

REPENSANDO O MUNDO REAL A PARTIR DO JOGO DIGITAL EM CONJUNTO COM SUA ARTE: MECÂNICA, DINÂMICA E ESTÉTICA COMO INSPIRAÇÕES PARA EXPERIÊNCIAS SOCIALISTAS

Palavras-Chave: JOGO DIGITAL, ARTE, SOCIALISMO

Autores/as:

RAFAELA MOGNON GONÇALVES, IA

Prof.^(a) Dr.^(a) EDSON DO PRADO PFUTZENREUTER (orientador), IA

INTRODUÇÃO:

A pesquisa baseou-se na escolha de “Workers and Resources” (Sigla W&R, 2019) por ser um dos poucos jogos de construção de cidades que representa um sistema socialista, em vez do cenário capitalista usual. A iconografia, a trilha sonora e a mecânica do jogo remetem à era soviética, criando um cenário que o diferencia de jogos similares como SimCity (1989) e Cities: Skylines (2015).



Imagem 1 - Jogo Workers and Resources (2019)

Fonte: Steam (Site da Internet)

O foco em uma economia centralmente planejada é o seu maior diferencial, e isso incentivou o questionamento que criou a

hipótese desta pesquisa: se a experiência socialista oferecida pela mecânica, dinâmica e estética do jogo W&R gerou alguma contribuição na cultura gamer, no sentido de gerar novas ideias para esse público que consome tal tipo de cultura, indo para além da experiência estética visual e sonora, e abrindo novos caminhos de consciência de forma individual e/ou coletiva, talvez reforçando a possibilidade de mudança da realidade vigente na sociedade contemporânea. Esta pesquisa quis aprofundar principalmente na função da estética em relação à arte, buscando interpretar os aspectos sensíveis da experiência dos jogadores com este jogo.

METODOLOGIA:

Para tentar responder ao questionamento e sustentar a hipótese, a investigação foi estruturada em quatro parâmetros:

1º- Análise de Autores: Foram pesquisados os autores Walter Benjamin (2012), Lucia Santaella (2017), Julia Stateri (2016), Roger Tavares (2013) e Mary Flanagan (2009) provindos das áreas de Artes, Filosofia e Jogos, com o objetivo de sustentar a hipótese geral de relacionar os jogos com a arte, e de colocar o jogo tendo o potencial de abrir novos caminhos de consciência pessoal e coletiva;

2º: Análise MDA Framework do jogo: essa análise, conceituada a partir de Robin Hunicke, Marc Leblanc e Robert Zubek (2004), formaliza a experiência de jogar com base em três aspectos do design: Mecânica, Dinâmica e Estética;

3º: Análise de opiniões dos jogadores: foi feita a análise das 40 opiniões mais relevantes no site "Steam", uma plataforma digital de distribuição de jogos desenvolvida pela Valve Corporation;

4º: Relacionar os elementos – sejam artísticos, mecânicos, sonoros ou estéticos com as ideias socialistas de Marx e Engels (1984, 2008).

RESULTADOS E DISCUSSÃO:

1º Parâmetro: Análise de Autores

A partir da comparação da evolução do cinema e da fotografia feita por Walter Benjamin (2012) com a os jogos digitais de Lev Malevich na visão de Lucia Santaella (2017) pode-se concluir em primeiro lugar que os jogos digitais são um campo híbrido que articula diversas linguagens, dentre eles a da arte, e por isso é possível que neles hajam formas de artes emergentes.

A segunda conclusão buscou adicionar mais uma camada de aproximação entre os jogos e a arte, desta vez comparando o potencial transformador dos dois campos, e isso foi feito a partir de Julia Stateri (2016), Roger Tavares (2013) e Mary Flanagan (2009), conectando videogames e arte como atividades que, ao fugirem do imediatismo social, podem transformar subjetividades e incitar o senso crítico (Stateri, 2016); Subjetividades essas, que são o senso de identidade dos jogadores, que é moldado pela experiência cultural (Tavares, 2013). Todos os jogos possuem valores, que são como propriedades importantes e comparáveis aos objetivos, mas com uma gravidade mais abstrata e permanente (Flanagan, 2009). Esses valores podem ser controlados até certo ponto pelos criadores e designers dos jogos, porém, eles podem mudar/transformar ao serem expostos ao público, podendo ser entendidos e absorvidos, deliberadamente ou não, de formas totalmente diferentes, a depender do contexto material, social e subjetivo de cada indivíduo da sociedade. Esses valores são refletidos tanto nas mecânicas dos jogos quanto em suas narrativas e personagens, influenciando os jogadores de maneira consciente ou inconsciente.

