

Jogos persuasivos: por uma investigação das potências de afecção nos *indie games*



Emmanuel Ferreira

Doutor em Comunicação e Cultura pela ECO/UFRJ
Professor do Departamento de Estudos culturais
e mídia e do Programa de Pós-graduação
em Mídia e cotidiano da UFF
E-mail: emmanoferreira@gmail.com

Thaiane Oliveira

Doutora em Comunicação pela UFF
E-mail: thaiane.moliveira@gmail.com

Resumo: Este artigo busca investigar a potência de atuação dos jogos eletrônicos, em particular os *indie games* (jogos independentes) como mídia que pode proporcionar elementos constitutivos e dinâmicas de funcionamento próprias, experiências cognitivas de afecção ao sujeito/interagente, primazia até então de outras modalidades midiáticas, como a literatura, o cinema e as artes visuais. Para desenvolver seus argumentos, o trabalho lançará mão de extenso diálogo com autores do campo dos *game studies*, das mídias interativas, das ciências cognitivas e da comunicação.

Palavras-chave: *Indie games*, retórica procedimental, imersão, cognição, afecção.

Juegos persuasivos: para una investigación de las potencias de afecto en los indie games

Resumen: En este trabajo se investiga la potencia de funcionamiento de los juegos electrónicos, especialmente los juegos *indie* (juegos independientes) como medios de comunicación que se pueden ofrecer experiencias cognitivas de afecto hacia el sujeto/interactuante su dinámica y sus elementos constitutivos, primacia hasta ahora de otros medios de comunicación, como la literatura, el cine y las artes visuales. Para desarrollar sus argumentos, este trabajo ofrece un diálogo con una gran variedad de autores, desde campos como los *game studies*, los medios interactivos, la ciencia cognitiva y la comunicación.

Palabras clave: *Indie games*, retórica procesal, inmersión, cognición, afecto.

Persuasive games: towards an investigation of indie games affection potentials

Abstract: This paper seeks to investigate the potential of video games – particularly *indie games* – as a medium that can provide affective cognitive experiences towards the player/interactive agent constitutive elements and working dynamics; experiences that until recently were restricted to other media, such as literature, film and visual arts. In order to develop its arguments, this work will dialogue with a myriad of authors, from fields such as *game studies*, interactive media, cognitive science and communication.

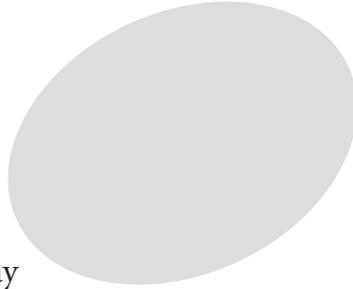
Keywords: *Indie games*, procedural rhetoric, immersion, cognition, affection.

O entendimento de que os jogos eletrônicos,¹ para além de seu elemento lúdico-formado basicamente por seu sistema de regras, que é justamente o que faz deles jogos (Juul, 2005) – trazem a possibilidade de construção de universos ficcionais, remonta aos primeiros anos após o lançamento dos jogos comerciais pioneiros, ou seja, à década

¹ Ao longo do texto, utilizaremos tanto o vocábulo “jogos eletrônicos” quanto “videogames” para indicar o mesmo objeto de mídia: jogos que são processados em computadores e consoles, com os quais o usuário interage através de interfaces diversas e que exibem conteúdo audiovisual em qualquer tipo de monitor de vídeo.

de 1980. Percebeu-se, desde então, que essa nova mídia interativa poderia ser utilizada não apenas para proporcionar momentos de entretenimento aos seus consumidores, mas também para contar histórias. Em outras palavras: para comunicar.

Antes de qualquer utilização de artifícios como gráficos e sons, os videogames devem comunicar por meio de sua mecânica, que consiste em seu gameplay



Todavia, ao contrário de outras modalidades midiáticas narrativas, nas quais, segundo Aarseth (1997), no mais das vezes o leitor ou espectador de determinada obra necessita apenas realizar um “esforço trivial” para que ela aconteça, os jogos eletrônicos demandam que seus leitores, ou jogadores, atuem ativamente (realizem um “esforço não-trivial”) para que funcionem conforme programados. A interação e a participação não são opções do jogo: sem elas não existe experiência lúdica ou narrativa. Diferentemente do cinema ou da literatura, nos jogos eletrônicos a intervenção do usuário é “não apenas desejável, mas até mesmo exigida” (Machado, 2002), e funcionará muitas vezes como fator-chave para o envolvimento do jogador com o processo lúdico em curso, assim como com a experimentação da história sendo narrada (Brown e Cairns, 2004).

