

Análise da representação de poder no jogo *PeaceMaker*: retórica procedimental em “games for change”

Enric Llagostera

Universidade Estadual de Campinas, São Paulo - Brasil

Resumo

Através da análise do jogo político *PeaceMaker*, procuramos descrever e analisar sua representação de poder, utilizando os conceitos de representação e retórica procedimentais de Bogost, a construção das mesmas através do conceito de simulação proposto por Frasca e as proposições sobre poder de Michel Foucault. Pretendemos assim mostrar os meios pelos quais esse jogo aborda seu objetivo de provocar reflexão crítica sobre o conflito Israel-Palestina, assim como situá-lo em relação às melhores práticas para o design de jogos políticos, os “games for change”, proposta por Swain.

Palavras-chave: games for change, retórica procedimental, representação, poder, política.

Contato do autor:

enicllagostera@gmail.com

1. Introdução

O jogo *PeaceMaker* [Brown et al. 2006] tem como objetivo, assumido por seus autores, provocar reflexão sobre o conflito Israel-Palestina, com a intenção de aumentar a consciência sobre uma resolução pacífica e conciliatória do conflito. Por buscar esse resultado efetivo, e não apenas o entretenimento de seus jogadores, esse jogo insere-se no horizonte dos chamados “serious games” e, mais especificamente, no sub-gênero dos “games for change”.

O fenômeno do crescimento dos “serious games” relaciona-se com a percepção, em expansão, de que jogos, por sua capacidade de engajamento do jogador e de representar processos existentes através de simulações dos mesmos, seriam um modo eficiente para alcançar outros fins além do entretenimento, principalmente fins pedagógicos, publicitários e políticos. Assim, observamos um crescimento na criação de jogos educacionais e de treinamento, de jogos de publicidade, chamados de “advergames”, e de jogos políticos, que pretendem fazer asserções e incentivar reflexão e mudança em relação a problemas políticos, sociais e ambientais reais.

Os jogos políticos citados acima são comumente designados pelo termo “games for change”, tomado de uma iniciativa, a *Games for Change Initiative*, que

estimula, através de festivais, prêmios e ajuda técnica, o desenvolvimento de jogos que almejam mudanças efetivas da sociedade. Pela lista de patrocinadores no “website” dessa organização, percebe-se a força que essa idéia apresenta junto a grupos diversos: grandes empresas, fundações humanitárias e órgãos internacionais como Unesco e ONU, além de universidades [Games for Change Initiative 2006]. Justamente refletindo o apoio dado por universidades a essa iniciativa, percebe-se uma recente produção acadêmica sobre esse tipo de jogos.

Como parte desse pressuposto de mudança concreta de problemas reais, os jogos desse tipo colocam-se abertamente como obras retóricas, que buscam persuadir e convencer o jogador a refletir ou agir sobre as questões que apresentam. Sendo obras retóricas, esses jogos devem ser analisados como tais e por isso propomos o uso dos conceitos de retórica e de representação procedimentais apresentados por Ian Bogost em conjunto com o conceito de simulação de Gonzalo Frasca. Através desses conceitos, podemos nos debruçar sobre esses jogos buscando elementos retóricos em sua construção de significado e em sua representação, podendo-se, então, proceder a uma análise desses elementos e de suas implicações político-discursivas.

Neste estudo, buscamos analisar a representação de poder construída pelo jogo *PeaceMaker*, tendo como tese que o núcleo retórico do jogo orbita essa representação, já que seu objetivo é justamente discutir um conflito real no qual existe uma disputa de poder complexa e intensa. Procedemos, então, a uma discussão dessa representação à luz dos pressupostos sobre poder colocados por Michel Foucault em seu livro *A vontade de saber* [1999]. Tentamos, com isso, esclarecer a construção retórica de poder que o jogo articula e sua implicação para a criticidade que almeja provocar no jogador.

Por fim, comparamos a representação de poder construída, responsável por boa parte da retórica da criticidade presente no jogo, com as práticas propostas por Swain [2007] para o design de jogos políticos e sociais, buscando apresentar a relação dessas práticas com o uso da retórica procedimental encontrado em *PeaceMaker*. Assim, procuramos analisar esse modelo de um ponto de vista da retórica procedimental, identificando pontos que sejam essenciais para a construção dessa retórica e outros que não o são,

apontando para as possíveis limitações e potencialidades das boas práticas propostas por Swain.

2. Representação procedimental, simulação e retórica

Para Bogost, o meio de representação específico dos jogos, particularmente poderoso nos jogos digitais, é a representação procedimental. Esse tipo de representação trabalha com processos que representam outros processos, sejam eles originários da realidade ou fictícios. Assim, a representação procedimental tem a potencialidade de realizar asserções fortes sobre como as coisas funcionam, pois as representa como processos que são, evidenciando suas regras de funcionamento e comportamentos percebidos [Bogost 2007]. Exemplos básicos seriam a simulação bastante realista de como se dispara uma arma, encontrada em jogos de tiro em primeira pessoa (“first person shooter”), ou de como se pilota um avião em jogos do gênero simulador de voo.

