

ANALISAR OS VIDEOGAMES COMO MEIO DE EXPRESSÃO EM UMA PERSPECTIVA DE PESQUISA-CRIAÇÃO

Sébastien Genvo¹

RESUMO: Quais são as especificidades dos videogames como uma forma expressiva, comparada a outras mídias, como a literatura ou o cinema? Se essa questão surgiu no início dos anos de 1980, elementos para uma resposta apenas começaram a ser formulados 20 anos mais tarde. Não obstante, o estudo do potencial expressivo dos games apresenta muitas questões para ambos, fins científicos e criativos. Após uma breve apresentação de alguns trabalhos fundamentais sobre o assunto, este artigo apresenta um quadro teórico, baseado nos conceitos de jogabilidade e *ethos* lúdico, que pode ser usado para analisar o modo pelo qual um videogame pode comunicar uma dada mensagem, visão de mundo e/ou emoção. O objetivo é também fornecer algumas ferramentas críticas que podem ser úteis para *game designers* que queiram explorar a expressividade do meio. Esses aspectos são ilustrados pelo estudo de caso e pela reflexão sobre o processo criativo em torno do desenvolvimento de um jogo experimental liderado pelo autor desse artigo.

Palavras-chave: Videogames. Estudo de caso. Processo criativo. Design de jogo experimental.

ABSTRACT: What are the specificities of video games as an expressive form, compared to other media, such as literature or cinema? If this question has been raised at the beginning of the 80s, elements of answer have only beginning to be formulated 20 years later. Nevertheless, studying the expressive potential of games have many stakes, both for scientific and creative purposes. After a brief presentation of some seminal works on the topic, this paper delivers a theoretical framework based on the concept of playability and ludic ethos, which could be used to analyze the way a videogame convey a given message, worldview and/or emotion. The aim is also to give some critical tools that may be useful to game designers who want to explore the expressiveness of the medium. These aspects are illustrated by a case study and by thoughts about the creative process surrounding the design of an experimental game, lead by the author of this paper.

Keywords: Video games. Case study. Creative process. Design of an experimental game.

¹ Université de Lorraine – France - sebastien.genvo@gmail.com - <http://www.ludologique.com>

Os questionamentos sobre os conteúdos e emoções que os videogames podem exprimir, e sobre a maneira pela qual ocorre tal expressão, surgiram rapidamente, após o advento dessa indústria, mais particularmente ao longo da primeira crise financeira do setor. Ao longo dos anos de 1983-1984, a mediocridade global das produções, calcadas em modelos similares entre si, acarreta uma derrocada econômica, que vai reconfigurar o panorama dos seus principais atores.² Nesse contexto, certos desenvolvedores de jogos reclamam uma maior liberdade de criação, como o *game designer* Chris Crawford, que publica então um livro pioneiro sobre “A arte do *game design*”.³ Crawford (1984) constata notadamente que os videogames foram até então “pueris”, nos assuntos que abordam, e milita por uma melhor compreensão dos jogos, como ferramenta de expressão artística, a fim de permitir a esta mídia atingir a maturidade. O que, segundo Crawford (1984), necessita por sua vez o estabelecimento de teorias estéticas, um quadro para a crítica e um modelo de desenvolvimento adequado. As pesquisas sobre tais aspectos só foram verdadeiramente desenvolvidas e estruturadas vinte anos mais tarde, com o advento dos *game studies*, que tomaram forma institucional na virada do milênio.⁴ Um olhar retrospectivo sobre as temáticas majoritariamente abordadas pelos videogames, e as razões desses desenvolvimentos, foram trazidas, nomeadamente por Kline, Dyer, Witheford e De Peuter, no livro *Digital Play* (2003).⁵ O estudo deles mostra que o entrecruzamento de fatores econômicos, tecnológicos e culturais favoreceu a imposição de representações dominantes (mas não exclusivas) e assuntos ligados a certa “masculinidade militari-

zada” (conflito, conquista, guerra etc.).

