

O Lobo é mais sexy que a Vovozinha: *The Path* e os limites da transgressão nos Jogos Digitais

Roger Tavares

Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Resumo

O jogo *The Path* é apresentado neste ensaio como um exemplo de transgressão nos jogos. Baseado na pequena história de *Chapeuzinho Vermelho* dos irmãos Grimm, este jogo é capaz de desafiar as definições mais básicas, assim como estruturas narrativas sedimentadas do gênero *Adventure Game* desde os anos (19)90. Ao fim, interrogamos o quanto o conceito de jogo pode ser desafiado, reestruturado, transgredido, e ainda assim permanecer em sua categoria.

Palavras chave: *Jogo, Adventure Game, Transgressão, Interação*

Abstract

The game *The Path* is presented in this paper as an example of transgression in games. Based on the short story of *Little Red Riding Hood* by the Brothers Grimm, this game is capable of challenging the most basic settings, as well as narrative structures presented in the *Adventure Game* genre since years (19)90. At the end, we ask how the concept of play can be challenged, restructured, transgressed, and yet remain in its category.

Keywords: *Game, Play, Adventure Game, Transgression, Interaction*

É inacreditável como o simples conto de 5 páginas dos irmãos Grimm, *Chapeuzinho Vermelho*, consegue suscitar tantas interpretações diferentes, do teatro infantil aos videogames de suspense psicológico.

Uma das mais interessantes é um jogo artístico para computadores chamado *The Path*, lançado em 2009 pelo desenvolvedor belga *Tale of Tales*¹.

1. <http://thepath-game.com>

Inicialmente, fica até difícil perceber *The Path* como um jogo, ou no mínimo como um jogo comum. Kevin Vandort (2009), Editor Senior do conceituado website especializado Gamespot, descreve-o como um “extraordinário trabalho de ficção interativa”, ao invés de um jogo.

“Por sua definição mais básica, The Path é um jogo, mas você interage com ele em uma maneira simples e objetiva. [...] Se há um objeto o qual você pode interagir com ele, você solta o botão de andar e (o jogo) automaticamente realiza uma ação contextual. [...] O ritmo é lento e pensativo. Se você está impaciente, ou espera por progresso rápido, vagar entre as árvores sem recompensas óbvias pode frustrar você.”¹²

Vandort releva portanto a questão do jogo exploratório, no qual fica-se a explorar o ambiente, e as opções de interação levam-nos normalmente a uma não interação. Dentro do contexto do jogo, a busca pelo lobo é mais importante do que encontrar o lobo, pois, uma vez que este é encontrado, após uma busca tortuosa, o desfecho do encontro é inevitável, imutável, e decisivamente trágico. Provavelmente esse *outcome* (resultado final do jogo) predeterminado, e não variável, faz Vandorf entendê-lo como uma obra de ficção interativa e não como um jogo, que em uma relação primeira de ganha-perde, não há condições de vitória, pelo menos quando entendida no senso comum de sobrevivência da personagem.

É natural que em um jogo de exploração, os jogadores criem as suas próprias condições de vitória. Alguns jogadores, exploradores, sentirão a experiência da vitória caso consigam encontrar as 144 flores espalhadas pelo ambiente do jogo. Outros, pontuadores, ao completarem todas as fases com a nota máxima. Outros, *speed runners*, ao completarem determinadas missões em um tempo recorde. Os jogadores *achievement hunters* sentirão a sua vitória auto estabelecida ao conseguirem completar todas as conquistas que o jogo impõe. Mas ninguém poderá sentir a experiência de salvar a personagem principal, e colocá-la como condição de vitória, porque essa possibilidade sequer existe.

2. No original: By its most basic definition, *The Path* is a game, but you interact with it in a simple and straightforward manner. [...] If there is an object you can interact with, you let go of the walk button and automatically perform a contextual action. [...] The pace is slow and thoughtful; if you're impatient or expect quick progress, roaming amid the trees without obvious rewards may frustrate you.