Defendemos a ideia de que os jogos eletrônicos, em particular os *indie games*, por meio de diversos tipos de retóricas, tanto procedimentais quanto não-procedimentais, permitem um espaço de grande expressividade dos seus autores devido às

características inerentes a esse gênero de jogo. Tais características, como equipes pequenas, domínio de toda a cadeia de desenvolvimento, possibilidade de se trabalhar com temas que fogem ao *hype* e ao *mainstream*, “pessoalidade” inserida no game design, maior liberdade de expressão, objetivos não convencionais (e às vezes não-comerciais) são alguns dos fatores que contribuem para uma maior possibilidade de expressão nos *indie games*, e que incidem diretamente sobre as afecções dos sujeitos interatores agindo sobre a sua experiência imersiva ao adentrar no círculo mágico proposto pelo jogo.

Deste modo, a questão que este artigo pretende elucidar é a seguinte: de que forma os jogos eletrônicos, em particular os *indie games*, através de sua lógica, elementos constitutivos e dinâmicas de funcionamento próprios, podem proporcionar experiências de afecção ao sujeito/interagente? Experiências essas de ordem comunicativa, estética, sempre aliadas ao componente lúdico, próprio dos jogos.

Para tanto, o presente trabalho está dividido em três tópicos: no primeiro (i), explicamos, de forma sucinta, o conceito de retórica procedimental, conforme introduzido por Ian Bogost (2007), e realizaremos uma crítica a tal conceito, não com o objetivo de refutá-lo por completo, mas a fim de adicionar algumas percepções debatidas ao longo dos últimos meses em nosso grupo de pesquisa; no segundo (ii), abordamos a questão da imersão (ou imersividade) nos jogos eletrônicos, e como outros artifícios retóricos (deixados em segundo plano pela proposição de Bogost) são fundamentais para os processos imersivos entre jogador/jogo (ou interator/sistema); defenderemos ainda que tais processos imersivos são de fundamental importância se o que se deseja é que a retórica procedimental funcione de maneira apropriada, pois, como a própria retórica clássica adverte, todo o processo retórico

não é dependente apenas do “orador”, mas também da assembleia, para que haja a persuasão buscada por aqueles que utilizam das técnicas retóricas (Chiron, 2007); por fim, no último tópico (iii), analisamos três jogos inseridos na categoria *indie games* e que fazem uso da retórica procedimental, sem, no entanto, deixar de lado as outras modalidades retóricas (oral, textual, visual, sonora, etc.) para alcançar seus objetivos, sejam eles comunicativos, estéticos, e assim por diante. São eles: *Machinarium* (Amanita Design, 2009), *Braid* (Number None, 2008) e *Flower* (ThatGameCompany, 2009). A metodologia de escolha do *corpus* de análise foi baseada nos seguintes critérios: a) ser um jogo inscrito na categoria *indie game* (Cf. Ferreira, 2013); b) ser um jogo que faz uso da retórica procedimental – tendo como base a explicação do conceito, ao longo do artigo – e de outros tipos de retórica. A metodologia de análise do *corpus* foi baseada no estudo comparativo entre os diferentes modos de funcionamento, *gameplay* e elementos constitutivos (além dos complementos extrínsecos) dos jogos eletrônicos selecionados como parte do *corpus* da pesquisa, buscando apreender os diferentes agenciamentos e experiências deles resultantes.

● Retórica procedimental: definição e crítica

Em seu tratado *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* (2007), Ian Bogost lança o conceito de retórica procedimental (procedural rhetoric) no intuito de defender uma metodologia de análise das formas comunicativas (entenda-se aqui a palavra comunicativa em sentido amplo) presentes nos jogos eletrônicos. Segundo o autor, antes de qualquer utilização de artifícios como gráficos e sons, os videogames devem comunicar, sobretudo, através de sua mecânica, que consiste, em essência, em

seu *gameplay*.² Esses outros artifícios estariam ali apenas para dar suporte à mecânica de jogo.

Esse pensamento, de fato, não é uma ideia nova, já tendo sido bastante debatido por diversos autores do campo dos *game studies*. Jesper Juul (2005) afirma que, para além do universo ficcional presente em determinado *game*, o qual é, sobretudo, definido pelo seu conteúdo textual, gráfico e sonoro, os jogadores traçam uma linha de comunicação/interação com o jogo a partir de suas regras, as quais, ao fim e ao cabo, constituirão a “mecânica central” (core mechanic) do jogo (Salen e Zimmerman, 2003).³ Ao mesmo tempo que alguns autores do campo dos *game studies* (Juul, 2005; Salen e Zimmerman, 2003; Eskelinen, 2001) advogam em prol da importância das mecânicas de jogo em detrimento à sua parcela ficcional, alguns desses mesmos autores, como é o caso de Juul, em determinado momento assumem uma posição conciliatória entre *gameplay* e ficção, afirmando a indissociabilidade entre eles. Essa mesma conjunção entre *gameplay* e ficção, no que tange à demanda cognitiva por parte do jogador, já foi também tema de exploração teórica por Ferreira e Falcão (2009) quando os autores defenderam a ideia de uma alternância entre a quantidade de atenção dirigida ao *gameplay* e à ficção em determinada sessão de jogo. Voltando ao conceito tratado no começo deste tópico, Bogost assim explica retórica procedimental:

