogar um jogo é interagir com a máquina de

¹⁴ Because these works are not just made of sequences of signs but rather behave like machines or sign-generators

estados e explorar a árvore de jogo”¹⁵ (JUUL, 2005, p. 56). Já a sessão de jogo (ou *gameplay*) é o modo como o jogador efetivamente se comporta enquanto tenta superar os desafios em um jogo, “uma interação entre as regras e a tentativa do jogador de jogar o jogo da melhor maneira possível”¹⁶ (JUUL, *op. cit.*).

Observar em um vídeo no Youtube a sequência linear de fatos gerada pelo usuário ao jogar “Braid”, “Super Mario World”, “Manic Miner”¹⁷ ou “GTA” é ter acesso apenas a uma das muitas sessões de jogo possíveis, a um dos “gameplays” possibilitados pela árvore do jogo. A soma virtualmente infindável das possibilidades de interação que um jogo oferece, definida pela árvore, é o que consolida seu caráter de simulação em contraponto aos diversos formatos narrativos em que a sequência é única: “Autores narrativos (ou ‘narradores’) têm somente um tiro em suas armas – uma sequência fixa de eventos”¹⁸ (FRASCA, 2003b, p 227).

A demanda de sucessivas sessões de jogo para explorar a árvore de possibilidades da máquina de estados e compreender como superar os desafios apresentados é o que leva Juul (2013) a visualizar os vídeo games como “a arte da falha” (*the art of failure*), onde a imposição de uma derrota é a ferramenta central, nos jogos digitais, para que o jogador encontre satisfação no aprendizado e na superação posterior, impulsionado pela sensação de perda e frustração. Jogos são estruturados sob a perspectiva dos desafios que apresentam, na explanação teórica de Juul, o que retoma necessidade de um objetivo (ainda que esse objetivo possa ser escolhido pelo jogador entre vários) e uma tensão, da incerteza da vitória, apontadas por Huizinga e Caillois.

¹⁵ A branching *game tree* of possibilities from moment to moment during the playing of the game. To play a game is to interact with the state machine and to explore the game tree

¹⁶ An interaction between the rules and the player’s attempt at playing the game as well as possible

¹⁷ Manic Miner é um jogo clássico de plataforma programado por Matthew Smith e lançado em 1983 para a plataforma ZX Spectrum. A simplicidade na construção da jogabilidade junto de um alto nível de dificuldade tornaram “Manic Miner” uma referência através das décadas. O modo com estabelece seu grande de nível de obstáculos pode ser um exemplo sob medida para explicar os jogos como “arte da falha” em Jesper Juul.

¹⁸ Narrative authors (or “narrathors”) only have one shot in their gun - a fixed sequence of events

. Seria possível ao designer de games criar um jogo onde uma única ação levaria à vitória (“Aperte o botão para ganhar o jogo”) mas isso resultaria em uma experiência pobre e insatisfatória para o jogador – porque é preciso garantir aos jogos que, ao menos temporariamente, eles irão falhar e retornar ao jogo para só depois de exploração e aprendizado obterem satisfação (JUUL, 2013). Nesse ponto, Juul retoma Caillois em sua diferenciação entre *paidia* e *ludus*, onde a atratividade do último estaria na auto-imposição de desafios artificialmente estabelecidos capazes de criarem dificuldades que seriam superadas apenas depois de treinamento, compreensão e aprendizado, sendo por isso considerado pelo antropólogo como uma instância “superior” à *paidia* no processo de evolução do homem.

Ao descrever as propriedades de agência do jogador em ambientes digitais – a possibilidade de que suas ações gerem resultados tangíveis dentro destes ambientes – Murray (2003) faz uma diferenciação de modos de funcionamento que antecipa as definições de Juul. A classificação da pesquisadora se divide entre ambientes digitais estruturados como um “labirinto solucionável” e como o “rizoma emaranhado”. O primeiro seria como um quebra-cabeças (*puzzle*) baseado em um labirinto, onde é necessário descobrir, ativamente, as passagens sucessivas que levam o interator/jogador adiante rumo a um sentido único de vitória. No modo como o Ulisses de Homero consegue enganar o ciclope e escapar da caverna, em uma sucessão de etapas progressivas e independentes, ela encontra “uma série de passos lindamente orquestrados: um elegante algoritmo para derrotar gigantes” (MURRAY, 2003, p. 137). Nos jogos, é a série de fases ou ações que devem ser repetidas na sequência exata imaginada pelos designers do jogo, onde só depois de achar a ordem correta das peças (dos atos, das respostas) é possível desbloquear o enigma ou desafio seguinte.

Já o rizoma emaranhado, mais próximo mas não equivalente aos jogos emergentes, vai apresentar um “labirinto insolúvel” marcado pelas muitas possibilidades de vagar por um ambiente digital, através de caminhos que nunca se definem ou apontam para saída única, sempre abertos para a surpresa e cercados por uma ameaça constante que impele o jogador adiante. O fator reconfortante do rizoma emaranhado é que a falta de expectativa de uma resolução última também garante certa proteção contra o sentimento de perda, onde “a inexistência de limites na experiência do

rizoma é crucial para o seu aspecto reconfortante. Nesse sentido, ela é um jogo tanto quanto o labirinto de aventuras” (MURRAY, 2003, p. 133). Se o caráter emergente observado no rizoma pode parecer equivocado para observar jogos clássicos – como o xadrez, o futebol, o gamão, os jogos de cartas – a aproximação entre as duas classificações será mais forte nos jogos digitais de ambiente aberto, onde o jogador pode se distanciar de um “objetivo final” indicado pelas regras e se reconstruir na forma de um vagar, de uma experimentação das possibilidades apresentadas pelo ambiente digital. Em “GTA IV” e “Bioshock”, é possível compreender a forma como as ações permitidas ou demandadas ao jogador são construídas dentro destas duas formas, seguindo as formas arquetípicas de construção da agência em obras narrativas ou multinarrativas, conforme existe a liberdade para desvendar diversos caminhos de resolução e interação ou apenas a descrição contínua de uma solução única (um algoritmo) para a série de eventos apresentada.

As classificações de progressivo ou emergente partem da estruturação por regras que configura os jogos, o que permite ao jogador aprender a jogar dentro de uma estrutura procedimental – com base em regras bem definidas e sabendo que, dentro de um mesmo conjunto de regras, a resposta do jogo às suas ações será aquela estabelecida desde o princípio, a não ser no caso do jogo explicitamente informar sobre qualquer mudança em seu sistema procedimental de ação-e-resposta. O aprendizado interno ao jogo e a própria confiança em “aprender como jogar” para superar os obstáculos do jogo digital existe também no fato de que essas mesmas regras (algorítmicas) definem o que pode ou não ser realizado dentro de um jogo: o que podemos conceituar como as “ações significativas” disponíveis ao jogador.

Em sua busca por uma definição do que seriam as regras de um jogo, Juul rejeita a definição de Bernard Suit de que seriam o elemento que obriga o jogador a buscar os meios menos eficientes (*less efficient means*) de alcançar um objetivo e concorda com Katie Salen e Eric Zimmerman de que elas são em parte “conjuntos de instruções” que limitam as ações do jogador (SALEN; ZIMMERMAN, 2004). Mas ao limitar certas ações, as regras também definem quais são as ações possuem sentido dentro do jogo – aquelas que constituem uma obrigação e um certo fazer que se reflete diretamente na dinâmica do jogo:

“As regras de um jogo também estabelecem *ações potenciais*, ações que são significativas dentro do jogo mas sem significado fora dele. São as regras do xadrez que permitem ao jogador fazer um xeque-mate – sem as regras, não há xeque-mate, somente um mover de peças sem significado sobre um tabuleiro”¹⁹ (JUUL, 2005, p. 58)

O jogo de basquete apresenta outro exemplo para a definição negativa (limitações) e positiva (modos de fazer) das regras. Para carregar a bola ao longo da quadra, é necessário que o jogador continuamente a mantenha quicando entre sua mão e o piso durante o deslocamento. Segurar a bola com ambas as mãos durante esse percurso impede que o movimento continue – é necessário arremessar a bola em direção à cesta ou entregá-la a outro jogador. É impossível também se deslocar pela quadra com a bola presa nas mãos sem o quique contínuo. Também é proibido tocar o corpo do adversário com as mãos, mas é permitido tocar a bola nas mãos do adversário para tentar desarmá-lo.

E somente conhecendo as regras que configuram o jogo de basquete é possível entender e agir nesse sentido: alternar a bola entre a mão e o chão enquanto se desloca, atingir o espaço delimitado como “a área adversária” e passar a bola pelo aro metálico com rede de polyester (ou “cesta”) para contabilizar “pontos”, que são a medida utilizada para dizer da superioridade de um time sobre o outro durante uma partida. Apenas através das regras também se explica que arremessos de fora da área adversária (ou “garrafão”) valem três pontos, um ponto a mais que arremessos feitos de um local mais próximo à “cesta” do oponente. Impedir o movimento dos braços do oponente, deslocar o corpo do adversário no momento do salto ou interceptar a bola arremessada em direção à cesta quando em trajetória descendente são considerados “faltas”, penalizados com a perda da posse de bola ou com “tiros livres”, arremessos diretos realizados por um jogador dentro do garrafão adversário valendo apenas um ponto cada arremesso “convertido”.

As várias aspas na definição anterior esclarecem como são as regras que definem quais tipos de ações, de modo positivo e negativo, terão significado dentro da partida. A

¹⁹ The rules of a game also *set up potencial actions*, actions that are meaningful inside the game but meaningless outside. It is the rules of chess that allow the player to perform a checkmate – without the rules, there is no checkmate, only meaningless moving of pieces across a board

definição passageira de Juul para as regras como definidoras de “ações potenciais” parece insuficiente para lidar com essa duplicidade de significação que elas possuem na estrutura do jogo. Por isso, fazemos a opção em focar no termo “meaningful” e compreender, dentro dessa dissertação, as regras como definidoras das “ações significativas” que tem a capacidade de gerar um estado de jogo e possibilitam aos jogadores saber que “estão jogando” e como agir ali dentro para alcançar determinados objetivos que nem sempre são apenas o “grande objetivo” aparente – pois sempre pode haver o jogador que, em uma partida de basquete, deseje apenas quebrar seu próprio recorde de pontos ou realizar o maior número possível de “cestas de três”, deixando a vitória ou derrota de seu time em segundo plano. Até para esse jogador, que desloca o que seria o objetivo primordial em uma disputa entre equipes, é necessário haver “ações significativas” para que ele crie seus objetivos e saiba como manipular os elementos de jogo na direção almejada.

Nos jogos digitais, as ações significativas estão definidas na programação do jogo – seja nas ações disponíveis no dispositivo de interação/entrada de dados (os botões do mouse, do teclado, do joystick, da tela sensível a toque) e no modo como essas ações são capazes de agir sobre os outros elementos do ambiente de jogo.

Em dois exemplos rápidos de como um único comando do joystick pode dar vazão a uma variedade de ações, a possibilidade de *abrir portas* em um jogo que simula um grande território urbano permite que o jogador possa explorar diversos ambientes internos (ou externos), criando explorações potencialmente únicas a cada sessão de jogo (ou a cada “partida”). E a possibilidade de *pular*, nesse mesmo jogo imaginado, permite que o jogador salte sobre objetos ou pequenos obstáculos na rua (muretas na fachada de casas, por exemplo) ou que ele consiga alcançar, através do salto, janelas e outras entradas para locais que parecem inacessíveis – ou que ele possa mesmo *abrir portas* de edifícios, explorar seu interior até o último andar e retornar ao chão em um puro movimento de *ilynx* na perspectiva de Caillois – saltando do alto de um prédio, muitas vezes perdendo apenas uma “vida”, parte da sua “energia” ou o dinheiro necessário para um “tratamento médico” revitalizador, no caso da série GTA. Sem o comando de *abrir portas* ou de *pular* existentes como parte do software, seria impossível realizar essas ações, mesmo que portas estivessem desenhadas e que houvessem obstáculos no

caminho do personagem controlado pelo jogador. Permitir a passagem para esses ambientes anteriores ou o salto sobre obstáculos adiante é uma *escolha*, uma *construção* dos realizadores do jogo, que pode ser mais ou menos significativa conforme contribua para se alcançar ou criar um objetivo. Não existe comandos *gratuitos* criados em jogos – cada ação possível é uma construção anteriormente pensada e executada. Mas isso também não quer dizer que tudo que o jogador poderá realizar com aquelas ações também foi programado – a rede de interações é muito mais complexa e ampla do que a definição das ações individuais.

A escolha do salto do alto do prédio como saída, no último exemplo dado, não é mórbida de modo gratuito – ela existe aqui para lembrar que o jogo, especialmente o jogo digital, não é a vida concreta ou uma experiência similar a esta. O jogo, como Huizinga e Caillois definem, encontra-se à parte da vida corrente, dentro de um estado próprio de regras, mas sem perder de vista a existência dessa vida que o rodeia. Por isso, apresentam-se como um lugar privilegiado para a experimentação, para a exploração de possibilidades em relação à agência, à transformação e à imersão, ultrapassando uma concepção restritiva que poderia considera-los como “preparação para a vida adulta” e atingindo um estado de simulação que permite explorar e buscar/criar objetivos que não são restritos às possibilidades e impedimentos sociais e materiais da vida corrente.

Dessa maneira, os jogos são laboratórios de ações, recompensas e reações, mas não “caixas de areia” completamente abertas ao uso – a forma como são estruturados, dada pela programação, indicará quais são as possibilidades de uso abertas ao jogador, quais as ênfases e quais as restrições que estão marcadas naquele ambiente virtual. James Gibson, dentro de sua proposta para uma ecologia da percepção visual, estabelece o conceito de *affordance*: um operador analítico capaz de compreender como a construção visual de objetos e estruturas incita certos comportamentos no observador/interator, com base na cultura e na experiência prévia do indivíduo em relação ao mundo concreto. Em seu exemplo, diante de uma superfície que é quase horizontal e plana (não convexa ou extremamente curva), suficientemente extensa em relação ao tamanho daquilo que vai suportar e suficientemente rígida em relação ao peso que será colocado sobre ela, sabe-se que ela pode *oferecer suporte* (*afford support*) a esse sujeito ou objeto. A *affordance* não é uma propriedade do objeto ou um elemento

unicamente da compreensão do sujeito – ela é um entendimento induzido pela percepção visual de certas características:

“Um fato importante sobre as *affordances* do ambiente é que elas são de certo modo objetivas, fenomênicas e mentais. Mas, realmente, uma *affordance* não é uma propriedade objetiva ou subjetiva; ou é ambas, se você quiser. Uma *affordance* vai além da dicotomia subjetivo-objetivo e nos permite 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”²⁰ (129)

A *affordance* tem relação direta com o indivíduo (ou objeto) em questão. Ela *oferece suporte* ou não para aquilo especificamente, em relação a sua morfologia, seu peso, sua superfície. Mais apenas do que uma relação de sustentação, o conceito de *affordance* é capaz de indicar entradas, proibições, saídas, zonas de risco, áreas de conforto. Uma praça completamente cercada por grades oferece uma *affordance* bastante diferente de uma praça aberta diante da rua. Um parque com o pórtico de entrada semidestruído e com arbustos sem poda invadindo o espaço dos bancos públicos e dos passeios oferece uma concepção de *affordance* bastante diferente de um parque aberto e bem cuidado onde a grama baixa convive com áreas de matas, jardins e bancos de pedra e madeira junto de mesas públicas. Uma grande avenida de seis pistas sem semáforos e cercada em suas duas porções laterais por terrenos vazios cercados por grama, sem edifícios ou qualquer mobiliário urbano oferece ao pedestre uma *affordance* bem diferente de uma avenida de quatro pistas com largo canteiro central, comércio nas margens e semáforos ou passarelas pontuando os quarteirões.

Ao observar os tipos de interação que as cidades virtuais de Rapture e Liberty City oferecem, especialmente sendo cidades-objeto que constroem mundos abertos e oferecem ações disponíveis além dos objetivos/missões de jogo, o conceito de *affordance* parece ser um operador importante na proposta de compreender o design do

²⁰ An important fact about the affordances of the environment is that they are in sense objective, phenomenal and mental. 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

espaço nestas metrópoles virtuais que também são jogos. O que o conceito de *affordance* aponta é a possibilidade de olhar caso a caso a relação entre aquele que olha (ou interage) e uma dada superfície, espaço ou objeto, levando em consideração o contexto onde está inserido o indivíduo, o contexto criado em torno daquilo com o que se interage e a forma como o objeto de interação se apresenta. Mais que um conceito capaz de explicar causas e efeitos, a *affordance* aparece como um modo de desacelerar conclusões e exigir que se leve em conta os contextos em questão: no caso desse trabalho, cidades que são jogos, que são objetos pré-formatados, que são programas fechados de computador, que são simulações de cidades reais, que possuem ambientes a princípio restritos, que exigem o cumprimento de missões, que permitem uma variedade de exploração e ação ao jogador desvinculada dessas missões. Perder essas questões de vista seria também perder a possibilidade de compreender esses espaços específicos, *simulações urbanas em estado de jogo*.

2.6 Uma metodologia para uma cidade que é jogo e objeto

A cidade dentro de um jogo de ambiente aberto é múltipla e claramente delimitada. Existem as várias possibilidades de interagir com o ambiente e com outros objetos e personagens, mas todas as interações estão delimitadas por aquilo que o programa permite, a inscrição em código que determina como cada elemento responde a uma determinada ação executada pelo jogador – pois o jogo é *participativo* dentro das margens de sua faceta *procedimental*. Nos jogos de mundo (ou ambiente) aberto em geral, há a possibilidade de seguir uma série de objetivos ou missões que são estabelecidos progressivamente ou então sair explorando os lugares, personagens e ações permitidas dentro do grande ambiente do jogo. Ainda como propõe Janet Murray, sem querer explicar algo mas apenas apontando características notáveis dos jogos digitais, eles são *espaciais* em sua construção dessas grandes metrópoles mas também *enciclopédicos*, podendo ser explorados de diversas formas, com diferentes graus de atenção e objetivos diversos.

A constatação sobre os diferentes modos de interação do jogador com estes mundos digitais não veio da teoria, mas da prática dos jogos. A única maneira de

compreender satisfatoriamente o funcionamento de jogos digitais é explorar, na prática, seu funcionamento, os objetivos estabelecidos, as formas e os impedimentos para a ação. Por isso, o primeiro passo metodológico neste trabalho foi explorar cada um dos jogos por algumas dezenas de horas, sem estabelecer como intenção principal o cumprimento dos objetivos do jogo. Nesse primeiro momento, a questão era observar ao máximo os cenários e as relações que os jogos permitiam com objetos e com outros personagens da cidade, vendo para onde o jogo tentava (se é que tentava) encaminhar o jogador.

Esse primeiro passo parte da proposta de análise da realidade social da Teoria Ator-Rede (TAR), sintetizada por Bruno Latour (2007) na forma de uma “cartografia das associações”. A proposta de Latour estabelece uma outra abordagem em relação à análise e compreensão da sociedade: não existiria uma matéria ou substância que possa ser configurada como “o social”, capaz de explicar fenômenos de diversos campos da realidade. O que existe é uma série de conexões ligando os elementos desta realidade.

Para compreender as associações, é investigar os agentes/atores da sociedade – para que eles exponham o que os movem, o que os motivam e o que os identificam. E apenas após isso criar categorias para firmar essas noções, não estabelecendo categorias como encaixes *a priori* que já definam hipóteses no próprio ato de repartir os agentes ou os objetos.

A metodologia desta pesquisa não segue diretamente a proposta de metodologia estabelecida por Latour para estudar a sociedade, mas estabelece cada um de seus passos e escolhas tendo como horizonte o método de pesquisa da TAR, tal como exposto por Latour.

A proposição da TAR estabelece que os laços que definem e mantêm unida qualquer estrutura na sociedade podem ser observados apenas no momento em que aquela coesão está sendo criada, pois é nesse ponto que os grupos exibem suas divergências, suas controvérsias, as arestas que serão depois aparadas quando aquela estrutura estiver estabelecida (LATOUR, 2007), seja ela um grupo social, um artefato ou um determinado modo do fazer científico contemporâneo (LATOUR, 1998).

É na crise e na instabilidade que é possível colher os vestígios que

posteriormente podem mostrar quais são as conexões que ligam os elementos da realidade. Neste sentido, os jogos digitais parecem ser um campo promissor para o uso da TAR e da cartografia das associações, com sua condição permanente de incompletude e “crise” no sentido da coesão: não há jogo que seja igual anterior, mesmo em um tabuleiro. O estado do jogo é de tensão permanente pois assim também é seu estado de construção. Especialmente nos jogos de ambiente aberto tratados por essa dissertação, a tensão entre as possibilidades, exigências, proibições e encaminhamentos está presente tanto nos modos de conduzir a narrativa linear quanto na exploração do espaço urbano, os dois campos de simulação que podem ser encontrados nesses “jogos de camada dupla”.

Por isso a proposta de iniciar com uma exploração sem objetivo definido do espaço dos jogos “GTA IV” e “Bioshock”, buscando exatamente qual seria o sentido de “mundo aberto” estabelecido em cada um deles: deixar que o estado de tensão entre a possibilidade de missões estabelecidas e de uma exploração sem destino exato das cidades virtuais se mostrasse por completo; compreender a relação entre as missões e o espaço, as limitações de ações e de movimento naquilo que é o cenário dado para exploração. E, a partir disso, chegar ao segundo momento da pesquisa.

Percebendo que seguir a série de missões dos jogos selecionados – “Bioshock” e Grand Theft Auto 4 – é indispensável para explorar o espaço das cidades por inteiro, ficou explícita a necessidade de dar mais atenção para essas missões do que havia sido inicialmente planejado. Nos dois jogos, o jogador começa com uma área relativamente pequena para exploração, em relação ao tamanho total do mundo virtual, e os outros espaços só são liberados após o cumprimento de uma série de missões. Ainda, em cada um dos jogos pesquisados isso acontece de forma completamente diferente. Portanto, a opção feita foi em concentrar a primeira parte do estudo na forma como as missões estabeleciam suas relações com o espaço das cidades. Na prática, isso significou jogar cada um dos títulos até o final, seguindo toda a série de missões, duas vezes.

A escolha de jogar duas vezes todas as missões do jogo também foi determinada pela própria experiência de jogo. Tanto GTA quanto “Bioshock” permitem ao jogador pontos de escolha onde suas ações determinam mudanças no jogo – portanto, jogar mais de uma vez permitiu explorar as mudanças efetivas nessas decisões, que se

revelaram mínimas tanto para o desenvolvimento da trama, quanto para a série de missões ou para a relação com o espaço e com outros personagens. Porém, ir até o final da série de objetivos dos jogos por duas vezes foi muito mais importante pela proximidade que as missões possuem com a exploração de certas possibilidades da cidade, permitindo um aprofundamento sobre certos aspectos da cidade ou da mecânica procedimental ao jogar pela segunda vez. Nos dois jogos, as diversas missões do jogo estão diretamente relacionadas à exploração dos ambientes, ao conhecimento de mais áreas da cidade, à interação com mais personagens e, conseqüentemente, com a descoberta de mais informações sobre a cidade e (ou) seus habitantes. A forma como isso acontece em cada um dos jogos também será muito distinta.

Pela proximidade entre as missões e o descobrimento do espaço, esse segundo momento da pesquisa acaba se mostrando essencial para compreender detalhes do funcionamento do espaço, diferenças entre os bairros das cidades, opções e conseqüências da interação com objetos, edificações e outros personagens. O vagar pelos cenários do jogo que algumas dessas missões exigem – e a atenção a detalhes visuais, que acabam sendo elementos importantes para alcançar os objetivos – por si já fornecem muitas informações sobre a exploração “livre” dos cenários do jogo, feita sem qualquer exigência de ações a serem seguidas pelo jogador. O resultado dessas quatro partidas de exploração da série progressiva do jogo é a descrição que está no primeiro capítulo da dissertação, seguindo de perto a proposta de Latour de que a descrição literária, com sua complexa rede de agências fazendo agir os personagens, pode contribuir muito com a pesquisa científica:

“É somente através de uma familiaridade contínua com a literatura que os sociologistas da ANT podem se tornar menos endurecidos, menos rígidos, menos conservadores em suas definições de quais tipos de agências povoam o mundo (...) Recordar sem filtrar, descrever sem disciplinar, essas são as Leis e os Profetas”²¹ (LATOURE, 2007, p. 55)

Nessa série de partidas (ou *gameplays*), quatro elementos apareceram ressaltados na prática: a relação do corpo virtual com o espaço do jogo, ou seja, a série de ações

²¹ It is only through some continuous familiarity with literature that ANT sociologists might become less wooden, less rigid, less stiff in their definition of what sort of agencies populate the world (...) Recording not filtering out, describing not disciplining, these are the Laws and the Prophets

possíveis ao jogador quando investido no avatar dentro dos mundos abertos; a interação do avatar com outros personagens do jogo; a relação que é possível (ou não) estabelecer com esses lugares, através de suas tensões, seus jogos de força, as mudanças geradas pelas ações do jogador, as possibilidades de acesso a locais relevantes para melhor compreender essas cidades; e o modo como a tensão social aparece visualmente e nos personagens do jogo, trazendo à tona semelhanças e diferenças entre lugares ricos e pobres da cidade, disputas de poder que estão na origem da violência das cidades e das ações que serão exigidas pelo jogador.

Para efetivamente compreender como essas questões se desenrolam, a partir da extensa descrição dos jogos feita no primeiro capítulo, vamos até as características mapeadas por Janet Murray para designar “a estética do meio digital” – imersão, agência, transformação – para entender como, na prática, acontece a relação entre o jogador, o avatar e a cidade do jogo. Do mesmo modo, a noção de *affordance* também parece importante na forma de descrever essas relações, mas respeitando o uso desses operadores de análise como uma “infra-linguagem”, em mais uma aproximação do método da Teoria Ator-Rede. Dentro da TAR, a proposta é a utilização de termos teóricos “fracos”, que não possuem caráter explicativo mas são operadores para a descrição do funcionamento de certas dinâmicas. A forma destas dinâmicas será explicada por elas próprias, em sua descrição mais extensa – a infra-linguagem segue como um guia de como mapear estes territórios ou grupos:

“Elas pertencem a nossa infra-linguagem, assim como os termos fracos “grupo”, “ator”, “agência”, “tradução” e “fluido”. Do mesmo modo que a noção de rede, elas não designam o que está sendo mapeado, mas como é possível mapear qualquer coisa de um dado território”²² (LATOURE, 2007, p. 174)

Do mesmo modo, as noções de jogo “progressivo” ou “emergente” e a questão da “tensão” e dos “objetivos” estabelecidos como parte indispensável dos jogos também não traz explicações, mas indicando um modo de olhar para as relações estabelecidas

²² They pertain to our infra-language, such as the weak terms of ‘group’, ‘actor’, ‘agency’, ‘translation’, and ‘fluid’. Like the notion of network, they don’t designate what is being mapped, but how it is possible to map anything from such a territory.

dentro de cada jogo individualmente.

Como último passo da pesquisa na prática, a proposta foi de voltar mais uma vez aos jogos já com os cenários completamente abertos, algo possível apenas depois de completar todas as missões progressivas do jogo (no caso de “Bioshock”) ou aproximadamente dois terços do jogo (no caso de Grand Theft Auto IV), para buscar o que é possível fazer nessas cidades – onde é possível entrar, quais interações com outros personagens é possível estabelecer, o que “mais” da cidade é possível explorar além daquilo exclusivamente estabelecido dentro da série de missões.

2.7 Construindo Atlas

Para dar conta do caráter dinâmico dos jogos, levando em conta que a possibilidade contínua de reconstrução representa aquilo que Bruno Latour compreende como instabilidade ou “crise”, uma dinâmica de constante transformação, a proposta metodológica é elaborar uma descrição dos percursos do jogo mantendo o foco na divisão e organização dos espaços, na exploração e nos objetivos dados pelo jogo, para através disso compreender a forma como essas cidades virtuais localizam o jogador como “habitante” destes lugares – observar as possibilidades dadas ao corpo virtual e os encontros que se apresentam nestes espaços – através da análise aspectos procedimentais e de agência, dentro dos ambientes virtuais.

A partir da empiria, indo aos jogos para descrever sua construção dos espaços e da interação do jogador com os ambientes abertos procedimentais, a opção foi por realizar grandes “descrições de percurso” que servirão de base para apontar detalhamentos específicos.

A primeira descrição irá seguir estritamente a história linear dos jogos para compreender quais são os espaços e personagens que devem ser visitados a fim de que se prossiga o jogo, quais são “os espaços necessários” do jogo. Entretanto, mais do que apenas apontar os lugares dos quais se parte e os locais aos quais se chega, interessa aqui descrever e cartografar os elementos que se revelam fortes constituintes destas

travessias virtuais: o que marca mais significativamente as missões em cada jogo, em relação ao espaço e à travessia das cidades? Na série de missões, quais são os elementos que retornam e se impõem como mais relevantes? E os encontros com outros personagens, como se estruturam nesse espaço? Em resumo, concordando com a perspectiva que afirma que jogos têm objetivos (mais ou menos explícitos), com base em que elementos se estrutura a relação entre o jogador, o espaço das cidades, os objetivos e os encontros com outros personagens?

A proposta inicial para o segundo percurso, após a primeira incursão pelos jogos, era focada em deixar de lado a história linear para listar e descrever os principais espaços e ações possíveis mas não-relacionados à estrutura linear do jogo, à sua série progressiva de missões. Ainda que estes jogos simulem grande metrópoles, na maior parte do espaço não é possível qualquer tipo de interação com o espaço ou personagens, com o ambiente resumido às fachadas de comércios ou residências que cercam as ruas e a relação com outros personagens sem jogador restrita a embates com ou sem armas. Assim, o segundo percurso se concentraria nos espaços específicos que possuíam possibilidade de interação desvinculada daquilo que é necessário para resolver as missões do jogo – a parte da “liberdade de agência” possível dentro destes lugares, esteja ela relacionada à interação com espaços, com objetos ou com outros personagens do jogo.

Porém, ao observar e descrever os jogos em toda sua série progressiva por duas vezes e continuar explorando as possibilidades abertas para interação nesses espaços urbanos virtuais, fazer uma descrição desse lado “emergente” do jogo, das suas ações possíveis e dos lugares de interação abertos mas não exigidos, acabou se revelando uma intenção inicial que não dava conta daquilo que estes jogos são realmente na prática. Não apenas porque a passagem para novos espaços só é permitida dentro da sequência de fases e objetivos, mas porque as ações possíveis dentro e fora das missões de jogo são as mesmas. A questão não está na diferença de “o quê” é possível fazer naquilo que podemos chamar de “parte progressiva” e “parte emergente” de cada jogo, mas sim em “como” usar a possibilidade de exploração para buscar e se deixar impactar por aquilo que o jogo oferece como construção além das missões a serem seguidas.

Por isso, e levando em conta que a exploração e descoberta das possibilidades é

parte central nas ações não-exigidas mas permitidas (ou mesmo incentivadas) pelo jogo, a proposta para a segunda descrição é focar nos elementos que se revelam fortes constituintes destes espaços virtuais *além* daqueles que tem importância efetiva para o cumprimento das missões. Deixando de lado o percurso linear do jogo, onde é seguida apenas a exploração necessária para obter habilidades e itens que possibilitem cumprir as missões, quais seriam os elementos mais fortes disponíveis que permitem descrever estes lugares, ainda que eles não tenham relação direta com as missões e objetivos mas sim para a consolidação visual, interativa e simbólica destes “ambientes virtuais”?

Para essas duas descrições, parece bastante importante lembrar a afirmação de Milton Santos de que não o espaço do mundo atual não pode ser visto como composto por objetos “naturais”, mas por elementos e objetos criados pelo homem, dentro de uma série de concepções de uso, de permissões, divisões e impedimentos que se esclarecem na prática e nas interações. Ainda mais levando em conta que estes são ambientes virtuais, cidades-objeto sem a vivacidade e os embates urbanos que podem ser observados em cidades reais, sendo portanto objetos de design, com finalidades e possibilidades de mudança bastante específicas, que também se relacionam ao modo como é construída a série de tarefas e objetivos de cada jogo. E também, no momento de compreender aquilo que é construído para exploração além dos objetivos/missões, ressaltar que são escolhas de design que delimitam quais aspectos desse ambiente urbano serão revelados, ressaltados, diminuídos, renegados.