O núcleo da desenvolvedora Tale of Tales é uma dupla formada por Auriea Harvey, artista visual, e Michaël Samyn programador e designer de interação. Em uma entrevista para Ramunas Jakimavicius (2011), Samyn diz que a intenção inicial da dupla era que sua arte interativa digital atingisse o público diretamente, sem passar por galerias ou publicadores. Para ele “a criação artística é quase como um dever divino. Deve-se à humanidade para fazer este trabalho, para criar esta arte. É nossa contribuição para a cultura e civilização.”³, e também porque os publicadores “basicamente não confiam em nós com seu dinheiro. [...] Os publicadores não querem suportar nosso trabalho, então nós não temos escolha a não ser fazer por nós mesmos. Porque esse trabalho precisa ser feito. É importante.”⁴

Dessa maneira Samyn separa os seus jogos artísticos dos jogos comumente encontrados no mercado, e tece ainda uma crítica quanto à arte contemporânea:

“O fato de que jogos são divertidos e envolventes é uma razão importante pela qual eu escolhi trabalhar neste meio como artista. Eu acho que maior parte da arte contemporânea é maçante e sem envolvimento. E não vejo por que isso deve ser assim. Na verdade, eu acho importante que o artista tente seduzir seu público e dar as pessoas algum prazer sensual, começando com a beleza (que é terrivelmente ausente no cenário da arte contemporânea).”

De fato, são declarações fortes que precisam ser contextualizadas. The Path tem o *look and feel* de um Adventure Game dos anos (19)80 e 90, mas em 3D, e sem algumas características comuns ao gênero como os puzzles e um inventário de objetos manipuláveis (chaves, poções, etc.). Rollings and Adams (2003:447) afirmam que:

“explorar o ambiente, e manipular os itens nele é um elemento chave da maioria dos jogos de aventura, embora isso não seja uma necessidade absoluta. É teoricamente possível desenvolver um jogo de aventura que consiste inteiramente de conversas com personagens não jogáveis, mas nós não vimos nenhum ainda”.

3. No original: For me artistic creation is almost like a divine duty. We owe it to humanity to do this work, to create this art. It's our contribution to culture and civilization.

4. No original: They basically don't trust us with their money. [...] If publishers do not want to support our work, then we have no choice but to do it ourselves. Because the work needs to be done. It's important.

The Path vai um pouco mais além e elimina também os diálogos. Dessa maneira, é possível entendê-lo como um jogo que transgride radicalmente os elementos comuns desse gênero, como soluções de puzzles, manipulações de itens, árvores de conversação, e até mesmo a história e as condições de sucesso e falha, como citado anteriormente.

A estrutura da história em The Path, pode ser entendida como vista na Figura 1, bem diferente das três estruturas apresentadas em Rollings & Adams (2003:456-457), e apresentadas (modificadas) na Figura 2.

