

Os Discursos de *Passage*

A análise do discurso aplicada a um jogo digital independente

Marcelo Simão de Vasconcellos, Inesita Soares de Araujo

Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde

Fundação Oswaldo Cruz – Fiocruz

Rio de Janeiro, Brasil

vasconcellos@fiocruz.br, inesita@icict.fiocruz.br

Abstract— Este trabalho apresenta uma análise do jogo “*Passage*”, de Jason Roher, realizada por meio da técnica da Análise do Discurso, utilizada na Linguística e na Comunicação. Discurso é a prática social de produção de textos estudados em função de seu contexto histórico-social, suas condições de produção e a visão de mundo que assumem, relacionadas a seu autor e à sociedade em que foram gerados. Defendemos que, como discursos não se restringem a textos, mas podem incluir imagens, áudio, vídeo, animações e até as regras e mecânicas de jogo, é possível a aplicação da análise do discurso a produtos multimídia, como jogos digitais. Como forma de aplicar tal proposta, realizamos a Análise do Discurso de “*Passage*”, detalhando o seu campo institucional, os quatro contextos que influenciam os discursos e seus reflexos e inter-relações com a narrativa, áudio, vídeo e mecânicas do jogo. Os achados confirmam a viabilidade da Análise do Discurso como meio de estudo de jogos digitais.

Keywords— análise do discurso, video games, metodologia

I. INTRODUÇÃO

Os *video games* são uma mídia muito nova e muitos métodos provenientes dos mais variados campos de estudo têm sido empregados para sua análise. Etnografia, análise semiótica, entrevistas em profundidade, análise de conteúdo e muitos outros recursos metodológicos têm sido utilizados com o fim de estudar *video games* e seus jogadores [1, 2, 3].

A partir de uma análise do jogo independente “*Passage*”, criado pelo *game designer* Jason Roher, este trabalho visa contribuir com o conjunto de metodologias disponíveis para a pesquisa sobre *video games* introduzindo a análise do discurso como uma técnica útil para se levantar os sentidos apresentados nestes jogos. Para isso, apresentaremos brevemente os conceitos principais da análise de discurso e faremos sua aplicação analisando o discurso de *Passage*. Esta análise será constituída por uma descrição do jogo, uma descrição do campo institucional em que *Passage* se situa (o campo dos *video games*), a descrição do site oficial, que deve ser entendido como parte integrante do discurso do jogo e por fim a aplicação dos conceitos na sua narrativa, gráficos e áudio, *gameplay* e contextos que circundam o jogo.

II. ANÁLISE DO DISCURSO

A Análise do Discurso é tanto uma disciplina quanto uma técnica da Linguística e da Comunicação com suas origens na

França cuja preocupação é analisar construções ideológicas presentes em um texto. Os textos são o foco de estudo da análise do discurso, uma vez que expressam materialmente os discursos e guardam marcas distintivas que sinalizam as operações de sentido inscritas sobre eles. A análise do discurso se relaciona com a teoria social do discurso, que é uma parte da produção social dos sentidos, embora hoje os termos sejam usados como sinônimos [4]. Ela defende a visão do discurso como uma prática social, a ponto de usar a expressão “prática discursiva” para enfatizar esta ideia. O discurso não existe enquanto objeto abstrato e estático, mas está indissociavelmente ligado a um espaço social de comunicação. Desta maneira, analisar um discurso implica em não apenas considerar suas palavras constitutivas, mas investigar sua enunciação e todo o contexto que o envolve. Mesmo aquilo que não é dito no discurso, mas cuja ausência reflete um silenciamento – o interdito – é objeto de consideração [5].

Texto é a unidade análise do discurso, mas pode ter outros sentidos que o mero texto impresso [4]. Assim, o texto de um jogo não é apenas seu roteiro, eventuais diálogos de seus personagens, história de fundo, cenário e mensagens informativas, mas envolve também as opções do jogador e suas possibilidades de interação. Assim, o texto de um *video game* é o conjunto de todos os elementos que o constituem, incluindo as regras, que formam as chamadas mecânicas de jogo, definindo o que acontece a partir da intervenção do jogador. A própria escolha do autor em criar um jogo e não um romance, desenho ou história em quadrinhos já pode ser considerada parte do texto do jogo. Como é uma experiência interativa, um *video game* ilustra bem o princípio tão caro à análise do discurso de que o sentido não pode ser aprisionado [6]. Cada jogador vai ter uma experiência individual a partir de suas escolhas de movimentação, estratégia e também da compreensão da temática.

A análise do discurso entende a linguagem como algo social: nem é uma estrutura formal de normas rígidas e autônomas nem a mera expressão exterior da interioridade do indivíduo. A linguagem ocorre no meio social, é modificada e modificadora deste. É neste diálogo que os sentidos se constroem historicamente e este processo não é pacífico, mas conflituoso. Por conta disso, em um enunciado nunca está apenas a voz do enunciador, mas várias outras vozes que se somam e às vezes conflitam com o que está sendo dito caracterizando a polifonia [7]. Um discurso não é meramente

objeto linguístico, mas também um objeto histórico, inserido em determinado contexto social que influencia suas condições de produção. Ao analisar o texto (seja em que formato for) busca-se por sinais que permitam deduzir os processos e intenções que moldaram aquele texto. Verón chama estes sinais de marcas discursivas, Milton Pinto de operações enunciativas e Barthes de códigos [6, 8, 9].

Ainda que não seja um conceito originalmente da análise do discurso, os conceitos de centro e periferia discursivos, provenientes do modelo de comunicação do Mercado Simbólico, representam um instrumental útil para ser incorporado à análise. Estes termos representam os dois extremos de uma escala de poder simbólico, a legitimidade para se definir a realidade conforme descrito por Bourdieu [10]. Ao longo desta escala distribuem-se indivíduos e grupos segundo seu poder simbólico, sendo que os do centro estabelecem formas de garantir sua posição enquanto os da periferia criam estratégias para melhorarem suas posições e se aproximarem do centro, seja por conflito ou negociação [11]. Em cada campo social (como, por exemplo, o dos *video games*), estes dois polos estão presentes, assim como os movimentos de seus integrantes.