Procedimentalidade refere-se a uma forma de criação, explicação ou compreensão de processos. Processos definem a maneira com que coisas funcionam: os métodos, técnicas e lógicas que dirigem a operação de sistemas, desde sistemas mecânicos

² Conceito utilizado para definir a experiência interativa entre jogador e jogo, durante uma “sessão” de jogo, a partir das diversas possibilidades de interação oferecidas pelo sistema (Cf. Juul, 2005).

³ De acordo com Salen e Zimmerman, a mecânica central de um jogo é a “atividade essencial que os jogadores realizam repetidamente em um jogo” (Salen e Zimmerman, 2003, p. 316).

como máquinas, passando por sistemas organizacionais como escolas secundárias até sistemas conceituais como a fé religiosa. Retórica refere-se à expressão eficiente e persuasiva. Logo, *retórica procedimental* [grifo nosso] é uma forma de se usar processos persuasivamente. (Bogost, 2007, p. 2-3, tradução nossa)

Para defender seu conceito, Bogost busca suas bases na retórica clássica, primeiramente em Aristóteles, mas abordando ainda os diversos outros tipos de retórica utilizados ao longo da história ocidental da humanidade: retórica escrita, retórica visual, retórica audiovisual, etc. Todavia, é o próprio autor a afirmar que essas modalidades retóricas, quando aplicadas aos videogames, permanecem em segundo plano, já que não constituem a essência dos sistemas baseados em processos (como é o caso dos sistemas informáticos em geral, e dos videogames em particular). Para o autor, sistemas baseados em processos deveriam, sobretudo, comunicar-se com o interator através de seus próprios processos numéricos (assim como fazem os textos escritos, as imagens estáticas, as imagens em movimento, os sons, a música, etc.).

Essa assunção não deixa de ter seu ponto de importância e sua lógica. Todavia, parece-nos que o próprio Bogost, ao colocar esse ponto de vista, deixa de lado toda a herança que os videogames tiveram (e ainda têm) de outras mídias, desde o texto escrito, passando pelo som, às artes visuais e, por fim, chegando ao cinema. Não é nossa intenção – muito pelo contrário – afirmar que os videogames são uma nova forma de “cinema interativo” ou coisa do gênero, assunto já amplamente discutido em âmbito mundial e que, de certa forma, já está, por assim dizer, resolvido, ao menos no seio dos *game studies*. Nosso objetivo é apenas o de refutar, não completamente, mas em parte, a radicalidade do ponto de vista de Bogost, trazendo à baila a miríade de injunções, inflexões e transitoriedades que existem entre os videogames e estas diversas

outras mídias. Ainda nas palavras de Bogost, referindo-se à retórica visual:

A retórica visual simplesmente não dá conta da representação procedimental. E isto não é uma falha no subcampo da retórica visual; há muito valor a ser tirado do estudo das imagens em todas as mídias. Mas em mídias procedimentais, como nos *videogames*, as imagens são comumente construídas, selecionadas ou sequenciadas em código, tornando inadequadas as ferramentas disponíveis na retórica visual. A imagem é subordinada ao processo. (Bogost, 2007, p. 25, tradução nossa)

Em nossa concepção, essa redução das outras modalidades retóricas, conforme proposto por Bogost, reduz o diálogo dos videogames com outras mídias. Busca-se, assim, uma especificidade que, em tempos de grande fluidez (trans)mediática entre diversos suportes, torna-se por demais redutor para a compreensão do funcionamento (nesse caso, retórico, persuasivo, experiencial) dos jogos eletrônicos. Ademais, essa redução, ao nosso ver, exclui a grande importância de tais elementos (textuais, visuais, sonoros) nos processos imersivos ocorridos ao longo da interação usuário/objeto, neste caso, jogador/jogo, conforme veremos adiante.

Imersão, Círculo Mágico e retórica videolúdica

Faz-se importante tratar de dois conceitos já bastante discutidos no âmbito dos *game studies*, que são os de imersão e círculo mágico. O primeiro deles, talvez o mais escorregadio, refere-se aos processos de engajamento e absorção que ocorrem entre um indivíduo e a realização de determinada tarefa. Um denominador comum entre diversos autores que se debruçaram sobre a questão da imersão (ou imersividade) é que quanto maior o grau de imersão de um indivíduo na realização de determinada tarefa, maior o grau de “desconexão” deste mesmo

indivíduo do seu entorno, do mundo físico e concreto que o cerca (Csikszentmihalyi, 1990; Brown e Cairns, 2004).

