

Em campo aberto

Ações significativas e o lugar do jogador em jogos de ambiente aberto

Rodrigo Campanella G. Barbosa

Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social

Universidade Federal de Minas Gerais

Belo Horizonte, Brasil

rodrigo.campanella@gmail.com

Abstract— Tomando como princípio o conceito de “ação significativa” desdobrado a partir da relação entre o jogo e as regras em Jesper Juul, este artigo pretende compreender como tal conceito pode se desdobrar, dentro de jogos de ambiente/mundo aberto, em ações significativas estabelecidas (ligadas a uma linearidade narrativa) e ações possibilitadas (mais vinculadas à exploração e apropriação do espaço). Para isso, compreendemos nos jogos de mundo aberto uma dupla camada, onde séries de objetivos progressivos estão delineadas dentro de simuladores mais amplos. Por fim, extrapolando a perspectiva de Gonzalo Frasca e Ted Friedman sobre a ligação entre o jogo como simulação e a interação homem-software, define-se a proposta de que o lugar do jogador nestes jogos, quando apartado da linearidade, é a de um afastamento do avatar em direção a uma simulação que busca concretizar uma dinâmica de jogo através da apropriação do próprio espaço virtual.

Keywords— mundo aberto; regras; simulação; ambientes digitais; ações significativas

I. INTRODUÇÃO

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

As regras são aqui compreendidas como os elementos que estruturam e dão coesão ao jogo, em termos dos objetivos pretendidos pelos jogadores, dos elementos e estratégias que podem (e por vezes devem) ser usados durante o prosseguimento do jogo e especialmente das ações que são permitidas aos jogadores enquanto envolvidos em uma situação

de jogo. São as regras que estabelecem qual será o conjunto de ações potenciais que terão significado dentro do jogo mas permanecerão sem sentido fora dele [1], tanto no aspecto positivo (as ações pelas quais se busca alcançar o objetivo, a vitória em jogo) quanto negativo (os movimentos e atos não tolerados dentro do jogar, que são ignorados ou, mais comumente, punidos).

A partir da compreensão de Jesper Juul [1] e Erving Goffman [2] de que as regras determinam os aspectos relevantes e irrelevantes em foco durante cada sessão de jogo, dando sentido ao mesmo, compreende-se aqui com o termo “ações significativas” às ações com significado dentro do campo de jogo e estabelecidas pelas regras, pela relevância que possuem dentro do espaço concreto e simbólico do jogo. Se essas são as ações permitidas aos jogadores, contabilizadas como válidas dentro do espaço de jogo, é através de tais ações que será possível estabelecer alguma mudança e transformação dentro de uma sessão de jogo. As “ações significativas” demarcam o momento em que se está efetivamente jogando, inclusive pela espera (ou demanda) de que todos os outros elementos envolvidos no jogo, incluindo jogadores, estejam aptos a realizar algum tipo de reação frente a cada nova ação desenvolvida por um participante.

Em jogos digitais as ações significativas já estão estabelecidas previamente na configuração procedimental do jogo, que estabelece todos os comandos para os quais o software/programa terá uma resposta – abrangendo as ações que podem ser executadas pelo jogador através de comandos no dispositivo de entrada de dados (o teclado, o mouse, o joystick) e as possíveis respostas a essas ações que o programa irá apresentar. É possível que em certo jogo de ambiente aberto exista um botão permitindo ao jogador abrir portas, ainda que não necessariamente todas as portas apresentadas no jogo estejam disponíveis para essa ação. Em um outro exemplo de jogo, é possível que simplesmente não haja a opção de um comando que permita a abertura de portas no ambiente virtual, mesmo que elas façam parte da construção gráfica do cenário onde o jogo se apresenta.

Em seu livro sobre jogos casuais, Jesper Juul dedica um capítulo à consolidação de um gênero de jogos que possuem design flexível, podendo ser tanto casuais quanto “hardcore games”. Jogos casuais são aqueles onde a estrutura do jogo se adapta às condições e exigências do jogador, ao contrário dos

jogos “hardcore” convencionais onde o jogador adapta seus conhecimentos, seu tempo e suas habilidades àquilo exigido pelo jogo. Jogos casuais são caracterizados por exigirem pouco tempo e habilidades restritas, por se sustentarem sobre uma sequência de desafios com pouco acréscimo de complexidade, com recompensas frequentes e punições brandas e por serem usualmente gratuitos, constituídos com simplicidade gráfica e procedimental, utilizando em boa parte dos casos narrativas mínimas que criem maior coesão para os jogadores [3]