Assim, à semelhança de Crawford (1985), certos *game designers* e pesquisadores militam, no início dos anos 2000, por uma diversificação dos enunciados veiculados pelos videogames. É notadamente o caso do pesquisador e *game designer* Gonzalo Frasca (2001), ao constatar que, diferentemente das outras mídias (cinema, televisão etc.), o videogame tratou pouco dos problemas da vida cotidiana, se concentrando mais nos “gêneros fantásticos, nos monstros e nos *trolls*”. Esta tese fundou-se em minha convicção pessoal de que, como qualquer outro meio representacional, os videogames podem se tornar um espelho no qual os jogadores poderiam olhar para encontrar respostas aos problemas de suas vidas”.⁶ O objetivo de Frasca (2001) é compreender as especificidades do videogame, enquanto meio para encorajar os jogadores ao diálogo e ao pensamento crítico. Considerando que o videogame é antes de tudo um sistema de simulação, Frasca (2001) propõe notadamente se inspirar nas técnicas dramáticas do teatro do oprimido, criado por Augusto Boal. Para resumir brevemente, o teatro do oprimido põe em cena uma situação de opressão durante a qual qualquer espectador pode escolher intervir para substituir um protagonista e propor sua própria solução ao problema. Para Frasca (2001), o videogame pode absolutamente se prestar a esse tipo de mediação. Ele toma especificamente o exemplo de uma modificação possível do jogo *The Sims*, em que os jogadores poderiam criar personagens que tivessem problemas sociais e pessoais. Seria então possível substituir esses “sims” e modificar-lhes o comportamento, a fim de encontrar uma solução para a sua situação. Frasca (2001) admite, entretanto, que poucas companhias aceitariam desenvolver esse gênero de *software* e ficarem conhecidas como a empresa que forneceu “um simulador no qual se compele as crianças a trabalharem como prostitutas e na venda de drogas”.⁷ Esta constatação se junta finalmente às reflexões defendidas em *Digital Play*: “Enquanto

² ICHBIAH, D. *La saga des jeux vidéo*. De Pong à Lara Croft. Paris: Vuibert Éd., 2004.

³ CRAWFORD, C. 1984, *The art of computer game design*. Emeryville: McGraw-Hill Osborne Media, 1985. Disponível em: <<http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/gamebook/Coverpage.html>>.

⁴ AARSETH, E. Computer game studies, Year one. *Game Studies*, 1, 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>>.

⁵ KLINE, S.; DYER-WITHEFORD, N.; DE PEUTER, G. *Digital Play*. Montreal; Kingston: McGill-Queen's University Press, 2003.

⁶ FRASCA, G. *Videogames of the oppressed: videogames as a mean for critical thinking and debate*. Master Thesis, Georgia Institute of technology, 2001. p. 2.

⁷ Idem, 2001, p. 87-88.



que as mídias interativas são de numerosas maneiras verdadeiramente novas mídias, suas possibilidades são realizadas e limitadas por um mercado das mídias, cujo imperativo fundamental permanece o mesmo daquele que deu forma às mídias antigas: o lucro”.⁸

Para permanecer no ponto de vista comparatista adotado por Frasca (2001), parece bastante claro que o videogame, após quase 50 anos de existência, se mostra ainda imaturo, em face do cinema, quanto à diversidade de assuntos abordados. Após 50 anos de existência, o cinema já tinha produzido obras politicamente engajadas (comportando visões pessoais e críticas da sociedade), que eram ao mesmo tempo divertidas e comercialmente prósperas (pense-se nos *Tempos modernos* de Chaplin). É difícil encontrar hoje um número significativo de videogames que responda a esses três critérios. Não obstante, é possível também destacar que Kline, Dyer Witheford e De Peuter (2003) mostram que sempre existiram na história dos videogames tendências minoritárias, mas reais, que desejavam desviar-se das lógicas e temáticas dominantes. Pode-se notadamente destacar que, depois da publicação de *Digital Play*, com a massificação do acesso à Internet, começam a emergir modelos de desenvolvimento e de distribuição independentes dos circuitos “convencionais” de comercialização. Se o mercado dos videogames desenvolveu-se mundialmente, nos últimos trinta anos, através de uma forte lógica de hierarquização – os fabricantes impondo suas normas aos editores que tiveram um forte domínio sobre os estúdios de desenvolvimento⁹ – o sucesso recente de jogos desenvolvidos por algumas pessoas e distribuídos exclusivamente *on-line* (por vezes sem intermediários entre o desenvolvedor e o usuário), mostra as possibilidades, para os atuais desenvolvedores, de sair das lógicas dominantes,¹⁰ assim como a existência recente de

lugares de visibilidade para tais produções (como o Festival do jogo independente, de São Francisco), o que revela a vontade dos desenvolvedores de estruturar essas iniciativas. Alguns jogos desenvolvidos dessa maneira mostram da mesma forma que é possível atender às expectativas formuladas por Gonzalo Frasca (2001), quanto a uma diversificação temática dos videogames, a exemplo do jogo *Passage*, de Jason Rohre (distribuído *on-line* gratuitamente, a partir de 2007¹¹), que propõe ao jogador questionar-se em menos de cinco minutos sobre o sentido da nossa passagem pela vida.