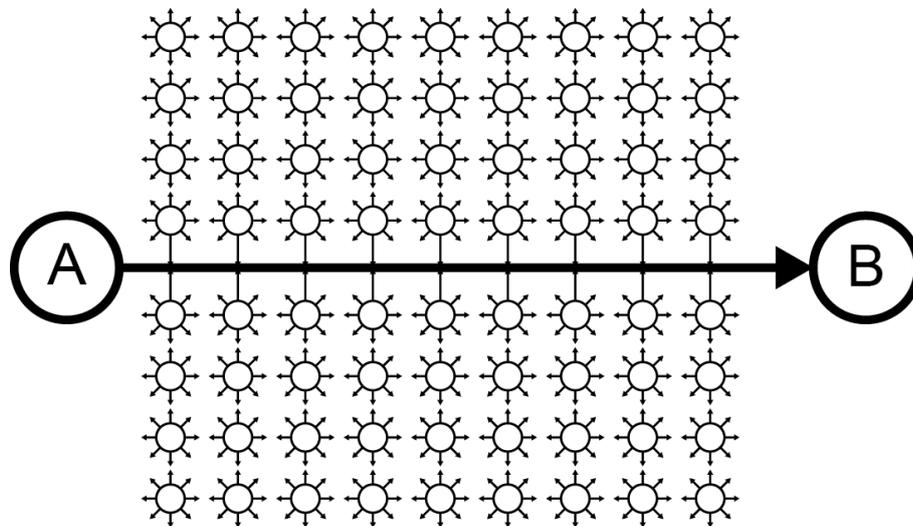


Figura 1. A estrutura de *The Path*

Nesta estrutura A é o início do caminho, path, em inglês, e B o fim do caminho, o portão da casa da vovó. Este, corta a floresta ao meio, e pode ser atravessado por diversas vezes durante o percurso até o portão da casa da vovó. As circunferências com as direções representam um caminho rizomático, que pode ser engendrado pelo jogador, e também, caso o queira, pode percorrer o ambiente verticalmente e horizontalmente, tendo esse percurso gradeado eventualmente atrapalhado por rios, declives, flores, árvores, espaços delimitados como cabanas, poços ou cemitério, e também pela menina de vestido branco (Girl in White) que aparece eventualmente no jogo, e algumas trilhas que aparecem a 100 ou 500 metros, ou a pedido do jogador, quando devidamente destravado (The Path Manual, p.10).

Nas estruturas apresentadas na Figura 2, pode observar-se que o design do jogo leva o jogador a explorar e completar determinadas regiões, puzzles ou

salas, antes que ele possa progredir no jogo. Ao comparar-se as estruturas da Figura 1 com as apresentadas na Figura 2, pode observar-se o quanto a primeira é libertária. Como apresentado à introdução do Manual, “Há apenas um objetivo” (ibid. p. 3), por isso este jogo pode se apresentar tão libertário. Liberdade esta que é arrancada das mãos do jogador, pois “quando o objetivo é alcançado, você morre” (idem ibidem. p. 3).

A experiência estética também é diferente, e destoa da divulgação feita no website oficial do jogo, anunciando-o como um “short horror game”. Na maior parte do tempo o que prevalece são imagens poéticas, grafismos gestuais, vegetação, e flores que brilham. Por vezes encontram-se objetos misteriosos e algumas pequenas cenas e cenários montados na floresta. Por vezes a floresta torna-se escura e chuvosa, e aparecem alguns sons não diegéticos de clima de horror. Tudo muito poético, nada próximo das definições da literatura clássica de horror como algo que possa produzir medo na audiência. No momento que se adentra a casa da vovó, as imagens e os sons ficam mais fortes, e a ansiedade aumenta, principalmente pelo fato do fim inevitável, que só podemos participar empurrando a personagem para a morte certa. Como em um horror psicológico, no qual os elementos da ansiedade são construídos a partir da mente da personagem, neste caso participamos dele através da interação inevitável com o destino fatal da personagem. Somos ao mesmo tempo vítimas e assassinos, e a negação disso leva à paralisação do jogo. A poesia da arte colabora com o clima todo, mas a verdadeira estética de *The Path* está na interação. Lenta, exploratória e fatal. Trata-se de um caso raro e bem realizado nos jogos digitais, mesmo nos jogos que não fazem parte de um target de consumo imediato.

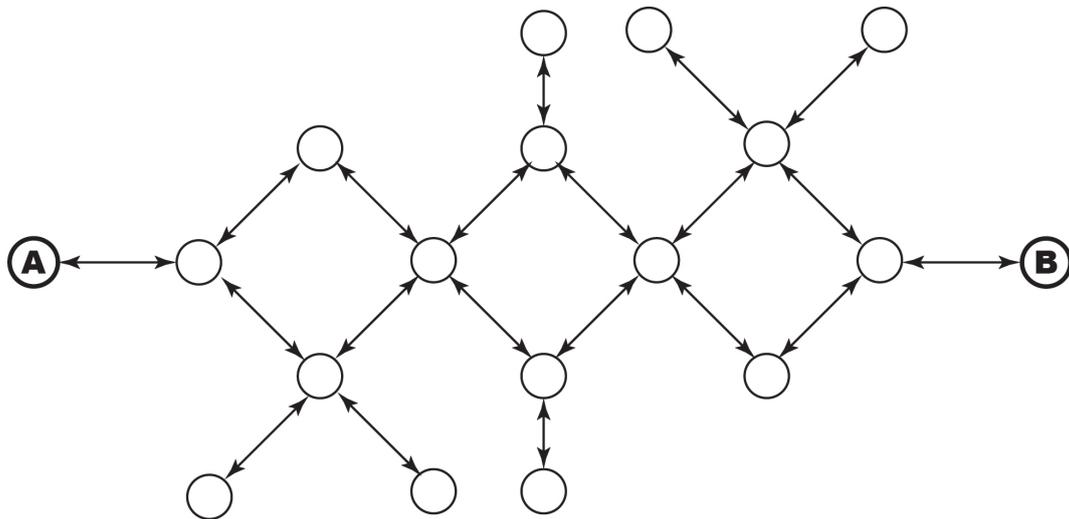


Figura 2: Estrutura comum aos primeiros adventure games. Para completar o jogo, o jogador deve ir de A até B, e cada círculo representa uma sala.
(Modificado de Rollings & Adams)

