

Análise de Jogos Digitais – Um começo

Jones V. Oswald – Vinícius G. Vargas

Centro Universitário Feevale – Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais



Figura 1: Gran Turismo e seus muitos elementos para análise

Abstract

From theoretical positions of researchers from different fields of study such as: Roger Caillois and Yohan Huzinga among others, the authors go through aspects of interactive entertainment and perform a reflection on the scope of surveyed theories, the analysis methods of ludic processes facing today's reality where the narrative is always of a great importance in the game, being boosted by technology which allows a greater freedom in developing of the interfaces.

Based on these approaches, the authors, report some examples of the evolution of games facing the theories that the researchers developed taking into consideration the scenario in which they were in that time.

keywords: Interactive entertainment, Game analysis.

Authors's contact:

vinigirotto@gmail.com
jones.oswald@gmail.com

Resumo

A partir de posicionamentos teóricos de pesquisadores de diferentes áreas de estudos tais como: Roger Caillois e Yohan Huzinga entre outros, os autores perpassam pelos aspectos do entretenimento interativo da humanidade e realizam uma reflexão sobre a abrangência das teorias pesquisadas, os

métodos de análise dos processos lúdicos perante a realidade atual onde a narrativa é sempre de grande importância no jogo impulsionada pela tecnologia o que permite uma maior liberdade na criação de interfaces.

Baseando-se nestes enfoques, os autores, relatam alguns exemplos da evolução dos jogos perante as teorias dos pesquisadores estudados levando-se em consideração o cenário em que se encontravam na época.

Palavras Chave: Entretenimento interativo, Análise de jogos.

1. Introdução

Esse artigo tem como objetivo discutir e expor algumas formas existentes de análise e categorização de Jogos Digitais, frente a novas formas de acessibilidade/interface, narrativa e tecnologia, bem como fatos da ludicidade destes. Tal iniciativa vem da observação de uma realidade em que diversas formas têm sido postas à prova e nenhuma delas tem se mostrado sem falhas, questionamentos ou dúvidas na aplicação de suas diretivas e apontamentos. Talvez o próprio objetivo de uma categorização científica seja desconhecido, já que tal ato acaba servindo de base para um público que não necessariamente cria, desenvolve ou consome produtos da indústria dos Jogos Digitais. Isso pode levar a crer que as categorias existentes e que funcionam “perfeitamente” em sites e na imprensa especializada dariam conta do recado?

A resposta é sim, e também é não. **Sim** para um público que consome os produtos da indústria, e **não** para uma parcela especializada em desmistificar mitos, revelar fatos e criar categorias que servem de base para ensino e apontamento de dados para a criação e o desenvolvimento de Jogos Digitais no mais amplo sentido, incluindo criação, produção, implementação, ensino qualificado e publicidade.

2. Os jogos e o tempo

As tentativas de analisar jogos não vêm de muito tempo. A própria palavra jogo tem um significado a ser entendido e o seu significado, dependendo da época, criava produtos daquilo a que servia. Caillois falava de jogos em uma época, onde estes se resumiam a brincadeiras e jogos de tabuleiro. As criações e aperfeiçoamentos tecnológicos, por não existirem, não davam espaço para apontamentos diferentes. Possibilidade e níveis de imersão dos Jogos Digitais da atualidade e de um futuro sempre próximo pedem uma visão de múltiplos ângulos. Outro dado importante diz que a formação acadêmica dos atuais estudiosos da área cria um cenário onde artes, cinema, tecnologia e criatividade de um modo geral têm um papel importantíssimo, pois esse novo produto midiático exige e usa profissionais com tais habilidades.



Figura 2: GTA – Início da série

A constatação da mudança de perfil dos personagens, não é considerada por nós algo negativo, tão menos nossa opinião aponta que os métodos e atores da atualidade exercem melhor seu papel ou atingem sempre seus objetivos, somos da opinião de que o objeto e tudo que ele envolve, mudou, é diferente.

O cenário mudou e os métodos adequaram-se, visto que as especializações necessárias são outras. Essa interessante constatação talvez possa ser interpretada como o que diz Huizinga: "... é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve..." e certamente abre nossos olhos para algo que é trazido, transportado por algo em constante metamorfose.

Poucas formas de expressão são tão maleáveis e reconfiguráveis tecnologicamente. Poucos meios são tão passíveis de ser agradáveis de acompanhar e prazerosos de seguir. Com certeza nenhum outro é tão amigável de usar, entender e capaz de promover autonomia, e essas três variáveis criam uma ferramenta com tantos meandros que a fusão entre elas acaba reconfigurando-as diversas vezes.