Os discursos ocorrem em contextos (sociais, econômicos, institucionais, etc.) específicos, os quais condicionam tais discursos e são por eles influenciados. O modelo do mercado simbólico apresenta quatro contextos principais os quais são apropriados para a análise de um *video game*: textual, intertextual, situacional e existencial. O **contexto existencial** se refere à individualidade de quem fala, sua bagagem pessoal que, embora construída socialmente, é própria de cada indivíduo. O **contexto situacional** diz respeito à posição social de quem fala no momento em que fala, posição denominada “lugar de interlocução”. Este lugar determina o grau de poder que cada interlocutor tem na relação comunicativa, relacionado com sua posição em relação ao centro e periferia discursivos. O **contexto textual** referencia o conjunto de enunciados em proximidade espacial ou temporal. O **contexto intertextual** fala da rede de remissões a outros textos que, em épocas e situações diversas, foram sendo integrados ao acervo particular de cada indivíduo ou grupo [11].

Embora a análise do discurso conte com diversas vertentes, conceitos e abordagens, estes conceitos descritos permitirão uma aplicação inicial da técnica a um *video game*. A seguir descrevemos o jogo em questão para então passar à análise propriamente dita.

III. DESCRIÇÃO DO JOGO

Passage, de Jason Roher, é um jogo independente, desenvolvido integralmente pelo próprio autor e distribuído gratuitamente no seu site HCSsoftware (<http://hcssoftware.sourceforge.net/passage/>), fora dos circuitos comerciais de publicadoras e distribuidoras de *video games*.

Antes de se iniciar o jogo é preciso fazer o download no site oficial. É um site bem simples visualmente: há uma imagem do jogo, dados técnicos (versão, resolução, tempo de jogo, etc.), algumas indicações quanto ao funcionamento e operação e créditos. Embora Roher tenha feito todas as partes do jogo, ele lista detalhadamente os programas que usou em

cada etapa. Uma linha no início da página aponta o jogo como tendo sido selecionado para uma exibição (“*This was selected for exhibition at Kokoromi's Gamma256 event.*”) e ao fim da página há links para matérias em sites e blogs que mencionam *Passage*. Estas são as únicas partes que podem se aproximar de uma promoção do jogo. Entre os dados técnicos há uma “Explicação”, que leva a uma “Declaração do Criador” e um link para doações via PayPal, com a chamada “Ajude-me a manter minha família”. Fora a imagem ilustrativa, o botão para o PayPal e o botão para a Apple Store para compra da versão do jogo para iPhone, não existe nenhum outro gráfico na página. A fonte usada e mesmo a cor dos links não foram definidas e assumem os padrões do navegador [12].

Uma vez o iniciado, surge o nome do jogo em azul sobre uma tela preta, e quando o jogador pressiona alguma tecla o letreiro some e o jogo começa. *Passage* faz uso da tela cheia, mas muda a resolução para 640x480 pixels (resolução dos primeiros PCs com Windows), o que deixa os pixels maiores. Apesar disso, a área útil do jogo tem o formato de um retângulo largo e baixo, cuja altura é pouco maior que o tamanho do protagonista. Os gráficos são blocados e caricatos, com pouco detalhamento e em cores chapadas, sem pretensão de realismo. Uma melodia de tons simples que lembra as trilhas sonoras dos primeiros video games toca durante o jogo, repetindo-se com algumas variações no decorrer da partida.

Em *Passage* jogador controla um homem ainda jovem que faz uma *Passagem* literal por um labirinto e metaforicamente por uma vida. O protagonista começa no canto superior esquerdo e pode se mover para a direita (leste) e para baixo (sul). O caminho para leste está sempre livre e permite explorar diversas paisagens, que lhe vale pontos. Movendo-se para o sul o jogador pode explorar o labirinto em busca de tesouros, que também valem pontos. Só que a geometria da tela permite ver apenas uma estreita faixa horizontal a cada momento, que está exatamente à frente do personagem.

No início do jogo é possível ver no canto direito da tela vislumbres do futuro, ainda que nebulosos, representando a vida inteira que se estende diante do protagonista. À medida que o personagem caminha, as imagens das paisagens por onde passa vão se acumulando atrás dele, como memórias que vão se empilhando e acabam também por ficar difusas. A partir do meio do percurso (que equivaleria ao meio da vida do personagem), o jogo mostra cada vez menos imagens no horizonte e próximo ao fim do jogo já não há nada a frente.

Em *Passage* uma alternativa a caminhar em linha reta para frente vendo as paisagens é descer para o sul, procurando tesouros escondidos no labirinto. Entretanto, o formato da tela permite ver apenas uma estreita faixa do labirinto de cada vez, tornando difícil a exploração. À medida que se desce mais para o sul o caminho fica mais emaranhado e são frequentes ocasiões nas quais o jogador vê um baú de tesouro próximo, mas bloqueado pelo labirinto e impossível de ser alcançado. Além da dificuldade de acesso, alguns destes baús também estão vazios. Quando o personagem envelhece sua visão diminui, o que torna mais difícil explorar o labirinto em direção ao sul.

O mundo de *Passage* é potencialmente infinito: o caminho a leste mostra sempre novas paisagens e o jogador ganha

pontos por percorrê-las. O caminho para o sul em direção ao labirinto pode render muitos pontos caso o jogador encontre tesouros, mas se ele passar o tempo todo procurando baús verá muito pouco do cenário. Há um equilíbrio nas pontuações de ambas as estratégias e em última instância cabe ao jogador decidir a melhor forma de vivenciar o jogo.

