

Ir além da máquina de contar histórias:

Retórica procedural, simulação e os embates em torno dos simuladores de caminhada

Rodrigo Campanella Gonçalves Barbosa

Departamento de Comunicação Social
Universidade Federal de Minas Gerais
Belo Horizonte, Brasil
rodrigo.pilula@gmail.com

Abstract – Diversas definições buscam enquadrar o que pode ser compreendido efetivamente como um jogo, seja da parte de teóricos dos game studies ou game designers escrevendo como instrutores. Essas definições oferecem caracterizações muito amplas ou excessivamente restritivas. Utilizando o aporte da retórica procedimental e a perspectiva de que jogos são um suporte definido pela simulação, este artigo discute como a restrição na compreensão do que são mecânicas e na validação de certos tipos de ação em jogos pode determinar um entendimento reducionista sobre a qualidade e o sentido da agência oferecidos ao jogador em gêneros como o “simulador de caminhada”, que se afastam das expectativas triviais e chegam a colocar em debate sua classificação como jogos digitais. O jogo “What Remains of Edith Finch” é brevemente analisado e utilizado como exemplo dessa discussão.

Palavras-chave: Retórica procedural; simuladores de caminhada; jogos digitais; regras; mecânicas.

I. INTRODUÇÃO

Diversas definições que buscam enquadrar o que pode ser compreendido efetivamente como um jogo acabam enfatizando características necessárias para essa classificação que restringem o escopo do que pode ser considerado como um estado de vitória – o modo de alcançar o final vitorioso em um certo jogo - e, conseqüentemente, o que pode ser também a derrota, especialmente no campo dos jogos digitais. Essa restrição se repete em conceituações vindas de teóricos do campo dos game studies [1] e também naquelas construídas por game designers que se tornam autores de manuais sobre desenvolvimento de jogos. Ao frisar alguns elementos que, para estas concepções, fazem parte necessariamente da forma-jogo, essas definições colocam em xeque a amplitude do campo e abrem grande espaço para questionamentos acusatórios que buscam definir uma certa “escala de interatividade” informal, capaz de ser usada para definir se um jogo pode ou não alcançar o mínimo necessário de ações para serem considerados como tal [2][3].

Se a definição que recorta no mundo os jogos tem em sua composição “resultados variáveis e quantificáveis, no qual diferentes resultados recebem diferentes valores” [4], um “resultado quantificável” definido por um sistema de regras [1] ou um “sistema de regras que assinala status social a sua performance quantificada” [5], uma quantificação dos resultados está imposta de modo inescapável. O termo quantificação, ao contrário de outros similares um pouco mais abertos como mensuração,

pressupõe a medição da quantidade de um ou mais elementos determinados para que o jogo exista, de modo que haja uma maneira exata de determinar vencedores e perdedores. Como exemplo, no jogo multiplayer Towerfall, os jogadores se confrontam em diversos cenários com diferentes itens, munidos de arco e flecha, com o objetivo de atingir os avatares dos jogadores adversários em um número de rounds pré-definido pelos participantes no início da partida. Em cada turno, aquele que permanece vivo ao final é considerado o vencedor parcial. Chegando ao final do número de rounds estabelecido no início, aquele que obteve mais vitórias parciais – ou seja, quem conseguiu permanecer vivo ao final de mais turnos – é consagrado vencedor da partida. Outras características também são premiadas ao final, como melhor disparo de flecha à distância, maior capacidade para coletar flechas no cenário ou maior sobrevivente a um número consecutivo de rounds – porém estas características não são contabilizadas para estabelecer o vencedor.

Para designers de jogos digitais escrevendo manuais de criação, o que é anteriormente passatempo se transforma em jogo “quando você adiciona regras e um objetivo” [6] com o acréscimo de que videogames são sobre ação e para isso é necessário lançar uma porção de obstáculos contra os jogadores [6]. Jogos também podem ser considerados como atividades de solução de problemas [7], em que as regras trazem uma parte essencial – os objetivos – mas que um game designer deve se preocupar sempre com a variedade de ações disponíveis para o jogador, o crescimento da dificuldade dos obstáculos e que exista uma medição “justa” do crescimento das habilidades do jogador [7].

O jogo também pode ser descrito como uma atividade de aprendizado baseada na apreensão e manipulação objetiva de padrões, criando um tipo de “prazer matemático” no cérebro daquele que joga, fazendo desse elemento sua principal característica de interesse para o jogador, que sempre se dedicaria ao jogar em busca de algum tipo de diversão [8]. A concepção ampla do que são jogos para esses designers-instrutores, que pode ser compreendida por meio dos conselhos pontuados e nos pontos indicados como mais dignos de atenção, ressalta certos elementos: a diversidade de ações disponíveis para o jogador, a progressão dos desafios, a necessidade de obstáculos variados e em grande quantidade, além da existência de algum tipo de aprendizado de técnicas que, pelos exemplos dados e pela descrição nos textos, são essencialmente a melhora na habilidade manual de

manipulação do dispositivo de entrada de dados (joystick, mouse, teclado, controle de realidade virtual) ou habilidade estratégica para compreensão e apropriação dos padrões de funcionamento do jogo.