Alguns adventos tecnológicos acabam sendo tão marcantes e decisivos que mudam radicalmente a forma com que um determinado grupo de pessoas pode ver um produto, e isso acontece quase que de forma camuflada e silenciosa. No cenário atual, recentemente a Nintendo tem demonstrado números grandiosos de vendas de seu console, o Wii. Tecnologicamente, e especificamente falando sobre consoles, podemos avaliar parcialmente um console por seu poder de processamento gráfico nos jogos portados a ele. Outra forma de avaliá-lo seria o quanto ele dá a possibilidade de imersão quando executado com seu combustível.

O Wii faz isso de forma quase única e num nível que ainda não foi avaliado, pois é tão recente que as interfaces convencionais de controles e joysticks acabam parecendo campos para cursos e treinamentos avançados. E talvez esteja aí o sucesso: a simplicidade alcançada. O sistema não fez sucesso por usar um sistema diferenciado de controles, nem por levar a simulação de movimentos humanos a um patamar de diversão e interação, mas pelo conjunto desses dois pontos. Aí estão a camuflagem e o silêncio revelados. A este sucesso não se deve o uso de um processador gráfico de vários núcleos, nem mesmo uma massiva campanha publicitária em filmes, TV e seriados e sim a uma nova maneira de interação com o jogo e uma sutil amálgama com a interface e narrativa.

Poderia ser dito que o foco mudou e que não falamos mais de Jogos Digitais e de maneiras de categorizá-los e sim exclusivamente da tecnologia de um console, mas em que outro momento da história dos jogos era justificado ou possível a criação de um título onde o enfoque e objetivo fossem exercícios físicos e que estes pudessem ser realizados, ou que outros títulos saíssem de salas de estar domésticas e fossem parar em hospitais e servissem como meio de reabilitação de pessoas enfermas?

Se tais afirmações ainda forem fracas e discutíveis, o fato de um novo nicho de criação, produção e pesquisa surge, e conjuga-se no presente porque é algo que a todo o momento muda e atualiza a tecnologia de forma substancial. Se antes um produto exibía formas geométricas simples e estas recebiam status de heróis, era porque ali estava o máximo que podia ser feito e concebido, e acreditávamos nisso porque o rótulo ou capa da embalagem através da arte e texto, dava-nos dados necessários para uso e vivência de uma narrativa e envolvimento que eram motivadores.



Figura 4: GTA - Atualmente

Pense que no passo atual, não temos mais os mesmos limites audiovisuais e estamos saindo de determinada passividade motora e absorvendo idéias que possibilitam ir além de simples exibição de imagem sem profundidade. Vendo o atual nível das coisas e tendo chance de avaliar o nível passado, temos em mão uma tarefa minimalista a ponto de não somente levar em consideração meandros e detalhes lúdicos e sim de interface, tecnologia e narrativa.

Em 30 anos, nada evoluiu tanto, tão exponencialmente e com tantas possibilidades só esperando para nascer através da criatividade de ciências tecnoartísticas. Tantos dados poderiam levar para um patamar mais ousado e ser portadoras de previsões de novas tendências, pois por mais inovadora que uma idéia é, ela acaba perdendo esse status por diversos fatores, como por exemplo, saturação, desinteresse, ou simplesmente substituição desta por outra.

3. Primeiras pistas

O historiador holandês Johan Huizinga (Groninga, 7 de dezembro de 1872 — De Steeg, Rheden, 1 de fevereiro de 1945) quando em 1938 escreveu *Homo Ludens* dava as primeiras pistas para a análise de jogos, deixando claro o elemento lúdico, com todas suas regras e limites. Também disse que é um ato voluntário e se fosse sujeito a ordens, acabaria descaracterizado como jogo. Para Huizinga, não se deveria saber o final do jogo antes que este chegasse ao final, o que o torna um elemento de tensão, algo que pode surpreender e trazer algo inesperado. O lúdico remonta ao divertimento, a graça, alegria, ilusão, fascínio. Um jogo pode ter graça e ser sério, ter graça e ser tenso, ter graça e ser competitivo. O jogo acontece paralelo à vida real, num mundo à parte, além de ser capaz de absorver inteiramente o jogador.



Figura 5: Brincadeira

Com algumas dessas idéias e conceitos, podemos formar uma paisagem onde alguns elementos tornam-se mais claros e nítidos, e a partir daí, aspectos mais primitivos acabam alavancando novas idéias e tornando uma grande parcela dos Jogos Digitais da atualidade visíveis com um olhar mais crítico, pois num momento presente teorias de cinema, TV e comunicação acabam por guiar o rumo de produtos outrora vistos como brinquedos e lançados com foco quase que exclusivo no público infantil.