Entretanto, jogos de ambiente ou mundo aberto poderão ter como característica uma forma dual de jogar que possibilita tanto o jogo “hardcore” (com grandes exigências de habilidade e tempo) quanto o casual. Juul defende que essa flexibilidade de design é desenvolvida pela não-existência de objetivos impostos nestes jogos de ambiente expandido. Em jogos “hardcore” convencionais, os jogadores são punidos se não completam suas tarefas em direção a uma meta determinada (enforced goal). Ainda que exista a possibilidade de variações em como alcançar esse objetivo, tornando algumas falhas uma exigência esperada durante o aprendizado do processo do jogo, a determinação de um objetivo se impõe como horizonte. Mas ao descrever “Grand Theft Auto: San Andreas”, um título exemplar do que é o jogo de ambiente aberto, Juul afirma: “is superficially a goal-oriented game, yet it allows the player to perform a wide range of actions, while ignoring the game goal” [3, p. 131].

Continua sendo possível para o jogador “completar” o jogo ao realizar a série as mais de 100 missões que delineiam uma linha progressiva e narrativa para a história do ex-presidiário Carl Johnson em seu turbulento retorno para o bairro de origem, envolvido em uma disputa entre gangues diversas e policiais corruptos. Mas também existe abertura desde o início do jogo para que o jogador se afaste da meta estabelecida no encontro entre o personagem e o ambiente do jogo (o homem afastado do bairro natal que retorna para “colocar o mundo novamente em seus eixos”) e possa criar seus objetivos particulares, sua apropriação do jogo dentro das possibilidades procedimentais oferecidas: “This makes Grand Theft Auto: San Andreas another type of game, in which you are free to deviate from the official goal of the game and to make up personal goals such as improving cycling skills, modifying the looks of you character, or simply visiting as much of the game world as possible. Grand Theft Auto: San Andreas is a game with a goal, but the goal is optional” (Isto faz de Grand Theft Auto: San Andreas um outro tipo de jogo, no qual você é livre para desviar da meta oficial do jogo e criar metas pessoais como melhorar habilidades de ciclista, modificar a aparência de seu personagem ou simplesmente visitar tanto quanto for possível do ambiente do jogo. Grand Theft Auto: San Andreas é um jogo com uma meta, mas a meta é opcional) [3, p. 136].

Por essas diferenças, em jogos de mundo ou ambiente aberto o conceito de ação significativa necessita ser expandido e classificado para dar conta da nova configuração apresentada pelo jogo. Ações significativas, originalmente, seriam capazes de descrever os atos delimitados pelas regras através dos quais se pode conduzir a um avanço ou transformação no jogo, contenha ele ou não traços narrativos. Quicar a bola no chão junto do deslocamento do jogador e almejar atingir com essa mesma bola a cesta adversária, dentro do basquete, são

exemplos de ações significativas que acontecem em um jogo não-narrativo com alto grau de emergência, ou seja, a possibilidade de se atingir de diversas maneiras o objetivo estabelecido no horizonte como sendo aquele “vitorioso”.

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

II. DOIS MODOS DE AGIR

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

Para entender na prática essa estruturação, é necessário compreender os jogos de mundo aberto como “jogos de camada dupla”, onde jogos (e sistemas de regras) com certas características lineares/progressivas encontram-se abrigados, dentro da configuração espaço-visual estabelecida pelo software, em ambientes mais amplos com características próprias, não derivadas da trama linear, que funcionam como se fossem “simuladores de cotidiano” ou “simuladores de vida comum”. Essa é uma proposta que se coloca além do “jogo de design flexível”, pois não concentra seu foco na possibilidade de um jogo casual estabelecida dentro de um ambiente amplo e sim no aspecto de simulador encontrado de ambientes virtuais complexos. Ainda que possamos citar aqui o mesmo exemplo de Juul (*Grand Theft Auto: San Andreas*), a diferença no foco de relevância leva a uma compreensão bastante diferente do que são os ambientes onde os jogos “hardcore” se desenrolam.