Ao completar essas duas descrições de percurso, acreditamos possuir material empírico suficiente para compreender os principais laços, associações e contradições que definem estes espaços urbanos virtuais *que são também jogos digitais*, dentro de uma perspectiva associada à “sociologia/cartografia das associações”, proposta pela Teoria Ator-Rede. O que se propõe realizar aqui é uma cartografia específica que serve para estes espaços pesquisados – algo que podemos batizar como uma “cartografia do que se encontra pelo caminho” ou uma “cartografia do percurso vivido”, onde o mapeamento não se dá a partir de uma instância superior que alcança todos os pontos de um determinado lugar, mas a partir da escala humana do jogador incorporado no personagem do jogo.

Essa opção parte de um elemento que grita por atenção nas dinâmicas dos jogos

estudados e também dos jogos de mundo aberto em geral - o deslocamento contínuo é a pedra de toque nestes jogos, levando o jogador a percorrer a diversidade de ambientes que compõem o cenário construído em busca de informações, objetos, habilidades, missões, armas, energia, segredos. Mas dentro dos percursos, é nos encontros que o jogo e o lugar se efetivam – nos anteparos que bloqueiam o vagar contínuo e parecem dizer ao jogador “isto é o que define este lugar”. Nessas descrições de percurso, a intenção desta pesquisa é encontrar estes elementos: encontra-los no jogo em ambiente aberto, na agência permitida ao jogador, na cidade-objeto que concretiza um projeto de design. É nesse encontro que procuramos compreender quais os elementos e interações que definem a concepção de ambiente urbano estruturada por estes jogos de mundo aberto à exploração.

2.8 A estrutura linear do jogo: “Bioshock”

Completar o percurso linear de “Bioshock”, a série de tarefas e objetivos exigidos como desafios para chegar até um ponto “final”, significa também ter conhecido praticamente todos os ambientes da cidade disponíveis para exploração dentro do jogo. Não porque a cidade seja pequena em si, ainda que bastante menor do que em “GTA IV”, mas porque para completar as exigências de “Bioshock” é preciso caminhar muito. Não apenas caminhar pela cidade, mas andar com cuidado para perceber os inimigos chegando à distância, buscar os cantos protegidos e o abrigo das paredes para não ser atingido enquanto desprotegido em campo aberto, investigar os espaços atrás de armários, os buracos nas paredes, o alto dos armários e os buracos sob o piso atrás de armas, munição, alimentos que fornecem energia, recargas de combustível genético e tônicos que ampliam as habilidades do personagem. A sensação de imersão em Rapture de “Bioshock” passa por uma caminhada incansável, a atenção para o risco constante e a busca por itens em cada fresta possível: a munição é sempre menos do que o necessário, a energia não costuma ser o bastante e vários dos objetivos levam a atravessar os cenários em busca de um item ou personagem.

A lista completa dos lugares que *devem* ser visitados para cumprir os objetivos do jogo ou conseguir itens indispensáveis e das principais tarefas é a seguinte:

1: Welcome to Rapture

- Estação da Batisfera
- Salão de entrada
- Pegar o rádio
- Achar a Vita Chamber
- Pegar a chave inglesa
- Achar o primeiro Plasmídeo
- Elevadores
- Objetivo: Chegar em Neptune's Bounty**
- Kashmir Restaurant / Footlight Theater
- Encontrar a primeira Little Sister/Big Daddy
- Hub de trânsito
- Ir para o Medical Pavillion

2: Medical Pavillion

- Medical Pavillion Foyer
- Encontrar o Controle de Acesso de Emergência
- Emergency Access
- Objetivo: Obter a chave do Dr. Steinman**
- Realizar uma sobrecarga elétrica no painel de controle - abre o Medical Pavillion
- Medical Pavillion Foyer (Again)
- Eternal Flame Crematorium
- Encontrar o plasmídeo Incinerar para abrir o túnel congelado de acesso
- Twilight Fields
- Medical Pavillion Foyer / Kure-All
- Medical Pavillion Foyer / Painless Dental
- Daddy Dental
- Chompers Dental
- Medical Pavillion Foyer / Surgery Foyer
- Surgery Room
- Medical Pavillion Lounge
- Medical Pavillion Foyer

3. Neptune's Bounty

- Bathysphere Station
- Lower Wharf
- Fontaine Fisheries

- Objetivo: Para entrar nas Peixarias Fontaine, é preciso tirar fotos de 3 Splicers. Para isso, é preciso ir atrás da câmera no Wharfmaster**

- Upper Wharf
- Wharfmaster
- Pegar a câmera e explorar a fase para fotos, tônicos, itens
- Upper Wharf
- Jet Postal
- Fighting McDonagh
- McDonagh Top Floor
- Fighting McDonagh / Lower Wharf
- Freezer Top Floor / Freezer Bottom Floor

4. Smuggler's Hideout

- Flooded Cave / Control Room
- Objetivo: Achar o controle para liberar o submarino, que é destruído**

5. Arcadia

- Tea Garden
- Ir para a estação do metrô
- Arcadia Glens
- Waterfall Grotto
- Rolling Hills
- Objetivo: Quando chega no metrô, Ryan libera uma toxina que vai destruindo Arcadia - e o oxigênio da cidade. Então é preciso ir até o escritório de Langford e depois uma rosa, no Waterfall Grotto para fazer parte do antídoto que pode salvar a vegetação**
- Arcadia Glens
- Research Laboratories / Langford's Office
- Objetivo: Voltando ao escritório, a cientista é morta. Mas você acha a chave do próximo nível (Farmer's), a fórmula que pode salvar a cidade (Lazarus Vector), mas agora precisa achar os sete itens para fazer isso - no Farmers' Market**
- Research Laboratories

6. Farmer's Market

- Objetivo: Aqui buscar os itens para a fórmula**
- To Arcadia
- Market
- Apiary
- Winery

- Winery Cellar Top Floor

7. Retorno a Arcadia

- To Farmer's Market
- Research Laboratories (Again)
- Objetivo: Ir até o laboratório e gerar a fórmula do Lazarus Vector. Agora ir para o metrô**

8. Fort Frolic

- Bathysphere Station (Another Visit)
- Objetivo: Ao chegar no metrô, Cohen impede que o jogador pegue a batisfera. Exige que o jogador vá até o Fleet Hall**
- Lower Atrium
- Cocktail Lounge
- Upper Atrium
- Fleet Hall Theater
- Objetivo: Cohen exige que o jogador mate 4 desafetos e tire fotos para compor sua "obra-prima". Montar a obra vai exigir percorrer todos os cantos do shopping**
- Upper Atrium (Again)
- Frozen Tunnel
- Poseidon Plaza
- Sir-Prize
- Eve's Garden
- Lower Atrium (Again)

9. Hephaestus

- Bathysphere Station (Going Places)
- Central Control
- Core
- Objetivo: Para chegar no escritório de Ryan, vai ser preciso cortar a energia no núcleo de Rapture. Chegando no núcleo, ele descobre que existia já um plano para sobrecarregar o núcleo, cortar a energia e entrar no escritório de Ryan. Agora, precisa descobrir qual o plano e qual o meio**
- Upper Workshops
- Lower Workshops
- Kyburz's Office
- Objetivo: Aqui se descobre uma bomba, ainda a ser completada, que pode colocar o núcleo em curto. Precisa achar os itens - e vai atrás deles.**
- Core (Again)
- Objetivo: Depois de achar, precisa redirecionar o fluxo de magma (Heat Loss Monitoring) para liberar o caminho para o núcleo**

- Heat Loss Monitoring
- Objetivo: Então, é ir para o núcleo, colocar a bomba e ir para o escritório de Ryan**
- Lower Workshops / Geothermal Control
- Core / Central Control

10.Rapture Central Control

- Control Room
- Objetivo: Achar um meio para chegar até próximo à sala de Ryan. Depois, escapa pelos esgotos de Rapture**

11.Olympus Heights

- Safe House
- Objetivo: Encontrar a localização do antídoto para Mind Control, que vem tirando sua energia, em um dos apartamentos da Mercury Suites**
- To Point Apollo Sq. / Prometheus / Mercury Suites
- Mercury Suites
- SuChong's Apartment
- Objetivo: Achar aqui o diário que revela onde está o antídoto para o controle da mente**
- Tenenbaum's Apartment
- Fontaine's Apartment
- Objetivo: Achar o antídoto (Lot 192), que faz perder o controle dos plasmídeos como efeito colateral. Precisar achar a segunda dose, que estabiliza tudo de novo. No escritório de Suchong, em Artemis Suites.**

12.Apollo Square

- Apollo Square Arrival
- Artemis Suites
- Objetivo: Achar a segunda dose do Lot 192. Novo objetivo: ir para o Point Prometheus, descente até o metrô de Rapture**
- Apollo Square (Novamente)
- Hestia Chambers

13.Point Prometheus

- Objetivo principal - se disfarçar de Big Daddy para abrir caminho pelas portas que apenas as Little Sisters abrem, até o escritório de Fontaine. Conseguir as peças (botas, carcaça, capacete) e a modificação da voz nas várias salas do Point Prometheus**
- Atrium

- Little Wonders
- Atrium Balcony
- Optimized Eugenics
- Atrium Balcony (Novamente)
- Failsafe Armored Escorts
- Mendel Family Library

14.Proving Grounds

- É um caminho fechado, onde é preciso proteger e ser guiado pelas Little Girls. Só através delas é possível passar pelas portas, abertas quando elas passam. Mas elas param para coletar ADAM e são atacadas.
- Lobby
- Central Atrium
- North Wing
- Objetivo: Aqui, o caminho livre está para o salão de Fontaine, no alto do prédio.**

15.Fontaine

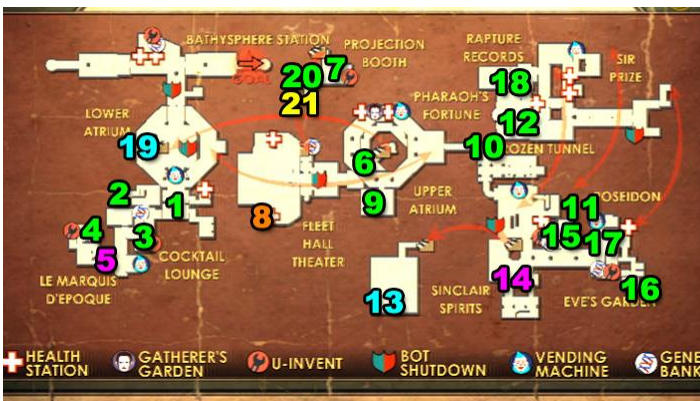
- Fontaine's Lair

Ainda que todas as fases sejam bons exemplos do funcionamento de idas e retornos do jogo, que acaba se convertendo nesse conhecimento e exploração das várias partes de cada ambiente visitável da cidade, dois exemplos são interessantes de modo particular: Arcadia, a região de pesquisas botânicas e parques da cidade submarina, e Fort Frolic, a região de teatros, cultura e “diversão adulta” de Rapture, com suas casas de strip-tease e cassinos.

Em Arcadia, o objetivo inicial é apenas chegar até a porta de acesso ao Metrô e dali seguir para o ponto seguinte da linha, sem outros objetivos à vista. Porém, quando o jogador chega até o metrô, um gás amarelado é lançado por todo o ambiente, iniciando a morte imediata de toda a vegetação. Logo a botânica responsável pelo local informa, pelo rádio que o protagonista sempre leva consigo, que Andrew Ryan dispersou pelo sistema de ventilação uma espécie de gás laranja, capaz de destruir toda a vegetação de Arcadia – acabando também com o suprimento de ar da cidade. Ao invés de seguir para o metrô, o jogador não tem alternativa senão ir até o escritório de Julie Langfold, a botânica, e receber o pedido de um item necessário para o antídoto que pode salvar a

vegetação – uma rosa específica, cultivada na Gruta da Cachoeira (Waterfall Grotto).

Após atravessar outros quatro ou seis ambientes menores, dependendo do caminho escolhido, para ir e voltar com a rosa colhida, o jogador chega a tempo apenas de ver o escritório da cientista sendo preenchido com o mesmo gás venenoso que matou as plantas da cidade. A cena é vista sem interferência, e somente após a morte é possível entrar no escritório. O antídoto que estava sendo produzido agora está derramado pelo chão. Sem Langford para completar a missão, o jogador encontra o diário onde está descrita a fórmula revitalizadora (Lazarus Vector) e precisa sair pela fase buscando 7 exemplares de cada um dos três componentes da fórmula. Para completar os componentes, não basta ficar apenas em Arcadia – é necessário também visitar o Mercados dos Fazendeiros (Farmer's Market), a feira de venda de produtos frescos que fica no ambiente anexo. Apenas após percorrer todo o Farmer's Market e atravessar novamente Arcadia, o jogador consegue sintetizar o Lazarus Vector e liberar sua passagem para o metrô, rumo à estação seguinte. O que parecia apenas atravessar um território se transforma em uma jornada de horas, com objetivos sequenciais.



Figuras 12 e 13. Os mapas dos ambientes de Bioshock: Arcadia e Fort Frolic



Figura 14. Uma das portas pressurizadas de Rapture



Figuras 15 e 16. Os pequenos ambientes de Rapture

No Fort Frolic, o começo também é parecido – inicialmente, o objetivo é atravessar o hall exterior do lugar e alcançar a estação de metrô que leva até o próximo ponto. Mas ao chegar estação de saída, o controlador do Fort Frolic, Sander Cohen, impede a passagem e exige que o jogador vá até o Fleet Hall, a sala de espetáculos que fica dentro do complexo de entretenimento, em uma das extremidades do andar superior. Chegando lá, Cohen exige a participação do jogador para compor sua “obra-prima” – uma estátua grotesca que serve também como porta-retratos para as imagens de seus ex-aliados mortos, antigos companheiros que agora disputam com Cohen o controle de Fort Frolic. Cabe ao jogador completar a “obra” demente para que um Sander Cohen claramente insano libere o uso do metrô para o próximo local. Completar a obra significa buscar, perseguir e matar os três inimigos de Cohen, percorrendo nessa busca praticamente todos os ambientes do Fort Frolic e sempre retornando ao hall principal do lugar para acrescentar as fotos dos inimigos eliminados à estátua grotesca.

A passagem entre as várias seções de cada ambiente do jogo e a compartimentação de cada um desses lugares em muitos outros locais menores – que pode ser observada claramente nos mapas das fases de “Bioshock”, nas imagens acima – revela a concepção mais ampla que ordena o espaço de Rapture e serve como mote para o design da cidade. Nesta ampla cidade submarina, o espaço é um bem escasso e duramente controlado. Cada local tem sua função específica delimitada antecipadamente e grandes portas hidráulicas, câmaras de descompressão, corredores e batisferas hermeticamente lacrados fazem a conexão entre os diferentes ambientes da cidade. E estas serão, na dinâmica do jogo, portas fechadas para as quais é preciso buscar as chaves, câmaras inacessíveis (a princípio) e batisferas do metrô para as quais é preciso batalhar pelo uso. Essa concepção específica do espaço urbano orienta a agência do jogador dentro do ambiente virtual. As portas como impedimento são um elemento simbólico essencial na imersão objetiva e na lembrança simbólica deixada por Rapture – especialmente as grandes comportas hidráulicas que estão nas margens dos corredores que ligam áreas adjacentes da cidade.

Os diversos pequenos espaços que fazem parte de uma mesma especialidade (por exemplo, o espaço de diversões ou o mercado de alimentos frescos) aglomerados

em um mesmo ambiente lembram, junto com as portas, que Rapture é uma cidade construída com um objetivo. Se a cidade foi erguida a partir da utopia de um multimilionário, a construção dos ambientes do jogo parece espelhar essa imagem de cidade-objeto, plano de meio urbano que parece ter tomado forma artificialmente sob o rígido controle de um único empreendedor. Para isso, é importante perceber como a cidade é realmente apresentada ao jogador no primeiro grande ambiente do jogo: o Pavilhão Médico (Medical Pavilion).

Dentro do “bloco médico” da cidade, talvez o único pois nenhum outro é mencionado, estão a clínica de cirurgia do Dr. Steinman, o ambulatório Kure All, as clínicas dentárias Painless Dental, Chompers Dental e Dandy Dental (problemas ortodônticos eram os primeiros efeitos negativos da mutação genética), o crematório, uma funerária e o pequeno escritório de uma agência de seguros. Toda a relação com a saúde e a morte dos habitantes de Rapture parece estar concentrada nesse lugar. E dentro dele, que é o primeiro ambiente amplo a ser visitado pelo jogador, encontrar chaves e soluções para desbloquear passagens será essencial. Para chegar até a saída de emergência que dá acesso ao metrô, logo no início da fase, é preciso usar o painel de liberação da porta – que só pode ser ativado com uma chave que está com o próprio Dr. Steinman. É necessário então abrir a outra porta, que dá acesso a todo o Pavilhão Médico, para conseguir a chave de Steinman.

Dentro do Pavilhão, é preciso usar a habilidade de manipular o fogo (com plasmídeos) para liberar o corredor congelado até a funerária e encontrar túneis de ventilação e chaves escondidas que dão acessos a outros cômodos do lugar. Há muitas portas ao redor, incluindo as comportas hidráulicas do começo da fase, no corredor que traz até o Pavilhão Médico. Ainda que exista um hall central com mais espaço para movimentação e um foyer diante do centro cirúrgico, os espaços são quase todos pequenos e recortados, com mobilidade restrita especialmente nos momentos de se esquivar dos ataques de Splicers e revidar até vencer os adversários. Os muitos recortes e impedimentos de acesso dos espaços de Rapture materializam a dinâmica do jogo, com seu modo particular de criar desafios para o jogador, com a concepção de uma cidade controlada, “não-orgânica” se é possível dizer assim, porque parece absolutamente planejada como *materialização da dinâmica de fundo criada pelo jogo*,

como parte do processo de transformação do jogador em parte desse ambiente virtual.

Mas os pequenos espaços e as dezenas de portas de Rapture não teriam o mesmo sentido claustrofóbico se não estivessem acompanhados pela escuridão e pelo contínuo embate com o que está invisível ao redor. Na distopia em que se transformou a cidade submarina, a falta de luz é uma companhia constante do jogador. Ainda que boa parte das máquinas da cidade ainda aparentemente funcione – é possível ver diversas partes da “estrutura” que mantém Rapture ao longo do jogo – os interiores da cidade não replicam aquilo que devem ter sido seus dias cotidianos. Há diversos espaços com luminárias sem funcionamento e partes das edificações destruídas, impedindo a passagem e a visão. Ainda que em vários ambientes ainda existam amplas janelas por onde entra a luz vinda do oceano, conforme o jogador se aproxima do interior dos prédios, sem acesso a alguma fonte de luz natural, ou segue rumo ao subterrâneo da cidade, onde estão o controle de energia ou as docas para entrega de alimentos, mais escuro o ambiente se torna.

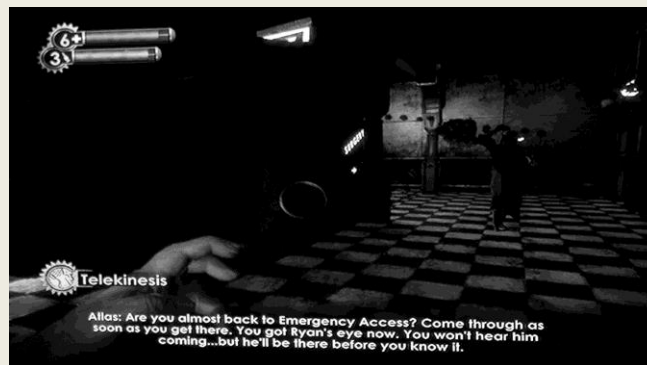


Figura 17. A escuridão nos corredores de Rapture é uma constante



Figura 18. A cidade lá fora, vista na chegada da batisfera

A escuridão é um dos elementos mais fortes na imersão de quem joga, atento a cada pequeno movimento nas sombras, tentando antecipar a chegada de um inimigo ou perceber qual o melhor caminho a ser feito. É a escuridão que efetivamente faz a ponte entre a imersão do jogador no corpo do protagonista e o estado de caos em que a cidade submersa se encontra. Rapture é uma cidade deixada nas sombras daquilo que foi um dia e os letreiros gigantesco ainda acesos na parte de fora da cidade, onde as fachadas dos prédios também parecem intactas, exibem isso ao jogador logo no início.

O que consolida as sensações de perda (pela cidade que não está mais ali) e de sentir indefeso nestes ambientes, mesmo com uma arma na mão durante quase todo o tempo, é a invisibilidade do perigo através do som. As ameaças, os passos e os rangidos dos Splicers e de máquinas como as torres de tiro e as câmeras são ouvidos à distância, bem antes de serem vistos. Qualquer som ecoa pelos corredores e ambientes vazios, goteiras são ouvidas à distância, Big Daddies se movimentam em algum lugar indistinguível a princípio. O som traz a sensação de ameaça antes que ela se manifeste, sem dar ao jogador a chance de saber exatamente em qual lado está a ameaça. Splicers capazes de escalar as paredes sobem pelo forro aberto dos lugares, sumindo nas sombras. É uma promessa de agência que não se efetiva, e torna o jogo mais interessante e imersivo – a possibilidade de ouvir o perigo mas não poder reagir diretamente a ele, por não saber de onde vêm a ameaça. Do mesmo modo que a possibilidade de saber que a cidade é muito maior do que aquilo que é alcançado por essa linha do metrô, porém sendo impossível chegar ou mesmo entender onde estão exatamente esses outros lugares – nem mesmo “o quê” são esses outros lugares é dado ao jogador. É um cerco de invisibilidades, que torna o jogo mais interessante nesse movimento de esconder e exibir, de não impedir a agência – a movimentação, a exploração, o ataque – mas também de não construir os acessos para que o jogador possa efetivamente agir sobre essas possibilidades do jogo. A cidade que existe apenas em potência – comentada nos diários de áudio, exibida em partes no mapa sem resolução, vista na entrada do jogo – é um grande elemento na mitologia que o jogo cria sobre Rapture, a partir de todos os elementos que são impossíveis de explorar.

A cidade aberta para exploração, cheia de ferimentos, com suas paredes caídas, móveis revirados e cômodos semidestruídos, se transforma no cenário para uma

movimentação de defesa e emboscada, que na maior parte do tempo esconde o objeto ameaçador até que seja tarde demais para o jogador se proteger. Os escombros de Rapture, o som que ecoa a ameaça distante e os cômodos recortados, obrigando a várias viradas abruptas na movimentação pelo ambiente, consolidam a cidade como esse lugar de tensão, onde a violência é uma presença inescapável.

A violência e a necessidade do embate estão espelhados em todo canto: nas torres de metralhadores e de lançadores de mísseis, nas câmeras nas paredes que acionam helicópteros-bots voadores com metralhadoras ao avistar o jogador, nos Splicers que se espalham por todos os ambientes, nos Big Daddies com sua armadura ameaçadora e sua postura agressiva na proteção das Little Girls. A violência está nas paredes demolidas, nos adornos quebrados, nas portas pelo chão, nos armários revirados, nos vazamentos dos túneis perfurados que deixam entrar a água no oceano. A violência está sobretudo nas mãos do jogador, com uma arma de fogo na mão direita e uma das habilidades geradas pela mutação genética sempre disponível na mão direita – o controle do fogo, a telecinese, o congelamento, a capacidade de bloquear as câmeras temporariamente ou de invocar um enxame de abelhas na direção dos adversários. Mas entre todos esses elementos, a fração de violência travestida como “segurança” da cidade se destaca.

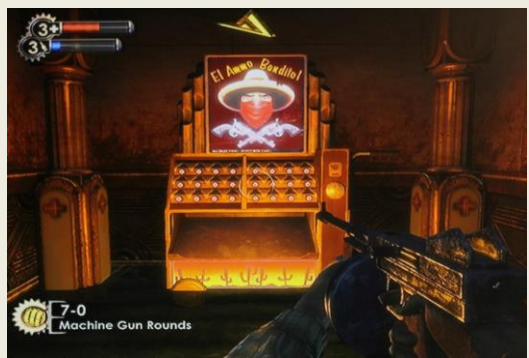
A agência do jogador, nisso que enxergamos como a parte linear de “Bioshock”, é restrita a buscar e carregar itens de um lado para o outro e a *combater os inimigos e as máquinas de violência espalhadas pela cidade*. “Bioshock” é um *fps*, um jogo de tiro onde a principal ação é apertar o botão que dispara um gatilho ou uma das habilidades genéticas adquiridas durante o jogo – várias das quais também atuam como outras versões de “tiros”. A principal ação do jogador sobre essa cidade, para completar as missões, será a de prosseguir na destruição dos seres alucinados e sem consciência que restaram da guerra civil. Se em alguns momentos é possível “reconstruir” algo em “Bioshock”, esse ato é bastante indireto. No caso do antídoto que renova a vida botânica de Arcadia, é possível ao jogador achar e acumular os itens necessários para criar a fórmula. Mas depois disso, a exigência é que ele vá até uma máquina U-Invent, onde o antídoto será sintetizado, e depois use outra máquina para inserir o composto no sistema de ventilação da cidade. O jogador aqui não é muito mais que um mero carregador dos

componentes da fórmula e sua grande atuação é, na verdade, a exploração dos lugares, das partes das máquinas e dos corpos dos inimigos em busca destes itens.

Os Splicers são seres enlouquecidos pela manipulação genética, viciados no combustível genético da mutação e desprovidos de consciência, versões alternativas de zumbis urbanos. A violência exibida nos escombros da cidade é resultado da guerra civil que passou por Rapture e não elemento ativo gerando destruição. Mas as câmeras, torres de tiro, bots de defesa e Big Daddies são parte da própria cidade, apenas ampliados por efeito da guerra. Porque as torres de tiro e as câmeras parecem muito condizentes com toda a divisão do espaço de Rapture em subespaços, essencialmente comerciais, que podem fechar suas portas a qualquer momento. Não existem praticamente espaços abertos nessa cidade submarina até porque, de certo modo, todo o espaço é privado e possui como dono último o criador da cidade, Andrew Ryan, que tanto construiu o espaço como comanda as formas de mantê-lo habitável. Dentro desse contexto, não parece tão importante saber se o aparato de segurança/violência veio antes ou depois da guerra – ele faz um perfeito sentido nessa cidade, especialmente quando se visita, chegando ao final do jogo, a Praça Apollo (Apollo Square). De um dos lados da praça estão os grandes apartamentos no condomínio vertical de luxo em Olympus Heights, destinados aos membros da “elite” cultural, administrativa e científica de Rapture. Do outro lado, um portão fechando o acesso ao restante da cidade, estão os quartos coletivos de Artemis Suites e de Hestia Chambers, com vários beliches espalhados por cômodos extensos. A premissa de controle da população e de atos de violência expressa nos equipamentos “de segurança” é condizente com o design da cidade como um todo. E a construção dos Big Daddies como máquinas pesadas de segurança, verdadeiras torres de tiro móveis e altamente armadas, como protetores do bem comercial mais valioso da cidade – as Little Girls – parece mais um elemento de sentido nessa dinâmica de uma suposta segurança construída com base em um forte elemento de ameaça de violência. Cada elemento confirma as escolhas de design que ordenam a imersão do jogador nessa metrópole virtual específica e acrescenta algo à transformação do jogador em protagonista e elemento ativo desse espaço violento.



Figuras 19 e 20 (linha superior). Câmeras de observação.
 Figuras 21 e 22 (linha inferior). Torre de tiro destruída pelo jogador e bot voador



Figuras 23 a 26: Máquinas da cidade, que fornecem energia, alimentos, munição e plasmídeos para o jogador

E Big Daddies, torres de tiro, bots armados e câmeras de vigilância são máquinas. Assim como são máquinas os locais onde é possível comprar alimentos que recuperam energia e combustível genético (as Vending Machines), comprar armas e munições (El Ammo Bandito!), construir itens de jogo com base em materiais recolhidos dos inimigos abatidos (as máquinas U-Invent), recuperar energia (Health Machines), desligar os bots de segurança (Disable Bot Machine), comprar alterações genéticas diversas (Gatherer's Garden) e bancos para trocar os plasmídeos e tônicos de habilidades que se tem até certo momento (Gene Banks). Rapture é uma cidade atravessada e sustentada por máquinas e, em última instância, praticamente entregue a elas, quando vários dos últimos personagens humanos que ainda estavam vivos acabam morrendo durante o jogo, deixando pouco mais que as Little Girls para habitar a cidade.

2.9 A estrutura linear do jogo: “GTA IV”

Completar a série de missões de Grand Theft Auto IV implica visitar no mínimo 160 lugares diferentes de Liberty City, espalhados pelos 65 bairros nos quais estão divididas as quatro ilhas que compõem o espaço urbano da cidade. Nessa conta não entram as visitas quase sempre necessárias a lojas clandestinas de armas para compra de munição, armamento e colete à prova de balas, além de paradas ocasionais em carrinhos de lanche e lanchonetes fast-food para recuperar a energia com alimentos rápidos. Na prática de jogo, esse número alcança facilmente 180 lugares individuais visitados durante uma partida linear de GTA, voltada apenas para cumprir os diversos objetivos. Uma lista completa das missões, com a sequência de locais visitados (de onde se parte, por onde se passa, aonde se chega ao final) pode ser conferida a seguir.