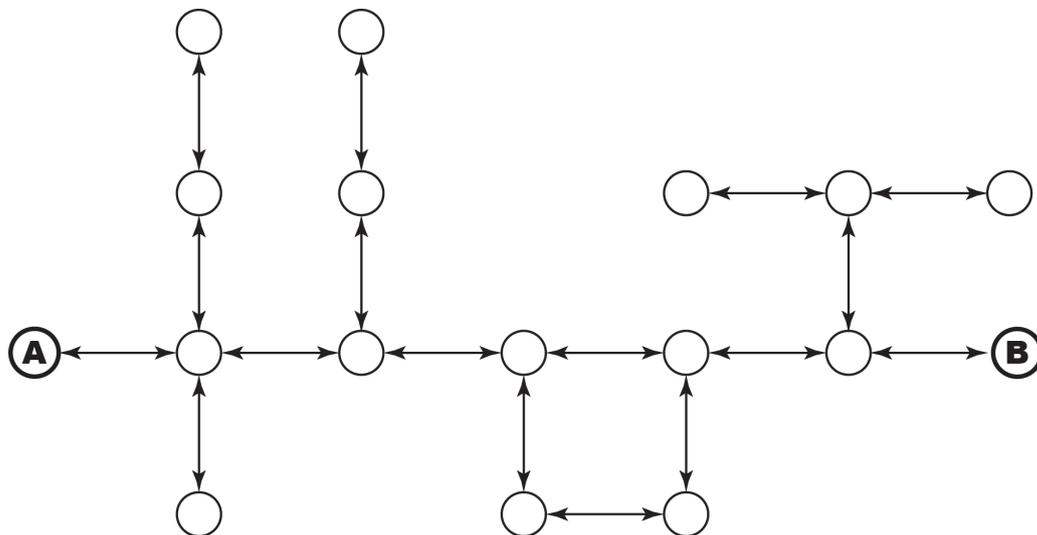


Figura 3: Estrutura comum aos jogos action-adventure.
(Modificado de Rollings & Adams)

Obviamente que nem todos tem essa mesma compreensão do jogo. No website de referência para notas de reviews de jogos, Metacritic, os metaspore (pontuação média baseado em vários outros sites e usuários) são 79 pela imprensa especializada, e 70 pelos usuários. Embora parecidos, as notas parciais revelam que a crítica especializada não apresenta nenhuma nota baixa (a menor sendo 69 em uma escala de 0 a 100), enquanto na opinião dos usuários, 25% das notas estão na região de notas baixas.

Um desvio como esse propicia algumas hipóteses: se os jogadores entenderam o tipo de jogo que eles estavam jogando, se o marketing ofereceu uma coisa que o produto não era, ou ainda, se o público não está preparado para esse tipo de jogo.

Para ilustrar essas questões, foram selecionados 3 trechos das 17 opiniões negativas⁵ que o jogo recebeu:

Isso parece ser um jogo ruim, e as reviews que eu tenho lido estão usando de sua arte para encobri-lo. Isto NÃO é um jogo. Se você gosta de correr em uma floresta fingindo que você está olhando Arte e quer correr sem rumo imaginando todas as emoções que isso está lhe causando, você pode gostar deste jogo, mas não parece haver nenhum ponto bom nem mesmo história para esse game. Eu queria nunca tê-lo comprado. (MadIboughtThisT, nota 0 de 100)

Todos os jogos tem um objetivo, ou algo para ser trabalhado, e este software não tem. Você ficará definitivamente desapontado se você comprá-lo esperando um jogo. Uma vez que eu entendi que eu estava olhando para uma obra de arte, e não para um game, isso foi melhor, mas ainda longe de ser bom. (Centípede, nota 10 de 100)

Chato, lento, pretensioso. Você anda ao longo de um caminho, movendo-se muito muito lentamente. Se você andar bastante o suficiente, você chega na casa da vovó e o game começa novamente. Se você anda para fora do caminho, acontecem alguns eventos estranhos e completamente arbitrários (por exemplo, eu achei uma mulher tocando piano em um gazebo, e o jogo deu-me algumas curtas sentenças filosóficas sobre viver a vida do jeito que eu quero, ou algo assim). Não há história ou entretenimento de qualquer tipo. Não perca o seu tempo. (BlueRaja, nota 0 de 100).