Logo no início o protagonista encontra uma mulher. Se ele toca nela ambos se apaixonam e agora devem caminhar juntos. Entretanto, determinados corredores são estreitos demais para que ele passe com a esposa a seu lado e muitas vezes não conseguirá alcançar certos tesouros por causa da companheira. Em compensação, a exploração acompanhada lhe dá mais pontos. A esposa envelhece junto com o protagonista e quando, próximo ao fim do jogo, ela morre, tornando-se uma pequena lápide, a tristeza vai torna-lo bem mais lento. O jogo termina em precisos cinco minutos e neste período o jogador vê sua personagem amadurecer e envelhecer, tornar-se viúvo (quando então começa a caminhar devagar e curvado) e por fim também morrer, sendo substituído por uma pequena lápide. Neste momento o jogo se encerra mostrando o placar alcançado e novamente o letrero: *Passage*.

IV. O CAMPO INSTITUCIONAL

O campo institucional em que *Passage* está inserido é o dos *video games*, mas esta classificação é muito simplista. O campo dos *video games*, ele mesmo um fragmento maior da indústria de entretenimento, é fragmentado em campos menores, a maioria de contornos bem difusos e à medida que a mídia ganha mais popularidade, novos subcampos emergem. O ano da criação de *Passage* é 2007, ano em que pela primeira vez os rendimentos da indústria dos *video games* ultrapassam os da indústria cinematográfica [13], o que é considerado um marco pelo setor. A partir deste ano torna-se lugar comum o desenvolvimento de jogos cujos investimentos rivalizam com o dos grandes *blockbusters* de Hollywood. São jogos cujos custos de produção rotineiramente chegam a dezenas de milhões de dólares, movimentam equipes com centenas de pessoas e usam atores de renome para dublagem dos personagens. Estes jogos são apelidados AAA e suas vendas atingem milhões de exemplares. Por outro lado, muitas vezes são criticados por seguirem fórmulas já desgastadas e carecerem de inovação, uma consequência dos altos investimentos feitos em sua produção, que faz com que seus desenvolvedores tenham que submeter sua criatividade a legiões de executivos e investidores [14].

Já o mercado de jogos independente, que se formou à margem dos grandes estúdios, tem características opostas. Seus integrantes carecem de grandes recursos, o que limita muito os atributos técnicos e visuais de seus jogos, mas por outro lado têm muito mais liberdade para inovarem na concepção de suas obras. Além disso, tendem a contar com mais simpatia por parte do público, por serem vistos como os mais fracos duelando contra os enormes estúdios por um lugar ao sol. A maioria dos independentes ou *indies*, inclusive assumem seu desejo de dispor dos largos recursos de desenvolvimento da grande indústria, embora obviamente não admitam (publicamente, pelo menos) abrir mão da criatividade caso se tornem grandes estúdios [15].

Assim, fazendo uma generalização algo grosseira, mas útil para a compreensão, é possível dizer que jogos com mais recursos materiais (equipe, equipamentos, engines gráficos, publicidade, etc.) tendem a dar menos espaço para criatividade e inovação dos criadores, que muitas vezes se sentem tolhidos pelo volume de recursos financeiros envolvidos na produção. Os desenvolvedores também procuram evitar complexidades na sua mecânica, temerosos de alienar parte do público potencial e por isso tendem a adotar formas de jogo já conhecidas. Isto acaba gerando muitos jogos padronizados e muitas franquias com inúmeras sequências. Já os jogos *indies*, ainda que careçam muitas vezes de recursos materiais e tenham que por isso ser mais curtos e menos ambiciosos, tendem a permitir mais experimentações, uma vez que os custos de um fracasso não são tão esmagadores [16].

Passage se insere no cenário *indie* com a peculiaridade de não ambicionar sucesso no aspecto financeiro, fato demonstrado pela gratuidade do jogo. Esta é uma das razões pelas quais é possível dizer que mesmo dentro do campo dos jogos independentes, *Passage* assume algumas características específicas que o tornam um dos primeiros jogos de arte desenvolvidos a alcançar ressonância mais ampla entre o público.

V. O SITE OFICIAL

Uma vez que *Passage* deve ser baixado em um site oficial, especificamente criado para ele, é relevante começar a análise a partir deste site que abriga o jogo. O site previamente descrito carrega marcas discursivas [8], visíveis a partir do desvio que guardam em relação a outros sites de jogos, que merecem ser destacadas.

A simplicidade da página principal do site, tanto em termos de texto quanto em termos de visual não pode ser relegado ao desconhecimento de programação HTML (usada na criação de páginas web) por parte do autor do jogo, que é um programador habilidoso. Há uma enorme distância entre a espartana página oficial de *Passage* e os sites de jogos AAA (e mesmo os sites de muitos jogos *indie*) onde inúmeros recursos gráficos e textuais são usados para promover o jogo e atrair mais compradores. O uso de imagens é extremamente limitado, com apenas uma cena do jogo e mesmo as citações obtidas em outros sites estão discretamente ao fim da página, cabendo ao leitor explorar os links para então ler as matérias elogiosas sobre *Passage*. Esta abordagem parece derivar de três estratégias relativas ao contexto textual do jogo, o contexto situacional e o contexto existencial.

Quanto ao contexto textual, a página de aspecto simplificado, isenta de quaisquer recursos visuais mais sofisticados remete aos primórdios da web, quando o código HTML ainda era extremamente limitado e permitia pouca coisa além de texto e imagens. Mesmo o uso de fontes de letras diferenciadas era limitado e os links seguiam a norma de serem sempre azuis. As imagens que apareciam nas páginas da época eram limitadas em número e tamanho, geralmente centralizadas, como é neste caso. Esta tática parece pretender reforçar o aspecto retrô do jogo, combinando-se com as escolhas de representação gráfica extremamente simplificada deste. É, portanto, uma opção que dialoga com a obra principal, reforçando seu estilo visual e certo ar saudosista.