A representação procedimental não se limita a processos fundamentalmente técnicos e tangíveis como os citados acima e abrange também processos mais complexos de um ponto de vista das relações humanas envolvidas. Jogos digitais simulam desde o gerenciamento e desenvolvimento de cidades (série *SimCity*) até a vida de cidadãos comuns em uma sociedade de consumo capitalista (série *The Sims*), utilizando modelos de alta complexidade para tentar simular processos cuja totalidade de variáveis é desconhecida e que são sistemas abertos e dinâmicos. Nesse ponto encontramos a potencialidade da representação procedimental em jogos digitais, que reside na grande capacidade de processamento dos computadores, capazes de realizar rapidamente longas seqüências de verificações e comandos baseados em grandes quantidades de variáveis.

Aqui, torna-se necessário apresentar o conceito de simulação proposto por Frasca, que defende que a representação procedimental dá-se através da estrutura da simulação. Ele cita a definição de simulação de computador apresentada pela Enciclopédia Britannica: “o uso de um computador para representar as respostas dinâmicas de um sistema através do comportamento de outro sistema, modelado tendo como base o sistema original”. Temos, então, a representação por simulação baseada na seguinte estrutura: um sistema-raiz é modelado por um sistema descritivo, que chamaremos sistema-modelo, o qual interage com um agente, o simulador. Em simulações computacionais, esse agente é um programa de computador capaz de enviar dados para o sistema-modelo e exibir suas respostas.

A partir dessa definição, podemos perceber uma série de pontos de tensão no processo representacional por simulação ou procedimento, ou seja, lugares em que podemos perceber grandes concentrações de construção de significado. A construção do sistema-

modelo implica em uma série de interpretações sobre as características significativas do sistema-raiz, pois o sistema-modelo sempre será uma abstração e uma simplificação deste. Nessa necessária redução, discutida em mais detalhe por Salen e Zimmerman [2003], os aspectos que são incluídos no sistema-modelo refletem a interpretação dos autores da simulação sobre a importância, para seus fins, de diferentes características e comportamentos do sistema-raiz

O sistema-modelo define o espaço de possibilidades, a complexidade que o jogador/agente poderá experimentar através do processo-representante final e, também, os significados que o jogador/agente poderá obter sobre o processo-raiz. Assim, aquilo que for previsto como comportamento plausível dentro das normas do modelo será potencialmente possível de ser experimentado pelo jogador, ou seja, o autor de um sistema-modelo define potencialidades dessa representação e não uma única atualização de suas regras. Citando Frasca [2001]:

“Autores de simulações não representam um evento particular, mas um conjunto de eventos potenciais. Por isso, eles têm de pensar sobre seus objetos como sistemas e considerar quais são as leis que governam seus comportamentos. De modo similar, pessoas que interpretam simulações criam delas um modelo mental através de inferências sobre as regras que as governam.”

Estreitando o horizonte da representação procedimental para os fins deste estudo, nos voltamos para representações procedimentais de processos reais, mais especificamente políticos, e para as respectivas afirmações sobre seu funcionamento e ideologia presentes nesse processo de representação. Essas afirmações são, no caso de jogos que almejam uma mudança política e social, abertamente retóricas e persuasivas, constituindo o que Bogost chama de retórica procedimental.

Retórica procedimental é a construção de argumentos persuasivos, que buscam a mudança de ações e opiniões, através da representação procedimental [Bogost 2007]. Esse conceito nos facilita a reflexão sobre os pontos de tensão de significado apresentados anteriormente em nossa discussão de simulação. A aplicação desse conceito para jogos políticos é bastante clara, pois esses “codificam a lógica de um sistema político através da representação procedimental” [Bogost 2007], usando desse mecanismo para mostrar aspectos desse sistema político, podendo criticá-los ou elogiá-los retoricamente. A análise da representação procedimental e da retórica de um jogo é essencial para compreendermos sua criticidade e seus modos de configuração internos ao seu funcionamento como processo. Esse é o referencial teórico que utilizaremos para analisar as representações de poder no jogo *PeaceMaker*.

3. Eixos da representação procedimental de poder em *PeaceMaker*

Descrevemos a seguir os dois principais eixos da representação procedimental do jogo *PeaceMaker* em que encontramos elementos da representação de poder adotada e que serão analisados em relação com as proposições de Foucault, detalhadas mais abaixo. O primeiro eixo é o regime de informações disponíveis ao jogador e o segundo, as mecânicas de jogo a que ele tem acesso para interagir com o estado do jogo e com o desenrolar do jogo em si.

