



André Filipe da Costa Avelino

Jogos de Empatia: Criação de Empatia e Conexão com Outras Realidades através dos Videojogos

Dissertação de Mestrado em Estudos Artísticos, orientada pelo Doutor Sérgio Dias Branco,
apresentada ao Departamento de História, Estudos Europeus, Arqueologia e Artes
da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra

2017



UNIVERSIDADE DE COIMBRA

Faculdade de Letras

Jogos de Empatia:

Criação de Empatia e Conexão com Outras Realidades através dos Videojogos

Ficha Técnica:

Tipo de trabalho	Dissertação de Mestrado
Título	JOGOS DE EMPATIA – CRIAÇÃO DE EMPATIA E CONEXÃO COM OUTRAS REALIDADES ATRAVÉS DOS VIDEOJOGOS
Autor/a	André Filipe da Costa Avelino
Orientador/a	Sérgio Emanuel Dias Branco
Júri	Presidente: Maria Marta Dias Teixeira da Costa Anacleto
	Vogais:
	1. Nelson Troca Zagalo
	2. Sérgio Emanuel Dias Branco
Identificação do Curso	2º Ciclo em Estudos Artísticos
Área científica	Artes
Data da defesa	13-10-2017
Classificação	17 valores



Resumo

Os videogames são, por vezes, tratados com alguma injustiça, tomados como algo infantil e sem valor. A eles é associada toda uma série de problemas, como é o caso de “Os videogames incentivam a violência”, ou “Os videogames incentivam ao isolamento social e à depressão”. Mas a verdade é a de que, para cada forma de arte, não há apenas uma face e, como tal, tem vindo a surgir uma nova geração de artistas que cresceram com este medium e se apercebem das potencialidades do mesmo. Estes apercebem-se de que os videogames podem ser usados para bem mais que apenas mostrar violência gratuita e servir como passatempo. Com efeito, podem ser usados de forma mais adulta e sensível, como forma a abordar algumas temáticas relevantes à condição humana, como o tema de viver com depressão, ou com cancro, para além de expor outras realidades diferentes à nossa como é o caso das condições de vida precárias vividas pelos refugiados. Está a surgir uma nova geração de videogames, apelidados de *empathy games*, cujo objetivo é o de criar linhas de comunicação e compreensão para com realidades diferentes às do jogador normal. Fazê-lo gerar empatia ao aprender como é estar nessas circunstâncias a uma distância saudável em relação a essas realidades. Ao usar as linguagens próprias deste medium, o jogador tem a possibilidade de “entrar nos sapatos de outra pessoa” e perceber a sua vida. Isto inclui passar pelas suas dificuldades, tomar decisões difíceis, questionar o próprio sentido de ética e o seu sistema moral, permitir-se imergir num mundo novo e importar-se com ele, ouvir a mensagem ou a história que ele conta. Nesta dissertação, vão ser analisados alguns destes *empathy games*, os assuntos que eles abordam e a forma como usam as linguagens próprias dos videogames para que essa empatia seja implementada.

Abstract

Videogames are at times treated with some injustice of sort, seen as something childish and without worth. To them is associated a series of problems, such as “Videogames incentivize violence”, or “Videogames lead to social isolation and depression”. But the truth is that there’s not only one side to each form of art, and as such there is a new generation of artists rising, ones who have grown alongside this medium and know his potential. They know that videogames can be used to accomplish much more than to just show gratuitous violence and to serve as a pass-time. That they can be used in a more adult and sensible ways, to talk about some relevant topics of our human condition like the experience of living with depression, or with cancer. Or to shed some light into the harsh conditions associated with living as a refugee. A new generation of videogames is rising, called “*empathy games*”, whose purpose is to create lines of communication and understanding between the player and those different realities to his/hers. Whose purpose is to make him/her generate empathy by learning how it is like to be in those circumstances at the healthy distance of our living rooms or classrooms. By using the own language of the medium, the player has the possibility of “filling somebody’s shoes” and to understand their life. This includes struggling with the same difficulties, making difficult choices, question their own sense of ethics and moral system, allow himself/herself to immerse in a new world and to care about it. Listen to the message or to the story it tells. In this thesis some of these *empathy games* will be analyzed, such as the themes they portray, and they way they use language unique to videogames to make this empathy blossom.