Quanto ao contexto situacional, esta página se coloca à parte de outros sites de *video games*, mostrando poucos sinais de autopromoção e abdicando de textos explicativos e slogans. Roher parece querer situar seu site em contraste direto com outras páginas de jogos, inclusive de jogos *indies*, cujos sites fazem farto uso de blogs, vídeo e mídias sociais. Deste modo parece colocar seu site à parte do mercado, deliberadamente assemelhando sua página a uma mera ficha técnica. A promoção de *Passage* ainda existe, entretanto, mas é discreta o suficiente para que o site não tenha nenhum aspecto mercadológico. Apenas uma menção de que o mesmo foi selecionado para uma exibição e os links ao fim da página testemunham em favor do jogo.

Quanto ao contexto existencial, esta abordagem na construção do site parece bem adequada ao autor, que mesmo sendo um programador competente e respeitado, prefere manter-se fora do mercado corporativo e busca levar um estilo de vida simples através da adoção de reciclagem, uso de objetos reaproveitados, cultivo do próprio alimento e redução de bens materiais, projeto de vida que narra em uma das páginas do próprio site. Sob esta ótica, faz sentido que Roher evite deliberadamente o tom mercadológico. Ao mesmo tempo, como todo artista ele pretende ser ouvido e para isso deixa links para os curiosos poderem seguir, parecendo confiar na curiosidade de seu público para explorar estas informações e se recusa a dar pistas desnecessárias, deixando a página e o seu jogo falarem por si mesmos.

Um ponto interessante é o link para a página de “Declaração do Criador” (“*Creator's Statement*”), a qual é uma parte importante para a compreensão do jogo. O próprio título da página já o estabelece como criador, um artista, em oposição aos desenvolvedores, *game designers* e programadores que criam jogos comerciais. Com este link que parte da página principal, Roher já se põe em um lugar de interlocução distinto e no momento que assume a identidade de artista, implicitamente apresenta *Passage* como uma obra de arte em formato de *video game*. Este movimento contribui, junto com a aparente pobreza visual e publicitária da página principal, para preparar o leitor para uma experiência diferente de um jogo comum. Ao por em cena uma palavra significativa como “criador”, associando-a implicitamente a outra palavra plena como “arte”, Jason tira seu jogo do mercado *mainstream* dos *video games* e o coloca em um campo supostamente superior. Em relação aos jogos AAA *Passage* se encontra na periferia, mas tenta negociar e obter legitimidade em seu discurso optando pela aproximação com a arte. Desta forma, o jogo de Roher acaba por ganhar uma legitimidade derivada de seu status como obra de arte, que independe de valores de produção técnica e grandes recursos visuais. Esta postura é tão bem sucedida que hoje *Passage* ocupa um a posição relevante entre os jogos independentes artísticos, considerado por muitos como um dos grandes representantes do gênero.

Na sua declaração Jason Roher conta que a morte de um amigo de infância e a aproximação de seus trinta anos o levou a pensar na vida e na morte. A partir daí decidiu criar um jogo que representasse algumas de suas reflexões. O texto explicativo de Roher é interessante para uma melhor compreensão do jogo, uma vez que dentro do jogo não aparece nenhum texto além do título, nem mesmo créditos. Roher pede

ao leitor que só leia a declaração do criador depois de ter jogado *Passage*, pois prefere que cada um forme sua própria interpretação do jogo. Contudo, o mero fato de ele apresentar como criador e descrever suas intenções já caracteriza sua intencionalidade discursiva com o jogo e com o site. Seu texto surge então como uma interpretação “autorizada” ou “canônica” sobre o jogo (o próprio título diz “*What I was trying to do with Passage*”) [12]. Se ao nomear-se (e classificar-se) como criador Roher já instaura sobre si uma proeminência, com sua explicação sobre o jogo ele acaba por tentar direcionar e limitar a polissemia inerente aos significantes que utilizou a partir do seu poder simbólico de criador único de *Passage* (poder simbólico reforçado pela lista de créditos onde aparece apenas seu nome repetidas vezes).

VI. O JOGO

A. Narrativa

A narrativa nos *video games* é um fator muito discutido. Uns consideram essencial, citando jogos como *Max Payne* (jogo policial em ambientação noir) e *Bioshock*, entendendo que a mídia dos games deve incorporar recursos de diversas mídias, inclusive literatura e cinema e usá-los para ampliar o efeito do produto final. Outros acham dispensável, citando jogos bem sucedidos como *Tetris*, totalmente abstrato e isento de qualquer narrativa, considerando que uma narrativa muito elaborada poderia direcionar demais o jogador, roubando-o do direito de decidir seu rumo dentro do jogo [17]. Um terceiro grupo, mais conciliador entende a narrativa dos games como um efeito emergente, resultado da mediação entre as ações do jogador e as intenções originais do criador do jogo. Dessa forma, a experiência final do jogo seria feita a quatro mãos entre jogador e designer, como um diálogo cujo sentido final só se configuraria quando o jogador terminasse o *video game* [18].

Passage parece se prestar a esta interpretação. O convite do criador do jogo é para o jogador tomar o controle do protagonista e dirigir o rumo da sua vida. Embora tenha certa liberdade de como fazê-lo, o início e o fim de experiência é o mesmo. A narrativa particular de cada jogador ocorre entre estes dois pontos fixos e dificilmente duas pessoas terão experiências idênticas. Existem nesta curta narrativa os elementos típicos de uma aventura: o caminho acidentado, a mocinha, um amor, tesouros a serem conquistados, etc. Contudo não há conflito, não existem inimigos ou vilões em *Passage*. São elementos tão típicos dos *video games* que sua omissão certamente é constituinte de seu sentido [5]. Talvez o autor queira sinalizar que nós mesmos nos tornamos nossos próprios inimigos ao nos perdermos no labirinto em buscas de tesouros e quaisquer outros adversários são dispensáveis. O maior conflito seria entender o melhor caminho para cada um. Ou ainda o desafio talvez seja aproveitar o limitado tempo de vida da melhor forma possível. Seja como for, a ausência de inimigos no sentido clássico permite uma exploração mais serena para o jogador o que certamente contribui para a contemplação dos sentidos do jogo. Além disso, o tema da vida e morte dá uma gravidade introspectiva ao que seria de outra forma um divertimento casual e Roher parece esperar que desta caminhada o jogador tire suas próprias conclusões a respeito do sentido da vida.