Por um lado, as definições teóricas mais utilizadas em trabalhos que buscam definir jogos sem entrar em uma discussão aprofundada [9] são aquelas que frisam elementos quantificáveis para definir quem vence e perde em jogos, advindas de Juul e de Salen e Zimmerman. Em outra perspectiva, as definições de desenvolvedores buscando formar novos game designers se concentram em desafios, resolução de problemas, enfrentamento de adversários e apreensão de novas habilidades motoras ou de aplicação estratégica por padrões. No modo como se coloca a questão das habilidades nos manuais de game design, as definições inclusive parecem se aproximar da conceituação de Caillois [10] que separa de um lado a paidia – impulsividade, pulção, algazarra – do ludus – como definição de obstáculos artificiais para aquisição de novas habilidades, direcionamento da pulção primitiva para aprendizado de novos tipos de ação.

Todas essas definições, porém, não se aproximam de uma mais inclusiva oferecida por Malaby para definir o jogo como “um domínio semicircunscrito e socialmente legítimo de contingências artificiais que gera resultados interpretáveis” [11]. O antropólogo tem o cuidado de enfatizar a especificidade do domínio dos jogos e a importância dos resultados, mas deixando de lado a exigência de uma quantificação. Os resultados nesta concepção são interpretáveis, como também o são em alguma medida na caracterização de um status social dos resultados do jogo em Frasca, mas aqui não existe medição exata de elementos a serem estabelecidos para definir quem ganha ou perde. É uma pequena mudança que abre um respiro na definição capaz de ampliar de modo definitivo a concepção sobre o que é e qual é a importância de um certo tipo de objetivo vitorioso nos jogos digitais.

Ao excluir a contagem explícita ou algo velada de uma pontuação que serve como parâmetro da avaliação das ações de cada jogador, fica fechada a característica que aponta a quantificação da performance como parâmetro para se chegar à vitória em uma obra que pretende se classificar como jogo. Não se objetiva negar que jogos podem ter diversidade de ações disponíveis para o jogador, variedade de obstáculos e adversários, com progressão ou manutenção da dificuldade ao longo do percurso, incentivando o jogador através de algum tipo de recompensa ou aquisição de novas habilidades. A questão é ampliar o escopo da compreensão de jogos para alcançar novos tipos de sistemas, outras propostas de mecânicas para interação que permitam ao jogador maneiras de experimentação que vão além da aquisição ou aperfeiçoamento de habilidades puramente manuais ou estratégicas. Novas formas de agir em jogos iniciam outros campos de experimentação dos mundos virtuais e das interações possíveis.

Na próxima seção, este artigo apresenta o conceito de simulação como sendo central para que se compreenda o caráter específico dos jogos digitais e descreve a retórica procedural (ou procedimental) como sendo a forma pela qual os jogos podem ser compreendidos como obras expressivas, a partir das regras e mecânicas sobre as quais elaboram seus ambientes simulados para o jogador. Na

seção seguinte, é abordado de que maneira as regras do jogo estruturam certos tipos de mecânica de ação – porém, algumas dessas mecânicas acabam não sendo consideradas relevantes ao se analisar ou classificar jogos, por não estarem enquadradas em uma concepção bastante restrita e tradicional do que poderiam ser ou não “ações relevantes” em jogos digitais.

Na seção IV, rebate-se o argumento de que jogos do gênero “simulador de caminhada” seriam apenas uma forma transitiva ou incompleta, destinada unicamente a contar histórias. Aponta-se aí a continuidade de um modo bastante limitado de compreender os jogos, que tem raízes históricas e sociais claras, e a dificuldade em se ampliar a compreensão das propriedades expressivas de jogos, ainda que o gênero em questão retome, em ambiente espacialmente navegável de três dimensões, características de gêneros já consagrados nos jogos digitais. Por fim, na seção V, toda essa argumentação é direcionada para um princípio de análise da relação entre as mecânicas para interação e a elaboração do espaço explorável em “What Remains of Edith Finch”, um simulador de caminhada.

II. SIMULANDO OUTROS MUNDOS

O caráter de simulação é sugerido por Frasca [12] como uma perspectiva para o estudo dos jogos digitais que consegue trabalhar com aquilo que esse suporte possui de mais característico e fundamental. Video games não se baseiam no princípio de representação convencional a filmes e livros, mas em uma estrutura semiótica própria que pode ser compreendida apenas através da interação do jogador com os elementos do universo virtual através das mecânicas e regras que regem a progressão e evolução no jogo. Por essa razão, simuladores podem ser entendidos como laboratórios para experimentação, nos quais a ação do usuário não é apenas permitida mas é exigida. A razão de existir dos jogos digitais encontra-se na possibilidade de o jogador interromper ou modificar a série de ações em curso, optando por novas possibilidades de agir a cada vez que joga. Simulação é definida pelo autor como “a representação de um processo que imita o comportamento de outro, ainda que o sistema fonte não seja real” [13] e diversos brinquedos podem ser compreendidos mais como simulações do que como representações de seus correspondentes reais – um carro de brinquedo, por exemplo, tem rodas que giram e por meio delas é capaz de se mover sobre uma superfície quando recebe força suficiente.

A representação do fluxo e das mudanças de estado é o que define o potencial de uma simulação para Friedman [14], representando um ambiente (ou ‘um mapa’) que se modifica ao longo do tempo. A simulação computadorizada traz algo diferente da representação “possibilitando ao indivíduo não simplesmente observar as estruturas, mas estar experimentalmente imerso em sua lógica”. Na concepção de Friedman, em proximidade com Frasca, é a interação dentro da estrutura de regras e mecânicas proposta pelo jogo que constrói um sentido para o jogador, por meio de sua relação com as lógicas estabelecidas como resposta e consequência para suas ações dentro das possibilidades dadas pelo jogo.