Agradecimentos

A esta dissertação esteve associado um longo e árduo caminho, repleto de percalços, tentativas e dores de cabeça. A mesma não estaria, neste momento, concluída sem o suporte de certas pessoas, que foram as minhas bases de apoio ao longo desta travessia.

Agradeço ao professor e orientador Sérgio Dias Branco, pela sua disponibilidade, compreensão e paciência comigo, durante este processo.

Agradeço aos meus pais e à minha família também por toda a paciência e pela forma como não desistiram de mim quando tantas vezes eu próprio o fiz.

Agradeço à minha “equipa de dactilógrafos”, que me ajudaram noites adentro a colocar parte desta dissertação em texto.

E agradeço ao meu Deus, benévolo, que me lapida dia-a-dia. O qual me fez atravessar a pé seco este Mar Vermelho e cuja Graça não conhece limites. Que me fez perceber neste longo processo que “é nas minhas fraquezas que a Sua Força se aperfeiçoa.” (2 Coríntios, 12.10)

*“Conta-me e esquecerei.
Mostra-me e lembrarei.
Envolve-me e entenderei.”
- provérbio chinês*

Índice

Introdução	7
Os Videojogos nas Artes da Imagem em Movimento.....	7
Um Novo Género.....	11
Capítulo 1 Jogos de Empatia	14
Empatia	15
Neurónio Espelho	16
Características do Medium	18
Agência	19
Imersão	21
Expressões de Realidade	23
Capítulo 2 Depression Quest	25
Videojogos e Depressão	30
O Estigma para com Doenças Mentais	32
O Sistema de Escolhas	34
A Autobiografia	37
Capítulo 3 That Dragon, Cancer	39
O Jogo ligado à História	42
Metáforas como Narrativa	43
A Galeria	46

Fé -----	47
Andando pela Galeria -----	49
Para além do Autobiográfico -----	50
Um Passo em Frente para o Documental -----	51
Capítulo 4 Papers, Please -----	54
Refugiados -----	56
Controlo de Fronteiras -----	57
A Ética nos Videojogos -----	61
A Ética em Papers, Please -----	62
“Certo ou Errado” -----	65
Capítulo 5 This War of Mine -----	66
O Sistema Moral -----	70
A Quebra da Programação no Jogador -----	72
Notas de Guerra -----	73
O Outro Lado -----	75
Capítulo 6 Conclusão: Videojogos, Arte Evolutiva -----	78
A Fase do Modernismo -----	81
Empatia e Conectividade -----	83
Consideração Final -----	85
Bibliografia -----	87

Introdução

Como é viver a morte de uma criança, ou viver em desespero, ou passar pela amargura de uma extrema sensação de solidão? A ficção e todas as formas de arte têm retratado estas questões por séculos. Os filmes, livros e músicas mais evocativas lidam com os altos e baixos de diversas vidas e nós somos atraídos ao que é real e ao que tem significado – algo a que possamos sentir-nos ligados ou que possamos ver sob uma nova perspectiva. Mas, maioritariamente, apenas queremos sentir-nos entendidos. Em 2010, o falecido crítico de cinema e jornalista Roger Ebert lamentou a rotulagem dos videojogos como obras de arte.

“Eu pensei nas obras de arte que me tocaram mais profundamente”, escreveu Ebert no seu blog pessoal¹. “E descobri que a maioria deles tinha uma coisa em comum: através deles, eu era capaz de aprender mais sobre as experiências, pensamentos e sentimentos de outras pessoas.”

”A minha empatia estava capturada”, continua ele. “E eu poderia usar essas lições para as aplicar a mim e às minhas relações com os outros. Essas obras poderiam instruir-me sobre a vida, o amor, a doença e a morte, os princípios e a moral, humor e tragédia. E tornaram a minha vida muito mais profunda, plena e gratificante.”

Ebert conclui o seu ponto de vista ao afirmar que nenhum videojogo (“até ao ponto em que escreveu o texto, de qualquer maneira”) já tinha envolvido a sua empatia. São, então, os videojogos uma forma de arte ou não?