2º Parâmetro: Análise MDA Framework do jogo

Utilizando o conceito de framework MDA (HUNICKE, R.; LE BLANC, M.; ZUBEK, R. 2004) foi abordado as potencialidades transformadoras do jogo W&R, apontando exemplos concretos do próprio jogo e

conceituando-os com cada elemento constituinte do jogo.

- **Mecânica:** O jogador controla praticamente todos os aspectos de uma república socialista, desde a extração de matérias-primas até serviços públicos, como hospitais. A mecânica promove liberdade criativa, dando muitas formas de governança e possibilidades de construção. É possível que o elemento artístico principal do jogo esteja localizado nessa liberdade, que cria subjetividades para cada jogador que a experimenta a partir de sua interação com o jogo.
- **Estética:** A ambientação soviética é reforçada pela arquitetura, veículos, trilha sonora e design visual. Apesar de não explorar todo o potencial visual do brutalismo e construtivismo soviéticos, o jogo consegue criar uma experiência imersiva e coesa.



Figura 3: uma das arquiteturas de prédios residenciais do jogo eletrônico "Workers & Resources: Soviet Republic" (2024).
Fonte: *Workers and Resources: Soviet Republic Wiki - Fandom* (site da internet)



Figura 4: fotografia residencial mostrando uma dentre várias paisagens pós-industriais e a arquitetura da era soviética dos monogorods (2021).
Fonte: *Zupagrafika* (site da internet)

A narrativa de "Workers and Resources: Soviet Republic" é criada através da mecânica e dinâmica do jogo de várias maneiras. O jogo simula a gestão de uma república socialista fictícia, e a narrativa emerge da experiência do jogador ao construir e administrar a cidade, ou seja, via dinâmica.

- **Dinâmica:** A combinação das mecânicas de construção e gestão com a estética visual e sonora parece criar uma experiência coesa o suficiente para refletir a complexidade e os desafios da administração de uma república socialista. Essa complexidade e desafios propostos parecem ser os principais valores os quais o jogo busca passar para o jogador.

3º Parâmetro: Análise de Jogadores

Para atingir esse segundo parâmetro foram coletadas 20 opiniões positivas mais relevantes e 20 opiniões mais relevantes negativas no dia 11/09/24 no site Steam.

Uma porcentagem total de análises positivas totais sobre o jogo supera em muito as negativas (16.603 análises no total), tendo uma taxa de 91% de análises recomendando o jogo. Para uma análise qualitativa sobre o jogo, foram agrupadas as tendências de opinião dos jogadores mais encontradas nas três categorias do MDA (Mecânica, Dinâmica e Estética) além de uma categoria externa para Bugs e Problemas Técnicos.

Foi concluído que a principal tendência nas análises é que o jogo é visto como extremamente desafiador, mas recompensador para aqueles que apreciam simulações detalhadas e complexas. A curva de aprendizado íngreme e a necessidade de microgerenciamento são frequentemente mencionadas como barreiras que podem impedir que muitos jogadores sem experiência prévia consigam gostar de jogá-lo, mas também são vistas como aspectos que tornam o jogo único. Muitos jogadores elogiam a fidelidade das simulações econômicas e de transporte, afirmando que o jogo oferece uma experiência realista satisfatória. No entanto, apesar de seu potencial, há uma frustração recorrente com problemas técnicos, como bugs frequentes e a falta de polimento na interface e nos tutoriais, o que limita a experiência para muitos jogadores.

4º Parâmetro: Possíveis relações de Workers and Resources: Soviet Republic com Perspectivas Socialista Científica

W&R permite simular os princípios do socialismo científico, com foco no planejamento econômico, bem estar coletivo, autossuficiência e controle dos meios de produção. A ausência

da lógica do lucro remete à crítica de Marx (2008) ao capitalismo. O jogador passa a perceber o trabalho como motor da sociedade no jogo, e não como mercadoria. As decisões impactam diretamente o coletivo, podendo estimular uma reflexão sobre alternativas ao modelo capitalista, ou, pelo menos, estimular a apreciação da complexidade dos sistemas que sustentam a vida cotidiana, como transporte, energia e água.