Entendemos assim o conceito de imersividade como a capacidade de um sistema em trazer seus usuários para outra dimensão do real por ele apresentado (Couchot, 2003, p. 175). Não restrito aos videogames, o conceito de imersão atravessa vários campos como a literatura, o cinema, as artes visuais e, a partir da segunda metade do século XX, a realidade virtual. Para Arlindo Machado (2002), existem dois tipos de imersividade: a do ponto de vista de um observador como representação do interator no interior da cena ou a partir de um ponto de vista interno pelo efeito de câmera subjetiva. Contudo, o processo de imersão, assim apresentado, ocupa um lugar muito raso na discussão sobre o conceito e, deste modo, precisa ser aprofundado.

Compreendemos a imersão como um fenômeno que implica a criação ilusória de adentrar ao “círculo mágico” da diegese narrativa. Por círculo mágico tomamos como base a conceituação de Johan Huizinga (1990) pela premissa de que os jogos possuem um universo espacial e temporal próprio que delimita as fronteiras do mundo do jogo e do mundo comum ou o resto do mundo, como define Jesper Juul (2003) sobre a relação entre ambientes virtuais e não-virtuais. Aprimorando a concepção de Huizinga (1990), Katie Salen e Eric Zimmerman (2003) utilizam a concepção de círculo mágico para refleti-la sobre domínios específicos que separam as raiais do que é vida cotidiana e do que é jogo. A visão dicotômica entre o que é ordinário e o que é jogo parece não compreender uma variedade de operações cognitivas que medeiam a transição do jogador no mundo do jogo e no resto do mundo. Tal consideração é formulada por Ferreira e Falcão (2009), buscando apresentar a noção de que essas fronteiras entre o que é jogo e o que não pertence ao seu universo são fluídas e

fazem parte de uma configuração cognitiva implicada no processo de imersão do jogador. Os autores partem da premissa de que a imersão está intimamente ligada à atenção. Desta maneira, categorizam dois tipos de imersividade: operacional e narrativa. A imersão operacional estaria relacionada à atenção seletiva, ou seja, ativada nos momentos em que o *gameplay* requer um nível de concentração para a solução imediata de tarefas específicas dentro de um curto espaço de tempo. Já a imersão narrativa, relacionada à atenção sustentada – também



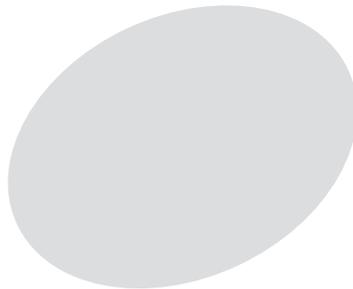
Jogos com personagens e enredos nos quais os jogadores têm mais possibilidades de identificação são mais capazes de propiciar a imersão imaginativa

chamada de vigilância – ocorreria quando a narrativa está atuando em primeiro plano do jogo e, desta forma, o interator pode se dar ao prazer de navegar nos ambientes, observando elementos mais amplos que não são captados no modo de imersão operacional. Ferreira e Falcão (2009) ainda defendem que “o círculo mágico, por meio de controle da atenção, administra a relação entre o jogador e o jogo, em uma escala gradual entre menos imerso e mais imerso no jogo (e, respectivamente, mais ou menos “presente na vida real ‘fora’ do jogo”.

Brown e Cairns (2004) compreendem a imersão como um grau de envolvimento com o jogo, e que varia conforma os graus de atenção e envolvimento do jogador com o jogo. Para os autores, existem três níveis de imersão: o engajamento (*engagement*), a absorção (*engrossment*) e a imersão total (*total immersion*). No primeiro nível,

o jogo requer de seus jogadores um investimento de tempo e atenção para se obter certo domínio do funcionamento do game. No nível da absorção, os jogadores apresentam um envolvimento emocional, enquanto no terceiro nível apresentado pelos autores, o de imersão total, o jogo é o único elemento importante para o jogador, que desenvolve uma empatia com os personagens e com a atmosfera virtual. Neste patamar, segundo os autores, os jogadores terão atingido uma grande “desconexão” do ambiente que os cerca. Contudo, essa

Num momento em que grande parte dos títulos disponíveis no mercado se volta para a exacerbação da violência, novos jogos apelam para uma delicadeza rara



visão tripartite de Brown e Cairns parece implicar que o processo imersivo é algo linear, no qual o nível mais profundo da imersão está concomitantemente atrelado ao maior investimento temporal do interator (no caso, o jogador). Contudo, ao defender a existência de uma imersão total, os autores parecem ignorar o princípio que rege a própria interação, que diz respeito à presença “encarnada” nos espaços-temporais ordinários, pois, como afirma Laure-Maure Ryan, “o oceano é um ambiente em que não podemos respirar; para sobreviver à imersão, devemos levar oxigênio a partir da superfície, ficar em contato com a realidade” (2001, p. 97).