Por essa razão, compreender quais são as ações significativas possibilitadas é também entender em que medida esses jogos existem efetivamente como “simuladores de vida cotidiana” ou, mais especificamente em certos jogos, “simuladores de vida urbana contemporânea” ou “simuladores

de vida medieval”. O objetivo desses simuladores, usualmente, não é criar simulações de forte caráter realista sobre os citados modos de viver (que por si podem ser bastante divergentes e complexos), mas sim construir uma série de elementos, personagens e possibilidades de ação que sejam condizentes com certa construção simbólica que pode ser associada a esses lugares e temporalidades. Nessa camada dos jogos, o software muitas vezes não propõe um objetivo último a ser valorizado configurando a “vitória” do jogador ou a “completude” de uma sequência progressiva de missões/fases/ações. Distanciando-se da narrativa linear proposta, o sistema de regras procedimentais costuma estabelecer apenas quais são as ações permitidas ao jogador - em meio ao espaço, diante de outros personagens e objetos de jogo - e algumas consequências a essas ações, que nos jogos de ambiente aberto boa parte das vezes não perduram por longo tempo.

Na série de jogos “Grand Theft Auto – GTA” é possível que o jogador perseguido pela polícia por um roubo de automóvel ou um ato de violência contra outro personagem consiga escapar daquela perseguição específica sem que continue sendo buscado pelos policiais durante o restante do jogo. Ou seja, em diversos jogos de mundo aberto muitas dessas ações que chamamos de possibilitadas não geram “memória” no ambiente de jogo alterando de modo permanente a história ou algum traço da relação do personagem com aquele ambiente. Ao contrário, em “GTA Vice City” é possível que o jogador compre residências na cidade virtual onde se passa o jogo, alterando sua relação com o ambiente e criando uma nova dinâmica que altera as próprias regras – as casas compradas tornam-se novos pontos de salvamento do jogo (uma função estrutural usualmente desvinculada das ações do jogador) que não estavam disponíveis quando se começa a jogar.

III. O LUGAR DO JOGADOR

Falando sobre jogos que são considerados dentro de uma categoria própria de “simuladores” como Sim City e Civilization, Ted Friedman aponta como a relação entre o jogador e o software, nesses casos, torna-se muitas vezes uma extensão ativa, onde o jogador passa a pensar junto do computador, agindo como se por uma continuidade dos processos computacionais e gerando mesmo certa sensação de auto-dissolução durante a imersão nos jogos, em que o computador “runs the universe which you inhabit when you play the game. ‘Thinking like the computer’ means thinking along with the computer, becoming an extension of the computer's processes. This helps explain the strange sense of self-dissolution created by computer games, the way in which games ‘suck you in’” (executa o universo no qual você habita quando joga um jogo. ‘Pensar como o computador’ significa pensar junto do computador, transformando-se em uma extensão dos processos do computador. Isso ajuda a explicar a estranha sensação de auto-dissolução criada por jogos de computador, o modo como os jogos ‘sugam para dentro’) [4, p.136]. A atuação do jogador nas descrições de Friedman parece ser a de quem tenta “pensar junto da máquina” na criação do ambiente simulado e, simultaneamente, “pensar contra a máquina”, que é detentora das regras e das limitações

estabelecidas pelo jogo, especialmente quando é o caso do simulador ter objetivos de “completude” possíveis.

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

O jogador, ao deixar de lado o caráter “progressivo” e linear de uma trama do jogo e investir no aspecto de exploração das possibilidades do ambiente simulado, parece assumir o papel de um “agente independente”, com a possibilidade de atuar reapropriando e modificando o ambiente mais amplo do jogo sem que isso necessariamente afete a trama progressiva ou mesmo tenha efeitos duradouros (identitários, de caracterização intra-jogo) sobre seu personagem. Ainda que nos jogos de ambiente aberto ele permaneça, dentro de um caráter transformativo, representado dentro do jogo através da figura do avatar com o qual ele se move pelo ambiente digital, é possível que também esteja próximo de um quadro de despersonalização, de abstração descrito por Friedman nos simuladores: como os simuladores colocam o jogador em um quadro mental despersonalizado, eles tornam-se capazes de contar uma história abstrata, sem necessariamente criar com isso uma experiência baseada em um indivíduo. O mapa do jogo torna-se o herói, suas transformações o percurso [4].

O jogador pode experimentar com esse ambiente – conforme tiver opções de ações significativas possibilitadas – sem que isso configure algum tipo de falha em alcançar um objetivo de vitória ou de finalização estabelecido pelo jogo; nessa camada dos ambientes abertos, os objetivos são estabelecidos pelo próprio jogador, em uma aproximação bastante concreta (e até mesmo didática) da defesa feita por Gonzalo Frasca dos jogos como um ambiente de simulação que pressupõe a criação de muitas possibilidades de prosseguimento, de ações, de vitórias e consequências, sem a limitação da criação de um percurso “one shot”, linear, característico da narratividade [5].