A chave para leitura é:

Ícone do personagem que aciona a missão – **Nome da Missão** - De onde se parte/ por onde se passa / aonde se chega – tipo de exigência de ação para o jogador dentro da missão

Capítulo 1

The Cousins Bellic _ – Docks / Mohawk Av, Hove Beach - direção

R It's Your Call _ – Cab Depot - Dillon St., direção e perseguição

R Three's a Crowd _ – Cab depot / Hove Beach subway/Michelle apartment - direção

Bleed Out _ – Garret St. / Twitchins Sugar Factory (Bridge Charge Island) / Cab Depot – perseguição, briga, assassinato

M First Date _ – Michelle apartment – closed carnival – Go bowling – Michelle apartment - encontro

R Easy Fare _ – Cab depot – Rotterdam Hill – Maesterson St – Gibson St - direção de taxi & aprender pay'n'spray

V Bull in a China Shop _ – Comrades Bar / Camden Av. (Dukes) – como pegar objetos & ameaçar pessoas

V Hung Out to Dry _ – Comrades Bar – Masterson St – perseguição & ameaça

V Clean Getaway _ - Comrades Bar – subway - EIC subway station (Dukes) – Tuleto Avenue (car wash) – Tulsa St – roubo de carro e perseguição

V Ivan the Not So Terrible _ – Cab depot – Kid St (construction site) – perseguição de carro e a pé – tomar decisão: matar ou poupar a vida de Ivan

R Jamaican Heat _ – Oneida Av (South Slopes) – Little Jacob / Schottler – Homebrew Café – emboscada & guarda costas & aprender como usar uma arma

Roman liga, oferecendo emprego como taxista

Little Jacob oferece emprego

R Uncle Vlad _ – Comrades Bar / perseguição / Alonquin Bridge – perseguição de carro & assassinato

L Concrete Jungle _ – Little Jacob / Apartment block in Willis / Town house Meadows Park (entrável) / Homebrew Café – invasão & enfrentamento armado

R Crime and Punishment _ – Faustin house / andar por Hove Beach / Concord Avenue – roubar carro de polícia & perseguir vans

F Do You Have Protection? _ Faustin house / Delaware Avenue (sex shop, entrável) – Dillon Street (gun shop) – dirigir & ameaçar

F Final Destination _ – Perestroika Club / Guantanamo Av. Subway (South Bohan) – perseguição & assassinato

F No Love Lost _ – Faustin House / Firefly Island / Meadows Park – perseguição e assassinato

L Shadow _ – Little Jacob house / Walkill Av (South Bohan) – perseguição até o prédio (entrável)

R Logging On _ – Cab Depot / TW@ internet café – criar email & aprender a internet

F Rigged to Blow _ – Faustin House / Montauk Av., Schottler – direção de caminhão com bomba

D The Master and the Molotov _ – Firefly Island Boardwalk / Perestroika Club (entrável) – enfrentamento armado & perseguição & assassinato

Russian Revolution – Armazém East Hook, Broker / Homebrew café / Hopper Street in EIC – enfrentamento armado (warehouse) & fuga da polícia de carro

Roman's Sorrow [Video] – Alleway / Ap. In Hove Beach (em chamas) / Cab Depot (em chamas) / Bohan (nova safehouse) - direção

Capítulo 2

M Escuela of the Streets [Video] – Manny (West Bohan Community Center) / Grand Boulevard (South Bohan) –(entrável) / perseguição & invasão & assassinato

M Street Sweeper [Video] – Manny (West Bohan Community Center) / Windmill St – perseguição & assassinato

B Search and Delete [Video] – Brucie (porto) / Riva's House - roubar carro de polícia & usar computador & perseguição

B Easy as Can Be [Video] – Brucie / Yorktown Av (Steinway) / Brucie House – roubar carro & escapar da perseguição

B Out of the Closet [Video] – Tw@ internet / 69th St Dinner (Hove Beach) - como marcar um encontro no love-meet.net & assassinato

E Luck of the Irish [Video] – Elizabeta (South Bohan) / Joliet Street (St Bohan) – emboscada como guarda-costas & como usar rifle sniper

E Blow Your Cover [Video] Elizabeta (South Bohan) / Apartment (Emboscada policial) (entrável) / Agonquin (Playboy X ap) – enfrentamento armado & escape de emboscada

Playboy X oferece trabalhos

M The Puerto Rican Connection [Video] – Manny / Algonquin Bridge / Cayuga Av (Schottler) - seguir o trem urbano de carro (perseguição)

E The Snow Storm [Video] – Elizabeta / Colony Island (Old Hospital, entrável) / Spin Street – invasão & assassinato & fuga

E Have a Heart [Video] – Elizabeta / Doctor in Dukes Boulevard - direção

B No. 1 [Video] – Brucie/ Freetown Av./ Brucie - corrida

X Deconstruction for Beginners [Video] – Playboy X ap / Castle Gardens/ Construction site – subir em prédios com sniper & invasão de assalto & assassinato

D Ruff Rider [Video] – Dwayne (projects) / Chinatown / Cluckin' Bell (Algonquin) - matar ou poular Cherise & perseguição & assassinato

D Undress to Kill [Video] - Dwayne / The Triangle Club (bohan) – invasão com tiroteio & perseguição & assassinato

X Photo Shoot [Video] – Playboy / Exeter Av (basketball court) - tirar foto com o novo celular & descobrir o alvo & matar

? Wrong is Right [Video] – UL Paper / Iroquois (Hove Beach)/ Little Italy (Algonquin) – ler email de localização & perseguição & assassinato

The Holland Play[Video] Play **X** boy X / Dwayne Forge – decisão: qual matar

Hostile Negotiation [Video] – Warehouse in Lompoc (Bohan Industrial) / Safehouse (Bohan) – invasão com tiroteio

Roman liga para avisar que comprou uma safehouse em Algonquin

U [Portrait of a Killer \[Video\]](#) – UL Paper / Yorktown Av - buscar por foto no computador da polícia & invasão com tiroteio & assassinatos

U [Dust Off \[Video\]](#) – ULPC / Civilization Plaza / Kunzite St / roubar o helicóptero / Airport – perseguição do helicóptero com carro & tiroteio & roubo do helicóptero

? [Call and Collect \[Video\]](#) – Pier at South Algonquin / Humboldt River (Silicon Street) - identificar pelo telephone o chantageiro & matar & devolver o telefone

[Paper Trail \[Video\]](#) – missão chega por telefone. Grummer Road / Chopper / helipad at Union Drive East – perseguição com helicóptero

F [Final Interview \[Video\]](#) – Delegacia McReary Westminster, Algonquin / TW@T / lojas de roupas / Goldberg, Ligner & Shyster (entrável) – marcar entrevista pela internet & ir à entrevista & assassinato & perseguição em fuga

F [Holland Nights \[Video\]](#) Police Station in Westminster, Algonquin / East Holland (entrável) – invasão com tiroteio & decidir se vai matar ou não Clarence

F [Lure \[Video\]](#) – McReary / Denver Av – trazer a vítima até a janela & assassinato

P [Harboring a Grudge \[Video\]](#) – McReary house (Dukes)/ Harbor Emerald St / lockup in Westminster – invasão & assassinato & roubo de caminhão & fugir da perseguição & entregar a carga

P [Waste Not Want Knots \[Video\]](#) – McReary house (Dukes)/ Waste management facility (under Algonquin Bridge) / Pier beyond East Borough Bridge – direção & invasão com tiroteio & roubar o barco

Packie liga para niko convidar Kate, a irmã, para sair

Mensagem informa que para a próxima missão você precisa de terno e gravata da loja Perseus, em Algonquin

P [Three Leaf Clover \[Video\]](#) – McReary house (Dukes) / Bank (Algonquin)/ Chinatown/ subway/ roubar um carro / Casa McReary (Dukes) – direção longa & perseguição pelas ruas da cidade & assassinatos

CHAPTER THREE

R [A Long Way to Fall \[Video\]](#) – Ray Boccino (Little Italy) / Projects in Galveston (entrável) – invasão com tiroteio & assassinato

R [Taking in the Trash \[Video\]](#) – Ray Restaurant / Fishmarket South – dirigir & pegar o caminhão Trashmaster & pegar as encomendas pelas ruas & escapar da perseguição

R [Meltdown \[Video\]](#) – Ray Restaurant / Castle Gardens / Middle Park Fountain/ Middle Park Bridge – perseguição & assassinato

R [Museum Piece \[Video\]](#) – Ray Restaurant/ Libertonian Museum – Tiroteio de emboscada & escapar de perseguição de carro

R [No Way on the Subway \[Video\]](#) – Phil (Normandy, Algonquin) / Alleyway on Vauxite St / Subway at Frankfort St / Algonquin Bridge/ streets of Dukes – perseguição com tiros

[Weekend at Florian's \[Video\]](#) – Algonquin / The Triangle / Florian Apartment (Pyrite St, Algonquin) – dirigir seguindo direções de outro personagem

R^B [Late Checkout \[Video\]](#) – Ray Restaurant/ Majestic Hotel (Algonquin, perto do Middle Park) (entrável) – direção & invasão com tiroteio & assassinato

G^m [Actions Speak Louder than Words \[Video\]](#) – Casa McReary /Inclhon Ave. / Little Italy (Algonquin)/ / Grummer Road (North Algonquin)/ - plantar uma bomba & perseguição sem ser notado &, explodir & tiroteio

G^m [I Need Your Clothes, Your Boots, and Your Motorcycle \[Video\]](#) – Casa McReary (Dukes) / Denver-Exeter Av (Algonquin) – dirigir & perseguição com assassinato

D^m [Smackdown \[Video\]](#) – Derrick McReary (Park in Acter) / Burger Shot (Alderney) / Caribo Ave. (entrável) - roubar um carro de polícia & fazer uma busca por nome & perseguição & tiroteio de emboscada

Ray avisa sobre uma nova safehouse disponível em Alderney

D^m [Babysitting \[Video\]](#) – Kim's boat (Alderney docks) / South Bohan / East Borough Bridge / Bohan – perseguição pelo mar & fazer escolta & aprender a atirar de um barco

D^m [Tunnel of Death \[Video\]](#) – Derrick (Park in Acter, Alderney)/ Mahesh Av. (Alderney)/ Booth Tunner / cliffs in Leftwood – usar um lança-foguetes & criar uma emboscada no túnel & fugir da perseguição da polícia & matar o alvo

F^m [Blood Brothers \[Video\]](#) – Francis / Courtyard park in Lancet – subir ao alto do prédio & matar um dos irmãos traficantes

[Undertaker \[Video\]](#) – Sulfork (church) / Cemetery (Derrick-Dukes) ou (Francis-Colony Island) – tiroteio & dirigir levando um caixão sem derrubar & vencer a perseguição

B^c [Hating the Haters \[Video\]](#) Bernie ap / Middle Park / Perseus (The Exchange) – guarda costas & perseguição & assassinato & fugir da perseguição da polícia

B^c [Union Drive \[Video\]](#) – Bernie / Grummer Road / Galveston Street (Caste Garden City) / Bernie – perseguição & assassinato

B^c [Buoys Ahoy \[Video\]](#) – Firefly Island coast / Dukes (cemitério) - perseguição com lanchas & perseguição a pé & tiroteio

G^m [I'll Take Her \[Video\]](#) – Alderney State Correctional Facility / internet / Schneider Avenue / Alderney - direção

V [Ransom \[Video\]](#) – Alderney – tirar uma foto

G^m [She's A Keeper \[Video\]](#) - Alderney (cativeiro) / Exeter Av.(Algonquin) novo cativeiro – fugir da perseguição

G^m [Diamonds are a Girl's Best Friend \[Video\]](#) – Algonquin / Charge Island Sewage Works / Dukes (McReary house) – direção & emboscada com tiroteio a pé

P^B [Truck Hustle \[Video\]](#) – Phil / alley at Franklin St / Sacramento Ave (old mansion) – invasão com tiroteio & perseguição ao caminhão & se equilibrar sobre o caminhão até tomar o controle

J [Pegorino's Pride \[Video\]](#) – Pegorino mansion (Alderney)/ Acter Industrial Park / Pegorino mansion – direção & guarda-costas com sniper & perseguição

J [Payback \[Video\]](#) – Diner on Mueri St (Acter) / AutoEroticar showroom (Leftwood) – perseguição de carro & tiroteio & assassinatos & fugir da polícia

P^B [Catch the Wave \[Video\]](#) – Honkers Club (Phalanx Road, Alderney)/ Leftwood (truck) / Charge Island/ North Holland – direção & invasão com tiroteio & roubo & roubar a lancha

para escapar

Pb [Trespass \[Video\]](#) – Phil / Sprunk factory near Port Tudor - invasão com tiroteio & perseguição a pé dentro do prédio & assassinato

Pb [To Live and Die in Alderney\[Video\]](#) – Phil / Old mansion in Westdyke / Fleming St (Acter) / Edison Ave (escape van) / restaurant on Tenmile St – perseguição pela polícia com vários tiroteios **J** [Flat Line \[Video\]](#) – Pegorino house / Leftwood Hospital (Long John Ave) – disfarçar como medico & matar a testemunha & perseguição a pé & perseguição de carro

J [Pest Control \[Video\]](#) – Jimmy house / East Holland / gas station - perseguição de carro sem ser notado & emboscada com tiroteio

G [Entourage \[Video\]](#) – Schottler Medical Center (Dukes) / Grand Easton Terminal / ruas fechadas, enfrentamento / City Hall – guarda costas & escapar da emboscada com tiroteio pelas ruas

G [Dining Out \[Video\]](#) – Schottler Medical (Dukes) / Mr. Fuk's Rice Box (Alderney) (entrável) - invasão com tiroteio & perseguição & assassinato

G [Liquidize the Assets \[Video\]](#) – Schottler Medical / grocery warehouse (Mueri St, Alderney City) / Brucie (Broker) – invasão com tiroteio

CHAPTER FOUR

[That Special Someone \[Video\]](#) – Firefly Island (Roman) / Francis International Airpot - direção & decisão: matar Darko ou não

J [One Last Thing](#) – Honkers club (Tudor) – decisão: Revenge or Deal

Deal:

G [If The Price is Right \[Video\]](#) – Warehouse (Port Tudor) / Honkers Club – invasão com tiroteio

Mr. & Mrs. Bellic – Church on Liberty Lane in Suffolk

[A Revenger's Tragedy \[Video\]](#) – Koresh Square (Alderney) / old casino (Beaverhead Av) / Happiness Island - perseguição de carro & emboscada com tiroteio & perseguição no helicopter & perseguição a pé

Revenge:

† [A Dish Served Cold \[Video\]](#) – cargo ship (docks) – invasão do navio com tiroteio & assassinato (Dimitri)

Mr. & Mrs. Bellic – Church at Suffolk

[Out of Commission \[Video\]](#) – Koresh Square / Old casino / Happiness Island – perseguição de carro & invasão com tiroteio & perseguição de moto & perseguição de helicóptero & perseguição a pé

Mas é impossível resumir a relação e a exploração do jogador em relação a Liberty City através apenas destes lugares específicos onde há missões a iniciar ou a cumprir. Em todas as missões é preciso que o jogador *se desloque* de um ponto a outro

da cidade, que ele percorra o caminho que separa o ponto onde a missão é dada e onde ela será cumprida. E das 95 missões do jogo, em 63 delas existe alguma perseguição de carro ou é indicado ao jogador que dirija até o ponto onde as missões tem início – acrescentando à exploração e ao conhecimento da cidade todos os percursos realizados durante esse caminho. Por isso, o que se percorre de Liberty City e se conhece ao longo das dezenas de horas do jogo linear, ainda que não se conheça em profundidade, vai além de 160 ou 180 lugares. As fachadas e os caminhos se repetem, os encontros com alguns personagens retornam durante todo o jogo, alguns poucos pontos específicos são a partida para diversas missões. É a partir daí que a cidade começa a se distanciar da imagem de uma massa indistinguível de fachadas margeando ruas e avenidas e começa a se tornar algo reconhecível para o jogador – ainda que seja preciso pensar na profundidade dessa identificação e reconhecimento de certos locais.

A sequência de objetivos do jogo é construída de forma que alguns personagens funcionam como ponto de referência e partida para as tarefas, a partir dos pontos específicos onde moram ou trabalham na cidade. São 19 os personagens e lugares que exercem essa função no jogo: a garagem de táxis de Roman Bellic; o Comrades Bar, de onde Vladimir “Vlad” Glebov comanda seus negócios; a casa de Little Jacob; a mansão de Mikhail Faustin, no condomínio fechado ao sul; o centro comunitário de Manny Escuela; a casa/garagem de carros esportivos de Brucie Kibbutz; o apartamento de Elizabetha Torres; a cobertura de Playboy X; o pequeno apartamento nos projetos de moradia de baixa renda onde mora Dwayne Forge; o edifício comercial onde funcionam os escritórios da agência secreta de segurança ULCP; a casa da família irlandesa McReary, onde começam as missões ligadas a Patrick “Packie” e Gerald “Gerry”; a delegacia comandada pelo corrupto Francis McReary; o restaurante italiano de Ray Boccino; o parque abandonado onde é possível encontrar Derrick McReary; o prédio onde mora Bernie Crane; a empresa de construção civil de Phil Bell; a mansão onde vive Jimmy Pegorino; e, por último, o hospital onde Jon Gravelli está internado.

Retornar a estes lugares significa ampliar sua significação dentro do espaço urbano do jogo, além de repetir caminhos diversas vezes para começar ou encerrar missões. São lugares que demarcam pontos de identificação que reafirmam a imersão do jogador dentro do ambiente virtual e a transformação do personagem em integrante

deste ambiente – neste caso, não estamos falando necessariamente da cidade virtual que é cenário do jogo, mas do personagem como parte de um jogo em si. O mesmo acontece também com as *safehouses*, as casas onde o personagem controlado pelo jogador “mora” durante o jogo, às quais é necessário voltar diversas vezes para salvar o progresso durante uma partida.

Mas a relação com estes lugares de referência, ainda que se fazendo como um constante retorno, não vai muito além do contato com a fachada da casa e com os arredores, incluindo as ruas, avenidas e atalhos que podem ser feitos de carro por perto. De todos os lugares citados, é possível ter acesso ao interior apenas das casas/*safehouses* de Niko Bellic, ao depósito de táxis de Roman, ao apartamento de Playboy X (caso se decida matá-lo, na missão específica), ao parque abandonado onde fica Derrick McReary e ao pátio da empresa de construção civil de Phil Bell. Dois locais que demonstram o tipo de relação que o jogo linear estabelece aqui entre o jogador e a cidade são a casa do clã familiar McReary e a catedral no bairro de Suffolk, ao sul do distrito de Algonquin.

A casa da família McReary, no bairro de Dukes, é ponto de partida para seis missões do jogo – o ponto único de onde partem mais missões, junto do restaurante italiano do mafioso Ray Boccino. Além de ser o marco de início e chegada de uma das mais extensas e complexas tarefas do jogo (o assalto a banco seguido de perseguição na missão “Three Leaf Clover”), a casa dos irlandeses é também onde mora Kate McReary, irmã dos comparsas de Niko e que se torna seu principal interesse amoroso ao longo do jogo, dentro da série principal de missões. Portanto, voltar a essa casa, que também fica sob uma linha do trem suspenso que corta essa região da cidade, torna-se algo habitual para o jogador a partir de certo momento, parte de sua vida no jogo.

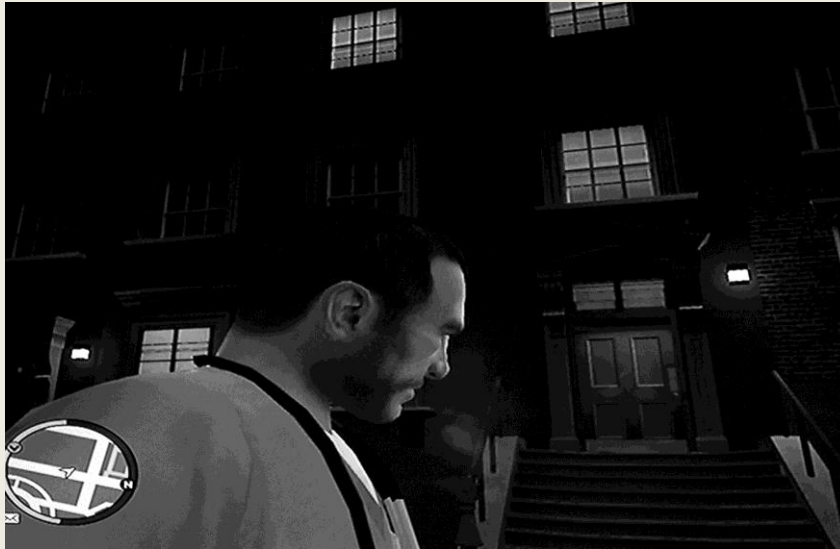


Figura 27. A casa da família McReary, sempre inacessível

Porém, em momento algum é permitido ao jogador entrar nessa casa, ter acesso ao seu interior, além daquilo que é visto nos vídeos sem interação (as cinemáticas), onde os personagens conversam sem qualquer interferência do jogador. A casa, que torna-se emblemática dentro da vivência na cidade virtual construída por GTA em seu percurso linear, é apenas uma fachada onde é possível parar o carro em frente. A referência que o jogador irá possuir dela, como foi dito antes, não se resume a esse ponto tão minimamente localizado – os arredores da casa, as ruas e caminhos a pé ou de carro na vizinhança, acabam também sendo bastante conhecidos ao longo das missões. Mas a interação mais forte do jogador com toda essa área do jogo ainda se resume a parar ali em frente à casa, na seta amarela que dá início às missões do jogo.

Algo parecido acontece com a catedral no bairro de Suffolk, que não dará início a qualquer missão específica mas será uma referência dentro da sequência de eventos que a parte linear de “GTA IV” constrói. Essa é a igreja onde Niko irá participar do velório de um dos irmãos da família McReary (Francis ou Derrick, conforme o jogador decidir matar um ou outro) e do casamento de Roman Bellic, seu primo, após o qual um atentado irá matar Kate McReary, sua namorada, ou o próprio Roman, conforme decisões do jogador nas fases anteriores. O velório de um dos irmãos McReary inicia uma missão de fuga, quando carros com homens armados começam a atirar contra todos na porta da igreja, obrigando o jogador a fugir no carro funerário até o cemitério. A

morte que acontece logo depois do casamento de Roman dá início à última missão do jogo, a perseguição final ao responsável por aquela morte.



Figura 28. A igreja de Suffolk, emblemática na paisagem mas apenas uma fachada

Localizada na região de Suffolk, ao sul da ilha central do jogo, também é comum notar a presença da igreja durante várias outras missões. O prédio da igreja, com sua fachada imponente e diferenciada, localizado em um terreno aberto dos lados e próximo a uma esquina, chama a atenção simplesmente por estar ali.

No entanto, também não existe possibilidade de explorar o interior do lugar, a não ser pelos vídeos/cinemáticas do jogo, tanto na missão do velório quanto na do casamento. A igreja, que possui importância na relação do personagem com a cidade, é apenas uma fachada diferenciada no ambiente virtual. E é interessante também pensar que a relação que o jogador estabelece com esse lugar se efetiva apenas quando a cidade é explorada *após* completar a sequência linear de missões do jogo. É retornando ali em um novo jogo, ou mesmo ao continuar a exploração da cidade após completar a última missão, que aquele torna-se um lugar realmente importante dentro da trama de “GTA IV” e, por consequência, dentro da série de lugares significativos na cidade, que servem mesmo como pontos de referência para se localizar em meio aos diferentes bairros e espaços da cidade. Mas o jogo em si, na exploração guiada por objetivos, não faz questão de frisar a importância dessa igreja ou de outros pontos significativos que criem um laço maior de reconhecimento e pertencimento, preferindo encaminhar o jogador para conhecer a variedade de lugares criada pelo programa. O fotorrealismo da arte e a

variedade de fachadas e dos diferentes elementos da cidade – edificações, pedestres, bairros, equipamentos urbanos, carros, placas comerciais – parece ser o bastante, na concepção dos criadores desta outra cidade-objeto, para imergir o jogador no ambiente virtual.

Até mesmo porque, o espaço urbano por excelência em “GTA IV” é a rua. Liberty City: suas imensas avenidas verticais, as extensas pontes sobre o oceano ligando as ilhas, os complexos de entradas e saídas para viadutos aparentemente sem sentido no trânsito urbano, as pistas de alta velocidade às margens do oceano, os quarteirões pequenos e quadrados cortados por vielas nos bairros de aparência residencial, as garagens e dezenas de pátios/estacionamentos para esconder carros em meio a perseguições, os parques e atalhos gramados para escapar da polícia ou de outros bandidos. Liberty City é esse parque de diversões para um carro ou um corpo em perseguição, sendo a vítima ou o perseguidor, onde errar um pedaço do caminho pode significar cair numa confusão de ruelas, túneis, viadutos, becos, avenidas com saída apenas para o mar. É percorrendo as ruas em um veículo motorizado que os elementos se encontram de modo mais satisfatório e a sensação de imersão, liberdade de ação e multiplicidade de opções parecem se encontrar.

Não por coincidência, 63 das missões do jogo envolvem alguma sequência de perseguição: a necessidade de se deslocar em alta velocidade e dominar o circuito das ruas, bairros e atalhos da cidade, além de manter o controle do próprio veículo contra os obstáculos que vêm adiante, para conseguir completar o objetivo. E é importante prestar atenção em como a perseguição ressignifica os elementos urbanos – pedestres, postes, edifícios, muretas de proteção, o meio-fio, mobiliário urbano e outros carros passam a ser *obstáculos* para o jogador, que precisa se deslocar contra o relógio para alcançar outro carro ou personagem, ou para não ser atingido pela polícia ou pelos tiros dos adversários. Em uma certa missão, “Dust off”, o jogador é obrigado a perseguir de carro um helicóptero, que se deslocando pelo ar consegue cruzar rapidamente várias avenidas da cidade, restando ao jogador apenas acelerar o máximo possível, evitando destruir seu carro em alguma colisão, para tentar se manter parelho com a aeronave até que ela pouse em um heliporto, nos armazéns ao sul da cidade. Na missão, é necessário manter a atenção dividida entre o percurso do helicóptero – que não é tão complexo, permitindo

ao jogador seguir por apenas duas ou três avenidas a maior parte do tempo – e o tráfego da cidade, incluindo alguns momentos em que é necessário dirigir na contramão. E nesses momentos, “GTA IV” enquanto jogo parece fazer todo o sentido – existe uma satisfação em usar esse espaço urbano como uma pista de corrida e parque de perseguição maior do que em tentar explorar as possibilidades de interação e maior compreensão sobre esse lugar, que o jogo não disponibiliza na maior parte do tempo.

Esse encontro com o sentido de jogo não se realiza apenas nas perseguições, mas também na simples ação de se andar de carro observando a cidade – ainda que haja tão pouco a se fazer nela. Usar um carro sempre faz sentido em Liberty City, pois os pontos onde as missões se iniciam ou se efetivam costumam ser distantes, assim como costumam ser distantes os locais onde é possível encontrar as casas do jogador e dos outros personagens. E nesse extenso cenário a ser percorrido quase não há efetivamente *o que se fazer* quando deslocando entre um ponto-objetivo e outro. Buscar um lugar para comer e restaurar a energia, por exemplo, é algo raramente necessário na dinâmica de “GTA IV”, onde a recuperação de energia usualmente acontece após salvar o jogo (nas *safehouses*) ou ser recuperado no hospital depois de perder toda sua energia. A ação mais presente, implicitamente solicitada ao jogador pelo modo como o jogo é procedimentalmente construído, é roubar um carro e enfim chegar ao destino apontado pelo jogo. Ou simplesmente conseguir o carro e vagar pela cidade, observando a paisagem dali de dentro. Porque ao estar dentro do carro, incomoda muito menos que os lugares possam ser visitados ou que sejam apenas fachadas, e também que se possa ou não interagir com os pedestres.

Do carro, o que se observa é essa imensa diversidade das fachadas, que pouco se repetem, os prédios que podem ser vistos de muito longe, despontando na linha do horizonte, as grandes avenidas que se abrem para lugares além da vista, a variedade de tipos de pedestres que se deslocam pelas ruas, as visíveis diferenciações que permitem distinguir entre os bairros, a infinidade de diferentes fachadas comerciais, letreiros publicitários, as dezenas de modelos de carros disponíveis nas ruas. Dentro de qualquer carro (ou moto), andando por Liberty City, a sensação de *affordance*, voltando ao conceito de Gibson, é completa. A cidade *parece estar presente, parece estar disponível* para interação, ainda que sair do carro revele o quanto aquilo tem de cenário vazio, de

uma detalhada fachada que em muitos momentos não passa de papelão virtual. Dentro do carro, na rua enquanto pista e no carro enquanto meio de se deslocar, na cidade vista pela lente da velocidade onde ela se reduz a paisagem de fundo, o modo de jogar de “GTA IV” parece encontrar seu encaixe ideal. É nesse momento que encontrar os caminhos durante as fugas, entender a lógica de perseguição do jogo e buscar ou saber os novos caminhos para tentar escapar *no ritmo acelerado da perseguição* entregam ao jogador uma lógica de jogo bem ajustada e prazerosa. A cidade que passa, a cidade rápida ao fundo, a mesma cidade- apenas-cenário dos jogos de corrida do passado, é aquela que acaba fazendo mais sentido na dinâmica linear deste quarto exemplar de Grand Theft Auto. O design do jogo se orienta na direção de construir essa cidade, aparentemente sem história própria, cuja dinâmica cotidiana é traçada com pinceladas rápidas demais pra que o jogador perceba alguma especificidade do ambiente urbano através das missões ou do sentido de agência que é solicitado pelo jogo.

A mesma dinâmica das ruas é transportada para dentro de grande parte dos lugares do jogo que possuem um interior e fazem parte de sua sequência linear. Pelo modo como se constrói a interação das missões do jogo com esses lugares, é indispensável que essa lógica seja traduzida também para a “parte de dentro” dos lugares da cidade – que também serão cenários de um outro tipo de construção de embate, onde a velocidade passa a valer menos em favor da estratégia de combate armado e furtividade adotada pelo jogador. Os interiores existentes em missões do jogo não serão pistas de velocidade e escape rápido, mas cenários de jogos táticos de troca de tiros e emboscadas - o tipo próprio de perseguição que se apresenta nesses lugares, quase sempre no papel de perseguidor mas em alguns momentos também no papel de vítima.

Em missões como “Street Sweeper” (invadir um depósito de refrigerantes usado para armazenamento de drogas e matar os traficantes), “Russian Revolution” (escapar de uma emboscada em um armazém na região do cais depois de ser traído), “Undress to Kill” (eliminar os três gerentes de uma boate mafiosa para que Dwayne Forge retome o lugar), “The Snow Storm” (recuperar uma mala de dinheiro roubada por traficantes no prédio de um hospital abandonado), “Museum Piece” (conseguir escapar do museu localizado no Middle Park depois de sofrer uma emboscada da máfia), “Late Checkout”

(chegar até a cobertura do Majestic Hotel e subir até o teto para encontrar e matar um informante da polícia), “Trespass” (matar um ex-agente da máfia que agora trabalha para a polícia antes que ele testemunhe) e “Dining Out” (invadir um restaurante chinês e encontrar o falsificador de notas que contrariou os negócios da máfia italiana), o interior dos lugares é modelado de forma a permitir que o jogador tenha locais sucessivos para se esconder enquanto troca tiros com os adversários, avançando aos poucos no percurso e enfrentando os desafios em fases sucessivas até chegar ao objetivo final.

Os interiores destes lugares oscilam entre a atenção para detalhes gráficos de construção dos cenários, que aumentam e imersão do jogador (o detalhamento das cozinhas em “Late Checkout” e “Dining Out”, o esqueleto de dinossauro pendurado no teto em “Museum Piece”, a entrada da boate de strip-tease e os palcos onde acontecem os shows em “Undress to Kill”) e a clara noção de que aqueles cenários são construídos para servirem como pequenos campos de troca de tiro entre o jogador e os inimigos, com dezenas de caixas empilhadas que servem de cobertura (em “Museum Piece”, “Street Sweeper”, “Russian Revolution”, “Trespass”), lugares semiabandonados e cheios de recortes como pequenos cômodos, teto aberto ou quebras no piso que permitem pontos de avanço e fuga (“Trespass”, “The Snow Storm”) ou lugares que parecem artificialmente esvaziados, com poucos elementos compondo cada cômodo, para facilitar o avanço rápido do jogador (“Dinning Out”, “Late Checkout”, “Street Sweeper”, “Russian Revolution”).

Tanto nas ruas quanto nos interiores, através da série de missões sequenciais, a dinâmica de construção do jogo é a de construir lugares que sirvam para o propósito dos enfrentamentos propostos pelas missões. Ainda que seguir as missões signifique encontrar e interagir pelo menos duas vezes com mais de vinte personagens diferentes, esses encontros não parecem ser tão importantes para a descoberta da dinâmica do espaço urbano e nem tão *conectados* ao funcionamento deste espaço quanto pareciam em “Bioshock”. Nenhum objetivo em Liberty City parece próximo a missões de “Bioshock” como aquelas em que é necessário restaurar o suprimento de oxigênio da cidade submarina, buscar na ala de operações do médico ensandecido a chave que dá acesso à saída de emergência do metrô ou cortar a eletricidade da cidade, no núcleo de energia subterrâneo, para cortar a corrente contínua que mantém a porta do escritório de

Andrew Ryan inacessível. Em “GTA IV”, a cidade é muito mais um lugar *de passagem* do que era em “Bioshock”.

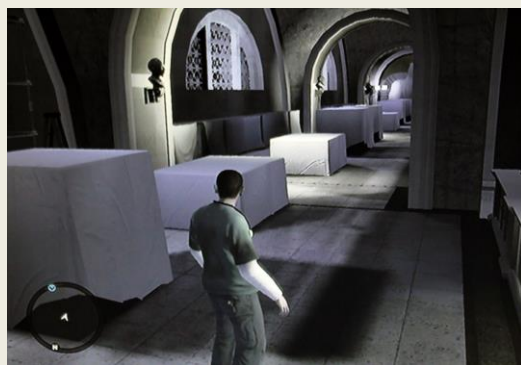
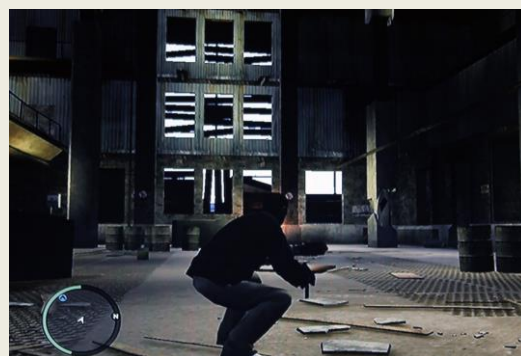
E, no entanto, os outros personagens de Liberty City não param de chamar para que o jogador conheça mais a cidade, convide-os para sair em programas “de amigos” ou cumpra outras missões paralelas que rendam dinheiro e vantagens dentro da dinâmica do jogo. Mesmo seguindo apenas a sequência linear das missões em GTA, o celular de Niko Bellic não para de acumular mensagens e algumas ligações dos outros personagens centrais do jogo (especialmente de seu primo, Roman), para realizarem outras ações em conjunto pela cidade. Essas missões são essencialmente desnecessárias na trama principal de objetivos do jogo, ainda que possam facilitar na resolução de diversas missões – responder às chamadas e manter alto o nível de amizade com personagens como Roman, Little Jacob e Patrick McReary permite que o personagem consiga táxis sem pagar (os únicos que aceitam transportá-lo quando perseguido pela polícia), que consiga comprar armas a menos da metade do preço *durante as missões* e que consiga bombas para plantar nos carros adversários e resolver rapidamente certas missões de perseguição.