Conduzir um estudo sobre o potencial expressivo dos videogames atende, portanto, atualmente, a numerosas questões, tanto em termos de pesquisa fundamental, quanto de pesquisa mais “aplicada”, orientada para a concepção e o desenvolvimento. Eu mostrarei a esse respeito, retomando alguns dos meus trabalhos recentes, como uma pesquisa em ciências humanas pode servir de ponto de ancoragem para uma prática de criação, no domínio dos videogames. Com efeito, como indica Serge Bouchardon (2010), pesquisador e realizador de obras digitais, “ter em conta simultaneamente pesquisa e prática de autor, é ser sobretudo tentado a conceber e realizar objetos experimentais, a fim de testar certas hipóteses e certos conceitos”.¹² Sendo eu mesmo pesquisador e game design, é nesse espírito que eu realizo o desenvolvimento de projetos de jogos experimentais. Eu apresentarei, então, em um segundo momento, pistas para a elaboração de um quadro analítico do videogame enquanto meio de expressão. E mostrarei, por fim, como a aplicação desse quadro à análise de um jogo atípico, que questiona um problema da vida quotidiana, *The Graveyard*,¹³ pode abrir a via da exploração do potencial expressivo dos vi-

⁸ KLINE, S.; DYER-WITHEFORD, N.; DE PEUTER, G. op. cit., p. 21.

⁹ GENVO, S.; SOLINSKI, B. 2010, *Le jeu vidéo: un bien culturel?* Paris: INA, 2010. Disponível em: <www.inaglobal.fr>. e <<http://www.inaglobal.fr/jeu-video/article/le-jeu-video-un-bien-culturel>>.

¹⁰ O exemplo mais convincente é o sucesso econômico e popular de *Minecraft*, desenvolvido inicialmente por uma pessoa, dis-

tribuído por um site pessoal, vendeu um milhão de exemplares em janeiro de 2011, apenas um mês após de ter sido disponibilizada *on-line* uma versão beta.

¹¹ Disponível em : <<http://hcssoftware.sourceforge.net/passage/>>.

¹² BOUCHARDON, S. 2010, Ludicité et lucidité dans Les 12 travaux de l'internaute. In: MAZA, M.; SAEMMER ; A. (Dir.). E-Formes 2. Saint-Etienne: Publications de l'Université de Saint-Etienne, 2010. p. 121.

¹³ *The graveyard*, tale of tales. Disponível em: <<http://tale-of-tales.com/TheGraveyard/>>.

deogames, tanto para pesquisadores quanto para os desenvolvedores de jogos.

O projeto *Keys of a gamespace*: desenvolver o conceito de “jogo expressivo”

Enquanto pesquisador, eu me pergunto sobre as razões pelas quais os jogos até o presente abordaram pouco as temáticas complexas, difíceis ou sérias, enquanto estas estão muito presentes nas outras mídias, tanto nas cenas de produções independentes quanto nas redes de distribuição para grandes públicos. A título de exemplo, não há equivalente, para o grande público, para a lista de *Shindler* dos videogames (que é por sua vez uma produção com orçamento substancial e destinado a um grande público), enquanto é possível encontrar a questão da Shoah abordada nas histórias em quadrinhos, especialmente *Maus*, de Art Spiegelmann. O que é interessante em *Maus*, por outro lado, é que essa história em quadrinhos comporta um caráter biográfico, dado que Art Spiegelmann conta a história de seu pai, nos campos, e também a história de sua relação com o seu próprio pai. Ele a aproveita igualmente para conduzir uma reflexão sobre a maneira de abordar assuntos tão complicados nas histórias em quadrinhos. Daí então, outra constatação que pode ser feita é que a biografia, ou a autobiografia, é igualmente muito pouco representada nos videogames, mesmo que seja um gênero muito potente, nas outras mídias, para desenvolver a expressão individual e, portanto, o potencial expressivo de uma mídia. *Maus* é além do mais considerada uma das obras que contribuíram grandemente para o reconhecimento artístico da história em quadrinhos.