Há ainda outra perspectiva sobre os efeitos imersivos a partir da abordagem de Laura Ermi e Frans Mäyrä (2005), principalmente

em jogos de RPG (*Role-Playing Game*),⁴ aos quais os autores denominam “imersão imaginativa”:

Chamamos esta dimensão de experiência de jogo em que a pessoa se torna absorvida com as histórias e com o mundo, ou começa a se sentir ou se identificar com um personagem do jogo, de imersão imaginativa. Esta é a área na qual o jogo oferece ao jogador a *chance* de usar sua imaginação, criar empatia com os personagens, ou simplesmente desfrutar da fantasia do jogo (Ermi e Mäyrä, 2005, p. 8, tradução nossa).

Para os autores, jogos com personagens e enredos nos quais os jogadores têm mais possibilidades de identificação são mais capazes de propiciar a imersão imaginativa. Já Dominic Arsenault (2005) propõe uma releitura sobre o modelo estruturado por Laura Ermi e Frans Mäyrä, trocando o conceito de imersão imaginativa por imersão ficcional. Para o autor, a imersão imaginativa seria muito ampla e estaria condicionada à imersão ficcional.

Deste modo, com essa explanação sobre imersão e círculo mágico, acreditamos que, conforme apontado anteriormente, faz-se extremamente necessário que o usuário experimente a sensação de imersão no jogo (ou seja, esteja *no* círculo mágico) para que a comunicação por meio da retórica procedimental ocorra. Defendemos que para estar imerso é necessário que haja essa entrada no círculo mágico propiciado pelos jogos. E essa imersão (ou processo imersivo) não pode excluir, de forma alguma, componentes essenciais do *objeto* jogo, como seus elementos textuais, gráficos, sonoros, audiovisuais etc.

⁴ *Role-Playing Games*, no âmbito dos videogames, são jogos marcadamente narrativos, em que o jogador assume o papel de um avatar/personagem central para a história do jogo. Os atributos deste avatar/personagem deverão ser trabalhados pelo próprio jogador no decorrer de sua interação com o jogo.

Retórica videolúdica e experiência midiática: estética e delicadeza nos *indie games*

Num momento em que grande parte das agendas artísticas se volta para estéticas que insistem na exacerbação da violência cotidiana das grandes cidades, da busca incessante do “choque do real”, no dizer de Beatriz Jaguaribe (2007), falar em delicadeza pode parecer, à primeira vista, piegas ou mesmo *naïf*. Todavia, recentemente, uma nova safra de jogos – geralmente produzidos por estúdios independentes e por esta razão enquadrados na categoria de *indie games*, como *Braid* (Number None, 2008), *Machinarium* (Amanita Design, 2009) e *Flower* (ThatGameCompany, 2009) – tem chamado a atenção de gamers com suas estéticas e temáticas bastante distintas e que vão de encontro, ao mesmo tempo, ao mercado de jogos hardcore e casuais. Jogos que apelam para uma suavidade, uma delicadeza e uma sensibilidade bastante rara entre os títulos disponíveis no mercado.

A questão que desejamos levantar com essa discussão em particular, alinhavando com o que já foi discutido até o momento, é a seguinte: podem esses jogos, com suas estéticas, temáticas e *gameplays* particulares, produzir experiências que vão além do “simples” sentimento de recompensa – ao solucionar *puzzles*, por exemplo – ou da sensação de imersão através de suas narrativas? Experiências típicas das outras modalidades midiáticas? Afecções particulares? Como aquela que descreve Jenova Chen, criador de *Flower*, quando afirma que sua primeira grande emoção no contato com uma experiência midiática ocorreu quando jogava *The legend of sword and fairy*? Nossa intenção, ao colocar essa questão, é pensar nas possibilidades do videogame como uma mídia expressiva, uma mídia que pode suscitar experiências sensitivas particulares, assim como reflexões profundas acerca de determinado tema – cotidiano, banal, ou mesmo questões mais existenciais –, primazia até então de vertentes artísticas como a literatura, o cinema e as artes visuais.