3.1. Regime de informações

Em *PeaceMaker*, o jogador pode assumir o papel do primeiro ministro israelense ou do presidente da Autoridade Palestina e tem como objetivo alcançar a paz através da solução política da criação de dois Estados independentes em convivência pacífica. O jogo é “single player”, ou seja, apenas um jogador joga cada partida contra o sistema. No decorrer do jogo, a principal forma de informação que o jogador recebe sobre o estado do sistema do jogo é constituída pelos

diversos índices de aceitação, visíveis na parte inferior das Figuras 1 e 2, que ele tem em relação aos diferentes atores envolvidos no conflito. Para cada grupo de interesse, ele dispõe dessas informações atualizadas a cada ação realizada e, através dessas variações, ele infere as conseqüências de suas ações no estado do jogo, delineando suas estratégias e os possíveis impactos das mesmas para com os diferentes grupos. O jogador deve julgar a propriedade de sua atuação de acordo com as informações sobre esses grupos de interesse.

No entanto, essas informações disponíveis são diferentes, dependendo de qual lado o jogador escolheu para jogar. Por exemplo, o primeiro ministro israelense não tem acesso às informações de sua aceitação entre o Fatah e o Hamas separadamente, mas pode checar a satisfação desses grupos de maneira combinada (Figura 2), enquanto o presidente palestino tem essas informações separadas a seu dispor (Figura 1). De acordo com Salen e Zimmerman [2003], esse regime de informações seria de tipo imperfeito, em que alguns dados sobre o estado do jogo estão escondidos dos jogadores. Esse desequilíbrio informacional tem conseqüências significativas para o processo de jogar com cada um dos lados, pois altera as possibilidades de planejamento estratégico. Isso enfatiza a diferença



Figura 1: Tela do jogo alterada para mostrar as mecânicas disponíveis (parte superior) para o presidente palestino e as informações sobre atores interessados mostradas a ele (parte inferior).



Figura 2: Tela do jogo alterada para mostrar as mecânicas disponíveis (parte superior) para o primeiro-ministro israelense e as informações sobre atores interessados mostradas a ele (parte inferior).

entre os dois modos de jogar ao tornar esses processos dependentes de variáveis diferentes.

Outro ponto importante sobre o regime de informações do jogo diz respeito às explicações fornecidas sobre os objetivos de cada grupo. O jogador tem acesso não apenas à sua aceitação pelos grupos mostrados para o seu lado, mas também dispõe de descrições informativas dos objetivos desses grupos e de quais são os pontos essenciais para eles, assim como pode visualizar a evolução histórica de sua aceitação por esses grupos. Essas são ferramentas importantes adotadas pela representação procedimental do jogo, pois relacionam-se fortemente com a visão de poder adotada, como será explicado posteriormente.

3.2. Mecânicas de jogo

Mecânicas de jogo são, segundo Sicart [2008], “métodos e procedimentos invocados por agentes, projetados para a interação com o estado do jogo”. No caso do jogo *PeaceMaker*, essas mecânicas são ações que o jogador escolhe para realizar uma vez por semana, depois da qual ele poderá realizar outra. Essas ações são divididas em três tipos, que são os mesmos para ambos os lados: segurança, política e construção (Figuras 1 e 2, parte superior). Cada lado apresenta opções diferentes dentro desses conjuntos, porém

existe uma característica determinante para todas as ações presentes no jogo: a dependência da relação com os atores envolvidos para o sucesso ou fracasso das mesmas.

Se a aceitação do jogador em relação a um grupo estiver baixa, algumas de suas ações não serão aceitas e nem realizadas, condicionando o poder do jogador às relações que mantém com os diversos atores que, segundo os autores do jogo, influem efetivamente no processo. Por exemplo, o jogador como presidente palestino não pode tentar declarar a independência de forma unilateral sem dispor de apoios consistentes, senão a sua ação será negada pelo sistema do jogo. Esse sistema de interação com o estado do jogo aumenta o peso do gerenciamento tático das ações em relação à sua aceitação pelos atores que influem em seu sucesso ou fracasso. O jogador não possui um controle absoluto, com sua capacidade de obediência cega e de não gerar atritos no próprio lado.

A eficiência de ações também está condicionada ao estado do jogo em si, mas de maneira indireta. Isso fica evidente nas ações que tem um caráter mais econômico, militar ou humanitário, por exemplo, em que percebemos que a melhoria ou piora dessas condições tem reflexos claros na aceitação do jogador por vários grupos. A melhora de relações sociais,

militares, humanitárias, econômicas e culturais tem impacto direto na aceitação do jogador, logo, recondiciona as relações de poder entre os grupos. Esse ponto será discutido em mais detalhe adiante no texto.

O fato de que cada lado disponha de ações diferentes também é um ponto interessante para a representação procedimental de poder em *PeaceMaker*. O jogador no papel de primeiro-ministro israelense dispõe de muitas ações nos conjuntos “segurança” e “construção” que o presidente palestino não pode escolher (Figura 1). Ao mesmo tempo, o presidente palestino pode negociar ajuda com outros atores para reconstruir sua infra-estrutura nacional, opção que não é compatível com a representação do lado israelense. De modo geral, o primeiro-ministro israelense (Figura 2) dispõe de mais ações que o presidente palestino (Figura 1), mas este pode detalhar melhor como cada ação será realizada, já que tem, segundo as regras do jogo, suas ações condicionadas por mais fatores que o israelense. Esse desequilíbrio estrutural nas mecânicas de jogo, também presente em seu regime de informações, é uma escolha representacional significativa quanto à visão de poder adotada e às retóricas sobre o conflito representado.