B. Gráficos e Áudio

O aspecto visual do jogo é um grande fator de distinção. Neste mercado dos *video games*, a meta é inovar sempre com experiências cada mais intensas. Há décadas, esta inovação ficou associada ao aspecto gráfico dos *video games*. Assim, busca-se hoje jogos cada vez mais foto realistas como fator de conquista do público. Os estúdios de desenvolvimento de *video games* capazes de arcar com os altos investimentos para criação de tais jogos representam o centro, uma indústria milionária que movimenta milhões de dólares anualmente. A periferia neste cenário são os desenvolvedores independentes, que incapazes de usar os dispendiosos equipamentos e softwares de última geração, são forçados a usar soluções menos ambiciosas. Os cuidados com o áudio também são marcantes, com licenciamento de músicas consagradas para a trilha sonora e contratação de atores experientes para a dublagem de personagens.

Nos dois aspectos, Roher vai contra a maré da indústria, não apenas abdicando de melhorias gráficas e som estéreo, mas ativamente dando a seu jogo um aspecto ainda mais primitivo. Realizando a arte do jogo em pixels blocados e em apenas 256 cores e uma música simples e repetitiva, Jason Roher intencionalmente abandona a arena da virtuose técnica. “Piorando” a imagem e simplificando o som ele ressalta valores de conceito e história. Neste movimento, o contraste com os jogos AAA é tão intenso que ele acaba por chamar a atenção de muitos jogadores já entediados com o fotorrealismo dos jogos atuais e desta forma acaba migrando em direção ao centro desta sub-região que é o mercado dos games independentes.

Além disso, resgatando técnicas de representação mais simplificadas ele prepara o público para uma experiência mais simples, o aspecto visual servindo como metáfora para a mecânica de jogo. Esta aparente simplicidade torna fácil a apreensão do jogo e ao fim do mesmo amplia o efeito de surpresa com a morte dos protagonistas. Através desta dupla subversão de usar gráficos simplificados de uma época de jogos mais ingênuos e depois romper esta mesma ingenuidade com a temática da morte definitiva, o impacto do jogo fica muito mais marcante.

C. Gameplay

Gameplay não tem tradução em português e se refere à experiência do jogador com determinado jogo, levando em conta tanto a interação que tem com as regras do jogo quanto sua satisfação ao fazê-lo. É comum ver este termo traduzido como “jogabilidade”, mas esta última ainda carece de uma definição mais precisa e parece excluir os elementos de diversão mencionados, atendo-se aos aspectos formais das regras [19].

O *gameplay* de *Passage* é muito simples e o personagem pode apenas andar nas quatro direções. Para abrir um baú de tesouro, basta passar sobre ele. Para conquistar a mocinha basta tocá-la. Estas ações simples que permitem interação com o jogo as respostas também simples que o jogo retorna podem ser classificadas como um jogo de linguagem [20] extremamente limitado, mas cuja própria limitação é parte de seu sentido uma vez que permite ao jogador focar sua atenção no conceito de *Passagem* pela vida que permeia o jogo. Neste pequeno

subconjunto de ações, o criador do jogo tenta traduzir sua visão do mundo, vida, morte e companheirismo. Assim, há um labirinto, mas não há necessidade real de desvendá-lo, é possível simplesmente “ver a paisagem” e esquecer-se dos tesouros. Buscar tesouros pode ser algo recompensador, mas incerto, enquanto a caminhada, além de permitir o deslumbramento de novas paisagens também angaria pontos. Estes pontos são dobrados caso haja companhia da esposa, o que parece indicar que ela torna a caminhada do protagonista mais recompensadora. Contudo, os relacionamentos também trazem em si suas limitações, restringindo o caminho do protagonista, e até sofrimentos, quando a morte da esposa faz o viúvo, entristecido, caminhar de forma mais lenta, aos poucos deixando para trás o túmulo de sua companheira.

Dessa forma, o funcionamento do jogo, mais do que uma mera coleção de regras e algoritmos computacionais traduz em números e ações a visão de mundo de seu criador. Aqui se vê a programação e o game design como operações enunciativas, estabelecendo a vida como objeto: o caminho está livre caso você queira se desprender das posses; você pode buscar tesouros, mas poderá perder muito tempo com isso e mesmo assim não ser bem sucedido; uma companhia torna o passeio mais gratificante, mas exige mais responsabilidade na escolha de caminhos e todo amor implica a possibilidade de sofrimento; a caminhada é para frente e tentar caminhar na direção oposta é fútil e limita sua visão; é impossível ver todo o trajeto e, não importa quantos tesouros e quanto você caminhou, o fim é o mesmo e a morte é inegociável. O funcionamento interativo de *Passage* permite traduzir todas estas visões próprias do criador em uma realidade apreensível ao jogador através da experiência do jogo, dispensando qualquer verbalização.