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

direta com as regras que ditam o funcionamento daquele ambiente.

Retornando ao exemplo de GTA: San Andreas ou indo até o próximo jogo da mesma série, Grand Theft Auto IV, o encontro com as metrópoles virtuais em seu aspecto simulador é também a busca pelo sistema de regras que subjaz a elas e, por consequência, permite que certas ações significativas mais complexas sejam alcançadas. O jogador sabe que pode andar pela cidade e dentro da perspectiva mais ampla do jogo essa simples ação é significativa – em jogos como truco ou Tetris, andar não é uma ação com validade dentro do território de jogo. Retornando aos exemplos, descobrir que se pode chamar um táxi em GTA IV e alcançar qualquer ponto do cenário apenas apontando aquele lugar no mapa representa uma ação significativa mais complexa, que não é explicitada de início.

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

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

Quando Juul concebe os jogos como “arte da falha”, onde o ato de falhar, ser derrotado diante de um desafio imposto pelo jogo ou auto-imposto aparece como o componente-chave que leva o jogador a novas tentativas de ultrapassar o desafio, a realizar suas ações de novas maneiras [6], o que a “falha” pressupõe é um desafio, o qual por sua vez estabelece algum tipo de inflexão dentro do espaço do jogo. Portanto, entender quais os reflexos negativos, as punições possíveis ao jogador quando desvinculado da progressão linear reflete também os lugares que interpelam as habilidades e a atenção do jogador para que se crie a partir desses nós pontos de mudança, experimentação, repetição, novos modos de fazer.

As consequências negativas e punições aparecem então como um primeiro forte indício de até qual ponto os ambientes virtuais (urbanos, no caso da série GTA) dão relevância a sua porção emergente, orientada para exploração de possibilidades e interações, deixando do outro lado sua porção progressiva estabelecida com metas determinadas. Mas a descrição de Juul de jogos de design flexível (flexible design) que abrem possibilidades “casuais” e “hardcore” volta a fazer sentido aqui para afirmar de modo forte que não são apenas os efeitos negativos que indicam quanto a emergência é relevante nesses jogos. Se no primeiro momento sua concepção de um lado “casual” em jogos de ambiente aberto parecia insuficiente, por descrever o casual como diretamente relacionado a jogos menores e que exigem pouca habilidade do jogador, nesse momento volta a ser importante pensar nas outras características “casuais” encontradas nos “simuladores de cotidiano” dos jogos de mundo aberto: as punições suaves, que não impedem o jogador de prosseguir jogando ou de tentar executar uma ação pela segunda vez imediatamente após falhar; a criação de metas secundárias (ou achievements), sequências de ação delimitadas e pulverizadas ao longo do ambiente do jogo que não tem relação com o cumprimento da meta principal do jogo (comprar todos os imóveis colocados à venda em GTA Vice City, matar todos os pombos da cidade em GTA IV ou recolher todos os depoimentos gravados que contam a construção e derrocada da “nova Atlântida” que é cenário de Bioshock); e a falta de necessidade de um domínio absoluto dos comandos e procedimentos dos jogos para realizar boa parte das ações de exploração e interação.

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

compreender quais os limites da manipulação e das consequências potencialmente embutidas nelas para o ambiente de jogo e o prosseguimento do jogar. É um jogar com e contra as regras em si, onde encontra-las é o primeiro movimento significativo.

REFERÊNCIAS

- [1] J. Juul, “Half-real: Video games between real rules and fictional worlds”, Cambridge: The Mit Press, 2005.
- [2] E. Goffman, “Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction”, Indianapolis: The Bobbs-Merrill Company, Inc, 1961
- [3] J. Juul, “A Casual Revolution: Reinventing video games and their players”, Cambridge: The MIT Press, 2010.
- [4] T. Friedman, “Civilization and its discontents”, in *On a Silver Platter: Cd-Roms and the Promises of a New Technology*, G. M. Smith, Ed, New York: New York University Press, 1999, pp.132-150.
- [5] G. Frasca, “Simulation versus narrative”, in *The Video Game Theory Reader*, M. J. P. Wolf and B. Perron, New York, Routledge, 2003, pp. 221-235.
- [6] J. Juul, “The art of failure: An essay on the pain of playing video games”, Cambridge: The MIT Press, 2013.