É importante notar a ênfase dos autores em que as ações disponíveis sejam essencialmente de caráter político, ainda que estejam agrupadas pelos outros assuntos que abordam. Nenhuma ação apresenta uma lógica de micro-gerenciamento ou de determinação exata de cada medida, mantendo-se sempre apenas a mecânica principal de escolha de ações de foco geral. Não se escolhe em qual cidade serão as barreiras de fronteira, apenas se escolhe se elas irão aumentar em número ou diminuir, por exemplo. Isso enfatiza a visão do jogo como um jogo de estratégia em que se gerenciam atos políticos, em oposição a um modelo bastante comum em jogos do gênero que prioriza o gerenciamento, em escala micro, de recursos, sejam eles econômicos ou militares. Esse também é um ponto importante para a representação de poder existente na representação procedimental do jogo.

4. Análise da representação de poder em *PeaceMaker*

Para melhor analisar a representação de poder existente em *PeaceMaker*, utilizamos as proposições sobre poder colocadas por Foucault [1999] no capítulo “Método”, do livro *A vontade de saber*. Para cada proposição de Foucault, buscamos mostrar sua relação com os eixos principais da representação procedimental de poder do jogo, apontando para a retórica procedimental que aproxima essas proposições da visão de poder do jogo e que as relaciona com a criticidade almejada. Abaixo está um resumo dessas proposições:

1. O poder não se adquire ou se guarda, como um objeto, mas se exerce de diversos pontos em meio a relações desiguais;
2. As relações de poder são condição e efeito de outras relações que encontramos em uma sociedade, como relações econômicas, militares, de conhecimento, etc;
3. O poder não existe entre dominadores e dominados, mas emerge das diversas relações de força entre os diversos grupos e atores de uma sociedade, formando uma linha geral que a caracteriza;
4. Relações de poder são intencionais e objetivas: almejam objetivos através da ação estruturada de conjuntos de atores;
5. Onde há poder há resistência e esta não está externa ao poder, sendo geralmente múltipla e dinâmica, apropriando-se de mecanismos e invertendo suas funções, aproveitando-se de brechas e atacando o poder que a condiciona;

4.1. Poder múltiplo e relacional

Se pensamos o poder como exercido de diversos pontos e em meio a relações desiguais, temos que ele não poderia ser representado de maneira precisa, para Foucault, pela figura de um agente todo-poderoso capaz de exercer sua vontade desde um ponto central e de maneira absoluta. Por contraste com essa possibilidade representacional, percebemos a relação entre o modelo de poder proposto pela representação procedimental do jogo e a primeira proposição de Foucault.

Em ambos temos uma construção do poder que depende de diversos atores interessados, autônomos em certa medida e que estão intimamente relacionados. No jogo *PeaceMaker*, o jogador, para conseguir seu objetivo de alcançar a paz através da negociação, deve necessariamente considerar a influência de diversos grupos de interesse sobre suas ações e tratar de gerenciar estrategicamente suas relações com esses grupos, como percebemos em suas mecânicas de jogo e seu regime de informações. Logo, a visão de poder do jogo apresenta como um de seus pressupostos e afirmações retóricas uma estrutura análoga a essa primeira proposição de Foucault.

A primeira proposição foucaultiana também é evidente na questão da assimetria de possibilidades de ação e de acesso à informação existentes entre os lados. Essa assimetria afirma ao jogador que ambos os lados não podem ser iguais por serem também atores no conflito, que, portanto, dispõe de meios diferentes por suas condicionantes históricas concretas. Nesse ponto, essa desigualdade de condições relativiza o papel do jogador, demonstrando os limites de seu poder e enfatizando o caráter relacional do exercício de poder no jogo. Mesmo possuindo a capacidade de interferir no estado de jogo e, conseqüentemente no conflito, o jogador está sujeito ao condicionamento criado pelas relações desiguais entre os grupos envolvidos.

4.2. Dupla condicionante de relações de poder

Como citado em nossa descrição das mecânicas de jogo, as relações políticas no jogo *PeaceMaker* são afetadas e, por sua vez, afetam relações sociais, econômicas, militares, humanitárias e culturais. Essa dupla condicionante aproxima o modelo de exercício de poder adotado pelo jogo da segunda proposição de Foucault. O jogador pode tentar incentivar aspectos sociais, militares, humanitários, econômicos e culturais, mas estes estão profundamente condicionados pelas relações de poder e aceitação entre os diversos grupos envolvidos.

Essa é uma visão interessante quando pensamos seu impacto na criticidade apresentada pelo modelo proposto pelo jogo, pois torna todas as ações passíveis de serem interpretadas como atos políticos, ainda que suas esferas de atuação sejam aparentemente externas à política como comumente caracterizada. Retoricamente, esse funcionamento do jogo pretende persuadir o jogador a considerar criticamente toda ação que ocorrer no conflito como tendo implicações políticas e relacionais entre os diversos atores e dimensões de uma sociedade.