D. Os Contextos de Passage

O contexto textual em *Passage* parece representado em primeiro lugar pelo estilo gráfico do jogo. Os gráficos simples, na forma de pequenos blocos coloridos formando o cenário, os personagens e até a contagem de tempo sugere um tom leve, quase simplista, de certa forma aliviando a gravidade da apresentação da obra feita pelo criador. O aspecto visual se combina com a trilha sonora simples e aos controles limitados. Por outro lado, a apresentação do jogo, descrita na declaração do autor, também garante que o usuário não o veja como um mero exercício em nostalgia. A ideia da morte está na origem do jogo, inspirando sua criação e também no seu final, uma vez que toda partida acaba no tempo determinado com a morte do protagonista. Desta maneira, parece que Roher pretende conseguir um equilíbrio, nem tornando sua obra insuportavelmente sombria, que dificultaria sua apreensão nem a relegando a um mero exercício de resgate do visual dos jogos antigos, o que reduziria o sentido do jogo a um homenagem saudosista ao passado.

Do contexto intertextual depende uma parte significativa da fruição do jogo. Logo de início seu aspecto visual remete aos jogos antigos, os primeiros esforços na criação dos *video games*, onde era necessário imaginação até para a compreensão dos gráficos, tal suas limitações de exibição. Ele contém apenas 256 cores e a própria área do jogo na tela, estreitada artificialmente, é uma menção às telas e monitores pequenos

usados anteriormente. Os personagens são esquematizados em blocos simples e representam um casal estereotípico. Além disso, é usado o mesmo mecanismo de inúmeros jogos que o precederam, a exploração de um labirinto. A introdução da esposa também é uma menção a toda uma gama de jogos onde cabe ao herói salvar, guiar e escoltar a mocinha. Esta noção é habilmente violada mais adiante, quando a mocinha morre de velhice e nosso protagonista, também envelhecido, nada pode fazer para salvá-la e deve continuar caminhando. É justamente por toda esta malha textual herdada de um gênero inteiro de *video games* que a mensagem de *Passage* pode ser tão sintética e seu sentido potencialmente tão poderoso. Cada elemento funciona como uma nota de rodapé para uma infinidade de citações anteriores, remetendo a inúmeras variações e exemplos, ilustrando bem o conceito de semiose infinita ou intertextualidade [4, 6]. Desta forma, com poucos elementos, o autor consegue montar um quadro compreensível para qualquer jogador que tenha tido a experiência com os primeiros *video games*. Explicações sobre como jogar são desnecessárias por conta de todas as remissões a que os elementos do jogo apontam. O próprio Roher assume esta intertextualidade explicitamente, admitindo em sua declaração de autor que inadvertidamente introduziu a imagem da lápide para marcar a morte dos personagens inspirado pelo jogo *Crypts of Despair*, que jogava na ocasião em que desenvolvia *Passage* [12].

O contexto existencial transparece na própria escolha de mídia do jogo para refletir sobre vida, companheirismo e morte. Um artista com outra história de vida e cultura, falando para um público diferente e em outro momento de vida (como ele mesmo conta no site) certamente faria outras escolhas para veicular suas ideias. Uma decisão quanto ao visual dos personagens já aparece na sua declaração no site: o protagonista e sua companheira são inspirados (cor dos cabelos, olhos e até trajes) no próprio Roher e sua esposa. Esta identificação extrema do autor com sua obra demonstra que as questões que se encontram diante do jogador de *Passage*, como a temática de vida e morte, também são questões importantes para Jason Roher. E se enquanto criador do jogo ele detém controle sobre a modelagem daquele ambiente virtual, paradoxalmente ele cede ao jogador o poder de controlar seu alter ego digital dentro do mundo de *Passage*, ilustrando de maneira bem original o trabalho social da produção de sentido no jogo.

Além disso, é possível ver na estrutura do jogo alguns sinais da visão de mundo do criador. Primeiro, a ideia do labirinto em *Passage* é diferenciada da maioria dos jogos, uma vez que este é potencialmente infinito, somente limitado pelo tempo de vida do jogador, de certa forma tentando simbolizar todas as opções que o mundo oferece a uma pessoa. Esta visão parece trair um otimismo possivelmente ligado à nacionalidade do criador que, apesar de seu posicionamento como um profissional “fora” do mercado, ainda vê a América como “terra das oportunidades”.

A lógica tipicamente materialista e capitalista do mundo aberto para conquistas – de tesouros e até de uma parceira aparece, mas talvez suavizada pela individualidade do autor. Jason Roher vive com sua família em uma cabana no estado de Nova Iorque, especificamente projetada para manter calor de forma eficiente e coletar água de chuva, além de manter uma

horta no quintal de onde tira boa parte do seu sustento. Ele narra em uma das páginas do site de *Passage* os esforços de sua família em reduzir as emissões de carbono, limitando sua locomoção ao uso de bicicletas, abrindo mão o mais possível de bens materiais, cultivando o próprio alimento e reciclando tudo que podem. Ele é um programador formado e habilidoso, mas não participa do mercado corporativo americano, o que de certa forma, o deixa livre para explorar sua visão na criação de jogos. Entretanto, é interessante que mesmo com seu estilo de vida extremamente frugal a lógica de acumulação de tesouros (ainda que conceituais) transpareça na sua criação. Com isso, ele quase corre o risco de minimizar a discussão existencial que propõe no seu manifesto inicial igualando uma trajetória de vida com acumulação de bens. Isso talvez não ocorra pelo fato do jogo considerar a pontuação tanto pelos tesouros quanto pela exploração e ter sempre a mesma cena final de morte. Ou seja, não importa se sozinho ou acompanhado, com muitos ou poucos tesouros, todos morrem. A exploração vale pelo passeio e o tesouro encontrado pelo momento da descoberta, mas os bens acumulados são irrelevantes diante da finitude da vida.