Como desenvolver, dar forma a um videogame, apresentado como uma biografia, que aborde uma temática séria ou complicada? Enquanto *game designer*, essa questão me foi posta repetidamente, durante o desenvolvimento, junto com outras cinco pessoas, de um jogo independente, chamado *Keys of a gamespace*, que é uma forma de resposta a minhas preocupações de pesquisa. Esse jogo está disponível gratuitamente on-line (para plataformas Windows), desde setembro de 2011.¹⁴ Ele foi in-

clusivo designado pelo jornal inglês, *The daily telegraph*, como um dos 12 melhores jogos gratuitos do ano de 2011.¹⁵ Para apresentar brevemente esse projeto, trata-se de um *point & click adventure game*, na tradição dos jogos Lucas ou Sierra dos anos de 1980 (como *Maniac Mansion*¹⁶ e *The secret of Monkey Island*¹⁷), no qual se fica sabendo que a companheira do personagem principal, que se chama Sébastien, está a ponto de abandoná-lo, se ele não se decidir a ter um filho depois de anos de hesitação. Ela lhe dá o prazo de uma noite, para que ele possa organizar sua cabeça e tomar uma decisão, e em seguida sai de casa. Para conhecer as razões do bloqueio do personagem em relação à paternidade, o jogador deve então progredir através de diferentes cenas (e achar-lhes as chaves, tanto no sentido literal como figurado). Essas cenas são espaços mentais imaginários ou de lembranças. O jogador descobre pouco a pouco que os problemas do herói têm origem na relação com seu pai, que abandonou sua família, na adolescência do personagem, e depois foi preso, anos mais tarde, por pedofilia. Essa história repete por outro lado os atos cometidos pelo avô do herói, que também abandonou seus filhos e foi preso por ter abusado sexualmente de menores de idade.

Ao longo do jogo, o jogador toma conhecimento dos questionamentos do herói sobre o determinismo e a repetição da história. A intenção de *Keys of a gamespace* era então mostrar que assim como as outras mídias, o jogo pode permitir se colocar no lugar de outrem, para refletir sobre seus problemas psicológicos, sociais, culturais. Mas, ao mesmo tempo, porque é um jogo, ele permite também engajar o jogador nas escolhas de vida e nos dilemas psicológicos que esses problemas criam. Ao fim do jogo, o jogador é confrontado com alguns dilemas e escolhas que vão influenciar a maneira pela qual ele vai interpretar os atos do pai. Tratava-se em suma de desenvolver o que eu chamo de um jogo expressivo, que permite exprimir uma problemática individual ou social e que simultaneamente

¹⁵ Disponível em: <<http://www.telegraph.co.uk/technology/8958044/The-years-best-free-games.html?image=10>>.

¹⁶ *Maniac Mansion*, Lucasfilm Games, 1987.

¹⁷ *The secret of Monkey Island*, LucasArts, 1991.

¹⁴ Disponível em: <<http://www.expressivegame.com>>.



abre a possibilidade do jogador se exprimir sobre tal problemática, no jogo, e, em seguida, após o fim da partida (ao fim do jogo, o jogador é encorajado a comentar suas escolhas e a discuti-las no fórum do website). É possível, portanto, definir um jogo expressivo como *um jogo que permite se colocar no lugar de outrem para explorar seus problemas psicológicos, sociais, culturais. Enquanto jogo, ele vai confrontar o jogador com as escolhas de vida e os dilemas que esses problemas criam. Trata-se ao mesmo tempo de exprimir uma problemática individual ou social abrindo, em contrapartida, a possibilidade do jogador exprimir-se sobre ela.*

Para bem conduzir este projeto de pesquisa e desenvolvimento e responder à problemática por ele apresentada (como desenvolver uma biografia videolúdica sobre um tema delicado ainda pouco abordado nesse meio), a análise de outro jogo atípico, *The Graveyard*, serviu de fonte de reflexão sobre as características do jogo como forma de expressão. Nesse jogo em preto e branco, disponível gratuitamente *on-line*, o jogador controla uma pessoa idosa que mal consegue se mover dentro de um cemitério. O jogador pode visitar certos lugares do cemitério, sentar-se sobre um banco, depois, se quiser sair do jogo, deve sair do cemitério. Existe uma versão paga na qual a única diferença é que a velha senhora pode morrer a qualquer momento. Segundo meu ponto de vista, *The Graveyard* sinaliza numerosas pistas para pensar o desenvolvimento do gênero biográfico nos videogames, assim como oferece elementos para a reflexão sobre a maneira pela qual se podem abordar temáticas complexas, relativas ao cotidiano, nos videogames, tais como a velhice e a relação com a morte. Para compreender de que maneira *The Graveyard* desenvolve essas pistas de reflexão, e para desenvolver a noção de jogo expressivo, devo primeiramente apresentar dois conceitos que permitem justamente aprofundar a maneira pela qual um videogame, com suas especificidades, pode ser analisado como uma forma de expressão.