Manter essas amizades, responder às solicitações dos outros protagonistas, significa leva-los para frequentar os lugares “para diversão” dispostos nas três ilhas da cidade – bares para beber e jogar sinuca ou dardos, restaurantes, clubes de strip-tease, um cabaré onde acontecem shows teatrais, um clube de comédia stand-up, um boliche. Ainda que essa atividade não seja essencial, existe uma missão específica para ensinar essa dinâmica ao jogador – “First Date”, a quinta missão do jogo, onde é necessário levar Michelle, a possível futura namorada de Niko, para jogar boliche após encontrarem o parque de diversões na parte sul da ilha fechado. Michelle também liga constantemente para Niko durante a primeira parte do jogo, reclamando se os encontros não são constantes. Isso acaba se revelando importante para o prosseguimento do jogo, quando a personagem se revela uma agente de um departamento secreto do governo, encarregada de vigiar a vida criminosa de Niko e depois convencê-lo a trabalhar para a agência em troca do perdão para sua ficha criminal. Ou seja, as ações sociais acabam revelando pouco acréscimo na possibilidade de ações desvinculadas daquelas mesmas ações exigidas do jogador na porção linear do jogo. Ainda que elas permitam novas

possibilidade de ação dentro do jogo de objetivos (as bombas só estarão disponíveis se as missões sociais forem cumpridas, por exemplo), criando uma ampliação da emergência em direção ao cumprimento do objetivo, o jogo em si parece pouco mais amplo e aberto com o acréscimo dessas ações. A cidade-apanas-cenário ainda parece ser o mote de fundo, erguida para ser a pista de rolamento do jogador na direção das missões.



Figuras 29 e 30. Uma questão de proporção: As grandes avenidas de Liberty City podem ser facilmente confundidas com pistas de corrida de carros



Figuras 31 a 34. No interior dos lugares, grandes espaços vários para movimentação e elementos espalhados que servem como proteção estruturam campos de trocas de tiros

Capítulo 3. Mapear e descrever: como se mover pelas cidades-objeto

3.1 Campo aberto

Jogos de “ambiente aberto” ou de “mundo aberto” são aqueles onde a configuração procedimental do jogo permite ao jogador a exploração de um espaço virtual e a execução de certas ações e apropriações deste espaço em paralelo com uma seqüência linear “progressiva” de fases ou missões que estrutura uma narrativa construída em torno do personagem central, aquele comandado pelo jogador. Nos jogos de ambiente aberto, é possível jogar “pela história”, buscando a conclusão de uma trama, ou investir nas possibilidades abertas pelo cenário do jogo neste ambiente virtual. Entretanto, a opção linear não exclui a possibilidade de perseguir objetivos externos à trama delineada e outras interações com personagens, ambientes ou elementos do jogo. Do lado complementar, a exploração das possibilidades do ambiente diversas vezes exige como contrapartida a execução de uma série de tarefas ou missões que fazem parte daquilo que aqui se compreende como o aspecto linear destes jogos.

Retomando uma conceituação anterior, as regras são os elementos que estruturam e dão coesão ao jogo, em termos dos objetivos pretendidos pelos jogador, dos elementos e estratégias que podem (e por vezes devem) ser usados durante o prosseguimento do jogo e especialmente das ações que são permitidas aos jogadores enquanto envolvidos em uma situação de jogo. São as regras que estabelecem qual será o conjunto de ações potenciais que terão significado dentro do jogo mas permanecerão sem sentido fora dele (JUUL, 2005), tanto no sentido positivo (as ações pelas quais se busca alcançar o objetivo, a vitória em jogo) quanto negativo (os movimentos e atos não tolerados dentro do jogar, que são ignorados ou, mais comumente, punidos).

Compreende-se aqui como “ações significativas” às ações com significado dentro do campo de jogo e estabelecidas pelas regras, pela relevância que possuem dentro do espaço concreto e simbólico do jogo. Se essas são as ações permitidas aos jogadores, contabilizadas como válidas dentro do espaço de jogo, é através de tais ações que será possível estabelecer alguma mudança dentro de uma sessão de jogo. As “ações significativas”, como descrito anteriormente, demarcam o momento em que se está

efetivamente jogando, inclusive pela espera (ou demanda) de que todos os outros elementos envolvidos no jogo, incluindo jogadores, estejam aptos a algum tipo de reação para aquelas ações executadas.

Em jogos digitais as ações significativas já estão estabelecidas previamente na configuração procedimental do jogo, que estabelece todos os comandos para os quais o software/programa terá uma resposta – abrangendo as ações que podem ser executadas pelo jogador através de comandos no dispositivo de entrada de dados (o teclado, o mouse, o joystick) e as possíveis respostas a essas ações que o programa irá apresentar. Voltando a um exemplo da seção anterior, é possível que em certo jogo exista um botão permitindo ao jogador abrir portas ainda que não necessariamente todas as portas apresentadas no jogo estejam disponíveis para essa ação. Em um jogo diferente, é possível que simplesmente não haja a opção de um comando que permita a abertura de portas no ambiente virtual. Em um terceiro jogo imaginado, as poucas portas nas quais é possível entrar exigem apenas que o jogador se aproxime delas, com o programa conduzindo o jogador ao ambiente seguinte sem interferência do jogador (esse tipo de procedimento é comum em jogos das gerações “16 bits” e “32 bits”, onde a passagem de fase muitas vezes é demarcada por essa entrada em portas no final de cada ambiente).

Em seu livro sobre jogos casuais, Jesper Juul dedica um capítulo à consolidação de um gênero de jogos que possuem design flexível, podendo ser tanto casuais quanto “hardcore games”. Jogos casuais são aqueles onde a estrutura do jogo se adapta às condições e exigências do jogador, ao contrário dos jogos “hardcore” convencionais onde o jogador adapta seus conhecimentos, seu tempo e suas habilidades àquilo exigido pelo jogo. Jogos casuais são caracterizados por exigirem pouco tempo e habilidades restritas, por se sustentarem sobre uma seqüência de desafios com pouco acréscimo de complexidade, com recompensas frequentes e punições brandas, por serem usualmente gratuitos e se constituírem com simplicidade gráfica e procedimental, utilizando em boa parte dos casos narrativas mínimas para criar maior coesão para os jogadores na compreensão sobre os mecanismos do jogo (JUUL, 2010).

Entretanto, jogos de ambiente ou mundo aberto poderão ter como característica uma forma dual de jogar que possibilita tanto o jogo “hardcore” (com grandes exigências de habilidade e tempo) quanto o casual. Para o pesquisador dinamarquês,

essa flexibilidade de design é desenvolvida pela não-existência de “objetivos impostos” nestes jogos de ambiente expandido. Em jogos “hardcore” convencionais, os jogadores são punidos se não completam suas tarefas em direção a uma meta determinada (*enforced goal*). Ainda que exista a possibilidade de variações em como alcançar esse objetivo, tornando algumas falhas uma exigência de aprendizado do processo, a determinação de um objetivo se impõe como horizonte. Mas ao descrever “Grande Theft Auto: San Andreas”, um título exemplar do que é o jogo de ambiente aberto, Juul afirma que ele “é superficialmente um jogo orientado para objetivos, no entanto ele permite ao jogador uma ampla variedade de ações, enquanto ignorando o objetivo do jogo”²³ (JUUL, 2010, p. 131).

Continua sendo possível para o jogador “completar” o jogo ao realizar a série as mais de 100 missões que delinham uma linha progressiva e narrativa para a história do ex-presidiário Carl Johnson em seu turbulento retorno para o bairro de origem, envolvido em uma disputa entre gangues diversas e policiais corruptos. Mas também existe abertura desde o início do jogo para que o jogador se afaste da meta estabelecida no encontro entre o personagem e o ambiente do jogo (o filho que retorna para colocar o mundo de sua juventude novamente em seus eixos, mesmo ao custo de muita violência) e possa criar seus objetivos particulares, sua apropriação do jogo dentro das possibilidades procedimentais oferecidas:

“Isto faz de Grand Theft Auto: San Andreas um outro tipo de jogo, no qual você está livre para desviar do objetivo oficial do jogo e para criar objetivos pessoais, como aumentar suas habilidades ciclísticas, modificar a aparência do seu personagem ou simplesmente visitar tanto quanto for possível do mundo do jogo. Grand Theft Auto: San Andreas é um jogo com um objetivo, mas o objetivo é opcional”²⁴ (JUUL, 2010, p. 136)

²³ is superficially a goal-oriented game, yet it allows the player to perform a wide range of actions, while ignoring the game goal

²⁴ This makes Grand Theft Auto: San Andreas another type of game, in which you are free to deviate from the official goal of the game and to make up personal goals such as improving cycling skills, modifying the looks of you character, or simply visiting as much of the game world as possible. Grand Theft Auto: San Andreas is a game with a goal, but the goal is optional

Por essas diferenças, em jogos de mundo ou ambiente aberto o conceito de *ação significativa* necessita ser expandido e classificado para dar conta da nova configuração apresentada pelo jogo. Ações significativas, originalmente, descrevem os atos delimitados pelas regras através dos quais se pode conduzir a um avanço ou transformação no jogo contenha ele ou não traços narrativos. Quicar a bola no chão junto do deslocamento do jogador e almejar atingir com essa mesma bola a cesta adversária, dentro do basquete, são exemplos de ações significativas que acontecem em um jogo não-narrativo que possui alto grau de emergência (ou seja, a possibilidade de se atingir de diversas maneiras o objetivo estabelecido como sendo aquele “vitorioso”).

A diferença encontrada na construção dos jogos de mundo ou ambiente aberto (uma classificação que parece só fazer sentido em jogos digitais) é que a exploração dos meandros do espaço de jogo, dos encontros possíveis com outros personagens que não fazem parte da trama “linear” e de missões ou possibilidades de apropriação de elementos existentes na configuração procedimental (ou seja, na programação) pode ocorrer em paralelo, ou em contraponto, com a exploração de uma trama progressiva “principal” através da se alcança “o fim do jogo”. Por essa razão, nos jogos de ambiente aberto criamos duas tipologias para tratar das ações significativas: ações *estabelecidas* e ações *possibilitadas*.

As ações que não estão diretamente relacionadas à trama central do jogo são igualmente parte da programação e do sistema de regras imaginado para aquele ambiente – nenhuma porta se abre em um jogo a não ser que esteja programada para abrir. O que essa divisão estabelece é uma expansão conceitual que se alinha com a complexificação das ações – e estratégias, e tramas, e modos de jogar – potencialmente encontradas nessa categoria de jogos. As ações significativas *estabelecidas* são aquelas que conduzem a um avanço no jogo na direção de uma “completude”, de um progresso da trama linear estabelecida pelo designer do jogo em direção ao que Juul chamou de “meta determinada”. As ações significativas *possibilitadas* serão as que continuam gerando reações do jogo e possíveis transformações no ambiente, no jogador e em outros elementos do jogo sem necessariamente estarem relacionadas àquele objetivo estabelecido como encerramento do modo “hardcore” de jogar. São as ações significativas *possibilitadas* que delineiam o potencial de apropriação do ambiente

simulado.

Para entender na prática essa estruturação, é necessário compreender os jogos de mundo aberto como “jogos de camada dupla”, onde jogos (e sistemas de regras) com certas características lineares/progressivas encontram-se abrigados, dentro da configuração espaço-visual estabelecida pelo software, em ambientes mais amplos com características próprias, não derivadas da trama linear, que funcionam como se fossem “simuladores de cotidiano” ou “simuladores de vida comum”. Essa é uma proposta que se coloca além do “jogo de design flexível”, pois não coloca seu foco na possibilidade de jogo casual estabelecida pelo ambiente amplo e sim em seu aspecto de simulador de ambientes complexos.

3.2 A estrutura aberta do jogo: Bioshock

Um dos itens mais importantes dentro de “Bioshock” é quase totalmente dispensável para simplesmente “chegar ao fim” do jogo. Espalhados pela cidade na forma de pequenos gravadores, disponíveis para serem pegos pelo jogador como itens normais do jogo, existem 122 áudio-diários, narrados por diversos personagens da cidade, que esclarecem sobre a construção e os problemas estruturais de Rapture; a guerra entre o fundador Andrew Ryan e o empresário/contrabandista Frank Fontaine; o processo de descoberta dos plasmídeos genéticos e a criação de um sistema de produção bioquímico que incluía o rapto de crianças; os efeitos colaterais do uso das alterações genéticas e o enlouquecimento contínuo dos habitantes da cidade, quando o uso de plasmídeos torna-se um vício. Os diários também revelam histórias pessoais entre os grandes eventos de Rapture – a família que teve a filha sequestrada e transformada em uma Little Girl; a amante de Andrew Ryan, que acaba se tornando cúmplice em um atentado contra ele; os planos de funcionários do sistema de manutenção de Rapture de paralisar o sistema de energia da cidade para invadir o escritório de Ryan (algo que efetivamente o jogador leva adiante); os comentários de outros personagens sobre as obras ufanistas do compositor Sander Cohen em relação a Rapture.

Ainda que os diários em áudio estejam muitas vezes disponíveis em partes dos ambientes pelas quais o jogador necessariamente deve passar – seja para completar as

missões ou para conseguir itens indispensáveis como armas, munição e tônicos genéticos – recolher esses diários e buscar aqueles que estão em locais menos acessíveis é uma escolha do jogador. E mesmo tendo recolhido os diários, ouvir o conteúdo de cada um - enquanto também vê a transcrição do áudio na metade inferior da tela – também é opcional. Para demarcar isso ainda mais, apenas um diário em todo o jogo é indispensável, revelando o código que dá acesso ao elevador que leva ao apartamento de Frank Fontaine, no condomínio de Olympus Heights.



Figura 35. Um áudio-diário. Basta apertar o botão A para acrescentar o item ao inventário do jogador

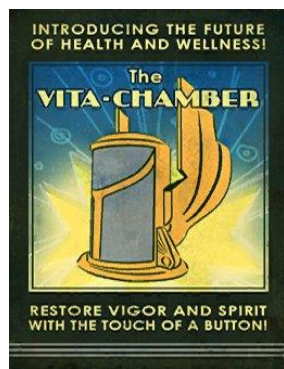
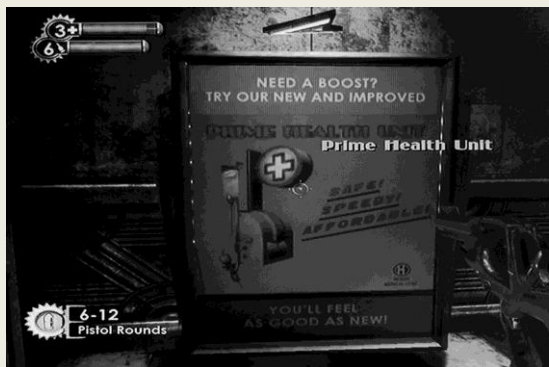
Conhecer a narrativa do jogo a fundo - e com isso compreender melhor as ações de cada personagem, a existência de Little Girls e Big Daddies, além do próprio papel pertencente ao avatar do jogador dentro da trama - fica à mercê do jogador como uma das ações possíveis, sem influência necessária para que se alcance os objetivos sucessivamente traçados pelo jogo. Porém, optar por recolher e ouvir/ler com atenção os diários irá acrescentar várias camadas de sentido às ações necessárias exigidas, além de oferecer ao jogador uma série de informações que conseguem dar conta da história do ciclo de crescimento, guerra e destruição da cidade de Rapture, através dos personagens que foram “seus habitantes” durante essas diversas fases. Pelos diários em áudio é possível compreender traços da dinâmica da cidade antes da destruição e da chegada do personagem – sua brutal divisão econômica entre a elite intelectual e financeira e a massa de trabalhadores, com muitos em estado de pobreza absoluta, a criação de Arcadia como uma necessidade orgânica (obter oxigênio) e psicológica (criar um ponto de contato com a natureza para os habitantes no fundo do mar), a crescente insatisfação da parte pobre da cidade, o contrabando realizando por Fontaine assumindo uma parte

cada vez maior do comércio de Rapture, o dono da Vinícola Worley acrescentando água (destilada) para fazer render sua produção monopolista de vinhos no fundo do oceano.

A exploração da história e do funcionamento da cidade não se encerra nos diários em áudio – ela continua pelas paredes, pelos destroços e pelos próprios ambientes que serão visitados ou negados ao jogador durante o jogo. As paredes de Rapture revelam fragmentos valiosos sobre o cotidiano dessa cidade agora perdida, em seus dias cotidianos antes da guerra. Nelas estão os cartazes anunciando novos plasmídeos genéticos, apartamentos luxuosos em novos prédios, vendendo as maravilhas dos gravadores portáteis Accu-Vox Personal Voice Recorder (onde estarão os áudio diários), contando sobre o que era possível fumar, comer e beber nos tempos anteriores à guerra civil. A possibilidade de compreender “o que foi” Rapture é parte do núcleo do design de ambientes e ações que orienta o jogo. Se a cidade em um ambiente procedimental é também objeto, aqui esse é um objeto histórico e o jogador é encaminhado de modo a conhecer uma parte desse passado e a possibilidade de, querendo explorar, conhecer ainda mais detalhes.

Os cartazes publicitários estão concentrados nos ambientes Medical Pavilion, Farmer’s Market e Fort Frolic, as áreas “comerciais” visitadas durante o jogo, aparecendo em quantidade bem menor em Apollo Square e Point Prometheus. A quantidade mais impactante de anúncios publicitários está em Medical Pavilion, o primeiro grande ambiente ao qual o jogador tem acesso. Ao chegar nessa área da cidade reservada aos cuidados médicos, o jogador ainda sabe muito pouco sobre Rapture, sobre os eventos que levaram a cidade ao estado de caos com o qual ele se depara. Os anúncios nas paredes dessa parte da cidade servem como uma boa introdução à importância de certos elementos na vida cotidiana daquela cidade e uma forte introdução à importância que a história da cidade terá durante todo o percurso do jogo.

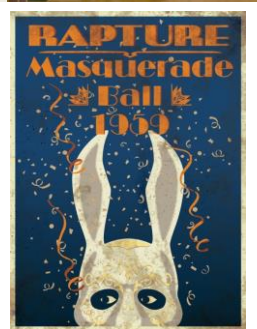
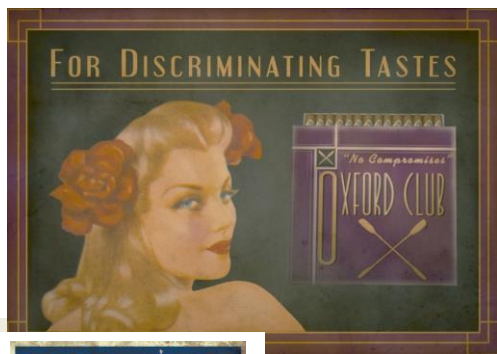
Nas paredes de Medical Pavilion estão os anúncios de itens que fizeram parte do funcionamento da cidade e serão essenciais durante o jogo – a Vita Chamber (“o futuro da saúde e do bem estar”), o combustível genético Eve, o kit de primeiros socorros instantâneo, os gravadores pessoais Accu-Vox (“gravando os pensamentos e vidas dos habitantes de Rapture há cinco anos”), as health stations (“você se sentirá bem como novo!”) e os plasmídeos (“evolução em um frasco”).



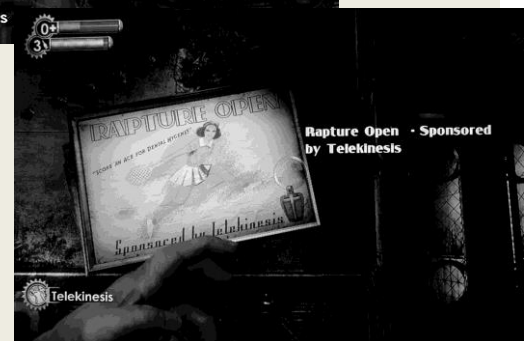
Figuras 36 a 39. Anúncios em sentido horário: Health Station; Áudio-diário; Kit de primeiros socorros portátil;



No mesmo ambiente também haverá propagandas dos cigarros Oxford Club (“para gostos discriminatórios”), dos apartamentos do novo prédio Athena’s Glory (“O colo do luxo, 85% ocupado”), do baile de máscaras onde ocorreu o primeiro embate entre os aliados de Atlas e de Andrew Ryan (“Baile dos Mascarados, Rapture, 1959”) e do torneio de tênis Rapture Open, patrocinado pelas indústrias Ryan.



Figuras 40 a 43. Anúncios em sentido horário: Cigarros Oxford; condomínio Athenas Glory; Torneio de tênis Rapture Open; Baile de Máscaras



Ainda dentro do Medical Pavilion, o jogador pode encontrar propagandas da clínica de cirurgia cosmética do Dr. Steinman que também fazem apologia do alterador genético Adam (“Com Adam, não há motivo para não ser belo”) ou oferecem cirurgias plásticas para o nariz, além das propagandas da antiga Dandy Dentures, das indústrias Fontaine, agora transformada em Dandy Dental por Andrew Ryan, que distribui “plasmídeos grátis para qualquer tratamento de canal”, como forma de divulgar o uso do produto na cidade.



Figuras 44 e 45. Um cartaz com as promessas de beleza impossível de Steinman (esquerda) e anúncio da distribuição gratuita de plasmídeos na Dandy Dental

Alguns níveis adiante, em Fort Frolic, a coleção de propagandas do jogo ganhará mais alguns exemplares. Cartazes no Fleet Hall anunciam as peças de Sander Cohen em cartaz: “Bedtime Surprise”, “Happy Chappy” e “Patrick and Moira” – peça da qual Fontaine também tem um cartaz em seu apartamento, e da qual tirou os nomes para criar sua família fictícia no começo do jogo, como forma de obter a empatia do protagonista. No Fort Frolic, também há anúncios do cigarro Nico-Time, do restaurante fast-food Happy Noodle, do clube de strip-tease Eve’s Garden e do cassino Pharaoh’s Fortune.



Figuras 46 e 47. Anúncios da casa de shows eróticos Eve’s Garden e do cassino Pharaoh’s Fortune

Nas regiões de Arcadia, de Apollo Square e Point Prometheus, estão os cartazes dos projetos sociais de F. Fontaine: o Little Sisters Orphanage e a Fontaine's Help for the Poor, agrupadas também em um único cartaz sob o título "Fontaine's Helping Hands". Os dois projetos sociais de Fontaine, na trama do jogo, desde o início serviram como fachadas para acobertar a produção de modificadores genéticos e para aumentar a adesão das camadas mais pobres de Rapture, primeiro a Fontaine e depois a Atlas, formando o grande grupo de rebeldes que deu início à guerra na cidade.



Figura 48 e 49. Os cartazes do Orfanato Fontaine para as Pequenas Irmãs (*Little Sisters*) e da organização Fontaine's Helping Hands

Os cartazes são mais algumas das pontas da arqueologia de Rapture para a qual Bioshock convida o jogador ao longo do percurso do jogo, tanto na exibição de elementos que podem ser encontrados na cidade quanto nos eventos da cidade antes do início do colapso que levou à guerra civil.

Durante as ações para cumprir os objetivos do jogo, que chamamos aqui de sua porção linear, grande parte dos detalhes dos lugares de Rapture acabam despercebidos – até mesmo as conexões entre os diversos espaços do jogo. É fácil não perceber claramente, durante o cumprimento das missões, a conexão física entre Arcadia e o ambiente anexo de Farmer's Market ou os caminhos que ligam o átrio do Fort Frolic ao hall do metrô ou à edificação do Poseidon Plaza. As missões exigem um direcionamento extremamente focado ao objetivo e às necessidades adicionais – enfrentar os inimigos em cada cenário, encontrar energia e munição, buscar dinheiro e máquinas de compra de itens. Boa parte da cidade simplesmente passa em branco para o

jogador que segue a pequena seta dourada que indica, durante boa parte das missões do jogo, qual caminho deve ser tomado para chegar até o ponto necessário para aquela tarefa.

Então é ao retornar sem objetivos para os vários cenários do jogo – ao poder compreender quais são seus ambientes, ler os cartazes, buscar os diários em áudio, ler as placas comerciais e os avisos de segurança, observar detalhes de cada ambiente – que o jogador encontra a possibilidade de compreender Rapture mais a fundo. O jogo, ao fazer o jogador percorrer esses diferentes lugares da cidade e explorar cada um em busca de itens ou personagens específicos, deixa claro que existe um detalhamento na construção da cidade que não é ocasional. Durante o jogar, fica explícito que cada um dos lugares não é uma versão genérica de algum outro ambiente, concreto ou virtual, mas que a composição do cenário é pensada com cuidado e o próprio design das ações necessárias em cada nível parece obedecer mais ao modo como os cenários são construídos do que os ambientes serem apenas cenários para essas ações.

Durante as missões do jogo, os muitos detalhes visuais de Rapture ajudam na imersão do jogador dentro do espaço urbano virtual da cidade submarina. Mas livre das missões e objetivos do jogo linear, essa imersão se apresenta como a possibilidade de continuar jogando. A agência do jogador é transferida para a busca das possibilidades de conhecer ainda mais a cidade, de buscar quais partes podem dar pistas sobre o passado, a guerra, a relação entre os personagens, os modos de vida agora impossíveis de serem replicados depois do colapso. O jogo *se transforma* na busca por traços dessa cidade – a arqueologia de Rapture que pode ser realizada após sua decadência – na forma como os criadores do jogo resolvem construir maneiras de dizer dessa cidade, nos traços e elementos que decidem ressaltar para contar sobre Rapture.

O que parece ser um forte elemento para incentivar o jogador a explorar a cidade e compreender sua integralidade é a falta de qualquer mapa que exiba Rapture por completo, apesar dos muitos relances e horizontes da cidade que podem ser vistos ao longo do jogo. Logo no início, ao descer pela batisfera, o jogador vê por alguns segundos a grande cidade, com seus muitos edifícios unidos por túneis hermeticamente lacrados, com os espaços de separação entre os bairros tomados pela água. Rapture não é uma cidade dentro de uma cúpula no fundo do mar, mas uma série de edificações

conjuntas, que naquele início se estende até além do horizonte que o jogador pode observar.

Durante o jogo, pelas grandes janelas de muitos cenários, será possível ver o fundo do mar, parte da fauna marítima e partes de várias fachadas de edifícios de Rapture – mas nunca um recorte mais extenso da cidade lá fora, um horizonte completo que permita entender o sistema de quarteirões e a conexão entre os vários pontos. O que será possível ver apenas são esses recortes de fachadas, os letreiros apontando a entrada de alguns prédios e outros letreiros de publicidade, na parte externa, anunciando lugares e produtos. Nem mesmo os mapas do metrô permitem entender quais são os pontos da cidade e como se conectam, já que a resolução da imagem simplesmente se desfaz diante da aproximação do jogador. A intenção é exatamente não mostrar como Rapture se dá por inteiro - para descobrir mais sobre ela, é necessário percorrer a cidade por dentro.



Figura 50. Parte do horizonte urbano entrevisto de uma das janelas de Rapture

O primeiro grande ambiente ao qual o jogador teve acesso, o Pavilhão Médico, não guarda apenas a maior concentração de cartazes publicitários do jogo. Pelos corredores, logo ao entrar, o jogador encontra poças de sangue pelo chão, rajadas de balas marcadas nas paredes, corpos jogados em meio aos escombros. Os monitores de tv estão fora do ar, exibindo em repetição o aviso de “por favor aguarde” e nos fundos da sala de cirurgia e do crematório, vazamentos ameaçam alagar os lugares.

Na entrada da funerária, a porta congelada revela uma falha no sistema de

aquecimento que mantém a sobrevivência no fundo do mar. Grandes máquinas estão espalhadas em salas de fundo, em um sistema de bombeamento constante. Um diário em áudio encontrado revela o descaso com a manutenção do sistema de aquecimento que faz os canos congelarem e estourarem, inundando o lugar (“Bill McDonagh – Freezing pipes”). Enquanto isso, o sistema de som público que está espalhado pela maioria dos ambientes do jogo anuncia que “todo vazamento é um vazamento ruim. Informe qualquer vazamento de água inexplicado ao Conselho Central.

Logo na entrada do pavilhão médico, um escrito em sangue no chão traz a inscrição “Acima de tudo, não faça mal – JS Steinamn” (*Above all, do no harm – JS Steinman*), diante de uma mesa encharcada de sangue e de várias fotos ampliadas nas paredes, trespassadas por grandes tesouras médicas, também com assinatura de Steinman feita em sangue. Ao longo do cenário, outro escrito com sangue pelas paredes irá dizer que “ADAM nos nega qualquer desculpa para não sermos belos” (*ADAM denies us any excuse for not being beautiful*). Na entrada da ala de cirurgia plástica, novamente um inscrito no chão com sangue proclama que “Estética é um imperativo moral”, diante de fotos ampliadas e recortadas de possíveis pacientes nas paredes.

Ao longo de toda fase, também é possível observar que os cartazes publicitários fazendo propaganda dos serviços de Steinamn vão ficando cobertos por camadas de sangue e recortes que os deixam ininteligíveis. E os diários em áudio vão revelando aos poucos o enlouquecimento de Steinamn – sua insatisfação crescente com a simetria do corpo humano, suas cirurgias não-solicitadas em pacientes sedados e, por fim, suas modificações corporais nos pacientes buscando a *assimetria* como resultado, criando intencionalmente deformidades e matando pacientes no processo.²⁵

²⁵ “The bottom of the ocean is our home, but it can also be a dangerous place. Any leak is a bad leak. Report any unexplained water promptly to the Central Council.”



Figuras 51 e 52. Vestígios da guerra: buracos de bala nas paredes e sangue pelo chão

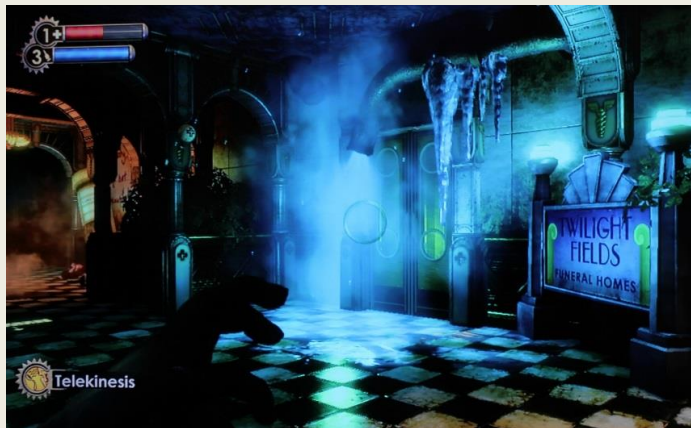
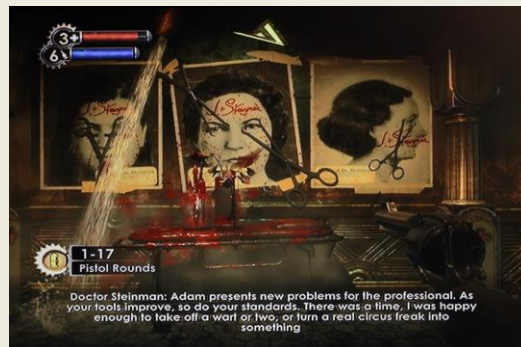


Figura 53. A calefação com problemas leva a água do mar a destruir canos e congela salas



Figuras 54 a 57. A loucura de Steinman: a busca pela perfeição estética impossível leva à obsessão pela assimetria e destruição

O objetivo final nesse ambiente, dentro da sequencia linear, é o embate contra o próprio Steinman completamente enlouquecido em sua sala de cirurgia, agora transformada em um laboratório de experimentos com corpos humanos. É possível observar corpos dependurados no teto, mortos acima da mesa onde ele continuava a operar em sua busca “artística” pela assimetria corporal.