Quanto ao contexto situacional, o jogo já se inscreve em determinadas expectativas antes mesmo de ser baixado e instalado. Na página, junto com uma série de informações técnicas (formato, requerimentos técnicos, área de exibição, cores, etc.) a declaração do autor já mostra isso. A opção de se apresentar como criador e não desenvolvedor, programador ou *game designer*, já é uma escolha plena de significado, colocando-o não como um técnico, mas como um artista. O autor do jogo prepara o público de antemão para experimentar não um produto para entretenimento, mas uma peça artística. O pedido de doações logo abaixo ajuda a sedimentar a ideia do artista que não busca enriquecimento, que no campo em questão seria o *game designer indie*, mas que também não depende (nem se curva) às grandes publicadoras de *video games*, vendendo seu talento para produzir grandes aventuras pasteurizadas. Habilmente, Jason Roher se coloca simultaneamente fora da indústria dos games e em um campo supostamente superior (o da arte). Ao mesmo tempo seu pedido de doações em nome da sua família (com o link para a página onde descreve o estilo de vida simples que levam) impede que o público o veja como um criador arrogante.

Consequentemente, logo de início o jogo se apresenta como uma obra de arte e com isto procura obter um capital simbólico junto ao público: ele não pode ser julgado nos mesmos parâmetros que jogos de “mero” entretenimento, pois é algo mais profundo. A legitimidade do artista, endossada pelas menções que aparecem na página do jogo migra para seu produto. *Passage* é mais curto, tem gráficos muito mais limitados e uma história muito mais simples que os grandes jogos de milhões de dólares, mas não pretende competir com eles e, se o usuário reconhece a legitimidade do autor e do jogo, *Passage* está na verdade em um patamar superior. Por conta das suas opções pouco usuais até se comparado a outros *game designers* independentes, Roher inscreve *Passage* em outro campo e de uma origem periférica, passa a caminhar em direção ao centro na medida em que o público começa a valorizar seu produto. De fato, este é um dos jogos que mais vai impulsionar a carreira de Roher e lhe dar um lugar de destaque como um artista no mundo dos *video games*.

VII. OS TEMAS DE *PASSAGE*

Apesar de curto, *Passage* é um jogo passível de várias leituras. Dos sentidos e ideias suscitados pela sua análise, destacamos a seguir as descobertas e temas mais marcantes.

Em *Passage* o poder de se estabelecer taxonomias transparece na divisão pelo autor das opções de vida em dois grandes grupos, “explorar a paisagem” e “procurar tesouros”. Ainda que sejam escolhas passíveis de alternância, sua dualidade fica bem enfatizada não só durante o jogo, mas na “Declaração do Criador” apresentada no site, onde discretamente Jason Roher ressalta para o jogador que se concentrar apenas na busca de tesouros vai implicar em ver apenas uma pequena parte das paisagens. Isto revela suas preferências pessoais enquanto *game designer* (que o jogador veja o jogo na sua totalidade) e também enquanto pessoa (Jason é contra a acumulação de bens nos moldes capitalistas). Assim, ao mesmo tempo em que Roher procura expor seu jogo à experimentação por parte do público, pedindo que cada jogador forme sua própria interpretação, não pode evitar de codificar sua visão de mundo de forma bem marcante nas regras do jogo. Isto transparece também na tendência de incluir uma companheira no jogo, reforçando a opção de uma caminhada a dois e dos efeitos que esta união traria (aos olhos dele). Neste mundo virtual, Jason Roher detém de forma bem literal o poder de fazer ver e de fazer crer [11].

Este poder simbólico não se aplica apenas aos jogadores de *Passage*, contudo. Perante o poderio do centro (os grandes estúdios que produzem os jogos AAA), Jason Roher usa a tática de se distinguir através de uma quase migração para outro campo mais respeitado que o dos *video games*, o da arte. Incapaz de competir com os recursos técnicos das grandes empresas, Roher abandona qualquer pretensão de realismo gráfico e avanço tecnológico e caminha na direção oposta, tornando seu jogo propositalmente ainda mais rudimentar que os típicos jogos independentes. Copiando o estilo visual e a simplicidade de funcionamento dos primeiros *video games* o criador de *Passage* se posiciona estrategicamente em várias frentes. Primeiro, ele faz uso de uma representação caricata, quase ingênua, que promove simpatia no público e ao mesmo tempo suaviza a temática da morte que permeia o jogo. Segundo, estes mesmos recursos visuais atuam no saudosismo de boa parte de seu público, que experimentou jogos com este aspecto visual e tal saudosismo torna *Passage* quase como um velho amigo reencontrado. Terceiro, ele se inscreve fora do mercado mainstream dos games, deixando claro que ele não compete com os AAA e portanto não faz sentido o público exigir de seu jogo fotorrealismo ou trilhas sonoras orquestradas. Quarto, ele assume integralmente sua obra, desde repetindo seu nome à exaustão nos créditos presentes no site até modelando os personagens do jogo segundo a aparência dele e da esposa, desta forma indo contra o padrão de jogos feitos por grandes equipes multidisciplinares. Por fim, suas escolhas técnicas tecem um comentário silencioso a respeito da grande indústria, mostrando que um jogo carecendo de todos os recursos técnicos e investimentos que esta tanto valoriza ainda assim pode alcançar os corações e mentes do público.

Este posicionamento se dá tanto nas ações que Roher toma quanto nas que ele não toma. Ficam evidentes duas omissões

bem significativas em *Passage*. No site há links para matérias elogiosas em outros sites, mas tais links não adiantam nenhum texto. Assim, o leitor curioso deve visitar os sites para ler o que se fala do jogo, ao contrário de outros sites onde o produto é anunciado estrondosamente com inúmeros testemunhos. Esta convocação discreta de outras vozes por parte de Jason Roher é curiosa. Pode-se pensar a princípio que é apenas modéstia não por em relevo os elogios que recebeu. Por outro lado, se fosse pura modéstia, ele poderia muito bem ter retirado até os links. O que parece ocorrer é que ele revela que existem menções ao jogo para o leitor que se interesse em lê-las. Assim ele se destaca dos outros criadores de jogos (que anunciam suas qualidades exaustivamente) e ao mesmo tempo parece querer valorizar a curiosidade do seu público ao invés de entregar toda a informação diretamente. Outra omissão é o “*game over*” ou qualquer outra mensagem de fim de jogo que é anunciado apenas com nova aparição do título “*Passage*”. É possível assumir que Roher adotou esta estratégia para não mostrar nenhum tipo de epílogo à experiência do jogador, dando a este a responsabilidade de avaliar se valeu ou não a pena, se fez um bom ou mau jogo, se sua vida andou no rumo certo.