A análise do potencial expressivo através das noções de jogabilidade e de *ethos* lúdico

É necessário, em primeiro lugar, sublinhar que toda estrutura de jogo deve proceder a uma “mediação lúdica”, a fim de ser reconhecida e atualizada

como jogo. Como mostra Jacques Henriot (1989),¹⁸ nenhum objeto ou sistema concebido para o jogo é em si mesmo e por si mesmo lúdico. Um *software*, tal como o *Word* da Microsoft, pode ser empregado como objeto de jogo, enquanto que um videogame pode ser utilizado em um contexto de treinamento militar. É antes de tudo por convenção sociocultural que certos objetos e sistemas são qualificados como jogos. Assim, os sistemas digitais com vocação de jogo devem convencer seu destinatário de sua dimensão lúdica, respondendo a certas representações da atividade. Como mostra Bateson (1977),¹⁹ um jogo comporta uma dimensão fundamentalmente comunicacional. E é necessário descrever de que maneira os objetos que reivindicam ser jogos podem se inscrever, sob certos aspectos, em dimensões que se conferem usualmente à atividade para significar que “isso é um jogo”.²⁰ Isso não exclui a possibilidade de se encontrar nesses mesmos objetos outras características que vão de encontro ao cânone estabelecido do jogo. Na sua teoria do jogo e da fantasia, Bateson (1977) indica nomeadamente que existe uma “forma de jogo mais complexa: o jogo construído não sobre a premissa: ‘isso é um jogo’, mas antes sobre a questão: ‘Isso é um jogo?’”²¹ Esse último tipo de jogo pode levar o termo jogo a se aplicar a novas realidades, se essas características não usuais são aceitas pelo jogador. O jogo é um processo que contém sempre o potencial de gerar novas práticas e significações.²²

• O *ethos* lúdico

Posto que é viável, como demonstra Ian Bogost (2007),²³ tecer ligações entre a retórica e o videogame, podemos considerar que estes atributos, que têm por vocação fazer as vezes de mediação lúdica e persuadir o indivíduo de que “isso é um jogo”,

¹⁸ HENRIOT, J. *Sous couleur de jouer*. Paris: José Corti, 1989.

¹⁹ BATESON, G. *Vers une écologie de l'esprit*. Paris: Seuil, 1977.

²⁰ Idem.

²¹ Ibidem, p. 214.

²² MALABY, T. M. Beyond Play. A new approach to games. *Games and culture*, 2 (2), p. 95-113, 2007.

²³ BOGOST, I. *Persuasive games*. Cambridge; Massachusetts: MIT Press, 2007.



constituem o *ethos* lúdico da obra. Roland Barthes (1970) define o *ethos* como “os traços de caráter que o orador deve mostrar ao auditório (pouco importa sua sinceridade) para fazer boa impressão”.²⁴ Sobre isto, Barthes (1970) acrescenta ainda que o *ethos* é no sentido próprio uma conotação: o orador enuncia uma informação e ao mesmo tempo ele diz: eu sou isso, eu não sou aquilo. Essa abordagem do conceito de *ethos* é igualmente retomada por Oswald Ducrot (1984), que indica que é também possível chamar essa noção “costumes de oratória”: “é preciso entender como tal os costumes que o orador atribui a ele mesmo, através da forma pela qual ele exerce sua atividade oratória. Não se trata das afirmações lisonjeiras que o orador pode fazer sobre sua própria pessoa, no conteúdo de seu discurso, afirmações que arriscam, ao contrário, ferir a audiência, mas da aparência que lhe conferem o fluxo, a entonação, calorosa ou severa, a escolha das palavras, argumentos [...]”.²⁵