Para falar sobre o tipo de sistema oferecido pelos video games, Bogost [15] retorna à característica procedimental

ou procedural (procedurality, no original) que Murray [16] afirma ser essencial dos artefatos digitais. Para Bogost, a definição da autora se refere à propriedade que um programador tem de criar autoralidade em um código não se utilizando de uma representação direta, mas através da criação de regras de comportamento para quem interage com o programa, as quais acabam por gerar algum tipo de representação por meio da interação. Ao invés de descrever ou exibir diretamente um certo tipo de representação ou concepção sobre determinado contexto ou tema, o programador modela regras de funcionamento do software de modo a conduzir o interator por um sistema que contém o tipo de comportamento ou reação que deseja emular. Escrevendo sobre retórica (procedural) em videogames, Bogost define que “video games retratam sistemas reais e imaginados ao criar modelos procedurais destes sistemas, ou seja, impondo conjuntos de regras que criam espaços de possibilidade particulares para jogar” [15].

Como forma de compreender o que seriam os modelos procedurais de sistemas, ele descreve de que forma *Animal Crossing* (Figura 1), aparentemente apenas um jogo sobre a convivência entre moradores de uma cidade de fantasia em que os habitantes são animais, na verdade contém também a emulação do funcionamento do sistema capitalista. Nesse título, o jogador recebe o avatar de um novo morador desta cidade de fantasia que deve buscar e realizar diversos pequenos trabalhos para outros moradores da cidade como forma de ganhar dinheiro e então pagar a hipoteca da casa em que mora no início do jogo. Após pagar a dívida inicial, o jogador pode se mudar para uma casa maior ou comprar itens de decoração para sua casa, sempre do comerciante central da cidade. Conforme o jogador paga sua dívida, expande sua casa ou compra mais itens, a loja do comerciante também se expande, oferecendo novas opções de venda e ganhando melhorias. Na descrição de Bogost, quanto mais trabalha e mais pode comprar, maior a casa necessária para que o jogador guarde seus novos itens e maior a dívida a ser feita com o comerciante, que concentra cada vez mais a renda da cidade, vinda em boa parte do avatar do jogador. Dessa maneira, utilizando as regras do jogo e a mecânica de progressão na qual o trabalho se transforma em dinheiro para ser consumido na forma de uma casa cada vez maior e mais equipada, o jogo explicita um sistema de concentração de capital, aquisição de dívidas crescentes e trabalho transformado em ampliação do consumo [15].



Figure 1. Em *Animal Crossing*, a loja da cidade no início do jogo.

Admitindo que é profícuo compreender os jogos digitais como simulações de outros sistemas construídas a partir de regras e mecânicas, de forma a observar em um processo como esse que acabamos de descrever algo que Bogost definiu como sendo retórica procedural, vai ser também importante definir até que ponto o escopo dessa definição consegue ser amplo, considerando que existem ações em jogo que são invisibilidades ou contestadas como não sendo “representantes legítimas” daquilo que faz o jogador e outras que são facilmente classificadas como mecânicas. É no limite da caracterização e na interação possível entre os elementos que o sistema e sua retórica procedural poderão ser compreendidos.

III. VERBOS DE AÇÃO EM JOGO

Mecânicas podem ser definidas de modo amplo como os verbos de ação aos quais o jogador tem acesso para interagir com os elementos dos jogos e também as ações que os elementos do jogo podem utilizar para interagir entre si mesmos. Järvinen [17] propôs que as concepções de mecânicas e regras deveriam ser estabelecidas em separado, ao contrário de outros autores que sobrepõem ou derivam entre si os conceitos [18]. Ele descreve mecânicas como sendo “meios para guiar o jogador em determinados comportamentos ao constranger o espaço de possíveis planos para alcançar objetivos” [18], em que as mecânicas seriam sempre descritas com verbos (de ação) e poderiam melhor ser recortadas e compreendidas como ações que são realizadas pelo jogador no sentido de completar certo objetivo (de vitória) proposto pelo jogo.

Ampliando a profundidade da definição, Sicart propõe utilizar uma abordagem vinda da programação orientada a objetos para estabelecer mecânicas como “métodos invocados por agentes, desenhados para interação com o estado do jogo” [19]. Utilizando o paradigma da programação orientada a objetos, “métodos” são funcionalidades ou mecanismos que um objeto digital possui para acessar e interagir com outros objetos digitais em um mesmo código, as permissões que existem dentro de determinado sistema. Nesse sentido, o conceito de mecânica segue o sentido original de agência proposto por Järvinen, que busca enfatizar a descrição dos meios disponíveis para um jogador durante uma partida, mas subtrai a necessidade de serem “meios direcionados a objetivos”. Com essa mudança, o conceito é refinado e passa a abarcar também os atores não-humanos que fazem parte do jogo e também possuem mecânicas específicas para interação, permitidas e geridas pelo código em funcionamento. O que constrange as mecânicas são os limites estabelecidos por cada jogo – as regras: “Mecânicas de jogo dizem respeito à interação com o estado de jogo atual, enquanto as regras possibilitam o espaço no qual aquela interação é possível, regulando também a transição entre estados (do jogo). Nesse sentido, regras são modeladas na direção da agência, enquanto as mecânicas são modeladas para a agência” (Sicart, 2008, online)

A definição de Sicart ainda é limitada pela aparente possibilidade de restringir os jogos a suas ações mais imediatas com efeitos visivelmente concretos e acessíveis ao jogador – por exemplo, comprar ou coletar itens, atacar e se esquivar, selecionar, agregar, usar ou trocar objetos,

construir novos elementos de jogo a partir de peças anteriores, pular, correr, acessar novos locais, voar, lançar projéteis, reestruturar o espaço navegável do jogo - ignorando toda a paleta de ações que se desenvolvem de modo mais abstrato ou que possuem menor impressão de uma agência direta e imediata sobre o mundo do jogo.