Braid, jogo criado e desenvolvido por Jonathan Blow, conta a história de um homem chamado Tim, que tem por objetivo salvar sua amada (sua “princesa”) das garras de um monstro desconhecido. Até aqui, nada de novo – cenário típico de grandes clássicos dos videogames, de *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) a *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986). O grande diferencial de *Braid* reside em sua arte – com gráficos ao estilo “pintado à mão” – e em sua trilha sonora que concorrem para a imersão do jogador por meio de uma atmosfera intimista, introspectiva e reflexiva. Além disso, seu *gameplay*, que consiste na solução de *puzzles*, juntamente com sua narrativa textual, relaciona-se diretamente ao levantamento de questões éticas e existenciais, levando o jogador não apenas a uma experiência videolúdica tradicional, mas também a reflexões pessoais enquanto joga.

Essa conjunção entre *gameplay* e elementos “persuasivos” presentes no jogo (gráficos, trilha sonora) é o que faz de *Braid* um jogo particular. Retomando a questão da retórica procedimental, em *Braid*, a possibilidade de retornar no tempo não é apenas um artifício para se avançar no jogo (o que possibilita, por exemplo, que o personagem principal nunca morra de fato; ele morre, mas pode reverter esse fato, fazendo com que o tempo retroceda). A conjunção da qual falamos é que, em determinado momento do jogo, o “controlar o tempo”, atividade puramente interativa (parte de seu *gameplay*), passa a comunicar algo extra-textual ao jogador. Todavia, apesar do forte poder comunicativo da retórica procedimental, que se dá pela interação, certamente *Braid* não seria o jogo que é caso o cenário remontasse aos jogos da década de 1970, por exemplo, e sem sua trilha sonora: fatores que concorrem para a imersão do jogador no jogo. De fato, como aponta Brown e Cairns (2004), um dos fatores decisivos para o processo de imersão do jogador em determinado jogo é justamente a superação de certas “barreiras”, dentre as quais, segundo os autores, encontram-se justamente os elementos visuais e sonoros. Em outras

palavras, se o jogador não “aprovar” estes elementos, terá maior dificuldade em entrar no processo imersivo – no círculo mágico propiciado pelo jogo.

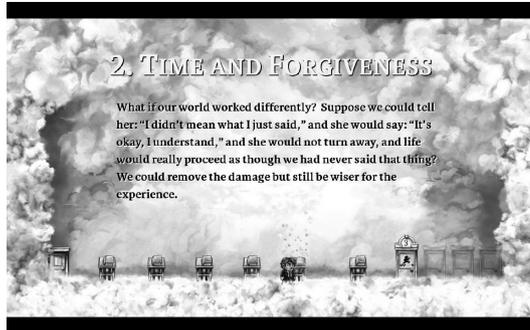


Figura 1 – Tela de *Braid*. Diálogos profundos que buscam imergir o jogador na narrativa reflexiva e adulta do jogo

Corroborando com esse pensamento, Sam Roberts, diretor de videogames do Slamdance Film Festival, afirma: “[*Braid*] não soa imaturo, como outros games soam imaturos (...) Ele espera tanto de você, enquanto membro de uma plateia, como o faz qualquer outra mídia adulta” (apud Chaplin, 2009). Ao adicionar ao *gameplay* a possibilidade de controlar o tempo, no intuito de permitir que o personagem tenha novas chances no que tange às decisões tomadas ao longo do jogo, Blow teve por objetivo levar o jogador a uma reflexão sobre as decisões que toma em sua vida real e suas consequências. “É um jogo do tipo sentido-da-vida”, afirma Blow. E acrescenta: “Tudo sobre nossas vidas cotidianas que consideramos cheio de significado está predicado na diferença entre passado e futuro”. A beleza, aqui, assume seu importante valor ético, como aponta Lopes (2007). Ou seja, não aparece como mero acessório ou atrativo mercadológico, mas como elemento fundamental na construção de sentido por parte do jogador, na sua interação com o jogo.

Outro título que se enquadra na nossa proposta de análise é *Machinarium*, jogo desenvolvido pelo estúdio tcheco independente Amanita Design e que conquistou o prêmio Excelência em Arte Visual no Independent Game Festival 2009, além de diversos elogios

por parte da crítica especializada. Com *plot* bastante semelhante ao de *Braid*, *Machinarium* apresenta como personagem principal um robô (Josef) que deve embarcar em uma jornada para salvar sua amada das mãos da Black Hat Gang, uma trupe de robôs mal-intencionada que fizeram dela refém. Com *gameplay* também baseado na solução de *puzzles*, *Machinarium* conta com cenários pintados à mão (e depois finalizados em computador) cuja edição de número 206 da EDGE britânica define como “encantadores” e “pintados com detalhes e afeições cativantes”, além de uma trilha sonora que contribui para a ambientação em seu universo *steam-punk*.