Passage é um jogo interessante pela forma como contrasta em quase todos os aspectos com jogos mais tradicionais e ainda assim consegue alcançar eco em boa parte do público. Este sucesso não é acidental, mas deriva de uma série de escolhas feitas pelo criador do jogo, a partir das suas condições de produção. Utilizando recursos ultrapassados que a princípio desqualificariam seu jogo perante os jogos AAA, Jason Roher consegue angariar legitimidade através de uma aproximação com a arte, simpatia do público saudosista e assim se destacar o suficiente para criar um subcampo dentro do campo dos *video games*. Isto parece se confirmar com a posição atual de *Passage* como um elogiado representante dos jogos artísticos e de seu autor como um *game designer* inovador sendo até cortejado pela indústria que o por tanto tempo o ignorou.

VIII. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho foi exemplificado como conceitos da análise do discurso podem ser produtivamente usados para analisar um *video game*. Sua aplicação em *Passage* permitiu evidenciar condições de produção do jogo e os discursos inscritos em seus vários elementos constituintes, ilustrando os processos de construção de sentido que operam no criação de um jogo independente. Este exercício de análise do discurso de um *video game*, ainda que limitado em extensão e profundidade, serve para demonstrar que tal técnica não se restringe à aplicação em textos literários, mas é capaz de dar conta do estudo de diversos tipos de mídia, inclusive produções marcadamente multimidiáticas como os *video games*. A aplicação desta metodologia consagrada nos campos da Linguística e da Comunicação ao nascente campo dos *Game Studies* pode enriquecer muito os recursos metodológicos dos pesquisadores de *video games* e certamente futuras utilizações dela revelarão ainda mais seu potencial.

REFERÊNCIAS

- [1] RAESSENS, J. Playful Identities, or the Ludification of Culture. *Games and Culture*, v. 1, n. 52, p. 52-57, 2006. Disponível em: <<http://gac.sagepub.com/content/1/1/52>>.

- [2] VASCONCELLOS, M. S.; ARAUJO, I. S. Usos da etnografia em mundos virtuais baseados na imagem. **RECIIS**, v. 5, n. 2, p. 75-85, 2011. Disponível em: < <http://www.reciis.icict.fiocruz.br/index.php/reciis/article/view/496> >.
- [3] PASTERGIU, M. Exploring the potential of computer and video games for health and physical education: A literature review. **Computers & Education**, v. 53, n. 3, p. 603-622, 2009. Disponível em: < <http://www.sciencedirect.com/science/article/B6VCL-4W7HNWH-1/2/b4cad0a437eabb6158f7419b76e50de3> >. Acesso em: 07 jan. 2010.
- [4] ARAUJO, I. S. **A Reversão do Olhar**. São Leopoldo: Unisinos, 2000.
- [5] ORLANDI, E. P. **Análise de Discurso: princípios e procedimentos**. Campinas: Pontes, 1999.
- [6] PINTO, M. J. As marcas lingüísticas da enunciação: esboço de uma gramática enunciativa do português. Rio de Janeiro: Numen, 1994.
- [7] BAKHTIN, M. V. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- [8] VERÓN, E. **A Produção do Sentido**. São Paulo: Cultrix / USP, 1980.
- [9] BARTHES, R. **Elements of Semiology**. New York, NY: Hill and Wang, 1977.
- [10] BOURDIEU, P. **O poder simbólico**. Lisboa: Difel, 1989.
- [11] ARAUJO, I. S. **Mercado simbólico: interlocução, luta, poder - um modelo de comunicação para políticas públicas**. 2002. 353 (Doutorado). Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- [12] ROHER, J. What I was trying to do with Passage. **Passage**, 2007. Disponível em: < <http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/statement.html> >. Acesso em: 1 fev. 2013.
- [13] Growth of gaming in 2007 far outpaces movies, music. **Ars Technica**, 2008. Disponível em: < <http://arstechnica.com/gaming/news/2008/01/growth-of-gaming-in-2007-far-outpaces-movies-music.ars> >. Acesso em: 07 jan. 2010.
- [14] GRAHAM, M. AAA Games: What They Have in Budget, They Lack in Creativity. **MP1st**, 2011. Disponível em: < <http://mp1st.com/2011/10/18/aaa-games-what-they-have-in-budget-they-lack-in-creativity/> >. Acesso em: 20 jul. 2013.
- [15] IRWIN, M. J. Indie Game Developers Rise Up. **Forbes.com**, 2008. Disponível em: < http://www.forbes.com/2008/11/20/games-indie-developers-tech-ebiz-cx_mji_1120indiegames.html >. Acesso em: 22 Sep. 2012.
- [16] GDC State of the Industry research exposes rise of indies, smartphone games **Gamasutra - The Art & Business of Making Games**, 2013. Disponível em: < http://gamasutra.com/view/news/187292/GDC_State_of_the_Industry_research_exposes_rise_of_indies_smartphone_games.php#.UTlse4NwrD7 >. Acesso em: 8 mar. 2013.
- [17] FRASCA, G. Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. **Ludology**, 1999. Disponível em: < <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> >. Acesso em: 20 out. 2011.
- [18] SICART, M. Against Proceduralism. **Game Studies**, v. 11, n. 3, 2012. Disponível em: < gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap >.
- [19] VANNUCCHI, H.; PRADO, G. Discutindo o conceito de gameplay. **Revista Texto Digital**, v. 5, n. 2, 2009.
- [20] WITTGENSTEIN, L. **Investigações Filosóficas**. São Paulo: Nova Cultural, 1999.