Hipótese Específica do Jogo

A complexidade do jogo têm o potencial de incentivar uma reflexão crítica individual sobre o capitalismo. A partir de sua estética imersiva, e, principalmente, com sua mecânica promovendo o elemento artístico-poético de liberdade criativa para a criação e governança diversos, o jogo W&R pode despertar a apreciação por conceitos socialistas.

CONCLUSÕES:

É possível confirmar, em partes, a hipótese de que o jogo W&R possui um potencial transformador. Essa transformação pode ser apenas individual, pois houve dados o suficiente para confirmar se é possível que haja potencial de transformador coletivo. A experiência deste jogo pode gerar uma reflexão crítica sobre os sistemas econômicos reais, embora os resultados variem conforme o contexto subjetivo do jogador - como aponta Flanagan. O jogo propõe uma nova maneira de vivenciar políticas sociais dentro da cultura gamer. Mesmo com limitações técnicas e visuais, W&R oferece uma experiência rica para discutir socialismo científico.

BIBLIOGRAFIA

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. São Paulo:

L&PM, 2012. BOGOST, I. (2008). **Unit operations: An approach to videogame criticism**. Londres, England: MIT Press, 2008.

BEREITSCHAFT, B. **Gods of the city? Reflecting on city building games as an early introduction to urban systems**. The Journal of geography, v. 115, n. 2, p. 51–60, 2016.

CHATEL, Marie. **"Melnikov e os Clubes de Trabalhadores de Moscou: traduzindo ideais soviéticos em arquitetura"** [Melnikov and Moscow Workers' Clubs: Translating Soviet Political Ideals into Architecture] 03 Jul 2016. ArchDaily Brasil. (Trad. Sbeghen Ghisleni, Camila) Acessado 5 ago 2024.

DYER-WITHEFORD, Nick; DE PEUTER, Greig. **Reviewing Games of Empire: Global Capitalism and Video Games**. Cultural Politics, v. 6, n. 2, 2010.

ENGELS, F. **Do Socialismo Utópico ao Socialismo Científico**. São Paulo: Livraria Editora Ciências Humanas, 1984.

FLANAGAN, M. (2009). **Critical Play: Radical Game Design**. MIT Press.

HUNICKE, R.; LE BLANC, M.; ZUBEK, R. 2004. **MDA: uma abordagem formal para o design e a pesquisa de jogos**. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4575137/mod_resource/content/2/MDA_traduzido.pdf>. Acesso em: 9 mar. 2024.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo: porque os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.

MANOVICH, Lev. **After Effects, or Velvet Revolution (Part 1)**. Disponível em:

<<http://manovich.net/index.php/projects/after-effects-part-1>>. Acesso em: 10 mar. 2024.

MARX, K., ENGELS, F. (2008). **O Manifesto do Partido Comunista**. Boitempo Editorial.

MOSS, R. **From SimCity to, well, SimCity: The history of city-building games**.

Disponível em:

<<https://arstechnica.com/gaming/2015/10/from-simcity-to-well-simcity-the-history-of-city-building-games/>>. Acesso em: 11 ago. 2024.

Post. Site Workers and Resources: Soviet Republic, 20 mar. 2020. Disponível em:

<<https://www.sovietrepublic.net/post/report-for-the-community-4>>. Acesso em: 10 mar. 2024.

REDDIT. **Workers and Resources**. Disponível em:

<https://www.reddit.com/r/Workers_And_Resources/>. Acesso em: 10 mar. 2024.

SANTAELLA, Lucia. **Game arte no contexto da arte digital**. DAT Journal, 2(1), 3–14, 2017. <https://doi.org/10.29147/2526-1789.DAT.2017v2i1p2-13>. Acesso em 14 de maio de 2023.

STATERI, J. **O videogame e as complexidades possíveis [recurso eletrônico] : processos de criação, emergência e fruição**. [s.n], Campinas: 2016.

Disponível em:

<<https://repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/979432>>. Acesso em: 10 mar. 2024.

TAVARES*, R. **Opinião: Mi-mi-mi meus jogos não são cultura, e eu não sou culto**.

Disponível em:

<<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2013/04/05/opiniao-mi-mi-mi-meus-jogos-nao-sao-cultura-e-eu-nao-sou-culto.html>>. Acesso em: 10 mar. 2024.