Assim como o uso de técnicas da retórica pouco a pouco foi se expandido para além do discurso verbal, a noção de *ethos* foi também recentemente empregada em outros contextos, nomeadamente no *web design*. Nicole Pignier e Benoît Drouillat (2008) mobilizam assim a noção de *ethos* para analisar a interface dos *websites* não apenas como uma organização de informações, mas também como um espaço onde um enunciador e seu enunciado entram em cena, convidando o internauta a aderir a certa “maneira de comunicar”. Trata-se de compreender como um *website* evidencia através das características de sua interface um *ethos* “um fazer social, uma representação moral e imaginária que eles nos convidam a adotar”.²⁶ Comentando a abordagem precedente do conceito, Jean-Jacques Boutaud (2008)²⁷ especifica que se o *ethos* remete ao trabalho do enunciador, para construir seu próprio mundo e compartilhá-lo, é preciso também levar em conta, no quadro das tecnologias da informa-

ção e da comunicação, que se trata de construir um universo no qual o utilizador pode “se encontrar” e evoluir “em convivência”. O *ethos* então seria também compreendido como uma noção portadora de “um sistema de valores”, uma moral não moralizante. Segundo o meu ponto de vista, no âmbito do jogo, isto incita a analisar os valores conferidos à atividade lúdica, por certas características de um *software*, para que este seja percebido como um jogo, de forma a fazer aceitar que “isto é um jogo” (estas características podem tomar forma no nível da interface, do universo ficcional, das referências feitas a outros objetos reconhecidos como jogos etc.).²⁸ Em suma, o *ethos* lúdico permite descrever de que maneira guia-se os indivíduos para o jogo através de certos “marcadores pragmáticos”, com sentido comum de jogo, e como, fazendo isso, a estrutura constrói um universo de valores específicos, que ela confere à atividade lúdica.

• A jogabilidade

Entretanto, é importante notar que nem todo objeto pode ser empregado como um jogo, mesmo se ele comporta um *ethos* lúdico e busque comunicar seu estatuto de jogo. Por exemplo, se certos promotores de produtos ludo-educativos os qualificam como jogos, Catherine Kellner (2000) mostra, baseando-se em uma série de enquetes conduzidas junto a crianças, que estas não são “enganadas” a respeito da verdadeira natureza do exercício proposto: “se estruturalmente a atividade não é lúdica, elas estão conscientes disto. Inversamente, elas percebem bem as situações que favorecem uma atitude lúdica de sua parte, ficando livres para adotá-las ou não”.²⁹ Certas situações se prestariam, então, ao jogo, mais facilmente que outras. Salen e

²⁴ BARTHES, R. L'ancienne rhétorique. *Communications*, 16, p. 212, 1970.

²⁵ DUCROT, O. *Le dire et le dit*. Paris: Minuit, 1984. p. 201.

²⁶ PIGNIER, N.; DROUILLAT, B. *Le webdesign*. Paris: Hermes; Lavoisier, 2008. p. 50.

²⁷ BOUTAUD, J.-J. Les TIC et l'ethos. In: PIGNIER, N.; DROUILLAT, B. *Le webdesign*. Paris: Hermes; Lavoisier, 2008.

²⁸ Para mais precisão sobre a noção de *ethos* lúdico, ver notadamente: GENVO, S. *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, 2013. Mémoire d'habilitation à diriger les recherches en sciences de l'information et de la communication (*on-line*, a partir de dezembro de 2013). Disponível em: <<http://www.ludologique.com>>.

²⁹ KELLNER, C. *La médiation par le cédérom "ludo-éducatif"*. Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Metz, 2000, p. 395.



Zimmerman (2004)³⁰ mostram notadamente que o jogo necessita que a ação do jogador possa ter uma repercussão significativa no desenrolar dos eventos. Tal perspectiva faz eco especialmente ao trabalho de D.W. Winnicott (1975), que mostra que para que haja jogo, a situação na qual o indivíduo se encontra deve permitir uma certa “criatividade” de sua parte, compreendida como “a coloração de toda uma atitude face à realidade exterior”.³¹ Se o jogo consiste apenas na sucessão de decisões únicas, então o jogador não tem nenhuma “latitude” em suas escolhas; ele se contenta em atualizar uma proposta tida por verdadeira, que não depende de seu jogo particular. A ação do jogador deve encontrar uma expressão na estrutura de jogo. Em suma, é preciso estudar a *jogabilidade* singular, proposta por um jogo,³² ou seja, a maneira pela qual o jogador pode fazer o exercício dos “possíveis” que se oferecem a ele. Para tomar o exemplo de um videogame, quando da sequência de introdução do jogo *Nomad Soul*,³³ um personagem pergunta ao jogador se ele aceita se juntar a ele para salvar o mundo. A única escolha possível é dizer “sim”. O resultado dessa ação será evidentemente o mesmo para todos: a sequência continua. Por essa razão, essa sequência tem uma jogabilidade baixa; o campo dos possíveis a explorar é bastante reduzido.