Ian Bogost, escritor, *game designer* e professor no Georgia Institute of Technology, observa: “É uma questão extremamente simplista, mas o espírito dela é relevante. Em essência, estamos a perguntar “Do que são os jogos capazes como um medium?” E isso é uma muito boa questão a colocar.”²

Os Videojogos nas Artes da Imagem em Movimento

Este é um debate aceso dentro da comunidade artística com já algum tempo de duração, mas que ganhou mais proeminência na segunda metade dos anos 2000. Temos tido argumentos interessantes de ambos os lados e um dos críticos que mais se opõe a

¹ Roger Ebert, “Okay, Kids, Play on My Lawn”, última modificação a 1 Julho, 2010, <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/okay-kids-play-on-my-lawn>

² Ian Bogost, “Are Videogames Art? (Here We Go Again...)”, entrevistado por Bryan Ochalla, 16 Março, 2007 em http://www.gamasutra.com/view/feature/130113/are_games_art_here_we_go_.php

essa ideia é o já mencionado Roger Ebert³, que batalhou, publicamente, contra a percepção dos videogames como arte desde 2006 até a sua morte em 2013. Com as decisões em 2012 do *Smithsonian American Art Museum* de executar uma exposição com vários videogames, intitulada “The Art of Video Games”⁴ e do *Museum of Modern Art*⁵, em Nova York, de adquirir uma seleção de 14 videogames e proceder à sua exibição permanente como peças interativas de arte em museu, o debate voltou a acender-se com artigos a opor-se a essa decisão como o do crítico Jonathan Jones⁶ e outras vozes a louvar e apoiar essa noção como a do crítico Keith Stuart⁷. Todas estas perspectivas e argumentações são altamente relevantes para a atual visão e compreensão dos videogames como arte, mas o meu objetivo, nesta dissertação, não é de todo o de aprofundar esta discussão, já que se trata de uma discussão profunda e tomaria uma grande porção da própria dissertação, mas antes tomar o partido do lado da discussão que vê os videogames como uma forma das *artes de imagem e movimento*, relevante para os estudos artísticos.

Um dos investigadores mais relevantes para esta visão trata-se de Aaron Smuts. No seu artigo “Are Games Art?”⁸, este debruça-se sobre esta polémica questão, desmistificando muitos dos argumentos pejorativos criados em como os videogames se assemelham mais a desporto ou ao xadrez na sua competitividade, do que a alguma forma de arte, sublinhando que o seu valor artístico dos videogames não se encontra na performance competitiva do jogador, mas na maneira como o videogame é criado e percebido pelo jogador. Ou seja, não é a precisão como jogamos, mas a forma como percebemos o que jogamos. Os videogames demonstram-se mais do que um mero sistema de regras, mas como algo constituído por fatores como narrativa, design gráfico, caracterização, diálogo e mais. Aprofunda, também, argumentos de interesse como a visão dos videogames como a primeira arte que quebra, de maneira eficiente, a “quarta parede”, assim como a comparação do cuidado estético e narrativo nos videogames ao cinema digital e à própria história da literatura ocidental. Ainda toca a noção de *autor* nos videogames, uma vez que, em muitos casos, o traço estético ou narrativo de um artista é perceptível nos jogos que cria.

³ Roger Ebert, “Video Games Can Never Be Art”, última modificação a 16 Abril, 2010, <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>

⁴ <http://americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games/>

⁵ Paolla Antonelli, “Video Games: 14 in the Collection, for Starters”, última modificação a 29 Novembro, 2012, https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/

⁶ Jonathan Jones, “Sorry MoMA, video games are not art”, última modificação a 30 Novembro, 2012, <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>

⁷ Keith Stuart, “Are videogames art: the debate that shouldn’t be”, última modificação a 6 Dezembro, 2012, <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>

⁸ Aaron Smuts, “Are Games Art?”, *Contemporary Aesthetics* 2. Vol.3 (2005) <http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299>

Já em “Video Games and The Philosophy of Art”⁹, estuda conceitos inerentes aos videogames como, por exemplo, a interatividade, face ao já estudado sobre o tema por Lev Manovich (em “The Language of the New Media”¹⁰), Janet Murray (em “Hamlet on the Holodeck”¹¹), entre outros investigadores relevantes, assim como outros conceitos tais quais os jogos como meios performativos e a imersão (que será, mais tarde, abordada nesta dissertação).