As novas teorias participantes e de papel fundamental na complementação da análise, ajudam a criar e produzir produtos destinados a diversas faixas etárias, pois unem a sensação de brincar e divertir e de quebra trazem objetivos de comunicação.

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana [HUIZINGA].

O jogo descrito por Huizinga engloba graça, alegria, intensidade deixando claro o caráter de divertimento. Um dos grandes adjetivos dos Jogos Digitais diz respeito exatamente ao prazer que estes proporcionam vindo daí a capacidade que têm de fazer com que as pessoas “saíam” da realidade de suas vidas e entrem num novo ambiente que é regrado e limitado, sendo que ali estão por vontade própria e porque gostam e buscam seu máximo, mesmo sabendo que o resultado de tal busca é inesperado e incerto.

Parece de certa forma, que o jogo de Huizinga confundiu-se com nossos Jogos Digitais, mas a afirmação torna-se imprecisa se notarmos que todos os jogos (de Huizinga) banham-se nas suas teorias, mas nem todos os Jogos Digitais mostram-se totalmente expostos e visíveis com aquelas. Isso acontece de forma semelhante com as atuais formas de categorização da indústria e da imprensa especializada. Um título categorizado como sendo de corrida, pode acabar perdendo esse status dependendo de uma interface subordinada à narrativa.

Explicando melhor, uma tela que demonstra num determinado momento do enredo um automóvel que transita nos moldes tradicionais de uma competição, vê-se em outro momento e em outra linha da estória estacionado e dele saindo seu condutor, empunhando um pacote para entrega e conseqüente cumprimento da missão. Nesse caso específico, os elementos lúdicos acabam ficando em segundo plano; dirigir um carro ou caminhar empunhando algo tem significados diferentes, logo, o que acaba sendo importante são as ações propostas pela narrativa.

Deve ficar claro que a teoria do autor, com todas suas bases e fundamentos, não é incompleta por si só, pois o que gera problemática é quando a análise é feita usando-se somente as afirmações de Huizinga.

O prazer gerado por todas as mazelas e produtos da ludicidade, pode ser encontrado em diversos momentos aplicáveis na situação acima: há elementos de tensão gerados pela indefinição e incerteza do final, ou também, simplesmente pela ilusão ou fascínio pelo que é proposto pela narrativa em determinado ponto da trama.



Figura 6: Incerteza e equilíbrio artificial.

É encontrada até mesmo magia, pois quando o jogo acaba, não por ter chegado ao seu fim, mas porque há uma pausa, o sentimento de ficção cessa e os fatos da realidade da vida retornam. Os fatos “vividos” durante um jogo caracterizam-se por ser diferentes dos fatos da vida real.

4. Caillois, sensações e experiências

Roger Caillois – (3 de março 1913 – 21 de dezembro de 1978) possui semelhanças com as idéias de Huizinga, quanto a todo o jogo, ou mais exatamente processos lúdicos, são sistemas que giram em torno de regras, afirmando que sua obra não é um estudo sobre o jogo, mas trata de uma investigação sobre a origem do jogo na cultura, principalmente os jogos de competição regulamentados, seu papel na evolução da humanidade. Callois buscava categorizar os jogos, quanto às sensações e experiências que transmitiam, levando em conta coisas como, competição, sorte, vertigem e representação.

Levando em conta suas idéias e a época em que foram concebidas não há reflexos da realidade onde os Jogos Digitais atuais estão fortemente ligados à tecnologia, mas apesar disso auxiliam no estudo e no desenvolvimento de novas bases e processos de análise mais atualizados.

A perspectiva atual, onde os jogos têm se tornando cada vez mais híbridos, mais complexos e com frequência unindo gêneros diferentes, acaba tornando as análises focadas em aspectos mais abrangentes, pontos mais característicos dos Jogos Digitais, avaliando-o de maneira a compreender as questões que levam a determinadas ações dentro do jogo, isto sem levar em consideração a interface que é um fator decisivo nas maneiras em que se joga.

Mantendo o foco nos jogos digitais, com facilidade podemos observar que o método proposto por Caillois, não é capaz de englobar todas as experiências que apenas um título pode proporcionar. Vejamos, por exemplo, o jogo GTA 4. Existem múltiplas possibilidades dentro do jogo que vão desde a dirigir carros como em um jogo de corrida, até lutar com policiais usando variados tipos de armas, sem contar as missões que existem dentro do jogo e a própria cidade que lhe deixa “livre”, para se for da vontade do jogador, criar a própria narrativa.