Em *Machinarium*, não há diálogos explícitos: toda a comunicação entre os personagens e entre estes e o jogador acontece através de balões (semelhantes aos das histórias em quadrinhos) que apresentam dicas sobre como solucionar os *puzzles*, e ainda *flashbacks* da história do personagem principal e sua amada que ajudam a contextualizar o jogador na narrativa lúdica. Estes são, de fato, alguns dos momentos mais envolventes do jogo, que permitem uma conexão afetiva – se assim podemos dizer – entre o jogador e o personagem e sua história. E essa contextualização não está ali por acaso; serve, outrossim, a dois propósitos: (i) dá sentido às tarefas que o jogador deverá realizar para avançar no jogo; (ii) prepara o jogador, emocionalmente, para os momentos de clímax de sua narrativa, como na “cena da cozinha”, em que o robô fala com sua amada pela primeira vez desde o início de sua jornada. Mais uma vez um caso muito apropriado da relação entre retórica procedimental e elementos retóricos visuais e sonoros.

Outro aspecto a ser notado está nos pequenos detalhes, ou, nas palavras de Barthes, o “detalhe inútil” (2002), como os movimentos dos personagens, seus olhares, elementos tão sutis – comuns em outras mídias narrativas, como o cinema e a literatura, mas raros de serem vistos em videogames – em conjunto com o belíssimo cenário e, sobretudo, o próprio *gameplay*, podem suscitar sentidos e afecções

– experiências decorrentes deste misto de delicadeza e sensibilidade – que, ao nosso ver, são pouco explorados na maioria dos jogos eletrônicos, muito menos nos títulos *mainstream*. Ou ainda, no mesmo *Machinarium*, a sensação de ter realizado algo de bom ao entregar o óleo de girassol ao velho sentado em sua cadeira de rodas. E, mais uma vez, gesto que não está ali como acessório, mas diretamente conectado ao sistema de regras do jogo; relação de cuja importância fala Juul (2005).



Figura 2 – Tela de *Machinarium*. Cenários aquarelados, pintados “à mão” em conjunção com sua trilha sonora conferem ambientação intimista ao jogo.

Flower, jogo desenvolvido pelo estúdio independente ThatGameCompany, do game designer Jenova Chen e publicado pela Sony Entertainment, é outro *indie game* que se enquadra em nosso *corpus* de análise. Lançado em 2009 para o console Playstation 3, em *Flower* o jogador controla um conjunto de flores – ou o vento que impulsiona as flores, algo que não é explícito – que se deslocam ao vento, em uma espécie de ambiente campestre. O objetivo do jogo, ou de cada fase do jogo, é “recolher” outras flores espalhadas pelo cenário, flores estas “marcadas” com uma aura (a aura nada mais é que uma indicação ao jogador de que aquela flor, ou conjunto de flores, deve ser recolhida). Ao recolher tais flores, o terreno, que antes se mostrava arenoso, passa a se tornar um gramado verde. Após recolher todas as flores de uma fase, o jogador, com suas flores, é conduzido, intuitivamente – através de um caminho explícito –, a uma árvore. Ao chegar nesta árvore, a fase é concluída e o jogador é levado à próxima. Após

alguns minutos de interação com o jogo, é provável que o usuário comece a se sentir relaxado, em estado de leveza, como se ele mesmo fosse aquele conjunto de flores se deslocando pelo ar, em cenário extremamente contemplativo e bucólico. Em entrevista publicada na revista britânica *EDGE* de outubro de 2009, é dito sobre Jenova Chen: “Ao desenvolver suas temáticas em *Flower* no começo deste ano, Chen está convencido de que os *videogames* podem ser uma linguagem válida para a expressão artística”.⁵



Figura 3 – Tela de *Flower*. Interface *clean* busca proporcionar máxima imersão do jogador no ambiente lúdico do jogo, trazendo à tona experiências cognitivas de afecções e sensorialidades.

Mais uma vez, em *Flower*, retóricas procedimentais e não-procedimentais se unem em prol da expressividade do jogo. Para comprovar esta assertiva, podemos imaginar situação oposta: fosse *Flower* um jogo com o mesmo *gameplay*, mas com gráficos semelhantes aos jogos do Atari 2600 (console lançado em 1977), por exemplo, causaria ele as mesmas experiências em seus jogadores? Cada vez mais torna-se claro que os elementos ficcionais constitutivos dos jogos, como ambientação, narrativa, estilo de câmera, gráficos e trilha sonora, são fundamentais para proporcionar maior conexão entre jogador e jogo, sejam estes gráficos no estilo *pixel art*, *cartoon* ou artístico. É justamente esta perfeita consonância entre *gameplay* (elemento procedimental) e ficção (elementos não-procedimentais) que conferem a *Flower* sua capacidade expressiva,

⁵ Revista *EDGE*, nº 206, outubro de 2009, página 62. Bath/UK, Future Publishing, 2009.

assim como a capacidade de suscitar, no jogador, experiências midiáticas inéditas ou inesperadas, ao menos no contexto dos jogos eletrônicos. Experiências que raramente as encontramos em jogos *mainstream*.

