

## WALKING SIMULATOR: ERRÂNCIA E JOGOS DIGITAIS

Jordi Angelo Timón Frias<sup>1</sup>, Antonio Carlos Vargas Sant'Anna<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Acadêmico do Curso de Licenciatura em Artes Visuais CEART – bolsista PROBIC/UDESC

<sup>2</sup> Orientador, Departamento de Artes Visuais CEART – acvargass@gmail.com

Palavras-chave: Jogo. Errância. Game-arte.

A pesquisa aborda as relações entre arte e jogos digitais expressa no diálogo entre os *walking simulators* (simuladores de caminhar) e as práticas artísticas que no século XX se serviram do caminhar como proposição artística e política.

*Walking simulators* são jogos, geralmente em primeira pessoa, que enfatizam o caminhar no mundo do jogo como uma modalidade de *gameplay* em oposição a àquelas estabelecidas pelos padrões da indústria de jogos digitais. Ao se proporem como negação daquilo que os precede, jogos como *Dear Esther* (2008, 2013) e *Proteus* (2013), se colocam na fronteira entre aquilo que é reconhecido como jogo digital e aquilo que ainda é incerto. Por isso embora tenham sido bem recebidos pela crítica especializada e pela comunidade *modder* (PINCHBECK, 2008), estes jogos foram considerados por muitos *gamers* na época de seus lançamentos como não-jogos.

Neste estudo buscamos compreender o modo pelo qual alguns jogos digitais são capazes de, ao se proporem negativamente aquilo que já existe, criar em si uma nova realidade daquilo que se entende por jogo digital e assim expandir os limites da própria definição de jogo da qual faz parte. Tomamos como exemplo os *walking simulators* onde podemos identificar a confluência de conceitos originários do modernismo e da arte contemporânea como parte destas proposições.

Metodologicamente foi produzido para a pesquisa um levantamento bibliográfico sobre os jogos abordados com documentação encontrada em sites especializados, listas e grupos de discussão online, além de postagens em blogs e vlogs. Com este material foi possível tanto acompanhar a reação da comunidade *gamer* diante dos *walking simulators* quanto captar a fala dos desenvolvedores através de diários de produção e artigos *postmortem* em sites como o *Gamasutra* e o *Rock Paper Shotgun*. Devido a escassa produção a respeito em âmbito acadêmico, o material científico consultado resumiu-se a alguns resumos de apresentações em seminários e artigos, sendo necessário estabelecer relações com outras bibliografias que abordam temas transversais, como a navegabilidade em espaços virtuais (MANOVICH, 1998) e o caráter narrativo do mundo do jogo (JENKYNS, 2004). Foi especialmente útil a produção acadêmica de PINCHBECK, Dan (2008), sobre o desenvolvimento de *Dear Esther* (2008, 2013), jogo que ao lado de *Proteus* (KEY; KANAGA, 2013) foi peça central para a pesquisa.

Em paralelo também foram investigados os desdobramentos do caminhar nas artes visuais, tendo como ponto de partida o livro *Walkscapes* de CARERI, Francesco (2013). A partir deste foram consultados catálogos, filmografias e biografias de artistas, como Guy Debord, André Breton, Andy Goldsworthy e Richard Long.

Nos dois jogos estudados, tanto *Dear Esther* quanto *Proteus*, parte essencial do *gameplay* consiste na experimentação afetiva do mundo do jogo dada na navegação pela paisagem e/ou narrativa vivenciada, para tanto é necessário que exista uma predisposição do jogador em abrir-se

para um novo modo de interagir com o jogo, deixando de lado concepções ditadas pelas suas experiências anteriores com videogames convencionais.

Dear Esther, criado por Dan Pinchbeck, que pode ser considerado o primeiro dentro do novo estilo, surge como um projeto acadêmico que visava testar as possibilidades narrativas dentro de jogos digitais. A ênfase portanto está no modo como a trama do jogo é apresentada: em Dear Esther três diferentes histórias são reveladas de forma fragmentada e parcialmente aleatória para o jogador conforme este caminha com seu avatar pelas trilhas de uma ilha desabitada em busca dessa mulher chamada Esther. Cabe a ele, o jogador, juntar os fragmentos com sua imaginação como se montasse um quebra-cabeça. Pinchbeck abre mão da usual literatura estadunidense, que, de acordo com MANOVICH (1998) é caracterizada pela figura do explorador que vive aventuras viajando pelo extenso território norte-americano, para relacionar-se com a literatura européia, que ainda segundo Manovich, costuma a se desenrolar dentro da psique das personagens.

Segundo CARERI (2013), o caminhar como prática artística inicia na literatura, primeiro com o flâneur de Baudelaire, posteriormente com Bretón e Debord. Assim como o *gameplay* focado no caminhar inicia com proposições literárias: em Dear Esther caminhar é primeiramente o modo de se ir de um fragmento de história para outro, onde a velocidade do caminhar e o desenho da paisagem colaboram para isto (PINCHBECK, 2008).

Já em Proteus ocorre o que JENKYNS (2004) chama de “micronarrativas”, que são pequenos acontecimentos que colaboram na formação de uma experiência emocional no jogador, sendo que estas não necessariamente precisam constituir uma história. Associadas aos elementos cartográficos da paisagem (alinhamentos de pedras, totens, menires e trilhas), as micronarrativas colaboram a identificar em Proteus uma relação com os desdobramentos do caminhar na década de 1970, quando, segundo Francesco Careri (idem) os artistas do que viria a ser a *landart* passam a excursionar para os campos onde produzem obras que revem a própria história da escultura, por exemplo Richard Long e Andy Goldsworthy.

Ao se distanciarem dos jogos *mainstream*, os *walking simulators* provocam estranhamento entre jogadores e profissionais da área de jogos e tensionam a própria compreensão daquilo que se entende por jogo digital. Identificam-se por outro lado com conceitos existentes nas artes visuais, sobretudo na instalação, como aponta Manovich (1998) sobre o conceito de “instalação total” de Ilya Kabakov, e na arquitetura quando Jenkyns (2004) aproxima o game design das propostas de Kevyn Linch. Para os dois autores a navegabilidade e a construção do espaço navegável constituem as características diferenciadoras dos jogos digitais em relação a outras mídias, como o cinema, a literatura e mesmo os jogos de tabuleiro tradicionais.

### **Referência bibliográfica**

- CARERI, Francesco. Walkscapes: O caminhar como prática estética. São Paulo: GG Brasil. 2013.
- JENKINS, Henry. **Game Design as Narrative Architecture**. In: Computer, v. 44, p. 53, 2004.
- MANOVICH, Lev. Navigable Space. 1998. Disponível em:  
<<http://manovich.net/index.php/projects/navigable-space>>
- PINCHBECK, Dan. **Dear Esther: An Interactive Ghost Story Built Using the Source Engine**. Reino Unido: University of Portsmouth. 2008. Disponível em:  
<[http://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-540-89454-4\\_9](http://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-540-89454-4_9)>
- DEAR Esther. Desenvolvedor: The Chinese Room. 2008. Download. Disponível em:  
<<http://www.moddb.com/mods/dear-esther>>
- DEAR Esther. Desenvolvedor: The Chinese Room. 2013. Download.
- PROTEUS. Desenvolvedor: Ed Key & David Kanaga. 2013. Download.