Jogo	Agon	Alea	Mimicry	Ilinx
GTA4	✓	✓	✓	-

Figura 7; Classificando GTA com Caillois

O que fica evidente no exemplo citado acima, é que é necessário uma análise mais aprofundada levando em conta que no jogo proposto pode ser visto, em diversos níveis em todas as categorias.

4.1 Agon

Tal categoria é diretamente ligada a competição. Há rivalidade é o mérito pessoal produz o sucesso, a vitória, pois “*A prática do Agon supõe por ele uma atenção sustentada, um treino apropriado, esforços assíduos e uma vontade de vencer*” (p. 45).

4.2 Alea

Aqui, decisões do jogador dependem do acaso e sorte. Habilidades não têm tanto valor, pois estas seriam anuladas para que uma artificial igualdade exista.



Figura 8: A sorte como elemento.

4.3 Mimicry

A ilusão, interpretação e a mímica existem. Há drama e teatralidade.

4.4 Ilinx

Refere-se à vertigem e mudança de percepção e consciência.

Esses “encaixotamentos” dentro das categorias, certamente são insuficientes para uma análise mais rica e profunda, tão menos discute ou aborda o quanto o sucesso (no sentido de conclusão do jogo pelo jogador) é alcançado pelas mudanças de interface durante a trama. Também não aborda, nem mostra como há uma falsa sensação de liberdade, dada pela proposta de um mundo livre, aberto, onde inclusive, o jogador pode aprofundar mais a mimicry e improvisar sua própria narrativa.

5. Influências

Uma ótica diferente para análise e observações é dada pela narrativa presente nos Jogos Digitais. Técnicas relacionadas ao cinema e televisão não são frequentemente usadas sem motivo aparente. Enredos intensos e tramas bem amarradas e com desdobramentos são comuns em títulos recentes e de sucesso.



Figura 9: O cinema como influência nos Jogos Digitais.

Neles é encontrada a possibilidade de ir até o final de uma trama e recomeçar uma partida, podendo seguir por outros rumos, tornando determinado título “jogável” mais vezes, sempre trazendo elementos lúdicos como tensão e incertezas novamente. Do ponto de vista narrativo, seria como assistir a um filme, acompanhando os fatos e personagens, chegar ao final deste e repetir todo o processo, mas com a opção de escolher (dentro das possibilidades) outros rumos, tomar outras decisões e conseqüentemente chegar a um final diferente.

No que tange a questão das opções, alternativas e caminhos, há limitação na construção, e o apelo da interatividade acaba sendo ditado por limites técnicos quando falamos de liberdade e exploração de mundo ditos livres nos quais pode-se “fazer qualquer coisa”. Em tais ambientes é possível explorar, interagir, mover-se, ser alvo de acontecimentos e mesmo assim, todas as possibilidades fazem parte de uma lista programada e previamente definida estando disponíveis da mesma forma que diferentes pratos compõem um cardápio.

A limitação a qual nos referimos se confunde em certos momentos com regras e limites do ponto de vista lúdico. Isto pode ser visto da seguinte forma: os limites que são ditados pela programação e as capacidades ou incapacidades técnicas acabam definindo um Jogo Digital e geram barreiras, e estas podem não ser os limites pensados do ponto de vista lúdico e sim, são tecnológicos.

Percebe-se que a tecnologia acaba sendo limitadora de algumas questões no âmbito do planejamento e criação dos Jogos Digitais. Toda essa

importância dada num momento de concepção perde um pouco do valor quando uma análise é feita em um produto acabado e disposto para as massas.

6. Considerações finais

Consideramos que na questão da análise e conseqüente visão diferenciada dos Jogos Digitais, temos teorias baseadas em ludologia e estas acabam mostrando como o jogador reage frente a desafios e escolhas. Paralelo a isso, vêm as idéias que moldam aparência, acessibilidade e formas de se comunicar e contar histórias, constituindo narrativa, interface e tecnologia. O presente, vem com o intuito de discutir livre e sinteticamente sobre as teorias existentes e servir de base para a comunidade de *gamestudies*.

7. Trabalhos relacionados

http://www.redcreacion.org/documentos/enarell14/Mt_el04.html

<http://gamestudies.org/0701/articles/malliet>

http://www.unisc.br/cursos/graduacao/filosofia/docs/jogo_trabalho.pdf

<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/trabalhos/marsal.pdf>

8. Referencias

MURRAY, JANET, H, 2003. Hamlet no Holodeck.

JOHNSON, STEVEN, 2005. *Surpreendente – A televisão e o video game nos tornam mais inteligentes*

CAILLOIS, ROGER, 1958. *Os Jogos e os Homens*

HUIZINGA, Johan 1938. *Homo Ludens*