Claro que há outras questões colocadas aos videogames como arte, como é o caso da falta de valor artístico em alguns dos videogames mais comercialmente acessíveis e criticamente rejeitados. Temos, por exemplo, o caso de Happy Feet¹², criado a partir de um filme para mero ganho comercial e sem quaisquer intenções artísticas. Mas como Smuts defende¹³, “o mesmo pode ser dito de inúmeros produtos das mais variadas plataformas sem comprometer a relevância da forma de expressão em si.” É mais fácil ver valor artístico e intenção num jogo como Papo & Yo¹⁴, um jogo sobre o alcoolismo e violência doméstica, por exemplo, mas e o que sucede com os videogames medíocres feitos maioritariamente para uso comercial em massa? Iguamente na opinião de Denis Dyack, presidente da produtora de videogames Silicon Knights, os videogames, aparentemente sem mérito artístico, não devem negar o valor geral do medium como forma de arte.

“Alguns são apenas mais comerciais na sua natureza que outros”, diz. “Coisas similares existem na indústria cinematográfica,” como a discrepância entre um filme mainstream e um filme indie exibido em algum festival de cinema.¹⁵

Bogost observa, ainda, uma conexão artística nesse ponto entre os videogames e o cinema:

“Algumas pessoas distinguem os objetivos das criações artísticas para ajudar a perceber este problema,” diz. “Os filmes podem ser usados para expressões profundamente emocionais ou podem ser usados para mostrar-nos como usar uma máscara de oxigénio a bordo de um avião. Se os videogames são realmente um medium, estes também falarão em diferentes registos.”

“Se olharmos para o mundo dos “jogos sérios”, uma grande quantidade desses títulos está mais perto desses vídeos de segurança de aviões do que de um “Citizen Kane””, acrescenta Bogost. “E tal como o cinema, a televisão ou a pintura, haverá

⁹ Aaron Smuts, “Video Games and The Philosophy of Art”, *American Society for Aesthetics Newsletter* (2005) <http://aesthetics-online.org/?page=SmutsVideo>

¹⁰ Lev Manovich, *The Language of New Media*. (Cambridge: MIT Press, 2001).

¹¹ Janet Horowitz Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. (Cambridge: MIT Press, 1998)

¹² *Happy Feet*, desenvolvido por Artificial Mind and Movement. (2006, Midway Games).

¹³ Aaron Smuts, “Video Games and The Philosophy of Art”, *American Society for Aesthetics Newsletter* (2005)

¹⁴ *Papo & Yo*, desenvolvido por Minority Games. (2013, Minority).

¹⁵ Denis Dyack, “Are Videogames Art? (Here We Go Again...)”, entrevistado por Bryan Ochalla, 16 Março, 2007 em http://www.gamasutra.com/view/feature/130113/are_games_art_here_we_go.php

diferentes manifestações nos videogames. Haverá jogos pop-art ou jogos autorreferenciais e pós-modernos ou jogos criados apenas para lucrar com propriedades intelectuais como o Sponge Bob.”¹⁶

Em Portugal, contamos com o estudo desta forma de arte pela parte de associações como a “Sociedade Portuguesa de Ciências dos Videogames” (SPCV), fundada em 2009 e que visa fomentar o interesse, estudo crítico e desenvolvimento dos videogames a nível nacional. Esta associação sem fins lucrativos organiza, anualmente, a “Videogames”, uma conferência de Ciências e Artes dos Videogames que conta com a participação de investigadores e profissionais da área, tendo o intuito de estabelecer a troca de ideias entre a indústria portuguesa de videogames e a comunidade académica. A associação conta, dentre os seus membros, com investigadores cujo trabalho tem ajudado a cimentar essa visão nacional dos videogames como arte; como é o caso de Nelson Zagalo (professor da Universidade do Minho e autor do blog “Virtual Illusion”¹⁷, assim como dos livros “Videogames em Portugal – História, Tecnologia e Arte”¹⁸ e “Emoções Interactivas: Do Cinema para os Videogames”¹⁹) e de Rui Prada (professor da IST-UTL, atual presidente da SPCV e coautor do livro “Design e Desenvolvimento de Jogos”²⁰). E também em 2017 o VII Encontro Anual da Associação de Investigadores da Imagem em Movimento (AIM)²¹ contará já com um intercâmbio de ideias entre a comunidade científica e elementos ligados à investigação na área dos videogames.