No entanto, essa inter-relação entre política e outras esferas da sociedade não é o foco principal do jogo, pois está presente em apenas algumas ações possíveis. Como o jogo opta por dar maior peso ao gerenciamento político que ao econômico ou cultural, por exemplo, apesar de incluir essas esferas, essa percepção é mais periférica ao núcleo representativo do jogo do que outras proposições apresentadas por Foucault.

4.3. A questão de dominadores e dominados

PeaceMaker é um jogo que foi criado com o objetivo de ser jogado por participantes de ambos os lados do conflito, o que fica evidente em suas opções de idiomas: árabe, hebraico e inglês. Outra prova desse objetivo é a proposta de não glorificar as visões de um lado do conflito sobre o outro, potencialmente criando uma dicotomia dominador/dominado. Essa é uma premissa importante para a retórica do jogo e que fica patente também em sua representação procedimental de poder.

No entanto, o ponto mais interessante para nossa análise em relação à terceira proposição de Foucault relaciona-se com a idéia de que o poder emerge das relações de força entre os grupos de uma sociedade. Esse conjunto de relações forma uma rede de interesses e condições que determinam a maneira que o poder funciona. No jogo *PeaceMaker*, existem duas configurações diferentes de forças e grupos de interesse: os papéis jogáveis de primeiro-ministro israelense e de presidente palestino. Logo, percebemos duas configurações gerais de poder.

Em ambas configurações, as características gerais da representação de poder do jogo se aplicam, porém existem algumas diferenças no que diz respeito às forças que estão presentes e influem em cada lado. No lado palestino existe uma ênfase nos aspectos de negociação externa, através da qual o presidente pode conseguir fundos para realizar suas ações de infraestrutura, além das funções comuns a ambos os lados de mediação e pressão política através de agentes internacionais. Já do lado israelense, existe uma maior variedade de opções de ação em quase todas as áreas, refletindo a configuração mais estruturada dessa sociedade e sua riqueza econômica. Quanto à segurança, percebemos um maior peso nas ações desse tipo do lado israelense, com uma demanda popular maior nesse quesito.

Essas diferenças na configuração de forças afetam a maneira que o poder se exerce para cada uma das sociedades representadas. O Estado de Israel apresenta uma estrutura mais ordenada e uma maior ênfase na negociação com atores internos ao Estado, enquanto, como já descrito, o lado palestino tem que recorrer a agentes externos. Mais importante que listar essas diferenças, o que exigiria um relato sobre a experiência do jogo fora do escopo deste estudo, queremos salientar que essas diferenças têm seu impacto na estratégia adotada pelos jogadores, o que evidencia a alteração sobre o modo que o poder se exerce em cada lado do conflito. As diferenças estratégicas de cada lado são afirmações retóricas sobre quais aspectos seriam centrais para cada um desses lados, merecendo mais atenção crítica do jogador, mas o jogo constrói essa diferença de forma procedimental.

4.4. Relações de poder: objetivos e intenções

A quarta proposição de Foucault diz respeito às sempre presentes intencionalidade e objetividade das relações de poder. Nenhuma relação de poder ocorre sem que existam interesses objetivos que guiem as ações dos atores envolvidos, mas Foucault observa também que não devemos buscar os sujeitos responsáveis por esse objetivo, mas, sim, as formas que se articulam a partir dele. No caso de *PeaceMaker*, a simplificação do conflito real intrínseca à construção de uma simulação representacional impede que o jogador analise diretamente essas formas constituídas presentes na realidade.

Porém, como mencionado em nossa descrição do regime de informações do jogo, o jogador tem acesso a explicações sobre os objetivos dos atores envolvidos nas relações de poder, além de experimentar na prática as tentativas dos grupos envolvidos de realizar esses objetivos, podendo assim inferir seus objetivos e modos de operar. Essa característica da representação procedimental difere em certa medida da proposição de Foucault, por identificar diretamente objetivos e sujeitos do processo, mas mantém a preocupação de relacionar poder com objetivos concretos.

A importância retórica desse aspecto da representação procedimental de poder construída em *PeaceMaker* é que o jogador ganha um conhecimento maior sobre os atores envolvidos no conflito real através da preocupação com a influência dos diversos atores, que agem de acordo com seus objetivos concretos, em suas ações no jogo. Assim, o jogo incentiva uma maior criticidade em relação a essa configuração múltipla e complexa do conflito original, mostrando ao jogador a necessidade de conhecer os objetivos das diversas partes envolvidas para a compreensão das relações de poder no conflito representado.