Tulloch [20] opta por observar o poder de agência do jogador não a partir das mecânicas, mas sim partindo da relação estabelecida entre as possibilidades dadas a quem joga, a identidade de cada jogo e o conjunto de regras que atua como eixo na forma como se dá a relação entre essas características.

Para chegar à sua proposta, Tulloch primeiro desconstrói o entendimento de que as regras estabelecem uma série de obstáculos limitadores que supostamente são impostos para submeter o jogador e impedir que ele use seus melhores recursos para vencer [1] ou de que elas são a negação de possibilidades de ação, restringindo as ações permitidas a apenas um pequeno conjunto [21]. Contrariando esse entendimento redutor, Juul propõe que as regras na verdade “permitem ações potenciais, ações que são significativas dentro do jogo mas sem sentido fora dele” [5], negando que as regras se limitam a encaminhar o jogador para o que se convencionou chamar de “os meios menos eficientes” de agir em uma dada situação de jogo. Ainda como parte da descrição o autor comenta que Juul também nega que existem “os meios mais eficientes” em um jogo digital, pois o que existem são os meios (de agir) que o software permite: “Video games não tem uma forma material com a qual inúmeras ações são possíveis; todo tipo de interação que um vídeo game permite precisa ser programado nele pelos game designers” [20]. As ações em um vídeo game são imateriais e cada pequeno elemento – como a possibilidade de se pular sobre ou atrás de algum elemento do cenário – precisa ser previamente autorizado e programado para que possa efetivamente acontecer [22].

A perspectiva que permite sair da descrição restritiva das regras como impedimentos de ação é conceber que ela atua como um poder construtivo, o que Tulloch afirma a partir do pensamento de Foucault, propondo a concepção de que as regras funcionam ao construírem a agência do jogador [20]. A identidade de cada jogo estaria ligada de modo inescapável ao tipo de ação que ele ensina e deseja do jogador, pois é através desta repetição de ações estabelecidas pelas regras, que podem ou devem ser realizadas, que os jogos podem assumir formas próprias e serem repetidos em diferentes espaços e tempos. Mesmo que em jogos digitais as regras estejam incorporadas ao código do jogo, não sendo flexíveis ou replicáveis fora da máquina na qual são jogados, “o jogador é essencial na operação das regras; regras não agem sobre ele mas através dele. Com efeito, em jogos digitais, nos quais as regras estão escondidas do jogador e normalmente somente monitoradas pelo computador, é ainda mais importante que o jogador performe de maneiras esperadas (...) para que a identidade do jogo seja reproduzida/preservada” [20].

Com essa concepção, Tulloch busca admitir a relação de poder existente em cada jogo, envolvendo as regras e o jogador, mas redirecionando essa relação para que ela se abra como um processo complexo, construído mutuamente pelo jogo e pelo jogador. Ele se aproxima, por meio de um aspecto formal, da proposta feita por Bogost [20] de que os

jogos possuem uma retórica procedural que só se efetiva com a participação e o engajamento do jogador.

Se são as regras que possibilitam os jogos de acontecerem e de se reproduzirem ao longo do tempo e se são também as regras (compreendidas amplamente) que possibilitam à retórica procedural se colocar em movimento na mente do jogador, é possível agora retornar ao entendimento das mecânicas no jogo com esse campo de possibilidades que foi melhor expandido até aqui.

Mecânicas são circunscritas pelas regras e dominam a frente na relação entre aquele que interage e a dinâmica do jogo. Assumindo a concepção de que as regras são as possibilitadoras do jogo, guardando e constituindo a identidade de cada jogo, as regras são também responsáveis pelas mecânicas, instruindo quais são as ações determinadas ou possibilitadas em cada obra digital [22] e, por consequência direta, excluindo toda uma gama de ações que não são permitidas ou que não possuem sentido em cada um dos ambientes digitais dos jogos. Para usar um exemplo extremamente reconhecido, não é possível realizar a ação de atirar com as peças em Tetris (1984) pois esse ato não possui qualquer sentido em um jogo no qual é necessário girar e mover lateralmente os elementos (tetraminos) para encaixar nos vãos inferiores, tentando preencher fileiras sem espaços vazios. Também não parece fazer muito sentido falar de “andar” com uma peça de tetris da mesma maneira com que se fala de andar em um jogo de plataforma lateral ou em um jogo que possui mundo aberto, nos quais é essencial seguir em frente e explorar o espaço digital para buscar novos objetivos e ações a serem realizadas.