A primeira e a segunda opiniões pendem entre o jogo e o não-jogo. São fincadas em regras e objetivos, e a liberdade extrema (*correr sem rumo imaginando todas as emoções*), a Paidia em Caillois (1990), desvirtua o conceito de jogo, pelo menos como estabelecido pelos matemáticos no início dos estudos dos jogos, com regras, objetivos e resultados esperados, como cita Avedon (1971, 420):

5. No original: This seems like a bad game and the reviews I have read are using its artsy to cover up for it. This is NOT a game. If you like running around a forrest pretending you are looking at Art and want to run around aimlessly imagining all of the emotions its causing you, then you may like this game but there seems to be no point or even good story to the game. I wish I never bought it. (MadIboughtThisT, Nota 0 de 100) All games either have a goal, or something to work towards, this software does not. You will definitely be disappointed if you purchased this expecting a game. Once I understood that I was looking at an art piece, and not a game, it was better, but still far from good. (Centipede, Nota 10 de 100) Boring, slow, pretentious. You walk along a path, moving really really slowly. If you walk for long enough, you reach grandmother's house and the game starts over. If you walk off the path, some weird and completely arbitrary events are triggered (ex. I found a woman playing piano in a gazebo, and the game gave me some philosophical one-liners about living life the way I want to, or something). There's no storyline or entertainment of any kind. Don't waste your time. (BlueRaja, nota 0 de 100).

Von Neumann e outros delimitaram um número de elementos que eles acreditam que estejam presentes em todos os jogos, elementos que são necessários e invariantes, como número de jogadores, regras, resultados e estratégias que podem ser empregadas para jogar o jogo. Entretanto, do ponto de vista da recreação, estes elementos não são suficientes para fazer um jogo. Em adição, estratégia é alguma coisa que o jogador traz para o jogo, e não uma parte intrínseca do jogo.

A primeira e a terceira sentem a falta de uma história, característica dos jogos temáticos, e que tem influenciado inclusive jogos abstratos. Esses jogos trazem uma história que muitas vezes é um mero pano de fundo para que as ações do jogador façam sentido, acrescentando coerência ao jogo, e também as regras do jogo. Embora nem todos os jogos tenham a necessidade de uma história, ou sequer uma narrativa importante, como Tetris ou o jogo de Xadrez, essa característica é marcante no atual mercado de jogos, e os comentaristas sentiram falta dela. Interessante é notar que existem várias referências à história clássica de Chapeuzinho Vermelho, mas isso não foi o suficiente para esses jogadores, mesmo que o segundo procure o alívio de estar encarando uma obra de arte, e não um jogo que possa transgredir o seu próprio conceito.

A terceira opinião parte para um lado pessoal, visto que o que é “*chato, lento, pretensioso*” para algumas pessoas, pode não ser para outras, e conta sua experiência desagradável com o jogo, provavelmente pela lentidão e falta de sentido que as imagens e as “*curtas sentenças filosóficas*” lhe proporcionaram. Os jogos de mercado atuais estão ficando mais rápidos. Esse aumento de velocidade tem acrescentado o prefixo *action-* até mesmo em gêneros exploratórios como o RPG, formando o gênero Action RPG. Até jogos de zumbis, criaturas lentas, tem ganhado velocidade com zumbis que correm como na franquia Left 4 Dead (Turtle Rock Studios, 2008). Jogos contemplativos como Endless Ocean (Aroka, 2007), são raros, e mesmo jogos musicais lentos, como Auditorium (Cipher Prime, 2008) são puzzles relegados ao mercado indie.