4.5. Poder e resistência

Em nossa descrição sobre as mecânicas de jogo de *PeaceMaker*, um ponto que se destaca é o da resistência colocada por atores que estão do mesmo lado do jogador. Por exemplo, outros elementos do governo israelense podem impedir o primeiro-ministro de aumentar o número de permissões de trabalho para palestinos. O controle e exercício de poder pelo jogador é limitado substancialmente pelos atores internos ao seu lado do jogo, o que relativiza o poder do jogador e diminui sua influência direta no estado do jogo, tornando necessário um pensamento estratégico que considere os objetivos próprios desses grupos e que os satisfaça politicamente sem comprometer os próprios objetivos do jogador.

Essa característica do jogo *PeaceMaker* relaciona-se fortemente com a quinta proposição de Foucault, que afirma que resistências sempre existem onde há o exercício do poder e que estas não são externas ao poder, mas se apropriam de brechas nos mecanismos do mesmo para resistir a ele. No jogo, essa resistência interna é um fator essencial para a construção retórica da complexidade do exercício de poder no conflito Israel-Palestina. Afinal, se mesmo as lideranças máximas dos dois Estados interessados não podem apresentar um controle absoluto e realizar suas vontades de acordo com seus próprios objetivos, quem seria capaz de fazê-lo? Essa é uma afirmação retórica procedimental muito forte e interessante por desafiar as convenções de gênero dos jogos de estratégia, que tendem a representar uma lógica de funcionamento de poder no qual os sujeitos poderosos, em particular os controlados pelo jogador, realizam suas vontades de forma arbitrária e sem maiores atritos.

Com essa abordagem, os autores fortalecem os outros aspectos de sua representação de poder, já que essas resistências compõem, junto com os outros aspectos do poder citados anteriormente, um conjunto de características bastante coerente. As relações de poder são tão complexas que alcançam inclusive o próprio lado do jogador, não se limitando a formar uma rede de atores externos, mas trazendo a idéia de atrito para mais perto do jogador, igualando, em certa medida, a preocupação do jogador para com agentes internos e externos, forçando-o a apresentar uma postura crítica e relacional quanto a todos os atores

envolvidos. Esse é um argumento retórico importante que incentiva o jogador a repensar dialética e criticamente seu posicionamento em relação aos grupos que apóiam cada um dos lados, independentemente do lado que o jogador prefira.

5. Criticidade, boas práticas e retórica

Em nossa análise da representação de poder em *PeaceMaker*, percebemos a forte carga crítica dessa representação e seu impacto como argumento retórico. O objetivo dos autores de estimular a reflexão crítica sobre o conflito Israel-Palestina, incentivando uma visão cooperativa e pacífica, define e depende, ao mesmo tempo, da representação de poder escolhida para modelar esse conflito. O jogador é provocado a ganhar conhecimento sobre os diversos atores envolvidos, a enxergar o conflito como um campo de forças em meio a relações desiguais, a preocupar-se com os impactos de qualquer ação, tomada como ato político, e a repensar a simplista divisão em lados de um conflito. Esses argumentos são feitos através dos próprios processos do jogo, constituindo um exemplo claro da retórica procedimental proposta por Bogost [2007].

Como dito anteriormente, *PeaceMaker* situa-se no sub-gênero dos “games for change” tendo, inclusive, ganho o prêmio dado pela *Games For Change Initiative* no ano de 2006. Esse é um dado importante, pois jogos desse tipo têm recebido crescente atenção de estudiosos, interessados em analisar e discutir mais a fundo a possibilidade de jogos servirem à mudança e reflexão de problemas reais. Um exemplo desse tipo de produção acadêmica é o artigo *Designing Games to Effect Social Change*, de Swain [2007], que discute boas práticas de “design” para jogos que pretendem realizar mudanças sociais, mas que poderia também ser estendida a jogos que tratam de problemas políticos, ambientais, humanitários e culturais.

Em seu artigo, Swain propõe oito boas práticas, listadas a seguir:

1. Definir resultados desejados;
2. Integrar especialistas no assunto;
3. Parcerias com organizações com mentalidade semelhante;
4. Construir comunidades sustentáveis;
5. Abordar “problemas malditos”;
6. Manter integridade jornalística;
7. Medir transferência de conhecimento;
8. Ser divertido

Podemos perceber, em um primeiro momento, que muitas dessas boas práticas estão relacionadas a áreas que não são internas aos processos representacionais de jogos, mas que relacionam-se à sua construção como ferramenta discursiva articulada em um meio comunicacional mais amplo, uma economia de discursos, segundo Foucault [1999]. São, basicamente,

formas de fortalecer, dentro do contexto de uma opinião pública, os argumentos do jogo de forma externa à representação e retórica procedimental do mesmo, logo, seriam práticas retóricas não necessariamente ligadas a aquilo que é específico de jogos, sendo muito mais contextuais. Essas boas práticas são: construir comunidades sustentáveis, medir transferência de conhecimento e manter integridade jornalística.