Porém, também não fará sentido falar em “andar” como mecânica em outro jogo, no qual o jogador assume o avatar de um detetive que investiga o desaparecimento de robôs operários enquanto se encontra preso no sistema de metrô de uma metrópole futurista, impedido de acessar a superfície. *Subsurface Circular* (2017) é um jogo baseado em texto, no qual as opções de ação do jogador estão resumidas nas escolhas de respostas e tentativas de interação com outros passageiros robóticos que se encontram viajando no mesmo vagão em que ele se encontra (Figura 2). A limitação das ações a tentativas de diálogo com passageiros ou a um leque de opções de resposta exibidas em texto a cada fragmento do diálogo não impede que exista efetivamente uma sensação de agência para o jogador por meio das mecânicas disponíveis.

Mais do que responder o que seria “correto” em cada situação ou a buscar respostas para modificar o status da relação com outros personagens (ações que são padrão em jogos baseados em texto e que se voltam para relacionamentos), *Subsurface* propõe continuamente fragmentos de informação simultâneos que devem ser investigados e empurra o jogador para encontrar as respostas através forma como conduz os diálogos com os outros passageiros, que acabam atuando como suas testemunhas e sua única forma de acesso a qualquer uma das respostas buscadas. É pela restrição de ações programadas para realização pelo jogador, ações que seriam possibilitadas pelo código do jogo, que esse título constrói uma identidade própria em meio aos jogos de texto (ou visual novels) ao lançar objetivos múltiplos que devem ser buscados em uma ordem desconhecida a cada

nova troca de passageiros, a qual acontece quando as perguntas são esgotadas mas sem qualquer controle do jogador a respeito dos novos passageiros que irão embarcar ou da chance de continuidade do diálogo com os anteriores.



Figure 2. Uma tela de diálogo em Subsurface Circular.

Não é possível, em medida alguma, falar de uma mecânica de andar em um jogo no qual o deslocamento pelo espaço não está nas mãos do jogador. E, no entanto, o deslocamento do metrô virtual pelas estações e as trocas de companhia no vagão são o que conduz o jogo adiante. Ao contrário de visual novels convencionais, não se estabelece uma rede de escolhas emocionais e morais que ditam as relações com os outros personagens que irão escorar os lances do destino do avatar assumido pelo jogador. Em Subsurface Circular, uma rede é criada a partir de informações fragmentadas, boatos, meias-verdades e perguntas proibidas, que irão se reunir como uma narrativa com algum sentido apenas na mente do jogador que atravessa e tenta reunir os retalhos de fatos e as possibilidades de verdade.

IV. OBSERVAR E REUNIR

Difícilmente se pode afirmar que a ação de caminhar seja uma mecânica reconhecida em jogos digitais, mesmo que andar de um ponto a outro ou caminhar continuamente em uma mesma direção sejam ações bem estabelecidas e essenciais em vários gêneros de jogos: jogos de mundo aberto em geral, de plataforma lateral ou em 3D e de beat'n'up (ou briga de rua). Mesmo jogos de apontar e clicar costumam demandar de forma incisiva que o jogador caminhe pelo cenário.

No entanto, “caminhar não é gameplay”, faz questão de frisar Rogers [6] em seu manual de game design. A advertência, a princípio, nada tem contra o ato de andar em si. Em consonância com as outras lições de seu livro, Rogers defende que fazer o jogador caminhar de um ponto a outro do cenário sem qualquer obstáculo a ser superado ou adversário a ser enfrentado não configura algo que se possa chamar de jogar. Não existiria jogo, nessa perspectiva, em exigir que o jogador ande em direção a algum objetivo (ou pior, sem objetivo algum) deixando em paz suas habilidades que poderiam ser desafiadas de alguma maneira. Dizendo de outra maneira: se não há impedimento a ser superado pela habilidade do jogador, não existe jogo. E levando ao limite: se não existe forma de perder, não existe gameplay. No manual de Rogers e nos outros livros de instrução em game design, o

enfrentamento é primordial tanto para a existência de algo que se conceba como uma forma-jogo quanto para a diversão e engajamento do jogador. É diante especialmente desse modo de compreender os jogos que os simuladores de caminhada exprimem uma silenciosa força de contestação com seu potencial para ampliar e arejar o campo dos game studies, ao colocar em xeque conceitos estabelecidos explicitamente ou simplesmente pouco questionados e tomados como características fundamentais no momento de se definir ou descrever de que matéria são feitos os jogos digitais.

A contestação a respeito da jogabilidade daqueles jogos aninhados no ‘gênero’ simulador de caminhada aparece expressa tanto em críticas diretas quanto nas argumentações feitas para rebater sua exclusão desse campo [2][23][24]. Bogost [3] oferece uma crítica absolutamente sincera e direta aos simuladores de caminhada que carrega também o mérito de explicitar uma concepção altamente restritiva à expectativa contida na pergunta “o que se faz nesse jogo?”. Para esse experiente teórico na área dos game studies, os simuladores de caminhada estão condenados a serem somente uma forma transicional que surge a partir da “piada” de se desenvolver um jogo “sem gameplay”. Comentando What Remains of Edith Finch (WROEF) (Figura 3), Bogost se questiona por qual razão a história do jogo precisa ser contada através de um vídeo game e qual seria o intuito de “contar histórias” em vídeo games se, em seu entendimento, tanto cinema quanto literatura e televisão já são capazes de fazer isso melhor.



Figure 3. O ambiente da casa conduz o jogador em What Remains of Edith Finch.

Mesmo partindo exatamente da perspectiva de Bogost, parece complicado dar alguma razão à linha de raciocínio desenvolvida por ele. Isso levaria à aceitação, que nos parece absolutamente apressada, de que as artes narrativas convencionais já existentes deveriam deter o monopólio da capacidade de contar histórias porque em teoria são capazes de “fazer melhor”. Mas o cerne do argumento de Bogost a ser questionado é outro.