● Considerações finais

A intenção deste trabalho não foi a de afirmar que os jogos *mainstream* deixam completamente de lado a preocupação com as diversas afecções e subjetividades na atividade jogo, da qual nos fala Juul (2005). Por outra perspectiva, a intenção foi a de propor a ideia de que os *indie games*, por meio de diversos tipos de retóricas – procedimentais e não-procedimentais – devido às características inerentes a esse gênero de jogo, abrem espaço para uma maior expressividade por parte de seus autores. Características como equipes pequenas, domínio de toda a cadeia de desenvolvimento, possibilidade de se trabalhar com temas que fogem ao *hype* e ao *mainstream*,

“pessoalidade” inserida no game design, maior liberdade de expressão, objetivos não convencionais (e às vezes não-comerciais), estes são alguns dos fatores que contribuem para uma maior possibilidade de expressão nos *indie games* – não que todos os *indie games* se prestem a este propósito, como é sabido que muitos deles buscam se assemelhar aos jogos *mainstream*. Mas é inegável que esse gênero, ainda crescente em popularidade, tende a ganhar novos adeptos a cada dia, seja pelo lado do desenvolvimento e produção, a partir de ferramentas que democratizaram esse processo, seja pelo lado dos jogadores, com sua cadeia cada vez maior de fãs e subculturas ligados a este tipo de jogo. Proporcionar ao público consumidor e à sociedade em geral um olhar sobre os *videogames* como uma “nova” forma de expressão humana, ao lado de “mídias” já consagradas, como a literatura, as artes visuais e o cinema: esse é o objetivo de muitos desenvolvedores independentes, além, é claro, daqueles que pesquisam essa mídia.

(artigo recebido abr.2015/aprovado out.2015)

Referências

- AARSETH, E. **Cibertext**: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- ARSENAULT, D. “Dark Waters: spotlight on immersion”. In: **Proceedings of Game on North America International Conference**. Eurosis-ETI, 2005.
- BARTHESES, R. “El efecto de lo real”. In: **Realismo**: mito, doutrina o tendencia histórica? Buenos Aires: Lunaria, 2002.
- BOGOST, I. **Persuasive Games**: The Expressive Power of Videogames. Cambridge: The MIT Press, 2007.
- BROWN, E; CAIRNS, P. “A Grounded Investigation of Game Immersion”. In: **CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems**. New York: ACM, 2004.
- CHAPLIN, H. **Xbox's 'Braid' a surprise hit, for surprising reasons**. Disponível em: <<http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=94025221>>. Acesso em: 15/11/09.
- CHIRON, P. “Introduction à Rhétorique”. In: ARISTOTE. **Rhétorique**. Paris: Flammarion, 2007.
- COUCHOT, E. **A tecnologia na arte**: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. **Flow**: The psychology of optimal experience. New York: Harper and Row, 1990.
- ERMI, L.; M. “Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion”. In: **Proceedings of DiGRA 2005 Conference**: changing views - worlds in play. Vancouver, 2005.
- ESKELINEN, M. “The Gaming Situation”. **Game Studies**. V. 1, July 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>>. Acesso em: 03/09/2012.
- FERREIRA, E; FALCÃO, T. “Through the Looking Glass: Weavings Between the Magic Circle and Immersive Processes in Videogames”. In: **Proceedings of DiGRA 2009**. Londres: Brunel University, 2009.
- FERREIRA, E. **Indie Games**: por uma investigação das potências de afecção dos jogos eletrônicos. Universidade Federal do Rio de Janeiro, UFRJ, Escola de Comunicação, 2013.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1990.
- JAGUARIBE, B. **O choque do real**: estética, mídia e cultura. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.
- JUUL, J. “The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness”. In: **Proceedings of DiGRA 2003**. Utrecht: Utrecht University, 2003.
- JUUL, J. **Half-Real**: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge/MA: The MIT Press, 2005.
- JUUL, J. “The Magic Circle and the Puzzle Piece”. In: GÜNZEL, S., LIEBE, M. e MERSCH, D. **Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008**. Potsdam: Potsdam University Press, 2008.
- LOPES, D. **A delicadeza**: estética, experiência e paisagens. Brasília: Editora da Universidade de Brasília/Finattec, 2007.
- MACHADO, A. “Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento”. In: **XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação**. Salvador/Bahia, 2002.
- MURRAY, J. **Hamlet on the Holodeck**. Cambridge/MA: The MIT Press, 1997.
- RYAN, M. **Narrative as Virtual Reality**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.
- SALEN, K; ZIMERMANN, E. **Rules of Play**. Cambridge/MA: The MIT Press, 2003.