A imersão que o jogador pode encontrar na história de Steinman, onde apenas o enfrentamento para conquistar a chave é realmente necessário como objetivo de jogo, revela a obsessão disseminada em Rapture pela simetria, por um ideal de beleza clássico, pela busca de um corpo “perfeito” em uma mente “perfeita”, algo claro nos planos de Andrew Ryan ao construir a cidade para uma “elite mundial” com direito patente de governar sobre os outros e que dá força à disseminação dos plasmídeos. O ideal de beleza está nos cartazes incentivando a cirurgia plástica, nas mensagens pichadas em sangue, no destaque visual dado aos plasmídeos como sendo “uma evolução da espécie”, vendidos em máquinas que lembram a mistura perversa de farmácias genéticas com lojas de doce, onde é possível comprar não apenas a cura para qualquer doença mas a própria otimização do corpo.

O design de ambiente do Pavilhão Médico é construído em torno do processo de descoberta do enlouquecimento de Steinman junto (e por causa) da obsessão existente em Rapture com a beleza, a simetria, um ideal clássico de perfeição. De modo análogo, a exploração do Fort Frolic estará relacionada à descoberta da trajetória de Sander Cohen, antigamente o artista “escolhido” para representar o estado de Rapture, agora tomado pela loucura e pela necessidade de vingança a qualquer custo. Porém, compreender isso a fundo é algo desvinculado das necessidades das missões.



Figuras 58 e 59. Mais um cartaz pregando a intervenção cirúrgica em busca da “perfeição estética” (esquerda) e a ênfase dada aos plasmídeos e aos Gatherer’s Gardens

O ideal de beleza clássico também está nos detalhes suntuosos de Rapture, remetendo ao Art-Déco, a vanguarda estética suprema antes da época de construção da cidade e que entra em declínio exatamente nos anos que precedem sua criação (pela mitologia do jogo, Rapture é construída entre 1945 e 1946). O Art Déco, com sua ênfase no uso de materiais nobres (madeira, metal), na simetria e no uso de formas geométricas como base para a construção de intrincados padrões aparece em vários momentos representado nos detalhes do Pavilhão Médico. Outra característica, a verticalidade das edificações, também pode ser observada nas estátuas e nas estruturas de vários dos ambientes, com seus altíssimos pés-direitos e o uso de vidro como vedação, dando a impressão de ainda mais altura aos locais – isso pode ser observado, por exemplo, no foyer do complexo cirúrgico de Steinman.

Todos esses detalhes são visíveis ao se jogar Bioshock dentro da série de missões e objetivos lineares – mas pouca importância é efetivamente dada a eles nesses momentos. Compreender o desenho dos ambientes, ouvir novamente os diários de áudio e observar os detalhes visuais que consolidam essas histórias é parte da exploração do jogador feita à parte, em busca de desvendar Rapture mais a fundo, usando a possibilidade de voltar a ambientes já explorados ou de continuar vasculhando as partes em que se está depois de cumprir os objetivos pontuais para seguir adiante. Se o Pavilhão Médico, ainda no início do jogo, oferece tantos detalhes para exploração, o mesmo acontece com o penúltimo grande ambiente – a Praça Apollo/*Apollo Square*, zona residencial da cidade onde rastros da guerra urbana são ainda mais aparentes.

A Praça Apollo, um edifício de átrio central aberto com várias entradas laterais, conecta o transporte entre o condomínio rico de Mercury Suites, o condomínio pobre de Artemis Suites e os quartos compartilhados dos extremamente miseráveis em Hestia Chambers, beliches em cômodos extensos destinados à parte mais pobre da população, onde também existe um “Litte Sisters Orphanage”, o orfanato criado por Fontaine para sequestrar meninas. Na avenida de acesso aos condomínios pobres, os sinais da destruição da cidade estão nas pilhas de destroços que tomaram o lugar do chão e nos bondes tombados que antes faziam a ligação entre os prédios e outras partes da cidade. Na avenida que leva ao condomínio de luxo, barricadas foram erguidas usando sacos de areia e entulho, provavelmente durante os combates da guerra civil.



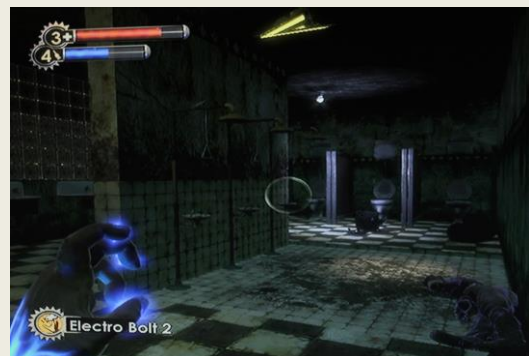
Figuras 60 e 61. O caminho destruído rumo aos condomínios pobres e as trincheiras na avenida de acesso ao condomínio da “elite” de Rapture



Figuras 62 e 63. As fotos dos desaparecidos durante a guerra pregadas nas paredes da parte residencial da cidade e os cartazes de “Quem é Atlas?”



Figuras 64 e 65. Os vagões do trem urbano tombados e o cartaz no entreposto indicando a checagem de identidades para a liberação da passagem



Figuras 66 e 67. Os apartamentos comunitários de Hestia Chambers: sujeira por todo o local, beliches velhas e banheiros coletivos para os moradores

Na entrada dos prédios e também em pontos no meio da avenida, paredes são tomadas por centenas de fotografias de pessoas desaparecidas, coladas umas sobre as outras. Uma banca de revistas está praticamente toda coberta com essas fotos. Cartazes de “Quem é Atlas?” (*Who is Atlas?*) estão espalhados na região de Hestia Chambers e na saída da praça central (que leva efetivamente o nome de Praça Apollo). É nessa região pobre da cidade, como revelam os diários em áudio, que Frank Fontaine, usando a falsa identidade de Atlas, criou seu exército de insatisfeitos que iniciou o colapso de Rapture, ao tentar derrubar Andrew Ryan do poder. Na praça, vários corpos estão enforcados em mastros erguidos sobre um tablado central, próximos da inscrição “Traidor de genes” (*Gene traitor*). Não é possível dizer se os enforcamentos são obra de Andrew Ryan ou fazem parte da vingança de Frank Fontaine.

Nas ruas de Olympus Heights, a parte rica, os bondes urbanos estão parados e parecem queimados, mas não estão tombados. Há barricadas fechando a avenida em vários pontos, mas nada que seja comparável às ruas cheias de destroços e fuligem encontradas na direção das Artemis Suites e dos Hestia Chambers, as regiões de moradia pobre. O acesso entre o Apollo Square e a região rica de Olympus Heights é composto por um portão de ferro duplo cercado por um muro. No alto, há arame farpado. Próximo à entrada existem placas indicando que a passagem pelo entreposto só permitida para “pessoas autorizadas”, sendo obrigatórios que todos tenham em mãos sua “identidade de Rapture”. Cartazes menores no corredor de passagem avisam que assaltantes serão mortos ao serem avistados (*Burglars will be shot on sight*) e que os moradores devem ficar atentos sobre bens contrabandeados para a cidade.

Nas Artemis Suites também existe uma “clínica gratuita” comandada pelo Dr. Suchong, possivelmente usada para experiências genéticas em pacientes que não poderiam pagar pelo atendimento médico. Isso é sugerido primeiro pelo fato de o protagonista encontrar ali o frasco da solução que precisa para se livrar do controle mental de Fontaine ao lado do médico, morto por um Big Daddy. Depois, os diários em áudio sugerem a utilização de trabalhadores pobres nas experiências com plasmídeos e na criação do laço químico entre Little Girls e Big Daddies. A morte de Suchong pode ser ouvida em um desses diários, confirmando as experiências nessa clínica.

Ainda dentro do ambiente residencial formado por Mercury Suites, Artemis

Suites e Hestia Chambers - conectados por Apollo Square - é possível compreender, explorando o lugar, como o jogo constrói a cisão social presente em Rapture.

Tanto as Artemis Suites quanto os Hestia Chambers são formados essencialmente por quartos comunitários com beliches e banheiros também comunitários. São ambientes pobres, com pouca iluminação, moradias para a maior parte da população de Rapture, os trabalhadores da cidade. Os Hestia Chambers abrigam um Orfanato e a Casa Fontaine para os Pobres, oferecendo abrigo e comida para aqueles sem condições mínimas de sobrevivência. Não há elevadores, apenas escadas. O transporte até a Praça Apolo é feito por bondes urbanos e não há qualquer tipo de comércio além de máquinas de munição, saúde, itens variados (vending machines) e melhoramento genético.

Já na avenida que leva até as luxuosas Mercury Suites, os bondes ainda estão em pé e as barricadas nas ruas ainda erguidas. No encontro entre essa região e a Praça Apollo existe uma praça de alimentação, a Praça Bistrô (*Bistro Square*), com um restaurante ocupando a parte central. O pátio central das Mercury Suites é maior do que aquele nos outros prédios e conta com um elevador central, o único acesso à suíte de Frank Fontaine. Os apartamentos são individuais e possuem placas acima da porta com o nome de seus moradores - Brigid Tenenbaum, Ana Culpepper, Frank Fontaine, Sander Cohen, Yi Suchong. Apenas a “elite” de Rapture, os escolhidos por Andrew Ryan, possuem apartamentos em Mercury Suites.

Cada residência em Mercury Suite em nada lembra os quartos abafados e compartilhados de Hestia Chambers. O apartamento da compositora Ana Culpepper possui dois andares, três salas, um quarto amplo (inundado, quando é visitado pelo jogador), uma cozinha com dois ambientes e um banheiro também com ambiente duplo, onde uma grande banheira ocupa o centro da parte posterior.

Não bastasse a disparidade entre os diferentes edifícios, existe ainda o entreposto já citado, com muros, grades e arame farpado, onde todos os habitantes da cidade devem apresentar suas identidades e podem ser autorizados ou não a passar entre o protegido Olympus Heights e a parte “popular” da Praça Apollo. A cisão social é marcada explicitamente no desenho da cidade e no modo de acessar os lugares, sem

sutilezas, sendo um fator essencial na trama do jogo que leva à guerra civil de Rapture.



Figuras 68 e 69. O apartamento de Ana Culpepper: a sala espaçosa agora semidestruída (esquerda) e a imensa banheira que ocupa um dos cômodos do banheiro

3.3 A estrutura aberta do jogo: Grand Theft Auto IV

Depois de observar as possibilidades de ação do jogador em Rapture, a comparação parece ser um bom modo de começar a pensar o mundo aberto de GTA IV. Se em Bioshock a questão era a descoberta da história e dos modos de vida da cidade desenhados nos cenários, nos diários de áudio, nos detalhes arquitetônicos e procedimentais do jogo, em GTA as possibilidades de ação do jogador na cidade de Liberty City são muito mais extensas. De início, aquilo que parece mais óbvio pela estrutura do jogo: a agência entregue ao jogador permite explorar as diferentes formas de se movimentar pelo espaço (dirigindo carros, lanchas, barcos, motos, caminhões, correndo, nadando, pilotando um helicóptero, dirigindo embriagado).

A sequência linear das missões de GTA IV deixa bastante claro o quanto o jogo é baseado em perseguições automobilísticas, pelas ruas e avenidas da cidade, e em enfrentamentos armados, que usualmente acontecem em locais fechados. Por isso, dirigir sem destino definido não poderia deixar de ser uma das marcas mais fortes da relação entre o jogador e a cidade também na porção aberta do jogo. Não apenas dirigir, mas também testar a diferença entre os diferentes modelos de carro e outros veículos durante o jogo. Novamente, não parece ser à toa que a série de missões exija que o jogador dirija diferentes carros, caminhões, motos, um barco, um helicóptero e algumas lanchas. Livre de objetivos e tarefas para seguir, GTA IV deixa o jogador livre para

experimental todos os veículos, dirigindo sem limite de velocidade por toda a cidade – basta não bater em uma viatura, não atropelar um pedestre próximo a um carro de polícia ou não passar o pedágio da ponte sem fazer o pagamento necessário para não ser perseguido pela lei.

Roubar os carros que estão nas ruas faz parte da dinâmica do jogo, do mesmo modo como é possível arrancar os passageiros de dentro de um táxi ocupado para liberá-lo para uma corrida. Não se ganha pontos por isso, não se cumpre objetivos fazendo isso, mas é parte da dinâmica do jogo, assim como ser completamente esquecido pela polícia depois de escapar de uma perseguição e assim como os corpos, postes caídos e carros destruídos desaparecem da cidade após algum tempo, ou como o dinheiro magicamente aparece na conta do protagonista após as missões. Porém, não é necessário que isso gere pontuação ou qualquer tipo de vitória para que esse tipo de ação seja observado como central no design das ações do jogador em relação à cidade.

O fotorrealismo das imagens não transborda como realismo para a mecânica do jogo ou para o funcionamento dessa cidade. As ações não tem consequências e não se alongam no tempo, não geram mudanças no ambiente e criam apenas mudanças mínimas nas relações com os outros personagens do jogo. Daí ser possível falar de Liberty City como uma cidade-cenário ou como uma cidade de papelão, onde escavar demais o funcionamento mostra muito pouco.

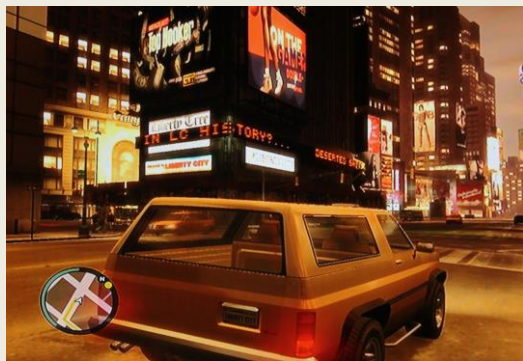
Mas também é possível conceber Liberty City, cidade-objeto-jogo, como uma cidade muito mais mecânica e procedimental, enquanto Rapture seria uma cidade mais dedicada à narrativa, mais próxima à proposta de Janet Murray sobre as possibilidades abertas pelos jogos digitais em relação às narrativas convencionais, onde há apenas um modo de percorrer a sucessão de eventos. Enquanto uma cidade mecânica e procedimental dentro de um jogo é muito mais baseada naquilo que a agência do jogador pode criar, a cidade narrativa é aquela que guarda em sua construção as características multifacetadas de um personagem - talvez o mais importante personagem do jogo, no caso de Bioshock.

A ação livre do jogador em Liberty City é bastante relacionada à exploração do movimento em si. Então, experimentar os 128 veículos existentes no jogo apresenta um

campo farto de exploração para o jogador levando em conta as diferenças práticas de controle entre os automotivos (aceleração, frenagem, responsividade da direção) e a inclusão nesse número de viaturas policiais, carros de bombeiros, ônibus, metrô, empilhadeiras, caminhões de transporte, lanchas e helicópteros. Apenas sair de carro pela cidade em Liberty City já representa uma grande variedade de experimentações.

Nesse ponto, é necessário lembrar que as quatro ilhas do jogo só ficam plenamente abertas para o jogador após 60 missões completas, quando a passagem pela ponte da ilha-vizinha de Alderney é liberada. Se o jogador decide não completar quaisquer missões no jogo, sua exploração fica restrita à primeira ilha (nos distritos de Broker e Dukes) e à ilha superior (o distrito de Bohan). Também é possível nadar no mar que cerca as quatro ilhas, e através disso tentar alcançar as ilhas seguintes, burlando o bloqueio das pontes. Nesse caso, a tentativa de romper a barreira dispara uma perseguição policial que não cessa enquanto o jogador não é preso ou enviado para o hospital. No jornal, que pode ser lido na internet do jogo, é informado que as pontes estão fechadas por ameaças de ataque terrorista na cidade. Assim, mesmo a construção da porção aberta de exploração de GTA IV é sobreposta pela série linear de missões do jogo – sem a qual a primeira não chega a existir de modo completo. Algo parecido também acontece em Bioshock, porém a sucessão de ambientes em “níveis” com impedimentos vinculados à própria dinâmica do jogo deixa a construção mais fluida. Em Liberty City, o impedimento é claramente uma forma de encaminhar o jogador para sua porção linear, onde parte da recompensa é obter acesso ao restante da cidade.

Os veículos, como parte essencial da exploração do espaço em GTA IV, acabam funcionando como uma espécie de customização do personagem. Mas existe também uma customização anterior, na qual é possível comprar roupas em algumas lojas da cidade e modificar a aparência do personagem. Existem três redes de revenda de roupa disponíveis para o jogador na cidade: Russian Shop, com roupas para uso diário, normalmente pesadas e funcionais – casacos estofados, calças para o inverno; Modo, com roupas mais casuais e esportivas; e Perseus, a loja mais cara do jogo, com camisas, gravatas, sapatos e ternos. É possível comprar diversas roupas nessas lojas, que ficam disponíveis para o jogador nos armários de todas as suas casas/*safehouses*, podendo ser trocadas quantas vezes se quiser.



Figuras 70 a 73. Vários veículos disponíveis para o jogador

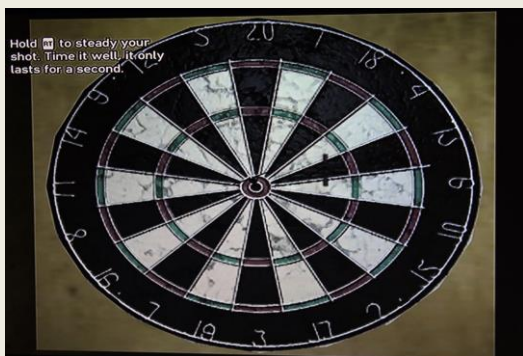


Figuras 74 a 77. Roupas sociais na Perseus (linha superior), esportivas e casuais na Modo (embaixo, esquerda) e baratas e funcionais na Russian Shop (embaixo, direita)

O comércio com o qual é possível interagir se estende também para bares, lanchonetes fast-food, carrinhos de rua de cachorro-quente, um cabaré com shows curtos de variedades, um pequeno teatro com apresentações de comédia stand-up, dois clubes de strip-tease e algumas garagens de modificação de carros (*spray shops*) que possibilitam ao jogador escapar da perseguição policial. Nos bares do jogo, é possível jogar sinuca, dardos ou boliche, em pequenos mini-games que são abertos acionando pontos específicos destes locais. Nos clubes de strip-tease é possível assistir os shows nos palcos do salão ou receber um strip-tease particular de uma dançarina, além de ser possível também acionar uma máquina de videogame e iniciar um jogo em um arcade chamado QUB3D. É possível frequentar estes lugares sozinho ou junto com outros personagens do jogo que se tornam amigos de Niko – Little Jacob, Brucie, Roman, Michelle (no início do jogo) e Patrick McReary. Porém, assim como na questão da exploração dos cenários, as amizades só são liberadas após completar certo número de missões no jogo. A única exceção é Roman, primo que divide apartamento com Niko e pode ser chamado para atividades sociais desde o início do jogo.

Os hospitais e delegacias de onde o protagonista sai após receber tratamento médico ou ser preso não possuem interior elaborado para interação com exceção de três hospitais (Schottler Medical Center, Westdyke Memory Hospital e Old Hospital, este desativado), onde é possível entrar, porém sem desafios ou ações específicas designados ali dentro.

Existem ações que são acionadas apenas dentro de carros específicos, chamadas na descrição do jogo de missões de veículo (*vehicle missions*). Ao entrar em um carro de polícia, é possível acionar o computador geral do departamento policial e ter acesso aos criminosos mais procurados da cidade, selecionar um deles e ter o lugar marcado no mapa para iniciar uma missão como justiceiro (*vigilante*, no dizer do jogo). Ao entrar em um dos táxis de Roman, primo de Niko, é possível realizar missões como taxista, buscando e levando passageiros para diversos pontos da cidade.



Figuras 78 a 81. Em sentido horário: Bar com boliche; boate de strip-tease; jogo de dardos, que pode ser jogado em bares; cabaré de variedades, com pequenos shows



Figuras 82 e 83. Pedestres pela rua. É possível provocar reações de briga, indignação ou medo esbarrando nos personagens, mas nada além disso



Figuras 84 a 87. Em Broker, a “primeira casa”. A avenida do apartamento, com os trilhos do tem urbano acima e o interior da casa

Há dois pequenos jogos dentro de Liberty City que não são explicitados para o jogador: perseguir os “ratos voadores” e realizar os “saltos de dublê” ou “saltos cinematográficos” (*stunt jumps*) com veículos em locais não-sinalizados da cidade. Os ratos voadores são os pombos, e é necessário matar 200 deles espalhados pela cidade para liberar o achievement/troféu pelo cumprimento da tarefa. Os *stunt jumps* são saltos espetaculares, “cinematográficos”, onde a visualização do jogo entra em câmera lenta e os ângulos de câmera são modificados para exibir o veículo no ar. Completar 50 *stunt jumps* também libera um troféu de “conquista alcançada” dentro do jogo.

GTA IV possui também uma porcentagem de “completude” do jogo, que inclui tanto terminar todas as missões do jogo linear quanto cumprir uma série de conquistas que não são explicitadas durante o jogo, como mostra a lista a seguir:

Para obter 100% de completude no jogo, é necessário ao jogador:

- Completar todas as missões da história principal
- Completar todas as 10 entregas de drogas para Little Jacob.
- Ganhar todas as 9 corridas para Brucie Kibbutz ao menos uma vez
- Completar todas as 10 Exportações exóticas para Brucie.
- Completar todas as 9 missões como assassino de aluguel.
- Complete todos os 30 roubos de carro para Stevie
- Brucie Kibbutz – Consolidar a amizade e desbloquear a habilidade especial
- Little Jacob - Consolidar a amizade e desbloquear a habilidade especial
- Patrick McReary - Consolidar a amizade e desbloquear a habilidade especial
- Brucie Kibbutz – Realizar todas atividades sociais disponíveis ao menos uma vez.
- Little Jacob - Realizar todas atividades sociais disponíveis ao menos uma vez.
- Patrick McReary - Realizar todas atividades sociais disponíveis ao menos uma vez.
- Ganhar do computador ou de outros personagens na Sinuca
- Ganhar do computador ou de outros personagens nos Dados
- Ganhar do computador ou de outros personagens em um jogo completo de Boliche
- Fazer mais pontos que o recorde no jogo de arcade QUB3D.
- Realizar todas as 16 missões de personagens aleatórios
- Realizar todas as missões de Mais Procurados no computador da polícia
- Realizar 20 missões como justiceiro dadas pelo computador da polícia na opção “Crimes Recentes”
- Matar os 200 pombos
- Realizar todos os 50 “saltos cinematográficos”

À parte da série de missões lineares do jogo, são estes os objetivos efetivamente dados pelo jogador durante a exploração da cidade de Liberty City. Eles não aparecem

explicitamente como necessários para atingir os 100% em parte alguma do jogo, ainda que contem para as estatísticas específicas dentro do menu.

O quadro de certo modo resume boa parte dos elementos de agência sobre Liberty City que são disponibilizados ao jogador dentro dessa porção aberta ou emergente do jogo – é preciso realizar roubos de carros, buscar pontos específicos do cenário (pombos, saltos cinematográficos), realizar missões de perseguição e direção (Mais Procurados, justiceiro, Exportações exóticas, entregas de drogas, corridas de carro) e realizar as missões sociais com os principais personagens aos quais Niko se liga durante a trama das missões lineares, sem que isso tenha alguma ordem ou modo de fazer pré-estabelecido. Porém, levando em consideração as 4 ilhas do jogo, com toda sua variação de fachadas, bairros, comércios, vias, tráfego, meios de transporte, personagens sem jogador (NPCs) e ações disponíveis no controle, isso também parece demonstrar uma redução das possibilidades do jogo – ou um direcionamento, extremamente focado, do que é essa imensa cidade, o ambiente virtual de Liberty City.

Mas a exploração do ambiente virtual não se esgota completamente nesses pontos. Ainda é possível investir tempo, como jogador, para explorar os modos de agir em relação às pessoas nas ruas; buscar os lugares onde é possível entrar (aqueles que tiveram seu interior modelado e programado para a interação do jogador); ou simplesmente observar a cidade e a variedade visual, arquitetônica, urbanística, procedimental – as fachadas, as ações dos habitantes sem-jogador, os engarrafamentos, os roubos, os fragmentos de conversa, os pregadores que proclamam pelas ruas o fim do mundo ou as conspirações por trás do governo americano (esses pregadores são referidos no sistema de jogo como *soapboxxers*), assistir televisão em uma das *safehouses* do protagonista, escutar a programação de uma das 19 estações de rádio exclusivas do jogo, com locutores, programas e anúncios próprios entre as músicas.

Toda essa observação e exploração existe como *possibilidade* e a própria série linear de missões se empenha em mostrar a variedade da construção do ambiente virtual e das ações possíveis. Existe uma *affordance* nessa metrópole virtual que a princípio incita o jogador para que pesquise as possibilidades do ambiente, as diferentes agências, os pontos não explícitos de interação. Mas quanto mais se joga efetivamente GTA IV, mais se percebe o quanto há uma limitação naquilo que se pode fazer. Uma limitação de

ações disponíveis e de sentido em manter essa busca, pela agência do jogador não trazer efetivamente qualquer mudança no ambiente urbano ou qualquer acréscimo na sensação de transformação, de imersão na cidade virtual.

A pouca interação possível com os outros habitantes da cidade, além daqueles delimitados pelo jogo como personagens exclusivos que farão parte das missões de Niko, é a de esbarrar pelas ruas, fazendo que derrubem algo que carregam nas mãos, imprensar esses personagens na parede usando o corpo de Niko até que desmaiem ou efetivamente agredir qualquer desses outros habitantes, a mão livre ou com uma arma, para que saiam correndo assustados ou resolvam enfrentar Niko em uma briga desarmada. É possível derrubar as sacolas de pedestres que carregam “compras” pelas ruas, é possível derrubar o copo de café carregado pelos policiais, esbarrar e derrubar outros pedestres batendo de frente, mas as possibilidades ficam limitadas a isso.

Também é deixado claro dentro do jogo linear que os lugares com interior modelado não estão todos delimitados no mapa como pontos de alimentação, casas para diversão ou bares para beber e jogar. Durante várias das missões do jogo (por exemplo, “Jamaican heat”, “Do you have protection?”, “Russian Revolution”, “Street Swapper”, “The Snow Storm”, “Dinning Out”, “Museum Piece”) o jogador é levado a locais construídos internamente como ambientes de jogo da cidade – ainda que não exista ali qualquer tipo de ação específica que pode ser realizada, qualquer procedimento específico a ser acionado pelo jogador por estar ali – como os pequenos shows de variedades do cabaré Perestroika ou de comédia stand-up do palco de Split Sides.

Permanece como uma potencial recompensa de jogo descobrir através da exploração quais são os lugares que escondem um interior modelado, se algum personagem da rua guarda outra possibilidade de ação que não o esbarrão ou a briga. É o prazer de se bater contra as possibilidades do jogo e perceber o que ele ainda oferece, ainda que isso não esteja explicitado em lugar algum. É possível, em alguns prédios do jogo, subir pelas escadas de incêndio externas, pelas escadas internas ou pelo elevador de limpeza de fachada até o alto do prédio e dali observar a cidade – ou pular, com a certeza de que o personagem será logo depois retomado com a energia completa em um dos hospitais do jogo. Ainda assim, a aceleração da animação do salto traz vertigem e comprova a possibilidade de fazer do jogo.



Figuras 88 a 91. A variedade dos ambientes urbanos (sentido horário): em Star Junction, entretenimento e comércio; o Middle Park, na ilha central; uma estação subterrânea de metrô; e uma das possíveis casas do jogador, um apartamento luxuoso.



Figuras 92 e 93. O condomínio de Beachgate: avenida central e cancela de acesso



Figuras 94 e 95. O bairro de mansões de Leftwood: casas de dois andares com grandes garagens e jardins dianteiros, muros baixos e quintais e piscinas ao fundo

atravessar a nada o espaço aquático entre duas ilhas vizinhas. Ou roubar um carro e acelerar ao máximo tentando desviar dos adversários, tentando compreender até que ponto cada veículo aguenta o impacto das batidas ou qual a perícia do jogador para dirigir em alta velocidade pelo cenário escapando de postes, mobiliário urbano, pedestres, outros carros. E ainda pode-se voltar aos prédios que foram explorados durante o jogo – e já se sabe que são exploráveis – para observar os detalhes de cada um, seja os cartazes de promoção acima do balcão de atendimento nas lanchonetes *Burger Shot*, as obras de arte que existem em duas das *safehouses* do jogador, os materiais de pintura deixados pelos andares de alguns prédios da região pobre da cidade, as pichações e frases pelas paredes destes mesmos prédios e da primeira casa de Niko no jogo, os cartazes e outdoors de programas de tv espalhados pela cidade. Mas ainda assim, isso traz pouco para um real ganho de imersão ou uma maior sensação de transformação do jogador em Niko ou em parte da Liberty City virtual. Ainda parece, como propôs Janet Murray, que estamos no modelo de “visita à casa maluca”, onde é possível observar e até interagir um pouco, mas sem tomar parte. A cidade permanece como vitrine, onde o que resta é observar a habilidade em programar e criar visualmente um ambiente aparentemente tão complexo, ainda que ele aconteça em um lugar ao qual o jogador não tem acesso – onde falta a agência para construir um sentido de ação e de pertencimento àquele ambiente.

Mas observando como o ambiente de Liberty City parece formatado para dar conta da série de missões do jogo, da parte linear de GTA IV, podemos pensar que na realidade o ambiente aberto é construído para ser explorado de uma outra maneira, mais vinculado ao que eram os objetivos das missões sucessivas. Em GTA IV, a cidade feita para perseguições a pé e de carro ou para emboscadas em lugares fechados deixa suas marcas e suas limitações também na hora de explorar a cidade sem destino definido.

Levando em conta que a exploração de um jogador depende da sensação de agência e transformação, das formas de agir sobre o mundo ao redor e causar modificações que consolidem sua sensação de ser parte desse mundo ao redor, a grande ação possível no mundo aberto de GTA IV, que irá trazer consequências em relação com a cidade – ainda que por um curto período de tempo – está na exploração de laços além das missões com outros personagens, algo que já foi comentado aqui, e na

provocação de uma perseguição policial que leve a um confronto armado ou à necessidade de uma fuga.

Existem muitas maneiras de se tornar um perseguido pela polícia em Liberty City e o próprio jogo se encarrega de esclarecer várias delas em suas missões lineares. Basta que um tiro atinja alguém em um lugar público, com testemunhas ao redor; roubar um veículo ou iniciar uma briga com um pedestre nas proximidades de qualquer carro de polícia; colidir em um carro de polícia ou atropelar pedestres próximos a ele, seja numa perseguição ou simplesmente dirigindo pela cidade; passar direto pelo pedágio nas pontes, destruindo a cancela de controle; roubar a caixa registradora em alguma das lojas do jogo, danificar ou destruir de alguma forma um veículo parado; acionar o alarme de uma loja ou carro durante um assalto; ser avistado dirigindo depois de beber em um dos bares do jogo. Qualquer uma dessas ações inicia uma perseguição policial onde as duas opções são fugir das viaturas e policiais até estar longe do raio de perseguição (um círculo pisca no mapa mostrando a área dentro da qual se é perseguido) ou entrar em combate com a polícia, num confronto que só irá terminar com a morte (temporária) do jogador, quando sua energia for esgotada.

O nível de perseguição é contado por estrelas, de 1 a 6, que aparecem no canto superior direito da tela. Uma estrela corresponde a uma pequena perseguição, apenas com carros de polícia e num raio reduzido. Seis estrelas correspondem a uma perseguição que equivale a praticamente o tamanho da primeira ilha do jogo, com helicópteros, atiradores de elite e agentes especiais caçando o jogador pela cidade. Dentro da possibilidade do embate, ganhar as 6 estrelas de perseguição é um dos objetivos possíveis para o jogador, e um difícil objetivo, a ser alcançado dentro do jogo. Chegar até esse ponto significa permanecer com energia enquanto enfrenta a polícia continuamente, sem ser morto pelos tiros de retaliação que chegam inclusive de um helicóptero. Outra opção é criar um enfrentamento com a polícia para causar o máximo possível de destruição pelas ruas da cidade virtual, destruindo outros veículos, mobiliário urbano, criando congestionamento e amedrontando os pedestres.