Em sua caracterização dos jogos, (além daquele já mencionado, ele comenta sobre Gone Home e Dear Esther), Bogost afirma que um dos objetivos dos desenvolvedores seria negar um sentido de agência aos jogadores. E que WROEF, mesmo com diversas qualidades em sua caracterização dos ambientes virtuais do mundo do jogo, não ultrapassa a medida de ser apenas uma história linear contada com base em convenções/clichês de jogos em ambientes 3D. O problema, para ele, é que na realidade

jogos teriam o potencial maior de estetizar e “exibir aos jogadores os usos não-visíveis de materiais ordinários” [25] da vida cotidiana.

Então concordar com a concepção de Bogost significaria assumir que os simuladores de caminhada não se apropriam de materiais ordinários para criar uma rede de significados mais complexa que outros jogos de gêneros mais convencionais e que as ações nesses jogos são absolutamente restritas pois têm unicamente a função de colocar uma narrativa em funcionamento. A descrição da mecânica desses jogos seria a de qualquer ação que faça a história seguir adiante, sem muito mais.

Parte do preconceito relacionado a isso que é entendido como a “falta de ação” em certos tipos de jogos pode ser explicado pela maneira como os video games criaram sua rede de sentidos primitiva em relação ao público em geral durante seus primeiros estágios de comercialização e marketing, notadamente nos Estados Unidos [25]. Os video games vendidos para serem jogados em casa sucedem as máquinas de arcades e fliperamas, destinadas a serem jogadas em locais públicos reunindo diversos títulos, tipos de jogos e jogadores de diferentes procedências e idades. No início, os consoles para video games caseiros eram compreendidos como acessórios do televisor de tubo que utilizavam como monitor – eram “TV games”.

Na análise histórica de Newman [25], esses primeiros jogos e consoles caseiros eram compreendidos como sendo parte da mídia televisão, porém trazendo uma diferença considerada essencial, bastante frisada no discurso publicitário sobre eles – permitiam que os usuários fizessem do televisor um meio ativo, do qual podiam participar. Em meio a uma compreensão de que a televisão era uma mídia de massa dedicada a influenciar mentes e corpos, absolutamente passivos diante dos programas exibidos em rede (nos Estados Unidos, sob o oligopólio de três grandes emissoras), tanto o video game quanto seu contemporâneo, o aparelho de videocassete, são lançados dentro da rede de compreensão que permeia a televisão como sendo sua parte participatória, complementos que teriam vindo para curar o pecado inicial da TV. Seus poderes seriam o de resgatar o espectador do limbo da passividade, entregando a ele o poder de interferir naquilo que antes apenas assistia, indo além de ser um receptor qualquer.

Junto disso, com a raiz profunda dos video games caseiros estando em sua relação com os arcades (ou fliperamas) de rua, e ainda antes disso com as máquinas de jogos ou divertimentos operados por moedas, o meio dos jogos caseiros rapidamente se converte em uma “cultura competitiva, jovem e masculina familiar com as experiências dos esportes e outros tipos de disputas baseados em conquistas de habilidade” [25]. Pela maneira como os jogos absorvem e passam a se pautar cada vez mais por essas características, se alimentando por um lado de um ideal de rebeldia juvenil (masculina) e de outro de um imaginário de diversão familiar compartilhada dentro do lar, mas ainda assim quebrando a concepção do lugar da casa como algo ligado à contenção e ao feminino, o imaginário que define os jogos como “lugares de ação”, alimentado em contraste com a antiga passividade da televisão e da excessiva calma do ambiente doméstico, se consolida cada vez mais ao longo das décadas seguintes.

A origem da titulação dos simuladores de caminhada é sarcástica e altamente crítica (Clark, 2017), criada para definir um gênero no qual a suposta ação principal não guarda qualquer valor dentro do entendimento do que são jogos, ecoando esse imaginário alimentado desde o princípio dos jogos nos fliperamas de rua que se consolida nos consoles caseiros. E realmente não há razão para negar que a caminhada é uma mecânica essencial para esse gênero de jogo. Na mesma medida, em outros títulos considerados nucleares para esse gênero, também vai ser fundamental interagir com o ambiente ao redor, recolhendo e observando objetos, incluindo alguns que devem ser lidos para que melhor se unam as pontas das relações entre personagens e lugares. Se esses são jogos em que se anda continuamente, o problema está em como essa crítica acontece. Não pode descrever seu objetivo nem sua proposta de simulação, de interação com o sistema gerado pelo jogo, como um suposto ato esvaziado caminhar a partir de um ponto que nada significa em direção a outro que não possui relevância. Caminhar nestes jogos é uma ação de descoberta e exploração, de reunião de elementos dispersos que buscam criar paulatinamente um significado mais profundo aos lugares, pessoas e objetos encontrados – normalmente, os restos de eventos e personagens inacessíveis. Não necessariamente há um mistério a resolver no sentido detetivesco bastante comum aos jogos de point and click (Figura 4), mas é habitual que não existam outros personagens presentes para ajudarem a unir os traços deixados para trás na história que se acompanha, deixando essa tarefa a cargo do jogador. Daí existe, em parte, a dificuldade de se compreender rapidamente como os simuladores de caminhada se encaixam no suporte habitual de concepção dos jogos digitais, quando os obstáculos e adversários escolhidos por eles são tão diferentes daqueles que normalmente se demarca em outros jogos.