Se procurarmos traços dessas boas práticas no jogo *PeaceMaker*, veremos que ele também as incorpora, mas que isso se dá fora do contexto da retórica procedimental do jogo, trabalhando mais com uma retórica que relaciona-se com a apresentação e presença pública do jogo fora do mesmo ou com retóricas audiovisuais e textuais incorporadas ao jogo. O jogo mantém integridade jornalística, por mostrar ao jogador eventos utilizando imagens reais, jornalísticas, criando uma referencialidade e tentando apropriar-se da retórica audiovisual e textual da credibilidade jornalística. “Credibilidade da simulação (...) é chave se esperamos converter espectadores desmotivados em cidadãos engajados” [Swain 2007]. O jogo também criou uma comunidade em torno de seu site, com a discussão sobre os impactos do jogo e as reflexões dos jogadores, assim como da discussão na imprensa sobre o mesmo. Já quanto à medição da transferência de conhecimento, vê-se que é um ponto delicado, pois um jogo que pretende provocar reflexão não teria muitas ferramentas para realizar essa medição. Na verdade, a própria idéia de medição de transferência de conhecimento pode ser criticada como uma abordagem acrítica em relação à informação e ao discurso retórico de um jogo.

As outras boas práticas propostas por Swain estão mais próximas da construção retórica do jogo e da formulação de sua representação procedimental. A incorporação de especialistas, a definição de resultados pretendidos, a parceria com instituições de mentalidade semelhante e a preocupação em fazer o jogo divertido são premissas que estão relacionadas à própria modelagem do conflito realizada em *PeaceMaker*. A definição dos atores envolvidos, assim como a preocupação com a construção das inter-relações entre eles e da explicação sobre seus objetivos, é um processo que pode ser bastante enriquecido com a participação de especialistas e parceiros que compartilhem dessa visão sobre o conflito. A representação de poder e as retóricas procedimentais sobre o mesmo presentes no jogo ganham em profundidade com essa riqueza maior de informações. Ao mesmo tempo, a definição dos resultados pretendidos e a preocupação em fazer o jogo ser divertido compõem a definição dos objetivos que o jogo busca alcançar com sua retórica procedimental e das adaptações que serão necessárias para manter essa experiência significativa como jogo.

A boa prática proposta por Swain que aproxima-se mais intimamente da representação de poder construída

por *PeaceMaker* é a de abordar problemas sociais “malditos”. Esses problemas são aqueles cuja solução é difícil de ser alcançada pois:

“(...) ações bem-intencionadas tipicamente ofendem pelo menos um conjunto de atores interessados. Logo, tentar resolver problemas sociais frequentemente cria problemas adicionais e potencialmente mais profundamente enraizados.” [Swain 2007]

Essa caracterização é bastante próxima dos pressupostos retóricos colocados pelo jogo *PeaceMaker* em sua abordagem do conflito Israel-Palestina. Swain coloca duas maneiras, ambas presentes na representação procedimental de *PeaceMaker*, de alcançar progresso nesse tipo de problema:

“A primeira é que os atores envolvidos ganhem colaborativamente um entendimento compartilhado do problema, já que oponentes comumente não concordam nem em relação à definição do problema. A segunda é que atores antagonistas dialoguem e tenham um compromisso compartilhado em aliviar o problema.” [Swain 2007]

Essas são estratégias retóricas presentes em *PeaceMaker*, em particular em sua representação de poder, com sua multiplicidade de atores influentes e diversos e em seu caráter relacional e político. O compromisso em alcançar a paz conciliadora através da cooperação, fundante na representação procedimental do jogo como um todo, adota essa visão colocada por Swain, apropriando-se também da criticidade presente no modelo de poder proposto por Foucault. Apesar do jogador só poder interagir a partir da perspectiva de dois atores específicos, as diferentes configurações de poder para cada um dos lados e a possibilidade de experimentar ambas sem deixar de preocupar-se com a cooperação, patente nas condições de vitória do jogo, fazem com que o jogo incentive esse deslocamento ideológico proposto, uma forma de diálogo entre as partes através do sistema do jogo.

Percebemos nas práticas propostas por Swain um foco muito grande nas características contextuais da criação de um jogo e em sua relação com outros meios e suas ferramentas retóricas, buscando um maior ancoramento do mesmo como ferramenta discursiva em meio a outras existentes. Esse é um ponto importante, mas que fica incompleto se não for acompanhado de uma construção da representação procedimental que aproveite esse contexto para realizar uma argumentação crítica sobre problemas complexos. O enriquecimento da retórica do jogo através da incorporação de especialistas e grupos interessados no problema, assim como através da participação de uma comunidade em torno do mesmo, têm de encontrar equivalentes na modelagem de sua representação, onde essa retórica estará presente, para que essa iniciativa faça uso da expressividade específica dos jogos.

6. Conclusão

Jogos que almejam mudanças efetivas em problemas reais, conhecidos como “games for change”, são abertamente retóricos em seus objetivos. Tanto se esse for um objetivo tangível, como enviar cinco mil cartas ao Congresso dos Estados Unidos, ou outro menos, como provocar a reflexão sobre o conflito Israel-Palestina, esses jogos trabalham no referencial da retórica clássica ao tentar persuadir e convencer o jogador a alterar suas ações e opiniões. A questão principal nesse processo, para nosso estudo, é relativa aos modos com que esses jogos colocam seus argumentos retóricos através da representação procedimental, entendida aqui como sendo o meio representacional específico aos jogos, com ênfase em jogos digitais.