Se o conceito de *affordance* em Gibson parece tão útil por apontar elementos que parecem “dar suporte” a certos tipos de ação e não outros, que oferecem sustentação para indicar quais atos podem/devem ser praticados por aqueles que tomam contato com

o ambiente ao redor, parece justo pensar que ainda que a cidade elaborada visualmente seja tão mais diversa do que um simples ambiente de jogo “de crime”, na hora de pensar a parte procedimental - a agência e a imersão efetivas do jogador -, os criadores de GTA IV constroem uma cidade que é um cenário para combates de todo tipo e, por essa mesma razão, uma cidade que também é monótona para outros tipos de ação por parte do jogador. A imersão do jogador, a transformação que se efetiva dentro desse jogo, é baseada na ação contínua, na velocidade, em ver a cidade ao longe e passar por uma imensa variedade de pedestres, carros, fachadas, bairros, propagandas, detalhes visuais. Estar a pé em Liberty City, se deslocar a pé entre um ponto e outro, acaba desaguando numa extrema monotonia porque *não há o que fazer* além de olhar o redor. Ainda que se possa correr com o personagem, ele continua andando devagar pelo ambiente urbano – e nesse caso vale uma comparação com outro jogo de ação que também possui ambiente aberto urbano, InFamous 2 (Sony Computer, 2011), onde a velocidade de movimentação do personagem e a interação com o mobiliário urbano (carros, postes e fios de energia, pontes) é eficaz o bastante para que *não haja a necessidade* de se mover de carro entre diversos pontos da cidade. Para o tipo de ação que oferece, GTA IV tem uma cidade grande em excesso, com poucas opções de exploração e interação (seja com outros “habitantes” ou lugares) no meio do caminho, além um protagonista que parece lento demais e desvinculado da cidade ao redor. É somente dentro de um carro que esse espaço urbano volta a fazer pleno sentido.

3.4 O sentido da cidade?

Na construção procedimental e visual de Liberty City, há caminhões de coleta de lixo pela cidade, havendo inclusive missões com seu uso. Também caçambas de reforma ao lado de prédios, com “entulho” dentro. E mendigos se aquecendo em tambores de ferro usados para fazer fogueiras, na região portuária. Os prédios das regiões mais pobres são grafitados por fora e às vezes por dentro, de pixos sem sentido a pichações elaboradas; há cartazes anunciando filmes e programas de tv pela cidade, e alguns desses programas podem ser vistos nos “canais de tv” que é possível assistir em qualquer uma das *casas/safehouses* do protagonista, que são também os lugares onde trocar de roupa e “dormir” para salvar o jogo. Há quadros nas paredes de um dos

hospitais e objetos de decoração em vários dos ambientes que possuem um interior explorável. Existe uma grande atenção a esses pequenos objetos e detalhes para compor uma cidade com traços realistas, que vá além de sua aparência de vitrine ainda que boa parte dela não seja explorável para além das fachadas. Também há postos de gasolina em alguns pontos, mesmo que a gasolina dos carros nunca acabe – mais um entre as dezenas de pequenos detalhes que amplificam a sensação de “vida” na cidade.

Assim como no espaço urbano de Rapture, Liberty City também possui uma divisão social clara entre bairros ricos e pobres, distinção que é explicitada através de vários elementos visuais e alguns elementos procedimentais. Broker é o primeiro distrito do jogo conhecido pelo jogador, aquele onde Niko Bellic, recém-chegado de sua terra natal, irá morar em um apartamento pequeno e cheio de baratas com seu primo Roman, dono de uma pequena frota de táxis clandestinos. O apartamento dos Bellic fica no segundo andar de um prédio em uma avenida escura, coberta pelos trilhos de um trem de superfície que liga as diferentes áreas da cidade. Na entrada do prédio e nas escadas até o apartamento de Niko há lixo pelos cantos e uma infinidade de pichações pelas paredes. Em todo o bairro de Broker há diversos terrenos baldios, muitas áreas de pichação, várias fachadas degradadas. O comércio ao qual o jogador tem acesso nesse momento do jogo é restrito a alguns bares e a lojas de roupas baratas, aquelas de moda de rua semelhante às do leste europeu nos anos 80/90. Na ponta esquerda de Broker existe a região do cais do porto, com prédios de aparência velha, muitos mendigos pelas ruas e vários pátios e galpões para armazenamento de cargas.

O distrito de Bohan, para o qual o protagonista se muda no que podemos chamar de segunda etapa do jogo, após seu primeiro apartamento e a firma de táxi do primo serem incendiados, é uma versão ainda mais pobre do que era Broker. O apartamento para o qual ele se muda é ainda mais sujo e malcuidado do que o primeiro. As fachadas também são mais escurecidas, dando a aparência de sujas, e quase não há comércio disponível para o jogador ao redor. Há um centro comunitário oferecendo atividades para pessoas pobres, o qual será o início de várias missões (criminosas) do jogo. Pelas missões lineares, é possível entender que no bairro concentra boa parte do comércio de drogas da cidade – ainda que os grandes traficantes e os chefes do crime morem nos bairros ricos, em Alderney Leftwood e North Holland, na ilha central e na ilha de State

of Alderney.

O trem que percorre as duas primeiras ilhas, passando pelos distritos de Bohan, Dukes e Broker, é todo de superfície. Ele passa sobre as ruas, encobrindo a visão do céu e escurecendo boa parte da cidade. O mesmo trem ao atravessar para a ilha central – Algonquin – torna-se um metrô subterrâneo. Algonquin, a simulação da ilha de Manhattan dentro do jogo, é um lugar que aparenta muito mais vivacidade econômica do que as primeiras ilhas. Com as avenidas largas cercadas de comércios e grandes edifícios tomando a paisagem, a ilha central possui ainda uma imensa região de comércio entre os bairros de Star Junction e The Triangle que se estende ainda por Little Italy e Chinatown. O Middle Park, sua região central, aparenta ser bem mais cuidado do que os parques das ilhas anteriores, que se resumiam a grandes extensões gramadas com alguns bancos, árvores e fontes ou estátuas. O Middle Park possui pistas para caminhada, grande movimentação de habitantes na maior parte do dia, lagos internos e um museu de história natural dentro de seu perímetro. O comércio ao qual o jogador passa a ter acesso nessa parte da cidade inclui lojas de moda esportiva e casual, de roupas sociais, o clube de comédia stand-up, lanchonetes de fast-food e mais alguns bares. A partir de certo momento do jogo, o jogador, dependendo de suas escolhas, poderá contar com uma *safehouse* nessa região, localizada na Albany Avenue – um apartamento com sala de dois ambientes, cozinha mobilada e um amplo quarto com cama de casal, com quadros nas paredes e uma televisão ampla.

Entretanto, é nos condomínios de Beachgate e Leftwood que realmente acontece a distinção maior com a parte pobre da cidade, as regiões de Broker e Bohan. O condomínio de Beachgate fica à beira mar, ao sul da região de Broker. O condomínio tem uma guarita de segurança na frente e cancelas para controlar a entrada de carros. Existem apenas casas de um ou dois andares na região, todas implantadas no centro de terrenos cobertos por amplos gramados baixos, com árvores ao redor, e delimitados por cercas ou muros baixos. Nos fundos das casas e no final da única avenida do condomínio é possível ver o mar se estendendo até o horizonte. Quase não há movimentação ao redor e os carros estacionados nas garagens são esportivos de luxo ou grandes caminhonetes. Nesse condomínio o jogador conhece Faustin, o primeiro chefe intermediário da Máfia com o qual terá contato no jogo e para o qual irá trabalhar por

algumas missões dentro da série linear do jogo.

Já Leftwood, situado na região norte da ilha de State of Alderney, a ilha à esquerda no mapa, é também composto apenas por grandes casas situadas em terrenos ainda maiores, novamente compostos por grandes gramados com árvores no entorno, alguns deles também situados à beira do mar. A maioria dos muros é baixa mas algumas casas estão situadas em topos de morro ou no fundo do terreno, pequenas mansões protegidas pela topografia ou pela mata ao redor. Quase não há movimentação de pessoas por ali e também não há comércio na região, que nessa parte é estritamente residencial. É nesse bairro residencial de luxo que o jogador, nas missões lineares do jogo, irá esconder um carregamento de heroína trabalhando para um subchefe da máfia e posteriormente irá conhecer dois dos grandes chefes mafiosos da cidade.

Porém todas essas diferenças ficam restritas aos encontros possibilitados pela série de missões e ao visual do jogo. Para um jogador que age levando em consideração sua transformação no personagem do jogo e seu conhecimento sobre essa cidade, não há diferença em andar por essas diferentes regiões. A mudança no nível financeiro é perceptível e nuances como a mudança de um trem de superfície para um metrô subterrâneo, contribuem para frisar essa diferença. Mas em termos de movimentação pela cidade, de ação sobre a cidade, não há mudança. As cancelas de Beachgate estão sempre abertas para a entrada de carros e é possível entrar no terreno das casas de Leftwood sem ser perturbado. O jogador nunca é ameaçado ao andar por Bohan ou Broker a qualquer hora do dia e no máximo alguns moradores de rua pedem um trocado, sem maior interação. Mais do que isso, essas mudanças na cidade não somente não implicam em mudanças de ação como também não acrescentam algo sobre o funcionamento da cidade *fora das missões lineares*.

Apenas ao seguir as missões sucessivas do jogo é possível entender a hierarquia do crime se estendendo dos pequenos criminosos de Bohan e Broker até chegar aos chefes do crime nas regiões de classe alta (em Algonquin) e nos condomínios aparentemente mais ricos do jogo, em Beachgate e Leftwood. Mas explorando o cenário do mundo aberto nada se sabe sobre isso. Se em Bioshock, em um cenário muito menor, a descoberta dos elementos do cenário revelava sobre a história da cidade e os motivos da guerra civil, em GTA IV isso estará claro apenas dentro das missões lineares do jogo

através dos personagens com os quais se fará algum tipo de missão. A exploração do mundo em si, de modo realmente aberto e aleatório, pouco ou nada explícita sobre essa cidade para o jogador. O jogador, investido em Niko Bellic, permanece como uma espécie de espectro que faz parte desse lugar sem que dê a impressão de estar ali todo o tempo.

Em parte, existe a possibilidade de que dentro da crítica corrosiva que o jogo faz da cultura americana (vista como fútil, bélica, superficial, autocentrada, imbecilizante e preconceituosa), a cidade possa refletir o próprio “preconceito” contra o estrangeiro representado pelo jogador. Voltando a Janet Murray e sua descrição de modos de imersão menos elaborados como “passeios na casa maluca” – os brinquedos de parque onde o personagem passa por um cenário com o qual não pode interagir-, talvez essa definição possa explicar GTA IV em certo sentido. Sendo um imigrante sérvio, Niko possui poucas condições de “evoluir” dentro dessa grande cidade americana. É possível vestir o avental de médico residente, mas apenas para se disfarçar e matar um paciente delator da máfia. É possível comprar um terno e tornar ele sua roupa “oficial”, mas não há como comprar uma casa, um carro, jantar em um restaurante, fazer um “passeio turístico” que seja. O museu da cidade é conhecido por dentro, mas apenas na missão onde um negócio de venda de joias dá errado e é preciso eliminar uma facção rival ali dentro. Enquanto protagonista, nunca se é o habitante da cidade – apenas o passageiro da casa maluca. Dentro dessa concepção, também faz sentido que se possa circular livremente, como um espírito pela cidade, capaz de agir mas não integralmente de perceber, de compreender este lugar, de fazer escolhas efetivas que possibilitem que eu explore o espaço sem necessariamente me tornar um assassino e um criminoso com vasta ficha policial. Novamente é necessário retornar a um jogo e uma cidade construídos para a perseguição e o embate armado, para a destruição e aquilo que Caillois chamou de *ludus* retornando a um estado mais próximo da *paidia*. Em “GTA IV” existe a possibilidade constante para a criação do caos, a busca do enfrentamento puro, colocando o jogador na faixa de transição entre os dois modos de jogar.

Ainda assim, é preciso completar a descrição do lado aberto desses ambientes afirmando que algo ainda resiste incentivando a um retorno contínuo, a uma nova série de explorações, incentivando o jogador a buscar ainda mais nesse ambiente mesmo tendo a noção de que sua concepção de cidade é tão limitada pela organização das

missões. Mas isso que resiste talvez seja por não tratar da cidade em si, do meio urbano, mas simplesmente da construção de um espaço que se transforma procedimentalmente (ou de modo procedural, como se diz atualmente).

Nunca há como saber qual o clima em Liberty City ao começar o jogo. Porque a cidade tem um sistema meteorológico próprio, que aciona tempestades, dias extremamente solares ou nublados sem que o jogador tenha qualquer controle. A luz se modifica dependendo do clima, trazendo dias em que todas as casas e carros parecem azulados ou cor de chumbo. Nos dias de sol mais forte, as cores da cidade se abrem mas o brilho refletido nas fachadas e nos veículos chega a incomodar a vista. Há também os momentos mais amenos, em que todas as cores se encaixam, luminosas e sem ferir a visão. E existe a noite, o começo do entardecer e a madrugada profunda, o renascer do dia. A luz avança e se transforma sobre a cidade, multiplica os lugares que passam a parecer outros conforme o horário, as nuvens ou o sol. Em certo momento, estando no telhado de um edifício, começa a chover. A cidade ao redor se confunde numa massa azulada de fachadas não muito distintas, apenas as linhas verticais cortando o horizonte. A chuva cai sobre Niko Bellic e sobre os outros personagens, parece molhar seus cabelos e suas roupas, faz personagens correrem e congestionamentos serem criados por conta de batidas de trânsito. Mas acima disso, a chuva é inesperada e parece fresca, parece um alívio dentro da cidade virtual.

E por mais que se conheça os limites da cidade, por mais que existam tantos e tantos lugares nos quais não se pode entrar, ainda assim existe o horizonte. O horizonte em Liberty City, os prédios silhuetados ao fundo vistos de longe, guarda sempre a esperança de que haja mais lugares para ir, de que exista mais para ser descoberto, de que os lugares na distância não sejam os mesmos que se lembra ter visto de perto. Não existe Liberty City sem o horizonte, porque nele a cidade se refaz diante dos olhos do jogador. A preocupação do jogo em criar um horizonte verossímil, em possibilitar que as imagens da cidade possam ser vistas com profundidade de campo pelo jogador – ainda que sob uma leve névoa ou em silhuetas mais distantes – possibilita que a atenção seja surpreendida e a surpresa em relação à cidade, renovada. Durante todo o jogo, praticamente não é necessário olhar para cima. A cidade existe um pouco acima do nível dos olhos do personagem e a câmera padrão abre a visão do jogador para todo o entorno ao redor mas num suave *plongée*, olhando de cima para baixo. Os vários pontos

de Liberty City onde é possível observar o horizonte (seja mirando o mar, os prédios da ilha seguinte, o pôr do sol sobre a ilha em que se está) relembram a variedade, o detalhamento e o encanto que essa cidade possui, não como um ambiente de plena exploração, mas como uma espécie de vitrine urbana, soma intrincada de estilos arquitetônicos, detalhamento visual até mesmo excessivo, variedade de cores e texturas e objetos animados se movimentando procedimentalmente pela cidade. Vista em seus horizontes, estática pela distância, Liberty City se revela como uma obra puramente plástica, a potência de uma cidade que potencial (mas não necessariamente) exista para o jogador, uma cidade sonhada.

E tudo se completa no elemento final, a liberdade que o jogador possui para se deslocar livremente nos cenários efetivamente construídos do jogo, aqueles que são abertos e públicos como parte da cidade ou os que têm seu interior modelado para interação. No caso dos lugares abertos, é possível até mesmo entrar a pé ou de carro, bastando achar uma entrada por onde o veículo passe. E nada impede que se lance carros de penhascos (vários resistem à queda e ainda saem funcionando depois) ou ao mar (nesse caso, é necessário sair do carro e continuar nadando até a parte sólida). Mas nesses espaços abertos para interação, a movimentação é livre durante o dia ou durante a noite. Não há qualquer tipo de ameaça ao jogador na cidade, nos bairros ricos ou pobres. Depois de abrir as pontes, completando as fases necessárias, não existe impedimento ou lei que bloqueie o acesso do jogador às diferentes partes de Liberty City. É possível explorar continuamente, sem restrições, todos os lugares que efetivamente existem e não são apenas fachadas. Não há também fome, não há perda de energia por exaustão, não há doença, o cansaço da corrida é curado depois de alguns segundos, os carros destruídos desaparecem e outros podem ser roubados, a gasolina nunca acaba, os veículos resistem a colisões muito mais fortes do que suportariam no mundo concreto, o fôlego para nadar no mar nunca termina, a polícia esquece da perseguição depois de menos de um minuto e nunca retém sua ficha policial. É o ápice da exploração sem limites, percorrer cada canto da cidade sem perigo, podendo optar pela descoberta ou pela destruição e com a possibilidade de retornar sempre (em um hospital) depois de morrer, sem qualquer penalidade senão alguns milhares e dólares a menos na conta do personagem, que a partir de certo momento no jogo possui algumas centenas de milhares de dólares. Porém, essa descrição da exploração também é a

descrição de um personagem que não está ali, um espírito eletrônico vagando em uma cidade que ele não pode transformar, na qual ele nada modifica. É a descrição de um espectro em um ambiente urbano, com tudo que isso pode ter de fascinante e de restritivo para um jogador.

E nessas últimas descrições, o que parece ficar claro é que a beleza de Liberty City é a de uma cidade potencial, muito maior do que o jogo oferece mas completamente dependente daquilo que um jogador está disposto a imaginar dela, seja aquilo possível ou não – o que é algo que faz pensar nas centenas (talvez milhares) de modificações disponíveis para os ambientes urbanos da série GTA, feitas por jogadores que modificaram o código do jogo na versão de computador, acrescentando outros personagens, modelos de carros, armas, ações possíveis e a modelagem de outros espaços urbanos no lugar dos prédios de Liberty City. Falar em “sandbox”, em jogo caixa-de-areia no caso de GTA IV parece dizer muito sobre o que o jogo não oferece diretamente, mas no espaço excessivamente aberto para que o jogador tente descobrir o que ainda pode ser feito, como o espaço pode ainda ser explorado, ou mesmo para que imagine aquele espaço, lendo as placas e os letreiros nas ruas, pensando a cidade que não se revela.

Em resumo, o fascínio está no espaço que se traveste de cidade, mas quase não há cidade. Os encontros são poucos, e não há embates para ocupar os espaços, ressignificar os lugares, as pequenas e grandes disputas de poder que desenvolvem um meio urbano. Não há diferença a ser encarada, não há vida pública ou privada a ser vivida ou a ser revelada em GTA IV – e nisso há muita distância de Bioshock, cuja exploração revela um jogo histórico, um jogo arqueológico cujas ações lineares transformam o destino de uma cidade já em distopia e onde a exploração sem compromisso revela uma profundidade inesperada. Em GTA IV não há como falar em memória ou entender as linhas de força que atravessam essa cidade além do conhecimento da rede criminosa e das relações próximas entre os chefes da máfia e parte da política e do serviço secreto. Mas isso extrapola a cidade, diz de uma corrupção sem lugar definido e que também cria consequências indefinidas. Liberty City é uma enorme cidade em potência, quase um espaço bruto a ser explorado – daí a força da cores, das mudanças climáticas, do horizonte, dos passeios de carro. A lembrança final não vem de um jogo ou de uma cidade real, mas de um filme. Em “Cidade dos Sonhos”,

de David Lynch, as protagonistas entram no Club Silencio com as luzes já baixas. Do palco, o apresentador Bondar anuncia:

“Bondar: No hay banda! Não há banda! Il n'est pas de orquestra! Tudo isso é... uma gravação em fita. No hay banda! E ainda assim ouvimos uma banda. Se nós queremos ouvir um clarinete... ouçam.

(Entra o som do clarinete ao fundo)

Bondar: [os sons correspondem a seus movimentos de mão] Un trombon "à coulisse" (som). Un trombon "con sordina" (som). Sient le son du trombon in sourdine. Ouçam o som... e deixem emudecer... se livrem dele.

(Da cortina no fundo do palco, o trompetista entra com o som do instrumento ao fundo. Ele abaixa o instrumento e o som continua. Ele volta para os bastidores)

É tudo gravado. No hay banda! É tudo uma fita. Il n'est pas de orquestra. Isto é... uma ilusão!”

3.5 No mundo aberto: um agente independente

Compreender quais são as ações significativas *possibilitadas* pelos jogos de mundo aberto é também entender em que medida eles se apresentam efetivamente como “simuladores de vida cotidiana” ou, mais especificamente em outros jogos, “simuladores de vida urbana contemporânea” ou “simuladores de vida medieval”. O objetivo desses simuladores, usualmente, não é criar simulações de forte caráter realista sobre os citados modos de viver (que por si podem ser bastante divergentes e complexos), mas sim construir uma série de elementos, personagens e possibilidades de ação que sejam condizentes com certa construção simbólica que pode ser associada a esses lugares e temporalidades.

Na camada das ações possíveis do jogo, o software muitas vezes não propõe um objetivo último a ser valorizado que estabeleça a “vitória” do jogador ou a “completude” de uma seqüência progressiva de missões/fases/ações. Distanciando-se da narrativa linear/progressiva, o sistema de regras procedimentais costuma estabelecer

apenas quais são as ações permitidas ao jogador - em meio ao espaço, diante de outros personagens e objetos de jogo - e algumas consequências a essas ações - algo que nos jogos de ambiente aberto boa parte das vezes não perdura por longo tempo.

Nos jogos da série “Grand Theft Auto” é possível que o jogador perseguido pela polícia por um roubo de automóvel ou um ato de violência contra outro personagem consiga escapar daquela perseguição específica sem que continue sendo buscado pelos policiais durante o restante do jogo. Em outro exemplo, “Assassin’s Creed 2” (2009), o jogador perseguido pela guarda das cidades medievais italianas pode encerrar sua trajetória de fugitivo subornando um apregoador ou arrancando quatro cartazes onde é dado como procurado, fazendo com que a perseguição cesse imediatamente. Em diversos jogos de mundo aberto muitas dessas ações que chamamos de possibilitadas não geram “memória” no ambiente de jogo alterando de modo permanente a história ou algum traço da relação do personagem com aquele ambiente. Ao contrário, em “GTA Vice City” (2002) é possível que o jogador compre residências na cidade virtual onde se passa o jogo, alterando sua relação com o ambiente e criando uma nova dinâmica que altera as próprias regras – as casas compradas tornam-se novos pontos de salvamento do jogo (uma função estrutural usualmente desvinculada das ações do jogador) que não estavam disponíveis quando se começa a jogar.

Falando sobre jogos que são considerados dentro de uma categoria própria de “simuladores”, como “Sim City” (1994) e “Civilization” (1991), Ted Friedman aponta como a relação entre o jogador e o software, nesses casos, muitas vezes torna-se uma extensão ativa, onde o jogador passa a pensar junto do computador, agindo como se por uma continuidade dos processos computacionais e gerando mesmo certa sensação de autodissolução durante a imersão nos jogos, em que o computador “runs the universe which you inhabit when you play the game. ‘Thinking like the computer’ means thinking along with the computer, becoming an extension of the computer’s processes. This helps explain the strange sense of self-dissolution created by computer games, the way in which games ‘suck you in’” (FRIEDMAN, 1999, p.136). A atuação do jogador nas descrições de Friedman parece ser a de quem tenta “pensar junto da máquina” na criação do ambiente simulado e, simultaneamente, “pensar contra a máquina”, que é detentora das regras e das limitações estabelecidas pelo jogo, especialmente quando é o

caso do simulador ter objetivos de “completude” possíveis.

Na camada de “simulação de cotidiano” dos jogos de mundo aberto, também parece haver um deslocamento do jogador em relação ao papel de avatar que ele possui dentro do jogo progressivo, de objetivos definidos, em direção a um outro papel onde ele parece mais próximo do lugar onipresente, de vinculação e embate com os processos da máquina, descrito por Friedman. Não que ele efetivamente assuma esse papel, já que na maior parte das vezes o tipo de ação significativa possibilitada disponível ao jogador não se aproxima de um poder de alteração e controle dos ambientes de jogo, restringindo-se a pequenas alterações, encontros e aquisição ou construção de elementos identitários.

O jogador, ao deixar de lado o caráter “progressivo” e linear de uma trama do jogo e investir no aspecto de exploração das possibilidades do ambiente simulado, parece assumir o papel de um “agente independente”, com a possibilidade de atuar reapropriando e modificando o ambiente mais amplo do jogo sem que isso necessariamente afete a trama progressiva ou mesmo tenha efeitos duradouros (identitários, de caracterização intra-jogo) sobre seu personagem. Ainda que nos jogos de ambiente aberto ele permaneça, dentro de um caráter transformativo, representado dentro do jogo através da figura do avatar com o qual ele se move pelo ambiente digital, é possível que também esteja próximo de um quadro de despersonalização, de abstração descrito por Friedman nos simuladores: como os simuladores colocam o jogador em um quadro mental despersonalizado, eles tornam-se capazes de contar uma história abstrata, sem necessariamente criar com isso uma experiência baseada em um indivíduo. O mapa do jogo torna-se o herói, suas transformações o percurso (FRIEDMAN, 1999).

O jogador pode experimentar com esse ambiente – conforme tiver opções de ações significativas possibilitadas – sem que isso configure algum tipo de falha em alcançar um objetivo de vitória ou de finalização estabelecido pelo jogo; nessa camada dos ambientes abertos, os objetivos são estabelecidos pelo próprio jogador, em uma aproximação bastante concreta (e até mesmo didática) daquela defesa feita por Gonzalo Frasca dos jogos como um ambiente de simulação que pressupõe a criação de muitas possibilidades de prosseguimento, de ações, de vitórias e consequências, sem a limitação da criação de um percurso “one shot”, linear (FRASCA, 2003).

A proposta de perceber o jogador como “agente independente” em jogos de ambiente aberto, quando resolve ignorar a trajetória de metas estabelecidas, vem em conjunto com a relevância das regras em qualquer jogo (dentro da afirmativa de que são as regras que estabelecem as ações e proibições dos jogos, algo ainda mais patente em jogos digitais/procedimentais). Ao sair do ambiente progressivo e escrutinar as permissões, proibições e possibilidades mais complexas instaladas no ambiente virtual (visto como um “simulador de cotidiano”, como citado anteriormente) o jogador, investido em seu avatar, pesquisa e atua em fricção direta com as regras que ditam o funcionamento daquele ambiente.

Retornando ao exemplo de “GTA IV”, o encontro com a metrópole do jogo em seu aspecto simulador é a busca pelo sistema de regras que subjaz a ela e, por consequência, permite que certas ações significativas mais complexas sejam alcançadas e dominadas. O jogador sabe que pode andar pela cidade e dentro da perspectiva mais ampla do jogo essa simples ação é significativa – em jogos como Truco ou Tetris, andar não é uma ação com validade dentro do território de jogo. Descobrir que se pode chamar um táxi em *GTA IV* e alcançar qualquer ponto do cenário apenas apontando aquele lugar no mapa representa uma ação possibilitada mais complexa, que não é explicitada de início.

É necessário um mínimo de exploração das possibilidades do jogo para compreender que é possível pegar táxis dentro das grandes cidades que marcam os jogos da série “Grand Theft Auto” – e ter esse conhecimento é acessar uma regra, procedimental, disponível no simulador urbano mas não entregue ao jogador logo de saída. Do mesmo modo, os prédios da cidade onde é possível entrar não estão disponibilizados no mapa e não há como saber se um carro lançado diante dos trilhos do metrô efetivamente altera o sistema de transporte público da cidade. Não há como antever nem mesmo situações absolutamente díspares – o que é possível comprar com as centenas de milhares de dólares que em certo momento estão na conta bancária virtual do protagonista? Qual impacto futuro pode trazer o encontro com uma garota conhecida em um site de encontros virtuais inserido na dinâmica do jogo? Entrar no metrô e mudar de bairro evita que se continue perseguido pela polícia logo após cometer algum crime? Roubar um carro de polícia, ter acesso aos registros criminais de Liberty

City e tornar-se um justiceiro perseguindo homicidas e traficantes efetivamente altera algo na dinâmica da metrópole virtual? Ou ligar para o número disponibilizado da companhia de táxis e tornar-se um taxista traz algo de mais inovador dentro das possibilidades não-explícitas do jogo, em seu modo simulador?

Uma boa medida para entender até que ponto o jogador torna-se esse “agente independente”, distanciado da progressiva linear componente do jogo e mais próxima da perspectiva de um eu-simulador dentro do ambiente aberto – buscando modos de interação, de modificação, de reapropriação – é perceber quais são os tipos e a intensidade dos efeitos negativos que ele pode receber em troca de suas ações.

Quando Juul concebe os jogos como “arte da falha”²⁶, o que a “falha” pressupõe é um desafio, o qual por sua vez estabelece algum tipo de inflexão dentro do espaço do jogo. Portanto, entender quais os reflexos negativos, as punições possíveis ao jogador quando desvinculado da progressão linear reflete também os lugares que interpelam as habilidades e a atenção do jogador para que se crie a partir desses “nós” pontos de mudança, experimentação, repetição, novos modos de fazer.

As consequências negativas e punições aparecem então como um primeiro forte indício de até qual ponto os ambientes virtuais dão relevância a sua porção emergente, orientada para exploração de possibilidades e interações, deixando do outro lado sua porção progressiva estabelecida com metas determinadas. Mas a descrição de Juul de jogos de design flexível (*flexible design*) que abrem possibilidades “casuais” e “hardcore” volta a fazer sentido aqui para afirmar de modo forte que não são apenas os efeitos negativos que indicam quanto a emergência é relevante nesses jogos. Se no primeiro momento sua concepção de um lado “casual” em jogos de ambiente aberto parecia insuficiente, por descrever o casual como diretamente relacionado a jogos menores e que exigem pouca habilidade do jogador, nesse momento volta a ser importante pensar nas outras características “casuais” encontradas nos “simuladores de cotidiano” dos jogos de mundo aberto: as punições suaves, que não impedem o jogador de prosseguir jogando ou de tentar executar uma ação pela segunda vez imediatamente

²⁶ Na concepção do autor, o ato de falhar, ser derrotado diante de um desafio imposto pelo jogo ou auto imposto aparece como o componente-chave que leva o jogador a novas tentativas de ultrapassar o desafio, a realizar suas ações de novas maneiras (JUUL, 2013)

após falhar; a criação de metas secundárias (ou *achievements*), sequências de ação determinadas e pulverizadas ao longo do ambiente do jogo que não tem relação com o cumprimento da meta principal do jogo (comprar todos os imóveis colocados à venda em “GTA Vice City”, matar todos os pombos da cidade em “GTA IV”, recolher todas as penas de pássaro ou tesouros espalhados pelas cidades italianas em “Assassin’s Creed 2” ou recolher todos os depoimentos gravados que contam a construção e derrocada da Rapture de “Bioshock”); e a falta de necessidade de um domínio absoluto dos comandos e procedimentos do jogos para realizar boa parte das ações de exploração e interação (no já citado segundo título da série “Assassin’s Creed”, um movimento essencial na dinâmica de exploração das cidades do jogo é aprendido pelo jogador apenas no último quinto da sequência progressiva de fases do jogo).

Nesse contexto, se as punições e efeitos negativos das ações do jogador são um indicador quase sempre confiável de onde um jogo apoia seus desafios e busca conduzir o jogador em jogos, um pensamento consolidado com os jogos progressivos e “hardcore”, não se pode também negar que jogos de ambiente aberto se apropriam de características menos incisivas, que podem ser mais facilmente associadas a jogos casuais, para construir perspectivas de apropriações e descobertas para os jogadores dentro dos ambientes de jogos digitais. Se essa abertura dos jogos abertos não denota a princípio uma semelhança direta com os simuladores convencionais (não se realiza o zoneamento urbano e nem se constrói os prédios da cidade virtual, como em “Sim City 2000”; também não costuma ser permitido construir a própria casa ou escolher os móveis, o emprego e os amigos, algo permitido no simulador “The Sims” (2000)) é porque o estado de simulação aqui parece ser outro – um estado de passagem onde o jogador se liberta da trama progressiva sem contudo assumir a perspectiva de um demiurgo que se vê conectado às ações da máquina, numa relação simbólico-simbiótica com o computador/software, como apontado por Friedman comentando sobre “Sim City” e “Civilization”. O lugar do jogador no papel de explorador dentro dos ambientes abertos mais parece um estado de transição consolidado em uma nova forma – o jogador que não joga diretamente com as regras dadas e explícitas, manipulando os elementos do jogo de um lugar superior ou se debatendo contra eles a partir de uma perspectiva em escala humana.