Figure 4. Em um jogo de point and click, o jogador precisa clicar nos elementos de uma tela para começar interações com personagens ou objetos. Na imagem, Full Throttle.

Em certos jogos e certos momentos de alguns jogos do gênero, a demanda de interação é tão baixa que não se pode falar em obstáculo, no sentido habitual. Ao mesmo tempo, nos mesmos momentos, também não parece ser correto falar de falta de imersão ou quebra do incentivo à descoberta e exploração. Explorar esse desconhecimento parece relevante para entender um pouco mais o que poderiam ser mecânicas em simuladores de caminhada.

V. MOVIMENTO & SENTIDO

What Remains of Edith Finch traz o jogador para dentro do corpo e dos olhos da protagonista do título, que visita de volta a casa onde passou grande parte de sua vida para buscar pistas sobre a sina que persegue todos os membros da família desde que imigraram para os Estados Unidos no começo do século passado. Edith é a última descendente viva da família Finch, considerada sarcasticamente “a família mais azarada” do país. A grande casa dos Finch, permeada por passagens escondidas e cheia de quartos lacrados, isola em si os fragmentos necessários para entender o fim trágico de quase todos os membros da família – as três gerações que a antecedem e também seus irmãos, todos já mortos. Vários dos Finch tiveram a vida encerrada ainda muito jovens. O retorno de Edith à casa, que teve os cômodos lacrados por sua mãe quando o irmão Milton desapareceu, permite ao jogador acompanhar e participar dos momentos finais de vários dos entes queridos da protagonista. Os quartos com portas vedadas são a tentativa da mãe, Dawn, de isolar as memórias da família e também a espécie de maldição que persegue os Finch, como se junto ao ato de estancar esse reavivamento da memória fosse possível também impedir que a história da família prosseguisse nos que ainda estão vivos.

Por conta das portas impossíveis de acessar, resta ao jogador-Edith o descobrimento das passagens escamoteadas pela casa que permitem acessar, um a um, os quartos nos quais um dia moraram os irmãos e antecessores de Edith. Da mesma forma que em outros simuladores de caminhada, andar em Edith Finch se divide em ao menos duas outras ações mais complexas – descobrir para onde ir e de que maneira chegar até lá, a cada novo cômodo descoberto; e descobrir, andando por cada novo lugar, quais são os motivos que dão significado a esse novo lugar encontrado: quais são os fragmentos, espaços, textos ou imagens depositados ali que permitem lançar mais uma parte da rede de fatos e tragédias que é, aos poucos, estabelecida pelos seres ausentes. Caminhar, nesse sentido, é uma ação direcionada para algum lugar, que deve ser realizada de alguma forma e que sempre é realizada para que se descubra algo, ainda indefinido para o jogador no momento da chegada. No caso de WRoEF, a necessidade de ir em direção àqueles que estão ausentes e acompanhar seu desaparecimento, ainda que os motivos mais profundos para isso sigam velados, parece especialmente bem modelada para um simulador de caminhada no qual não é possível agir sobre o que se passou em mortes que já ficaram no passado.

Então, caminhar nesses simuladores é uma ação que existe como essencial de um sistema mais extenso voltado para a exploração dos lugares, dos objetos, da relação e dependência entre os fragmentos e vestígios. Ao mesmo tempo, caminhar é também forma de vivenciar a passagem de tempo nesses lugares virtuais. Não sendo possível que o jogador se transporte de um ponto a outro, é necessário explorar esses mundos pé ante pé, mapeando com o próprio corpo (virtual) o que compõe cada canto desses lugares.

Ao ter contato com algum elemento intimamente ligado às circunstâncias da morte de um dos familiares, o jogador é transportado para um cenário diferente com uma nova mecânica de jogo, no qual ele irá acompanhar o

destino daquele personagem até seu final. Caminhar (incluindo descobrir como caminhar pela casa) é o meio de se alcançar estes lugares. Caminhar também será o modo de exploração e vivência do jogador de alguns desses finais de existência. O ato de andar pela casa compreendido de maneira complexa – descobrir as passagens, entrar por elas, explorar os cômodos e encontrar as fronteiras de movimento, se aproximar dos resíduos do passado de modo muito próximo ou perpetuamente separado por um vidro – é essencial para o tipo de experiência oferecido a quem se dispõe a jogar títulos desse gênero.

Ao analisar o jogo de tiro em primeira pessoa (first person shooter ou fps) Bioshock [22], também será possível perceber que à parte dos inimigos que se precisa alvejar e de todos os tipos de violência contra os quais o jogador deve se defender, existe também uma mecânica de pura exploração e descoberta de sentidos, que oscila entre estar à parte e estar envolvida nos próprios objetivos pontuais do jogo. No caso de Bioshock, a mecânica de exploração é constituída pela observação atenta dos lugares em sua variedade de vestígios e nas formas como se destinam e se dividem em relação a certos usos específicos, pela interação com objetos e cenários que guardam resquícios do antigo cotidiano da metrópole submarina de Rapture, na qual o jogo acontece, e pela coleta de diários em áudio, fragmentos gravados pelos antigos habitantes da cidade em aparelhos criados especialmente para este fim.