Não há, entretanto, um julgamento de valor ali, como será visto quando da análise de *The Graveyard* – um sistema de jogo pode por numerosas razões apresentar voluntariamente uma jogabilidade baixa. Nesse sentido, numerosas situações podem ser jogáveis, sem por isto serem consideradas como “jogos”, pois elas não comportam *ethos* lúdico, elas não procedem de um esforço de mediação lúdica. Um *software* de aprendizagem tal qual o célebre *Logo*, de Seymour Papert, ou um *software* de simulação não são necessariamente qualificados como jogos, no entanto, eles comportam uma jogabilidade suficiente para permitir que se jogue com eles.

Etudo de caso: The Graveyard

Ao nível de sua jogabilidade, *The Graveyard*, em sua versão gratuita, apresenta um campo de possíveis que parece restrito. De fato, vários signos incitam o jogador a seguir literalmente um caminho completamente traçado. Pode-se, entretanto, observar que bifurcações se apresentam ao jogador, o qual pode ser tentado a tomá-las. Mas assim que ele se afasta do caminho principal, a câmera se distancia e se torna mais difícil manter o controle sobre o personagem. É preciso notar, porém, que a jogabilidade limitada de *The Graveyard* não é desprovida de sentido. Ela nos permite de saída perceber os limites corporais da velha mulher que a gente encarna. Literalmente, ela não tem quase nenhuma possibilidade de movimentos. As limitações muito fortes do jogo nos fazem sentir suas limitações físicas, mas se pode ir mais longe, destacando que essa jogabilidade limitada é coerente com o *ethos* lúdico, ela lhe serve. Assim como a escolha de uma jogabilidade limitada é radical para um videogame, o *ethos* lúdico é também ele radical e pode desorientar o jogador, no sentido de que as referências ao universo habitual do jogo são pouco numerosas. Poucos signos usuais dos videogames vão incitar o jogador a considerar que “isso é um jogo” – para retomar a expressão de Bateson (1977). Não há barra de vida, nem de score. Difícil para o jogador “se encontrar” no universo habitual do videogame. Jogabilidade e *ethos* lúdico são em suma configurados para que o jogador se coloque as seguintes questões: isso é um jogo? Eu realmente tenho a escolha de minhas decisões? Essas questões são, então, coerentes com os valores que o jogo veicula e sua temática global, a morte. Ao contrário do que nos fazem crer habitualmente os videogames que propõem regularmente ao jogador várias vidas em uma partida, a morte não é algo de jogável. Literalmente, quando chega a hora, não há grande coisa a fazer, senão aceitar a limitação final. A jogabilidade limitada do jogo reforça esse sentimento de dificuldade de ação face ao inelutável que se espera, e isto nos faz finalmente sentir também o estado psicológico do personagem que espera sua hora e que está desarmado. Ao mesmo tempo, isso reforça a empatia que se pode experimentar pelo personagem e que é reforçada pela proximidade da câmera, enquanto se acompanha o

³⁰ SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Rules of play*. Game design fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press, 2004. p. 32-36.

³¹ WINNICOTT, D. W. *Jeu et réalité, l'espace potentiel*. Paris: Galimard, 1975. p. 91.

³² GENVO, S. Penser les phénomènes de ludicisation du numérique: pour une théorie de la jouabilité. *Revue des sciences sociales*, p. 45, 2011.