Nesse novo estado de “agente independente” o jogo é exatamente a busca das regras procedimentais que permitem alteração no ambiente do jogo e a fricção contra as perspectivas trazidas por estas regras, para compreender quais os limites da manipulação e das consequências potencialmente embutidas nelas para o ambiente de jogo e o prosseguimento do jogar, na direção do que apontava Murray sobre a satisfação de compreender a estrutura de trabalho de um jogo e ser hábil na manipulação das habilidades e estratégias que desenvolvem seu funcionamento. É um jogar com e contra as regras em si, onde encontrá-las é o primeiro movimento de jogo.

CONCLUSÃO

Durante toda a passagem por Liberty City e por Rapture, como jogador dentro da sequência linear de cada jogo, eu tenho objetivos a cumprir. Esses objetivos, espalhados em centenas de lugares específicos, me levam a percorrer os ambientes virtuais de “GTA IV” e “Bioshock” em praticamente toda sua extensão. As missões não são construídas tendo o ambiente aberto como pano de fundo para a ação – essas metrópoles virtuais são um elemento essencial da forma como a ação de cada um dos jogos é configurada. As configurações das duas cidades são representativas das escolhas feitas na forma como a agência e transformação são encaminhadas em cada título.

Porém, esse entrelaçamento entre os objetivos do jogo e a criação do “espaço aberto” nas cidades virtuais acaba revelando, por um lado, a limitação na forma como cada um desses espaços pode ser experimentado pelo jogador. Ainda que eu possa agir de modo independente dos objetivos, não posso realizar algo que traga consequências que perturbem ou impeçam a continuidade do sistema de jogo programado para a sequência linear de missões do jogo. Não posso, dentro desse entrelaçamento, decidir comprar uma casa, abrir um restaurante e não ser mais um criminoso em “GTA IV”. Também não posso, em “Bioshock”, vagar pela cidade até encontrar um último lugar a salvo dos Splicers e ali recomeçar minha vida, até o fim do oxigênio ou dos mantimentos ainda estocados. Porque essas duas opções, aleatórias entre as muitas possíveis, entram em choque direto com o encaminhamento criado pelos jogos. Ainda que sejam “de mundo aberto”, eles claramente demarcam um horizonte de resolução e conduzem o jogador até o fim de um arco de eventos e ações. O que a análise permitiu reconhecer foi que o caráter de liberdade subsiste *além* da sequência linear do jogo. A dependência das missões para conseguir a abertura gradual do cenário aponta essa experimentação com a cidade passando necessariamente pela resolução dos objetivos impostos nos eventos de jogo.

Mas a existência desses objetivos, em “GTA IV” e “Bioshock”, também me aproxima da cidade - preciso conhecê-la no percurso, saber de que maneira me mover por ela e conhecer certos lugares e personagens com mais profundidade do que outros. Isso me aproxima da cidade, ainda que de uma forma bem delimitada. A continuidade do jogo me aproxima do espaço-cenário da cidade em que eu jogo, e só alcanço a

imersão no jogo conhecendo e sabendo agir nessa cidade virtual. A relação entre o jogar e o conhecer do espaço urbano acontece de tal maneira em que passa a ser impossível desvincular as ações do espaço em que elas acontecem nos jogos, impossível diferenciar o ato do jogador deste meio urbano em que se está imerso.

Mas nessas mesmas cidades, pela construção do jogo, eu também sou o protagonista invencível, um corpo mais poderoso do que o espaço ao redor, que pode matar mas não morrer, que pode destruir mas não sofrer qualquer tipo de ameaça que não seja irreversível. Também não existirá qualquer preocupação mais profunda com o dinheiro que falte, com a comida ou o frio, com a violência dos outros habitantes. Não existirá medo, porque meu corpo ferido irá retornar a salvo quando destruído. E não haverá medo porque eu sempre represento, no fim das contas, uma força potencial de destruição maior do que as outras somadas. Fora das missões, em “GTA IV”, nenhum pedestre ou carro efetivamente me ameaça enquanto eu ando pela cidade. Não há medo da morte, e por outro lado também não há preocupação com a transformação de lugares da cidade ou com outros personagens de jogo. Com raras opções para o jogador, aquilo que se transforma já está delimitado de antemão, pela sequência linear de eventos do jogo. E como foi dito logo acima, os meus atos independentes são limitados de forma a que eu não possa interromper essa sequência linear. Nesse ponto, eu sou desvinculado de tudo que existe nessas cidades. Pela descrição até aqui, sou praticamente um consumidor de seus elementos, alguém que conhece a fundo uma cidade que não parece não passar muito de uma vitrine virtual.

E ainda há mais distanciamento, porque também represento, como jogador, um avatar que está acima da cidade – acima da lei, que pode impor sua vontade e escapar das consequências, como um espectro poderoso que habita uma dimensão paralela, não encontrando impedimentos para alcançar seus objetivos. Então, onde estaria a cidade? Qual o lugar do encontro com aquilo que não sou eu, com a troca e com o embate, se muito é resolvido apenas com base na lei do mais forte e o jogo conduz para que esse mais forte seja o jogador? Ao que eu me vinculo nessa cidade e como essa cidade se apresenta como um espaço urbano complexo, como ela é capaz as marcas de certos usos, as marcas de uma certa concepção de meio urbano (pelos criadores do jogo) que ganham relevo em sua estruturação virtual? Isso acontece de diferentes maneiras em cada um dos jogos estudados.

Em “Bioshock”, a sensação é de que eu represento um personagem secundário no jogo, um avatar agindo para que o jogador conheça a verdadeira protagonista: a cidade em si, Rapture. Ainda que o objetivo último estabelecido pelo jogo seja fugir desse lugar, durante as missões da sequência linear/progressiva é diretamente sobre a cidade que eu atuo em vários momentos. Quando restauro o fornecimento de oxigênio em Arcadia, quando destruo os bloqueios de passagem que antes impediam o acesso ao Medical Pavillon e ao Fort Frolic, quando sou levado a matar o idealizador e criador da cidade e quando modifico o funcionamento do núcleo gerador de energia que mantém a cidade em funcionamento, eu atuo diretamente em relação ao que seria “o futuro” dessa cidade. Determino sua possibilidade de continuar existindo ou se tornar apenas vestígios. Modifico o modo como pode ser explorada e quais os caminhos abertos e impedidos. Ainda que na porção aberta/emergente do jogo as opções de agir ou construir algo fiquem quase todo o tempo restritas à exploração e compreensão da história de Rapture, os objetivos encaminham a participação do jogador para que ele tenha a sensação de ter realmente *modificado* a cidade virtual.

A ação do jogador sobre o futuro da cidade é somada também à exploração que pode ser feita durante o jogo para compreender como surgiu essa cidade submarina, quais as vertentes de poder que disputavam seu domínio, como viviam seus habitantes, qual a relação entre pobres e ricos, entre a elite intelectual e os trabalhadores, como se alimentavam e como se divertiam seus habitantes, quais as linhas de força antagônicas que buscavam orientar o futuro da cidade, qual a relação entre natureza e ciência, entre preceitos morais e modificação genética.

Ao longo do percurso de jogo pela cidade, seguindo as missões ou explorando os meandros de Rapture, torna-se possível conhecer muito sobre tais questões. Durante o jogo, a cidade se transforma para o jogador – ganha em complexidade, profundidade, camadas de significado. O mesmo não pode ser dito tão claramente sobre o percurso do jogo em Liberty City, onde a cidade parece se modificar pouco ao longo das dezenas de missões completadas. Em “GTA IV”, pouco se joga *com* a cidade.

A *estruturação e divisão dos espaços* da cidade virtual é muito importante para conhecer Rapture, algo que é enfatizado pelo percurso dentro do qual o jogador é conduzido durante o jogo. O Pavilhão Médico, logo no início, é essencial para entender até que ponto a evolução da cidade esteve intrinsecamente ligada à banalização do

melhoramento genético em busca de um ideal estético de perfeição e potencia inatingíveis. As propagandas e as pichações nas paredes, junto do grande espaço reservado para clínica de Steinman e dos vários serviços odontológicos para curar os efeitos colaterais dos plasmídeos, revelam o uso dos alteradores genéticos como uma droga amplamente disseminada e socialmente incentivada, usada como meio de controle da população pelos mandatários de Rapture (Frank Fontaine e Andrew Ryan) e também combustível para a futura guerra civil.

Da mesma maneira, os ambientes funcionalmente bem delimitados mostram essa cidade pensada na forma de uma máquina com o máximo de eficiência: existe o espaço para a vegetação e o descanso (Arcadia), para a diversão e as compras (Fort Frolic), para a manutenção de toda a estrutura mecânica da cidade (Hephaestus) e as seções de apartamentos de luxo (Olympus Heights) separadas dos prédios com péssimas condições de moradia reservados para os trabalhadores da cidade (Hestia Chambers, Mercury Suítes). A estratificação bastante clara e sem mobilidade entre as classes fica aparente especialmente no modo como a seção de moradia da cidade é estruturada, refletindo o discurso do fundador Andrew Ryan de que Rapture seria o lugar construído para ser um refúgio das grandes mentes da humanidade, a casa de uma elite mundial, onde o restante da população não passa de serviçais cumprindo funções subalternas. Andar por Rapture e se deter em seus muitos detalhes estruturais e nos rastros da vida cotidiana que sobreviveram à guerra é também andar por dentro da filosofia de ordenamento social que construiu e administrou a cidade, e por dentro das cisões e desequilíbrios que levaram à guerra civil.

Em “GTA IV”, as missões também me levam a conhecer mais de uma centena e meia de lugares pela cidade, contabilizando de onde parto, onde as missões se concretizam e em diversas vezes a necessidade de ir ainda a um terceiro ponto para encerrar a missão. Mas durante o percurso linear/progressivo por Liberty City, a cidade em si permanece como um pano de fundo, sobre a qual eu pouco conheço ou consigo entender percorrendo seus bairros, avenidas, viadutos, parques e lojas. O mesmo em relação aos personagens secundários, os habitantes específicos da cidade com os quais eu precisarei conviver e estabelecer relações para prosseguir no jogo – é desses personagens que partem as missões e em quase todas as vezes meu ponto de partida será

a casa ou o comércio desses outros personagens, demandando que eu faça algo para eles ou os acompanhe no cumprimento de um determinado objetivo.

Mas em “GTA IV”, a noção de que a imersão do jogador acontece em uma cidade quase sempre é superada pela sensação de o jogador participa efetivamente de um campo de jogo dedicado à perseguição, à direção em alta velocidade, a combates armados e à manipulação dos controles disponíveis (a parte procedimental) para explorar o ambiente concreto – escalar muros, alcançar andares mais altos, nadar no oceano, pular de pontes, alcançar o terraço dos edifícios, correr e se esconder dos perseguidores, testar os limites de resistência dos carros e do próprio corpo do jogador se expondo a todo tipo de impacto. Essa dinâmica de perseguição, embate e choque é o que determina o design do jogo “GTA IV”. E a construção da relação do jogador com a cidade fica em grande parte restrita a isso – das dezenas de mecânicas de ação que eu aprendo durante as missões, nem todas podem ser usadas fora daquele momento específico do jogo e muitas das que podem ser usadas se resumem a novas formas de manipulação de armas ou veículos. Se o espaço por excelência em “GTA IV” são as ruas da cidade, essas ruas são ainda melhor compreendidas em sua função de circuito de corrida. E os interiores, em sua maioria, representam bem a função primordial de serem campos para combate armado.

Porém, essa violência que faz parte da trajetória linear do jogo – mas que não recebe qualquer tipo de recompensa de jogo fora das missões – não retorna ao jogador quando ele percorre a cidade. Mesmo que os objetivos de jogo revelem que há diferentes organizações criminosas disputando espaços de poder na cidade, isso nunca se torna realmente relevante dentro da exploração do espaço urbano. As consequências dos atos do jogador dentro das missões parecem quase sempre desvinculadas do futuro da cidade e do próprio personagem. Nunca é revelada a forma como as missões ecoam nos outros personagens, no ambiente urbano ou na estrutura de poder de Liberty City. Isso também não é relevante no design progressivo do jogo, que parece muito mais ocupado em fazer com que o jogador tenha contato com as diferentes regiões da cidade, com seus e interiores específicos. A participação a que o jogo conduz parece ser muito mais no sentido de *exibir a arte* diversa e detalhista que reproduz a cidade como uma vitrine, restringindo a interação a alguns pontos bastante demarcados em relação ao cenário, ao mecanismo de jogo e aos outros personagens.

No decorrer das missões lineares, a imersão do jogador no ambiente de jogo é muito mais pautada pela ligação com esses personagens secundários do que com os diferentes lugares da cidade. Um bom parâmetro para isso é a primeira parte do jogo, onde efetivamente existe essa proximidade entre o jogador e uma parte específica da cidade, a região de Broker. Ali estão concentradas a primeira casa do jogador, a firma ilegal de táxis que pertence a seu primo (e de onde partem várias missões), o bar que o introduz aos criminosos da cidade, a casa do primeiro interesse amoroso, o parque abandonado onde ele tenta o primeiro encontro com a futura namorada, a primeira estação de metrô à qual tem acesso e o condomínio fechado e rico onde terá contato com o primeiro chefe criminoso de relevância, além das casas de dois dos personagens secundários mais presentes ao longo do jogo (Brucie Kibbutz e Little Jacob).

Nesse primeiro momento, a cidade à qual o jogador tem acesso praticamente se resume a essa pequena região que guarda tantos pontos de interesse e relevância para a trajetória do personagem, que começa a ser delineada. Todas as missões estão concentradas no perímetro de alguns poucos quarteirões. Durante todo o jogo, nenhuma outra região terá tanta relevância em termos de possibilidades de agencia e transformação para o jogador, guardando em um espaço pouco extenso tamanha variedade de lugares que *não são apenas fachadas* exibindo a cidade.

A concepção de “GTA IV”, salpicando os lugares importantes para as missões e os lugares efetivamente interativos (com interior construído), ao longo de um mapa imenso sem grandes possibilidades de interação, parece estar sempre voltada para essa cidade potencial, que promete uma diversidade muito maior de ações, de transformações e de encontros do que ela é capaz de efetivar.

Ainda assim, nessa cidade que é um parque de diversões onde o corpo controlado pelo jogador não sofre risco efetivo e as missões podem ser repetidas dezenas de vezes até que se consiga o objetivo com sucesso, existe uma preocupação em construir especialmente a diferenciação entre os ambientes ricos e pobres da cidade. Naquilo que é possível perceber como diferenciação entre os ambientes da cidade, um traços mais claros são as modificações que permitem compreender certos ambientes como pobres e abandonados e outros como mais ricos e bem cuidados. A guarita com cancelas que está na frente do condomínio fechado em Hove Beach, com sobrados de muros bairros cercados pelo mar ou as fachadas de mansões com amplas garagens e

jardins no norte de Alderney definem de modo exato um padrão social muito diferente daquele que pode ser inferido nas sequências de prédios baixos que formam quase uma fachada única na avenida coberta por uma linha de trem urbano em Broker ou os prédios todos iguais, de pequenos jardins cercados por grades, nos prédios para baixa renda em Algonquin. Mas o que resume de modo preciso essa diferenciação é o metrô. Na parte mais pobre da cidade, um trem de superfície que impede a chegada do sol nas ruas cobertas por seus trilhos. Na parte central, bem mais rica, um metrô subterrâneo que não influencia no funcionamento da vida na superfície.

Ainda que isso possa ser efetivamente uma simulação da situação real em Nova York, o jogo me faz percorrer esses lugares e frisar essa diferença. Ainda que eu não possa escolher comprar uma casa, um carro ou em que restaurante almoçar, eu moro na avenida coberta pelos trilhos do trem, em Broker, e depois em um apartamento ainda mais pobre na ilha de Bohan, um dos ambientes mais degradados da cidade. Apenas quando ganho acesso à ilha central, passo a poder comprar em lojas que oferecem roupas sociais e esportivas, não apenas as roupas funcionais e relativamente disformes das primeiras ilhas do jogo. E na ilha central também tenho acesso às grandes avenidas ladeadas por arranha-céus e ao Middle Park, um parque extenso com lagos internos, pequenas pontes e um museu, bem diferente dos amplos gramados com alguns bancos que faziam parte da primeira ilha. Essas marcas explicitam divisões muito claras em relação a qual o status financeiro dos moradores e frequentadores de cada região. Porém, isso fica mais na aparência do que realmente na realidade de desafios e recompensas do jogo: mesmo com centenas de milhares de dólares na conta do personagem, posso comprar pouca coisa além de armas e refeições de um dólar. Os carros, centrais no jogo e na dinâmica da cidade virtual, podem ser roubados a qualquer momento, tanto os modelos de luxo quanto os mais simples – mas não podem ser comprados.

O jogo investe esforço de arte e design para que o jogar possa imergir nessa diferenciação social – mas não consegue efetivamente fazer algo a partir disso, além de observar a paisagem. A escalada social realizada pelo personagem ao longo da sequência linear das missões, passando de um desempregado a um matador bem-remunerado para a máfia, nunca sai do plano de fundo. Nessa paisagem da diferenciação social, o percurso de jogo me informa que os pequenos criminosos moram

nos bairros mais pobres e os grandes criminosos, chefes da máfia e do crime organizado, moram nos bairros ricos, nos maiores sobrados e mansões, e possuem negócios aparentemente legalizados para encobrir seus crimes. Mas essa informação parece dizer pouco, quase nada sobre a cidade em si. Uma estrutura de hierarquia social do crime é replicada na cidade do jogo, sem que isso tenha algum impacto sobre o andamento da cidade ao qual se tem acesso ou sobre a vida do personagem que se controla. A diferença entre riqueza e pobreza continua estática no cenário, sempre menos importante do que conseguir recursos para comprar as armas e munição necessárias para cumprir as missões ou escolher o veículo mais adequado a cada uma das delas.

A cidade de jogo que “Bioshock” busca exibir com detalhes e complexidade acaba sendo um belo e extenso plano de fundo em “GTA IV”. Nos dois jogos, permanece a redução das ações do jogador no mundo aberto àquelas permitidas (e ensinadas) durante a dinâmica linear do jogo. E o que existe de experimentação em relação ao ambiente urbano, também dentro da dinâmica aberta e emergente dos jogos, parece se efetivar mais em “Bioshock” do que em “GTA IV”. Por mais que minhas possibilidades de movimentação e interação como o cenário sejam maiores em Liberty City, com mais comandos procedimentais disponíveis para lidar com os elementos físicos da cidade, é em “Bioshock” que eu tenho a oportunidade de compreender a inter-relação entre o espaço e a história de Rapture, pela divisão e pela estruturação do espaço, junto dos elementos que o compõem: as propagandas, os diários de áudio, as pichações, o mobiliário e os meios de transporte semidestruídos são campo aberto para que eu consiga compreender. Existe uma relação direta entre limitações que eu sequencialmente encontro no espaço (como jogador) e todo um modo de ordenação e compreensão do espaço que antecedem esse momento (na história de Rapture). Bioshock possui um trato de afeto na construção da cidade e no planejamento das ações que serão exigidas do jogador, para que ele possa imergir ao menos um pouco na história daquele lugar, em seus meandros e nas motivações daqueles que a construíram e destruíram.

Enquanto isso, Liberty City parece uma cidade genérica, onde a variedade dos elementos é mais importante que qualquer tipo de coesão ou relação entre eles. Em “Bioshock” o avatar do jogador é um dos últimos seres humanos numa cidade destruída,

na qual ele vaga pelos escombros de um passado ainda muito ativo em tudo que se pode fazer e compreender. Em “GTA IV”, os embates de ação, o encontro com os personagens secundários e a progressão criminosa do personagem ao completar as missões assumem a prevalência no jogo, deixando a cidade como apenas um cenário, onde mais vale a diversidade de fachadas e ambientes criados pela direção de arte do que a sensação de pertencimento e imersão para o jogador. A sensação é a de um espectro, um personagem destacado daquele lugar realizando sua progressão pessoal dentro de uma dimensão paralela, na qual ele não afeta a cidade mas também pouco é afetado por ela.

A grande cisão entre os espaços urbanos de “GTA IV” e “Bioshock”, e entre a forma como os espaços dos jogos são construídos em relação às cidades reais, pode ser enfim resumida pela previsibilidade e a incapacidade de transformação. No espaço real das cidades, onde espaços definem e são definidos por usos, onde os encontros e os embates entre os habitantes são constantes, permeados por toda a diferença de objetivos, concepções, crenças e posições políticas, as cidades estão em constante processo de negociação dos espaços, de redefinição de significados ao longo do tempo. Como os espaços, os objetos e os modos de conceber a vida cotidiana e viver em sociedade estão entrelaçados, a cidade é aberta para a imprevisibilidade – tanto em suas transformações ao redor do tempo quanto o encontro com o imprevisível por seus próprios habitantes, estabelecidos nesse lugar de diferenças, agregações e embates.

Andar por Liberty City guarda pouco espaço para o inesperado onde ele realmente importa nesse espaço de experimentação e exploração – na imersão que o jogador tem nessa cidade virtual. Sair pela cidade pode garantir novidades visuais a cada vez – um engarrafamento na entrada da ponte, uma perseguição policial a um possível assaltante, um pregador anunciando o fim do mundo numa esquina de Bohan, novas pessoas correndo pelas pistas do parque, carros nunca antes vistos circulando pelas ruas, um atropelamento na avenida ao lado, um tipo de personagem nunca antes visto. Mas nada disso, nenhuma dessas diferenças inesperadas no espaço urbano, será capaz de alterar de qualquer maneira a trajetória do personagem que eu controlo ou a continuidade da cidade em si. Até mesmo os personagens secundários que são tão importantes no jogo, tenho certeza que não irei encontra-los pela rua, nem os aliados nem os adversários. Tudo é muito bem delimitado para evitar as surpresas que possam

atrapalhar a trajetória já pré-estabelecida quanto começo a jogar. Aliados estarão me esperando em suas casas ou em seus negócios, inimigos aparecerão apenas no momento em que devo enfrenta-los em determinadas missões e as consequências desses encontros e embates já estão traçadas. A cidade não se modificará por isso e nem o todo das minhas ações como jogador será capaz de modificar a cidade. Posso fazer rachas de carros em suas ruas, escalar os prédios, chegar ao topo dos edifícios de helicóptero, mas nada disso deixará marca ou irá agir sobre a cidade. Dentro de Liberty City, eu apenas arranho a superfície de um monumento que será exatamente o mesmo quando eu encerrar o jogo, independente do que eu faça.

Já em “Bioshock”, eu chego em uma cidade em amplo processo de transformação e mudança. A guerra civil já vitimou a maioria dos habitantes, mas ainda há seres humanos vivos e o lado vencedor da guerra permanece indefinido. O metrô quase não funciona e muitos dos acessos entre os ambientes estão lacrados, mas a atuação do jogador irá permitir novamente essa abertura dos caminhos. Os encontros com outros seres humanos estão todos previstos e programados na sequencia linear do jogo – mas descobrir quem são ainda os vivos dessa cidade em colapso é ser continuamente surpreendido. E descubro esses que aparentemente são os últimos habitantes da cidade ao mesmo tempo em que vou compreendo a cidade – seus ambientes, divisões, funções. E ainda dentro da sequencia linear, o jogo me convoca para agir sobre a cidade, desimpedindo as barreiras, conseguindo chaves de acesso, restaurando a vegetação, modificando a estrutura mecânica que mantém Rapture.

As modificações que eu realizo sobre a cidade não estão na parte aberta do jogo, mas sim na porção linear/progressiva de “Bioshock”. Ainda assim, a exploração pela qual o jogo me conduz é efetiva em exibir e criar a sensação de imersão em uma cidade que existe como mais que um dado pré-estabelecido. Rapture é um campo de ações, encontros e obstáculos a serem superados. E se a exploração livre dos espaços, a parte emergente do jogo, me permite apenas investigar os espaços e os vestígios que dizem do passado da cidade, essa experiência também é pautada pela imprevisibilidade. Detalhes da cidade que passavam despercebidos a princípio ganham relevância após conhecer melhor a guerra civil, as disputas de poder sobre aquele lugar e o passado do personagem controlado pelo jogador, ligado a Rapture desde seu nascimento.

Assim como em “GTA IV”, em “Bioshock” também não existe a possibilidade de que os personagens do jogo saiam de seu papel pré-estabelecido. Aliados e adversários estarão esperando pelo jogador praticamente nos mesmos lugares, a cada vez que se jogar. As ações de cada um serão também as mesmas, ligadas à progressão linear de jogo. A sequência de espaços a serem explorados não irá se modificar e as ações do jogador, indicadas pelos objetivos, não levarão a novas disputas pelo espaço, a novas significações para os lugares, a adesões ou enfrentamentos sobre o futuro da cidade. Mas, no caso de Rapture, eu chego nessa cidade que é apenas a soma dos restos daquilo que ela foi antes do colapso. O jogo estabelece um papel claro para o jogador – não sou um velho ou novo habitante desse lugar, mas sim um explorador que circula pelos escombros.

A surpresa e o encontro com a cidade acontecem no descobrimento dos restos – os objetos, os ambientes, os últimos vivos, as armas e os depoimentos deixados – que me permitem restaurar a cidade não no espaço, mas na própria imersão que faço. Na sequência linear das missões e na exploração possível além disso, a imersão do jogador vai além daquilo que está dado visualmente. Ao longo do jogo, a soma dos fatos presentes e passados, o encontro e o embate com os personagens do jogo e com os elementos dessa cidade semi-destruída permitem uma sensação de agência, de ação sobre o espaço, bem maior do que aquela que é efetivamente oferecida pela parte procedimental do jogo. Elementos dos diversos ambientes e fragmentos deixados nos diários em áudio somam-se para criar um panorama mais amplo da cidade submarina que existiu um dia e que ainda subsiste em meio aos escombros. Ainda que estáticos, esses elementos ganham novos significados conforme se avança pelo espaço e outros elementos são incorporados. E assim, mesmo com poder limitado de atuação procedimental e participação nos desdobramentos da cidade, mesmo tendo chegado depois que a destruição já era inevitável, a imersão do jogador e a satisfação da agência e da transformação em relação ao meio urbano conseguem se efetivar de modo mais forte que em “GTA IV”. Em “Bioshock” a cidade parece viva, complexa, pulsante em seus embates e contradições, disponível para ser descoberta e, em certa medida, transformada. Os significados que caminham junto com os espaços vão sendo aos poucos revelados, e Rapture acaba se revelando como o grande protagonista do jogo. Mesmo em um ambiente programado e linear, uma cidade diversa e permeada por

complexidades políticas, sociais e econômicas é entregue ao jogador. Rapture é muito mais que o cenário de um jogo de tiro em primeira pessoa. É uma criação que aponta como podem ser amplas as possibilidades de pensar cidades em jogos, seja mantendo a progressão linear ou investindo na criação de novos mecanismos de emergência e exploração abertos para o jogador.

Referências Bibliográficas

- BATESON, Gregory. Steps to an ecology of mind. Northvale: Jason Aronson Inc., 1987
- BISSEL, Tom. Extra Lives: Why Videogames Matter. New York: Vintage, 2011
- BONSIEPE, Gui. Design, Cultura e Sociedade. São Paulo: Blucher, 2011.
- CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.
- ESKELINEN, Markku. The Gaming Situation. In: Game Studies, Vol.1, Issue 1, 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>>. Acesso em 16 ago 2013.
- FRASCA, Gonzalo. Ludology meets narratology. Parnasso, 3: Helsinki, 1999. Disponível em <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>>. Acesso em: 15 ago 2013.
- 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, 2003a.
- _____. Simulation vs. Narrative. In: WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard. The Video Game Theory Reader. New York: Routledgepp, 2003b, p.221-235
- FRIEDMAN, Ted. FRIEDMAN, Ted. Civilization and its discontents. In. SMITH, Greg M. On a Silver Platter: Cd-Roms and the Promises of a New Technology. New York: New York University Press, 1999, p.132-150
- GIBSON, JAMES J. The ecological approach to visual perception. Hilldsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1986.
- GOFFMAN, Erving. A representação do eu na vida cotidiana. Petrópolis: Vozes, 2002.
- _____. Encounters – Two Studies in the Sociology of Interaction. Indianapolis: Bobbs-Merrill Company, 1961.
- HANNERZ, Ulf. Exploring the city: inquiries toward an urban anthropology. Nova York: Columbia University Press, 1983.
- HARVEY, David. La construcción social del espacio y del tiempo: Una teoría relacional. In: Simposio de Geografía Socioeconómica. Universidade de Nagoya, out. 1994.
- HARVEY, David. The condition of postmodernity: an enquire into the origins of cultural change. Cambridge: Wiley-Blackwell, 1991.
- HUIZINGA, JOHAN. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- JACOBS, Jane. Morte e Vida de Grandes Cidades. São Paulo: Wmf Martins Fontes, 2009.
- JUUL, Jesper. A Clash between Game and Narrative. Disponível em <http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html>. Noruega, 1998. Acesso em: 6 nov. 2012.

_____. *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press 2005.

_____. *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge: MIT Press, 2009.

_____. *The art of Failure – An essay on the pain of playing video games*. Cambridge: MIT Press, 2013.

LATOUR, Bruno. *Reassembling the social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. New York: Oxford University Press, 2005.

_____. *Ciência em ação: como seguir cientistas e engenheiros sociedade afora*. São Paulo: Unesp, 1998.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço*. Editora UNESP/ITAÚ Cultural, 2001

_____. *The Last Word on Ludology*. v Narratology. Digital Games Research Conference. Vancouver, 2005. Disponível em <http://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>. Acesso em: 5 fev 2014.

RYAN, Marie-Laure. *Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory*. In: Substance, Issue 89. Madison: *University of Wisconsin Press*, 1999

SALEN, Kate; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge: The MIT Press, 2003.

SANTOS, Milton. *A natureza do espaço*. São Paulo: Hucitec, 1997.

SUDJIC, Deyan. *A Linguagem das Coisas*. Rio de Janeiro: *Intrínseca*, 2010.

_____. *The Edifice Complex*. Londres: *Penguin Books*, 2011.

SUTTON-SMITH, Brian. *The Ambiguity of Play*. In: SALEN, Kate; ZIMMERMAN, Eric. *The Game Design Reader*. Cambridge: The MIT Press, 2006

WILSON, Douglas. *A breakdown of 2013's most fascinating video game moment*. In: Polygon, 23 dez 2013. Disponível em: <http://www.polygon.com/2013/12/23/5227726/anatomy-of-a-spelunky-miracle-or-how-the-internet-finally-beat>. Acesso em: 10 fev 2014.