Bioshock, com sua ênfase na exploração e observação do mundo virtual em paralelo com as exigências específicas de um jogo de ação e tiro, é considerado um antecessor simbólico dos simuladores de caminhada. Indo um pouco mais para trás, Bioshock é compreendido como um sucessor de System Shock (1994), também um jogo que reúne visão de tiro em primeira pessoa e a necessidade de resolver enigmas e quebra-cabeças para seguir adiante. System Shock também possui uma característica distintiva extremamente incomum nos jogos: nas opções, é possível escolher qual o nível de dificuldade dos combates com inimigos. Ajustando essa variável para 0, os inimigos tornam-se completamente passivos, transformando System Shock em algo bastante próximo do que seria conhecido, muitos anos depois, como simulador de caminhada.

VI. CONCLUSÃO

Ao assumirem novas mecânicas e novas ênfases no modo de agir e interagir com o mundo do jogo, e também novos tipos de configuração de desafios e obstáculos, os jogos agregados no gênero simulador de caminhada inauguram a possibilidade para que se emulem novos sistemas e novos tipos de mundos, caracterizados pelo tipo de ação que demandam. O rompimento com o modo de construção usual de jogos digitais (seus obstáculos sucessivos, pequenas vitórias que incrementam a habilidade e possibilidade constante de derrota, com a punição como forma de incentivo à progressão para continuar em jogo), permite que os simuladores de caminhada irrompam como um tipo de jogabilidade que coloca em questão concepções endurecidas ou insuficientes sobre o que caracteriza os jogos, exibindo

novas possibilidades para a jogabilidade e o tipo de vivência ou experiência oferecido ao jogador.

REFERENCES.

- [1] K. Salen; E. Zimmerman. *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge,; The MIT Press, 2004..
- [2] N. Clark A brief history of the “walking simulator,” gaming’s most detested genre. In: Salon, online: 2017. Disponível em: <https://www.salon.com/2017/11/11/a-brief-history-of-the-walking-simulator-gamings-most-detested-genre/>. Visitado em 28 de maio de 2017.
- [3] I. Bogost.. “Video games are better without stories.” *The Atlantic*, online, 2017. Disponível em: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148/>. Acessado em 28 de maio de 2018.
- [4] J. Juul. *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press 2005.
- [5] G. Frasca. *Play the message: play, game and video game rhetoric*. Tese (Doutorado em Filosofia) – University of Copenhagen, Copenhagen, 2007
- [6] S. Rogers. *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. Wiley & Sons: 2010.
- [7] J. Schell. *The Art of Game Design: A book of lenses*. Flórida: CRC Press, 2008
- [8] R. Koster *Theory of Fun for Game Design*. O’Reilly Media Inc: 2010
- [9] J. Stenros. “The Game Definition Game” *Games and Culture*, Vol 12 : 6. 2017
- [10] R. Caillois. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.
- [11] T. Malaby. “Beyond Play: A new approach to games” *Games and Culture*, V.2(2), 2007. Disponível em: <http://voidnetwork.gr/wp-content/uploads/2016/09/Beyond-Play-A-New-Approach-to-Gamesby-T.-M.-Malaby.pdf>
- [12] G. Frasca. “Simulation versus Narrative” *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, 2003
- [13] G. Frasca.. *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*. MA. Thesis, Atlanta Georgia Institute of Technology, 2001
- [14] T. Friedman. *The Semiotics of Sim City*. In: *First Monday*, Vol.4, N.4. Online: 1999.
- [15] I. Bogost. “The Rethorics of Video Games”. *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. CambridgeThe MIT Press, 2008.
- [16] J.H.Murray. *Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço*. Editora UNESP/ITAÚ Cultural, 2001
- [17] A. Järvinen, *Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*. Tampere: Tampere University Press, 2008. Disponível em: http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/4468/mod_resource/content/0/ceit706/week3_new/AkiJarvinen_Dissertation.pdf. Acessado em: 13/07/18.
- [18] D. Cook. "What are game mechanics?". *lostgarden.com*, 2006. Disponível em <http://lostgarden.com/2006/10/what-are-game-mechanics.html> . Acessado em 01/07/18.
- [19] M.Sicart. “Defining Game Mechanics.” *Game Studies*, V.8(2), 2008. Disponível em: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>. Acedado em 13/07/18.
- [20] R. Tulloch. “The Construction of Play: Rules, Restrictions, and the Repressive Hypothesis.” *Games and Culture*, V.9(5), 2014. Disponível em <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412014542807> Acessado em 13/07/18.
- [21] B.Suits. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Broadview Press, 2005.
- [22] R.C.G.Barbosa. *Jogando com a cidade: A construção das ações no espaço urbano nos jogos digitais do mundo aberto “Bioshock” e “Grand Theft Auto IV”*. Dissertação apresentada no Programa de Pós Graduação em Comunicação Social da UFMG. Belo Horizonte, 2014.
- [23] C. Campbell. “The problem with ‘walking sims” *Polygon*, online: 2016. Disponível em: <https://www.polygon.com/2016/9/28/13076654/the-problem-with-walking-sims>. Visitado em 28 de maio de 2018.
- [24] H.Sampaio “Seriam os walking simulators a contracultura dos videogames?” In: *Overloadr*, online. Disponível em: <http://overloadr.com.br/especiais/2016/10/seriam-os-walking-simulators-a-contracultura-dos-videogames/>. Visitado em 28 de maio de 2018.
- [25] M. Z. Newman. *Atari Age: The Emergence of Video Games in America*. Cambridge: The MIT Press, 2017.