Porém, essa visão forte dos videogames como forma de arte ainda é muito recente tanto em Portugal, como no resto do mundo. A realidade é que, por décadas, os videogames têm sido usados como ferramentas para o escapismo. Muitas das pessoas, que se sentam com um videogame, fazem-no para ter acesso a uma distração divertida. Mas, à medida que esta indústria foi evoluindo, também evoluíram as experiências que os jogos podem oferecer. Nem todos os jogos têm de ser isentos de ideias ou nos tirar da realidade do nosso dia-a-dia. Uma nova geração de jogos está a conectar jogadores com problemas humanos reais, incluindo a doença terminal, a depressão e a vivência em ambientes de guerra e censura, para que estes experimentem o que é estar numa situação desconfortante e o que é existir nesse extremo de vida. Apesar de os jogos mais tradicionais apresentarem os seus jogadores com variados poderes fictícios, estes jogos mostram como os seus criadores lidam com as dificuldades verídicas da vida, tendo, muitas vezes, uma capacidade limitada de efetuar mudanças. Ao demonstrar desafios específicos através de mecânicas de jogo, permitem-nos caminhar nos sapatos de outra

¹⁶ Ian Bogost, “Are Videogames Art? (Here We Go Again...)”, entrevistado por Bryan Ochalla, 16 Março, 2007 em http://www.gamasutra.com/view/feature/130113/are_games_art_here_we_go_.php

¹⁷ <http://virtual-illusion.blogspot.pt/>

¹⁸ Nelson Zagalo, *Videogames em Portugal – História, Tecnologia e Arte*. (Lisboa: FCA Editora, 2013).

¹⁹ Nelson Zagalo, *Emoções Interactivas: Do Cinema para os Videogames*. (Coimbra: Grácio Editor/ CECS, 2009).

²⁰ Carlos Martinho, Pedro Santos e Rui Prada, *Design e Desenvolvimento de Jogos*. (Lisboa: FCA Editora, 2014).

²¹ <http://aim.org.pt/>

pessoa. Os criadores estão a mostrar o entendimento mais profundo ao conectarem o jogador com a história através de ações, em vez da exposição curta, confissão ou demonstração dos medium mais lineares; eles conseguem transmitir ou passar emoções poderosas ou empatia de formas únicas.

Um Novo Género

Foi Vander Caballero, diretor da *Minority Media*²² que se apercebeu de que um novo género de jogo estava a surgir e que precisava de um nome. Denominou como “*empathy games*” os videojogos que a sua companhia estava a criar, mas, por esta altura, já uma quantidade significativa de *game designers* estava a criar jogos com o foco de empatia em mente.

“Na minha opinião, um jogo de empatia é simples de definir: É um jogo em que a resolução de conflitos não é alcançada através de uma mecânica de power-up”, diz Caballero.²³

Claro que os jogos na primeira pessoa já nos colocam “nos sapatos de outra pessoa” e há jogos que já tinham criado empatia. Todavia, a grande diferença aqui é a de que estes jogos têm como objetivo principal específico o de nos fazer criar empatia com as suas personagens e vivenciar as suas vidas do ponto de vista emocional. Assim, o que é que está a motivar este tipo de jogos e porquê agora?

“Acho que o jogador normal de videojogos está cansado da mesma coisa. Há um crescente desejo de continuar esse amor pelos videojogos numa forma mais séria; uma que seja mais que apenas controlar o *Super-Mario* no seu mundo de fantasia.”, defende Ian Bogost²⁴. Este defende que suscitar empatia usando o medium de videojogos é completamente diferente de fazê-lo em qualquer outro tipo de medium onde possamos contar uma história: “Se pensarmos noutras artes narrativas, principalmente o cinema e a literatura, a forma como tipicamente pensamos em empatia é mais na forma de nos ser apresentada outra personagem ou indivíduo em relação à qual podemos imaginar as origens e motivações, podemos tentar colocar-nos nos seus sapatos e criar empatia com as suas posturas e motivações. Mas nunca é o mesmo que nos sentirmos parte, porque não passamos de um mero observador ou leitor. Uma das coisas diferentes, nos videojogos, diz respeito ao facto de não estamos meramente a assistir a algo, estamos a fazer escolhas, a colocar ações em prática dentro da experiência. Existe diferença em relação a este tipo de empatia, pois é algo subtil, mas importante, visto que, em vez da

²² Nota: Mais informações sobre a empresa e os seus Videojogos disponível em <http://www.weareminority.com/>

²³ Vander Caballero, “Empathy Games: birth of a genre?”, entrevistado por Eric Bartelson, (s.d.), <http://ctrl500.com/developers-corner/empathy-games-%E2%80%A2-fighting-tears/>, no capítulo “Empathy”.