A representação procedimental, como definida por Bogost e entendida em nosso estudo, utiliza-se de processos-representantes para afirmar como outros processos, no caso, presentes na realidade, ocorrem e quais são os principais fatores que os influenciam. Através da construção desses modelos-representantes, jogos podem simular o funcionamento de sistemas e processos complexos, carregando esses processos com as visões dos autores sobre os mesmos. “Como qualquer representação construída da realidade, simulações trazem em si as opiniões de seus designers” [Frasca 2001]. Como se busca um convencimento do jogador em relação a essas opiniões, constituem-se uma série de retóricas procedimentais que, através da representação procedimental, tentam cumprir os fins dos autores.

No caso de nosso estudo de caso, o jogo digital *PeaceMaker*, os fins almejados relacionam-se com a provocação de uma reflexão crítica sobre o conflito Israel-Palestina partindo de uma premissa pacifista e de cooperação entre os dois lados desse conflito. É um tema e uma premissa que exigem que os autores criem uma representação de como o poder se exerce nesse conflito, representação essa necessariamente carregada retoricamente. É nesse ponto que encontramos as características mais interessantes que fazem de *PeaceMaker* uma obra retórica efetiva.

Como vimos, a representação procedimental de poder existente em *PeaceMaker* aproxima-se, em boa medida, às proposições sobre poder colocadas por Foucault [1999]. Essas proposições são bastante críticas das concepções simplistas de poder como força e violência repressoras presentes no senso comum, enfatizando os aspectos relacionais, difusos e múltiplos desse poder. A comunicação dessas características ao jogador dá-se através dos processos que ele experimenta no decorrer do jogo, como o regime de informações a que está submetido e os modos que dispõe para interagir com o estado do jogo e tentar alcançar seus objetivos, caracterizando uma argumentação retórica procedimental.

O pensamento estratégico do jogo, profundamente relacionado com as características de processo do mesmo, incentiva o jogador a pensar criticamente as relações entre os diversos atores envolvidos no conflito, assim como compreender e considerar os objetivos, resistências e modos de operar de cada grupo, mesmo que este seja, em teoria, um aliado interno. Essa estratégia retórica que presume uma compreensão crítica do poder provoca o jogador a repensar suas concepções para que possa engajar-se no jogo, alcançando uma criticidade central para os objetivos retóricos dos autores do jogo.

A eficiência retórica, como vemos, é um dos critérios centrais para que pensemos o conceito de “games for change”, e essa é a preocupação central de Swain quando propõe suas “boas práticas” para o “design” desse tipo de jogos. No entanto, em nossa comparação dessas práticas com as estratégias retóricas de *PeaceMaker*, percebemos uma falta de ênfase nas questões retóricas que são diretamente relacionadas ao modo expressivo específico de jogos, a representação procedimental. O modelo de Swain tenta situar jogos políticos em relação a um campo comunicacional externo aos jogos, fortalecendo sua retórica como obra expressiva, o que é necessário, mas não abarca de maneira suficientemente profunda as especificidades da representação e da retórica dentro dos próprios jogos, ao abordar esse problema de maneira periférica no geral e dedicar apenas uma de suas práticas recomendadas a essa elaboração.

Com nosso estudo, procuramos mostrar como a eficiência retórica de um jogo que se propõe a convencer e persuadir passa necessariamente por uma retórica procedimental refinada e que faz uso de representações procedimentais complexas e críticas. Enfatizamos a necessidade da construção de representações elaboradas e capazes de dialogar diretamente com outras áreas do conhecimento sobre relações humanas, como, por exemplo, as proposições sobre poder foucaultianas. A criação dessas retóricas não está apenas baseada em “boas práticas” de “design”, mas em escolhas políticas e retóricas.

Referências

- BOGOST, I., 2007. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge: The MIT Press.
- BROWN, E. ET AL., 2006. *PeaceMaker* [videogame], ImpactGames LLC.
- FOUCAULT, M., 1999. *História da sexualidade: I. a vontade de saber*, São Paulo: Graal.
- FRASCA, G., 2001. *Videogames of the Opressed*. Dissertação de mestrado. The Georgia Institute of Technology.

- GAMES FOR CHANGE INITIATIVE, 2006. *Games for Change Website (G4C)* [online]. Disponível em: <http://www.gamesforchange.org/board> [Acessado Julho 24, 2009].
- SALEN, K. AND ZIMMERMAN, E., 2003. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge: The MIT Press.
- SICART, M., 2008. Defining Game Mechanics. *Game Studies*, 8(2). Disponível em: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart> [Acessado Junho 2, 2009].
- SWAIN, C., 2007. Designing Games to Effect Social Change. In *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference, Setembro 2007 Tokyo*. Tokyo: The University of Tokyo.