O fechamento do terceiro comentário também é muito interessante: “Não perca o seu tempo”. Diferente do primeiro, que se lastimava pelo dinheiro gasto na compra do jogo, este preocupa-se com o tempo, o que é uma preocupação interessante no caso de um jogo, que, exceto os *serious games*, são obras feitas para gastar-se o tempo, como lazer, cultura ou entretenimento. A oferta de jogos hoje em dia é muito grande,

e todos eles demandam um investimento de tempo. Os mais simples algumas horas, e os mais complexos chegam a dezenas de horas. Assim, talvez a preocupação de não se investir tempo nesse seja para poder investi-lo em outro, mas em primeira vista causa-se estranheza, pelo menos ao se pensar em termos huzinguianos, como “uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material” (Huizinga, 1938:16).

Galloway (2006) utiliza-se do conceito de Philip Agre, “gramáticas de ação”, para descrever como as atividades humanas são codificadas para análises maquinicas utilizando-se metáforas linguísticas e estruturais. Galloway considera os jogos digitais como ações significativas, tanto do lado do jogador, quanto do lado da máquina. Dessa maneira, quando se ganha um jogo, o ganhar é um ato do jogador, ao passo que quando se perde, é um ato da máquina. Em alguns jogos, entretanto, a vitória da máquina é sempre certa: em Tetris e a grande maioria dos jogos por pontos, a derrota do jogador é certa, e é apenas uma questão de tempo. Embora The Path não seja um jogo que se disputa uma pontuação, a derrota do jogador, se simbolizada pela morte das personagens principais, é sempre certa, e o que deve ser levado em consideração é a experiência como um todo, e não o resultado final.

Para transgredir a morte inevitável, os jogadores criam seus próprios desafios, ou então conduzem seu jogo através de desafios secundários propostos pelos achievements (conquistas ou troféus) que o jogo oferece ao jogador em uma maneira não diegética. Para ganhar um jogo, o jogador implementa estratégias das mais diversas, estratégias estas, que não estão contidas no jogo, mas sim no jogador (Avedon & Sutton Smith:1971).

Não é somente a personagem principal que é desobediente. O jogador tenta subverter essa desobediência, e os artistas manipulam as ações do jogador e da máquina, transgredindo a estética das interações. Como pudemos observar pela rápida descrição de uma obra complexa, tudo neste jogo é uma grande transgressão.

Com todos esses desafios e transgressões aos conceitos de jogo, jogador, história, gênero de jogo, etc, realmente torna-se difícil pensar The Path como jogo. Afinal, até onde pode-se transgredir o conceito, o básico, o comum, o esperado, e mesmo assim se permanecer na categoria? Entre a ruptura e a potência, o que seria a fatalidade? Uma interação imediata, ou apenas uma reação imediata? Podemos contar uma história

clássica, como Chapeuzinho Vermelho ou King Kong, e mudarmos partes importantes nela, e mesmo assim permanecermos na história, ou contamos outra. Qual o limite da ação de um jogo, quando sabemos exatamente o que acontecerá, e mesmo assim perguntarmos porque os dentes da vovó são tão grandes.

Referências

- AVEDON, E.M. & SUTTON S. *The Study of Games*. New York:1971. John Wiley and Sons.
- CAILLOIS, R. **Os Jogos e os Homens**. Lisboa:1990. Cotovia.
- GALLOWAY, Alexander R. **Gaming: Essays on Algorithmic Culture**. [s.l.]: University of Minnesota Press, 2006.
- GRIMM, Jacob & GRIMM Wilhelm. **The Best of Grimms' Fairy Tales**. Kindle Edition. Dutton Childrens Books – Amazon Digital Services:2012.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 5a. Edição: 1938. São Paulo, Perspectiva.
- JAKIMAVICIUS, Ramunas. **Tale of Tales Interview**. <http://nightmaremode.net/2011/08/tale-of-tales-interview-9730/> 2011. (Acesso em Março de 2013).
- ROLLINGS, A. & ADAMS, E. **On Game Design**. California:2003. New Riders.
- VANDORT, Kevin. **The Path Review**. <http://www.gamespot.com/the-path/reviews/the-path-review-6215178/> 2009. (Acesso em Março de 2013)
- The Path Manual:** <http://cdn2.steampowered.com/Manuals/27000/ThePATH-UserManual.pdf?t=1360881193> (Acesso em Março de 2013).
- The Path Website:** <http://thepath-game.com/> (Acesso em Março de 2013).