Referências Ludográficas

Bioshock (Irrational Games, 2007)

Braid (Number None, 2008)

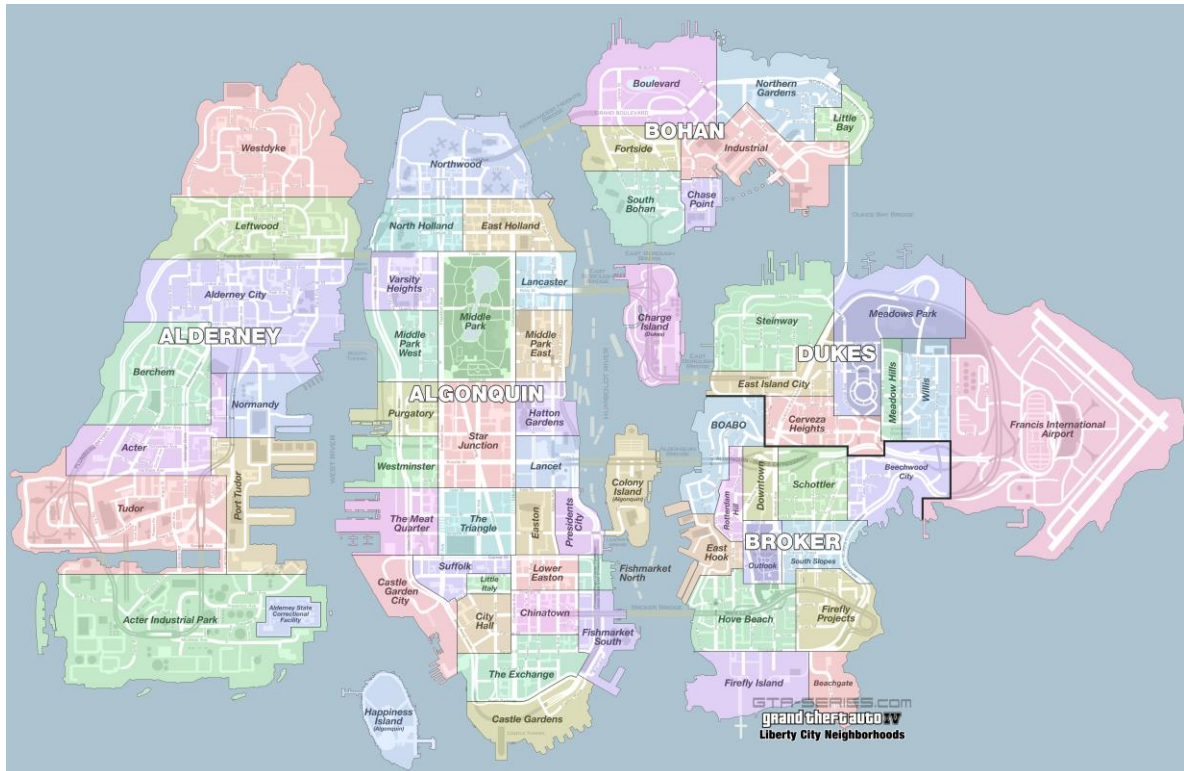
Grand Theft Auto IV (Rockstar Games, 2008)

Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar Games, 2002)

Shenmue (Sega, 1999)

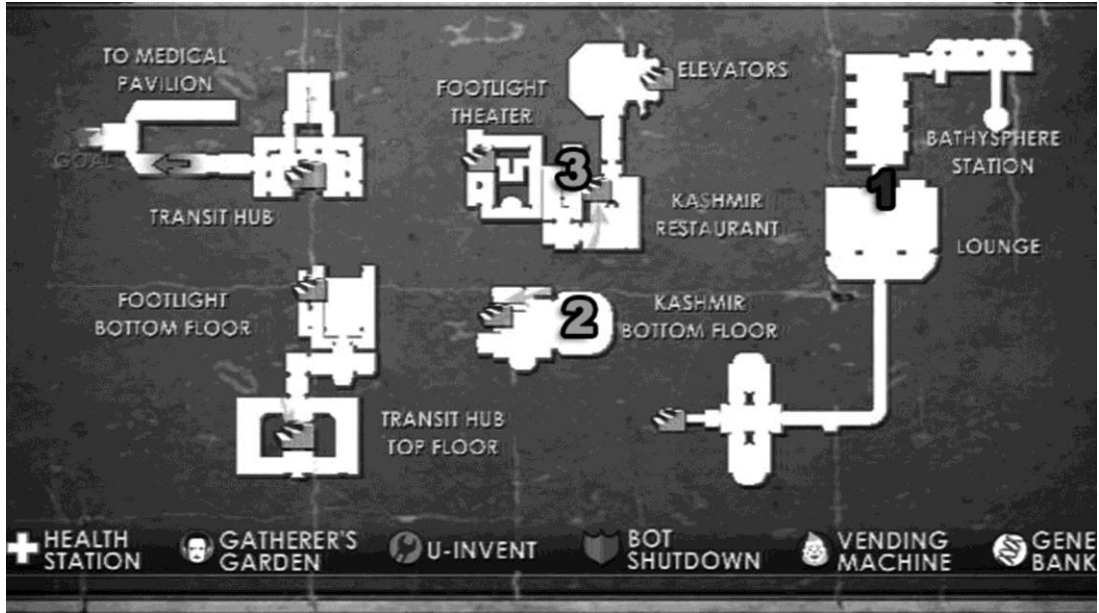
ANEXOS

Anexo A - Mapa das ilhas e bairros de Liberty City em “GTA IV”

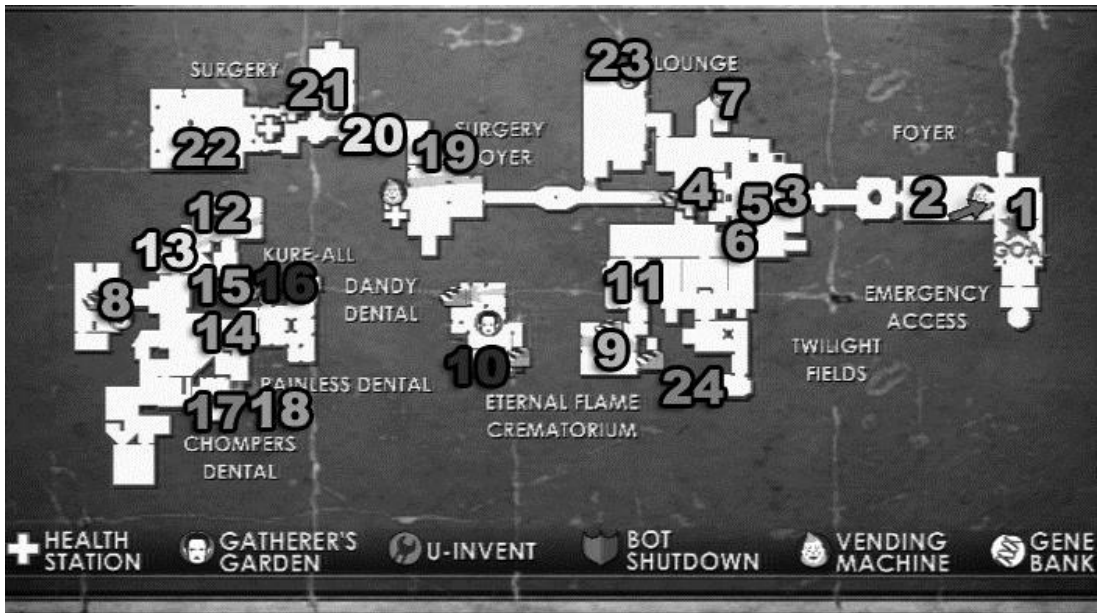


Fonte: <http://wordofgame.com/gta-iv-liberty-city-map.html>

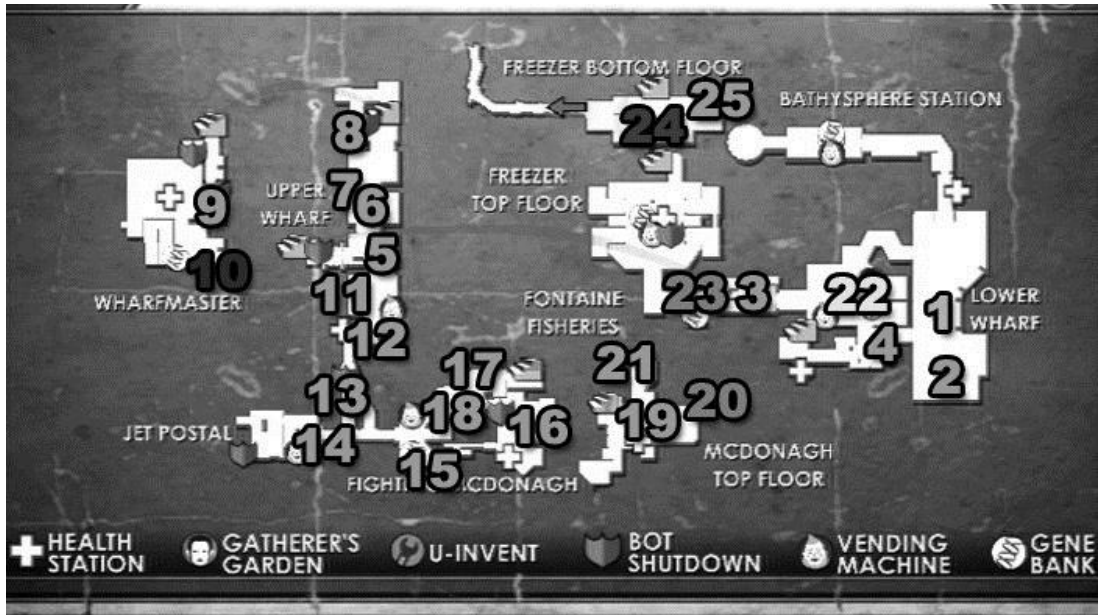
Anexo B - Mapas dos locais de “Bioshock”, na ordem de aparecimento no jogo



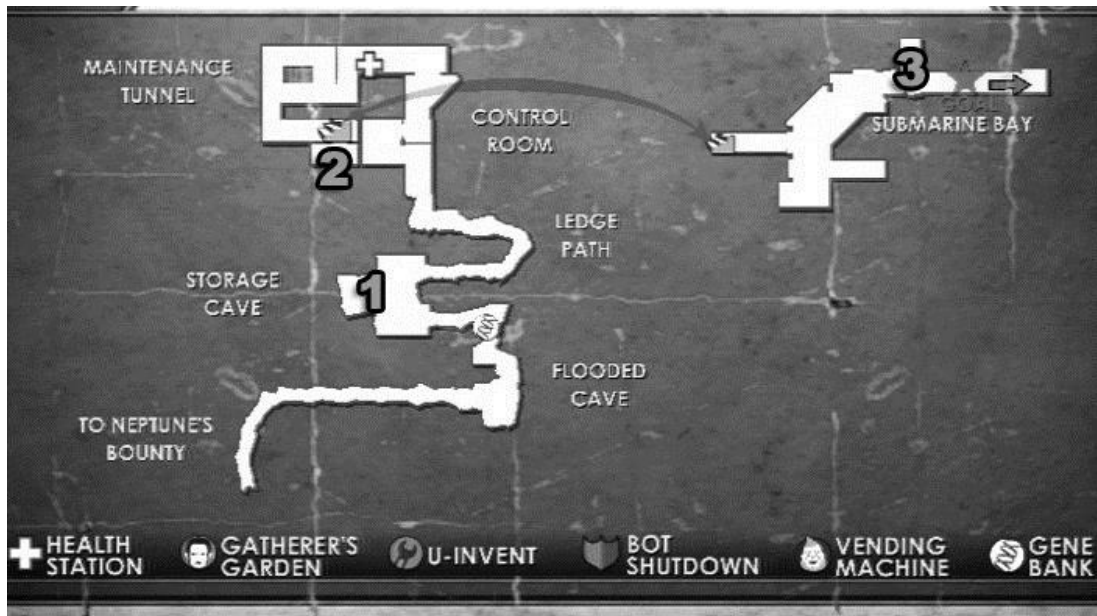
1. Welcome to Rapture



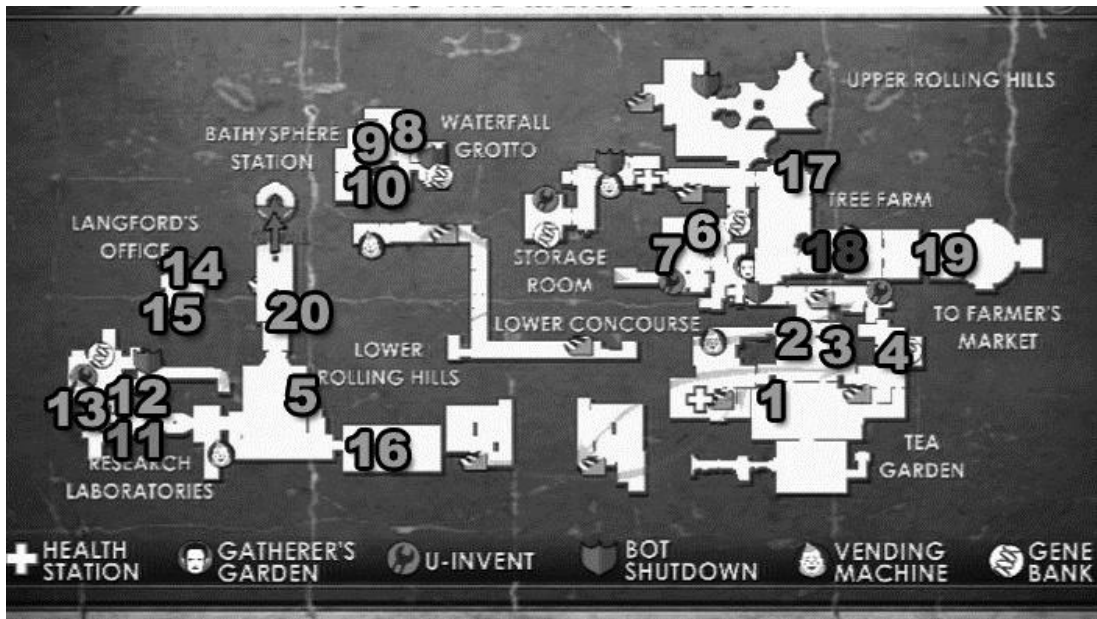
2. Medical Pavilion



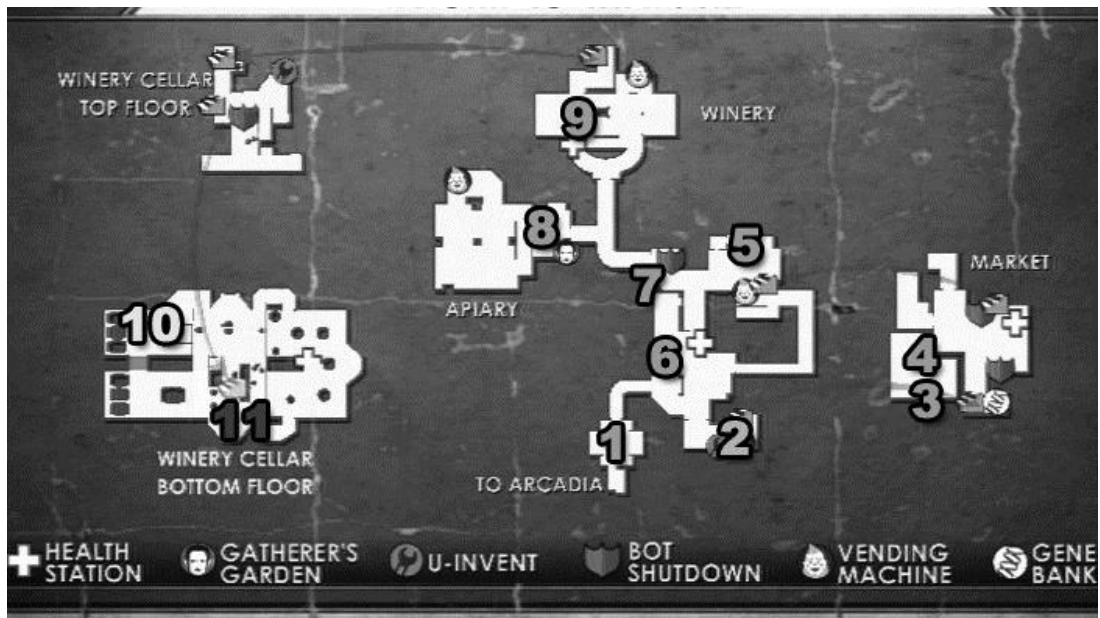
3. Neptune's Bounty



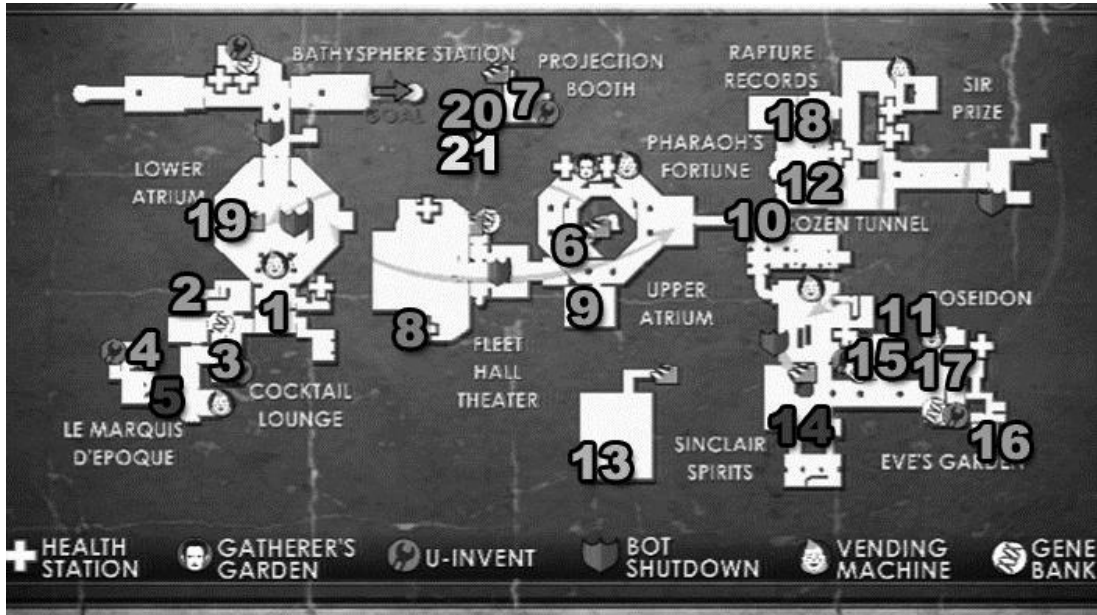
4. Smugglers Hideout



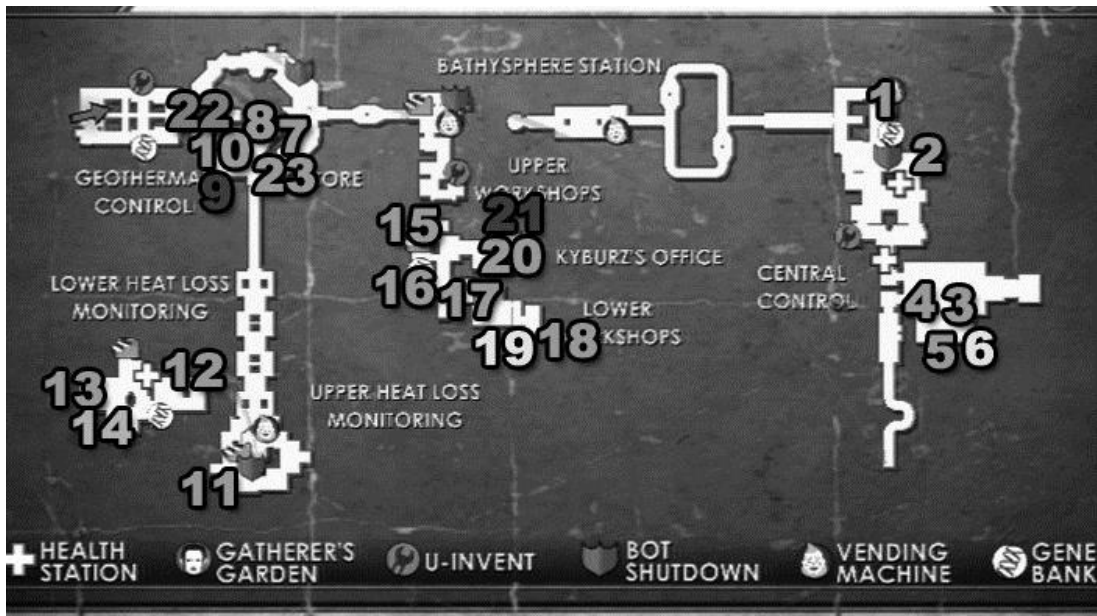
5. Arcadia



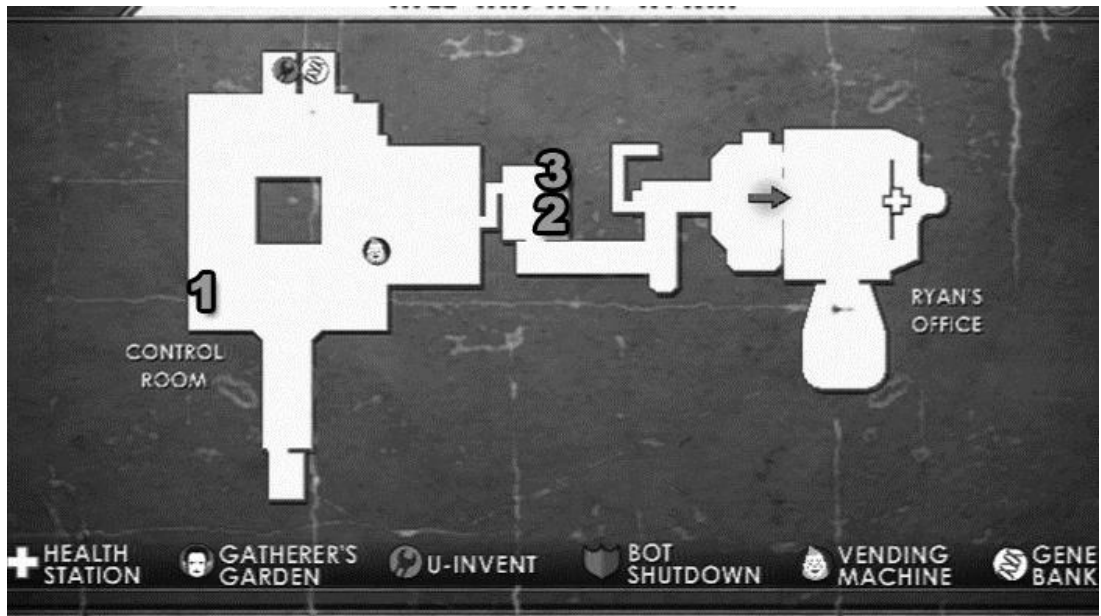
6. Farmer's Market



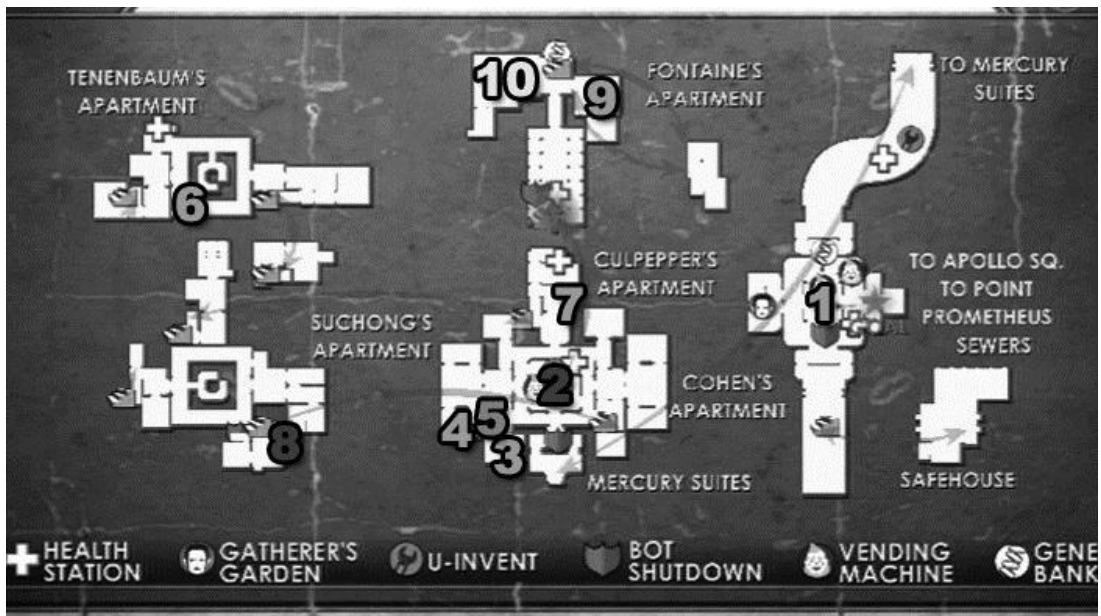
7. Fort Frolic



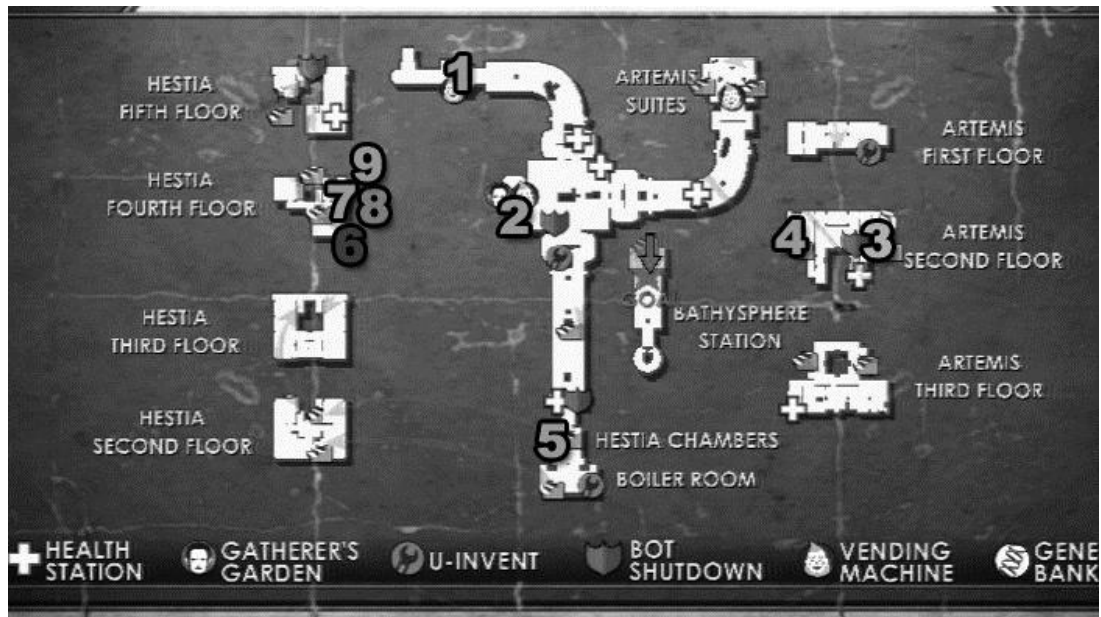
8. Hephaestus



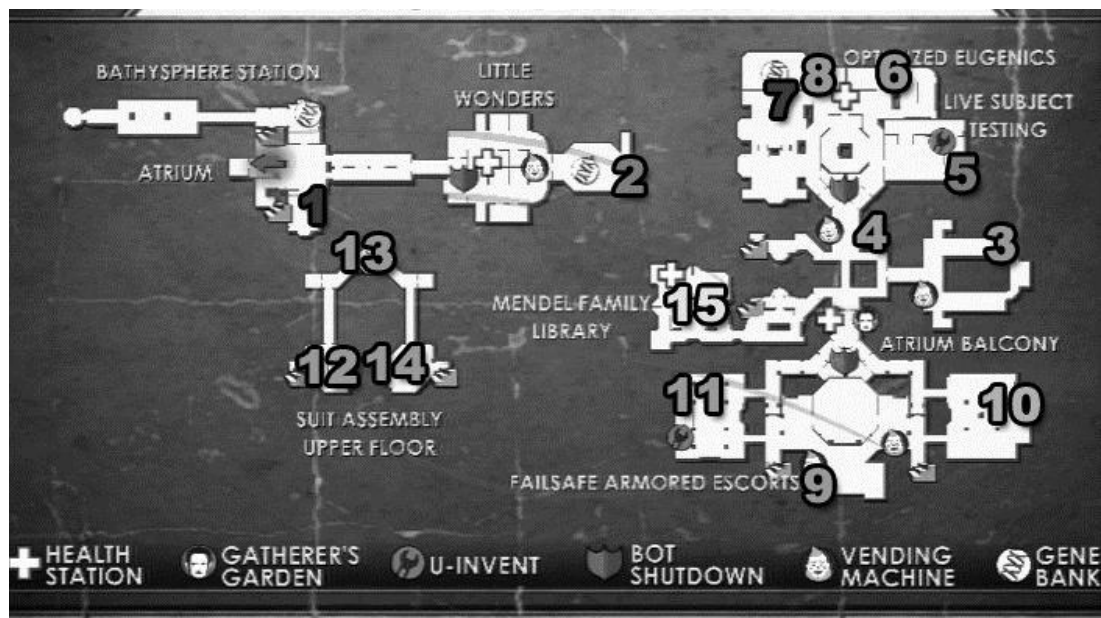
9. Rapture Central



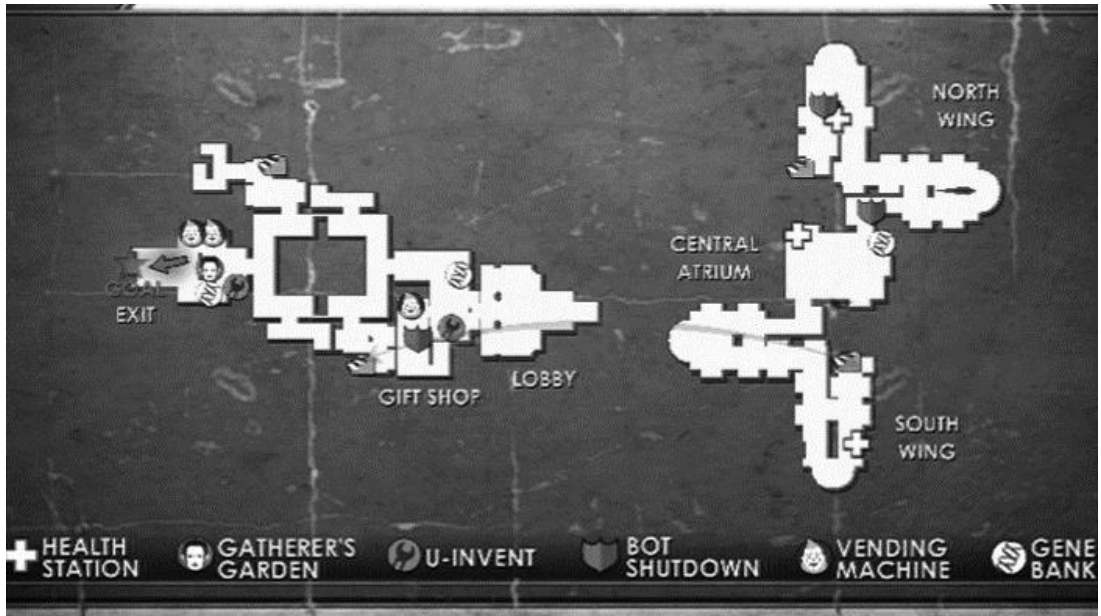
10. Olympus Heights



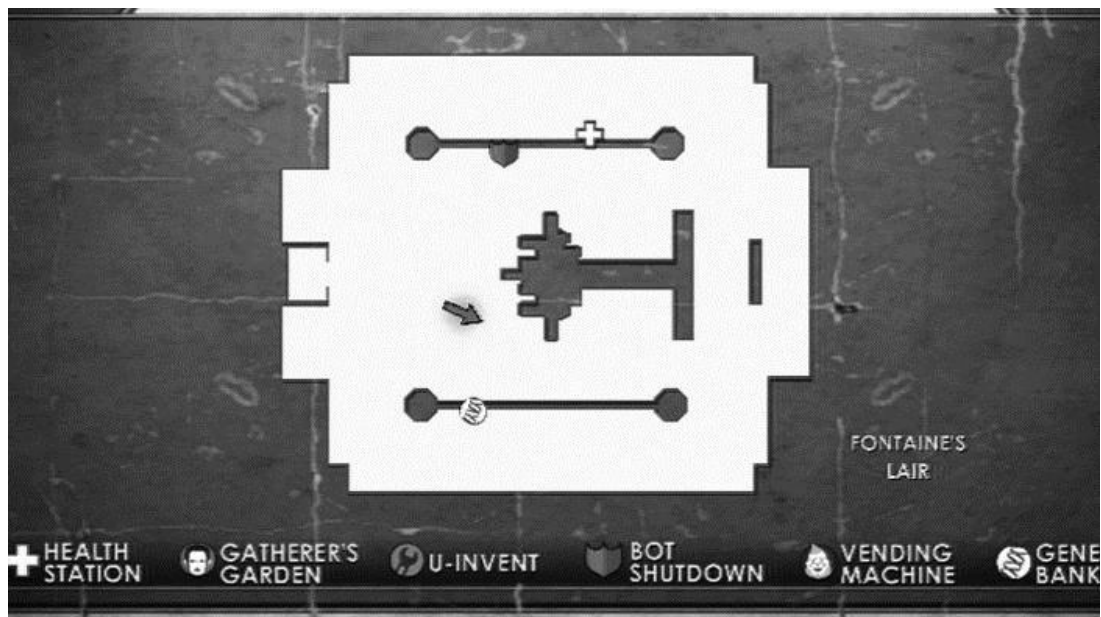
11. Apollo Square



12. Point Prometheus



13. Proving Grounds



14. Fontaine

Fonte: <http://www.visualwalkthroughs.com/bioshock/bioshockwalkthrough.htm>