³³ *The nomad soul*, Quantic Dream, 1999.



personagem em seu fim. Nos é dado de fato um objetivo a cumprir, nas instruções, ir se sentar no banco, ou antes, acompanhar a personagem até se sentar e, em seguida, sair do cemitério, uma vez que se tenha terminado, o que encerrará também o jogo. Os valores do jogo são, portanto, antes de tudo valores compreensíveis; trata-se de compartilhar, de acompanhar um personagem em suas dificuldades. De fato, não se incita necessariamente o jogador a se identificar com a senhora idosa, mas, antes, a ajudá-la e compreender suas dificuldades (o texto de instrução indica, aliás, ao jogador que ele caminha com a senhora idosa, e não que a encarna). Esses valores compreensíveis fazem ainda a vez de *ethos* de *The Graveyard*, um *ethos* lúdico à parte, porque, muito frequentemente nos videogames, o outro é sinônimo de inimigo. A versão paga do jogo vem ainda reforçar esses valores de compartilhamento, acrescentando um elemento suplementar de jogabilidade, de possível a experimentar, mas que paradoxalmente vem reforçar o caráter inelutável e imprevisível da morte. Na versão paga, é possível morrer sem que o jogador espere por isto. Daí então, não é mais possível se mover, nem mesmo para sair do cemitério e, portanto, do jogo. O compartilhamento da morte traduz-se aqui de uma forma tipicamente lúdica, pelo fim das possibilidades de ação, o fim da jogabilidade, e, portanto, o fim do jogo.

The Graveyard mostra, portanto, que não é necessariamente a jogabilidade que é primordial em um jogo, mas antes a maneira pela qual ela permite experimentar um *ethos* lúdico. Pode-se, aliás, sublinhar justamente que, usualmente, a jogabilidade é o primeiro objetivo dos *game designers* e que o *ethos* lúdico vem lhes dar suporte para incitar o jogador a agir, o que pode ainda explicar a presença dominante de certas temáticas ou emoções nos videogames. Como indica, por exemplo, Bernard Perron (2006), “as noções de controle (ou a perda dele) e de ação estão no coração da experiência do videogame. Compreende-se então por que o medo permanece a mais explorada emoção videolúdica. Ela está claramente orientada para um objeto e para um fim. É uma emoção primária e prototípica, que tem uma forte tendência à ação”.³⁴ Na mesma ótica, as te-

máticas ligadas à masculinidade militarizada (conflito, combate, conquista, guerra etc.) adaptam-se facilmente a esta tendência de ação do videogame, tanto mais quanto se leve em consideração, como o faz Stephen Kline (2003), que a indústria videolúdica é globalizada: “a violência é um idioma cultural que não requer tradução no interior dos mercados transnacionais do divertimento, em crescimento constante: os jogos de artes marciais, por exemplo, podem atravessar o pacífico do Japão aos Estados Unidos e retornar muito facilmente”.³⁵

De certa maneira, o que eu considero como jogos expressivos – e é o que faz *The Graveyard* – são os jogos que vão antes de tudo adaptar a jogabilidade às exigências de seu *ethos* lúdico, o que é em suma a lógica inversa da precedente. A jogabilidade não é necessariamente a preocupação primeira, mesmo se *ethos lúdico* e jogabilidade estejam necessariamente ligados no âmbito do jogo. Dito de outro modo, a jogabilidade está a serviço do *ethos*. Em *The Graveyard*, se a decisão deste jogo é deixar uma baixa margem de ação aos jogadores, é por coerência com o seu propósito. Essa inversão das prioridades efetuadas por *The Graveyard*, entre *ethos* e jogabilidade, deixa então lugar à exploração de diversas pistas de criação. Por exemplo, conduzir uma reflexão sobre as ligações entre *ethos* e jogabilidade incita a permitir aos jogadores experimentar as diferentes escolhas éticas ou morais que se colocam a um indivíduo, segundo seus problemas, a fim de nos permitir compreender as consequências dessas escolhas. É especialmente o que eu desejei pôr em obra através de *Keys of gamespace*, de forma a refletir os questionamentos do herói sobre o determinismo e as escolhas das ações que se oferecem a ele. Confrontar o jogador com os problemas de outrem, para melhor os compreender, é do meu ponto de vista um dos grandes campos a serem abertos no *game design*. A este título, o presente artigo pretendeu entregar algumas ferramentas teóricas que permitam ajudar aquele ou aquela que deseje se ocupar em edificar projetos cujos fundamentos repousem na exploração do potencial expressivo dos videogames.

éoludique. Paris: L’Harmattan, 2006.

³⁵ KLINE, S.; DYER-WITHEFORD, N.; DE PEUTER, G., op. cit., p. 251.

³⁴ PERRON, B. Jeu vidéo et émotions. In: Genvo, S. (Dir.). *Le game design de jeux vidéo. Approches de l’expression vid-*