²⁴ Ian Bogost, “Why empathy is the next big thing in video games”, emitido a 17 Maio, 2015, por CBC

empatia se tratar dum sentimento que emana da nossa cabeça e do nosso coração em direção à tela e às páginas de um livro, relaciona-se com as decisões que podemos tomar e sobre o que é estar dentro da lógica da vida desse outro indivíduo: que tipos de escolhas estão disponíveis, quais não estão e como é operar a maquinaria do mundo deles. É um tipo de empatia diferente, mas ainda assim ligada ao tipo que costumamos ver nos media mais tradicionais.” Ao longo desta dissertação, irei debruçar-me sobre as realidades e problemas abordados em alguns destes *empathy games*, os quais escolhi especificamente pelo carácter narrativo intimista e pela forma como pela jogabilidade própria de cada um, conseguem despoletar empatia e compreensão para com essas temáticas no jogador, usando linguagem própria aos videojogos.

No primeiro capítulo, serão analisadas as formas como a empatia funciona no nosso cérebro, bem como alguns conceitos inerentes à linguagem deste medium dos videojogos, que permitem a criação de empatia no jogador e lhe permitem alcançar o objetivo de se “sentir nos sapatos de outra pessoa”, como é o caso de agência e imersão.

No segundo capítulo, será analisado o jogo *Depression Quest*, um videojogo criado para criar uma consciencialização para com depressão no seu jogador. Irão ser analisados, igualmente, alguns estigmas para com a relação dos videojogos com as doenças mentais e a forma como a *escolha* se pode manifestar num videojogo para ilustrar ao jogador o que é viver com uma doença mental. Escolhi este jogo pela sua jogabilidade própria e carácter intimista.

No terceiro capítulo, será analisado o jogo *That Dragon, Cancer*. E como a história de Joel (uma criança de 5 anos com cancro), vista pelo ponto de vista do pai, nos pode fazer entender como o cancro corrói as vidas com que se encontra. Entre outros tópicos, irei analisar a forma como as metáforas num videojogo podem ser usadas como forma de narrativa e como pode um videojogo documental ser utilizado para que um evento ou realidade seja compreendida pelo jogador. Escolhi este jogo pelo seu carácter autobiográfico e pela forma como este é passado pelas mecânicas de jogo.

No quarto capítulo, será analisado o jogo *Papers, Please* e, com ele, também a forma como este videojogo consegue retratar os paradoxos emocionais sentidos pelos agentes de Segurança de Fronteiras no que toca à travessia de refugiados e imigrantes por diversos países, assim como a forma como a corrupção chega a estes postos de Controlo de Fronteiras. Também será analisada a forma como a ética e os seus dilemas são inseridos nos videojogos e a forma como eles se comportam em *Papers, Please*. Escolhi este jogo pela forma como o seu sistema moral está incorporado de maneira subtil na sua jogabilidade própria.

No quinto capítulo, será analisado o jogo *This War Of Mine* e a forma como a guerra pode ser retratada e contada do ponto de vista dos civis que com ela sofrem. Baseado nos testemunhos reais de sobreviventes de guerra, este videojogo utiliza estas histórias para poder ilustrar ao jogador os horrores da guerra e a dificuldade de viver numa cidade sob guerra. Também são analisadas algumas formas como os videojogos podem fazer uso de um sistema moral livre e de algumas emoções como o

arrependimento para fazer os jogadores questionar as suas decisões e ligar-se mais rapidamente à mensagem de um jogo. Escolhi este jogo pela forma como as suas mecânicas de jogo e elementos narrativos despoletam de forma eficiente essas emoções e questões no jogador.

Finalmente, no sexto capítulo, analisar-se-á o medium dos videojogos como uma forma de arte evolutiva, assim como a necessidade de conexão e empatia por parte do ser humano, como ser relacional, e a importância que os videojogos podem ter no suprimento dessa necessidade.

Capítulo 1

Jogos de Empatia

O objetivo dos *empathy games* não é alcançar pontuações altas ou passar de nível, mas tentam criar uma experiência que nos permita entender as vidas de outros e, com isso ajudarem a quebrar barreiras para a comunicação e compreensão entre duas realidades diferentes. Trata-se de uma ideia bastante apelativa; porém, como é que o medium dos videogames consegue ser usado para alcançar esses objetivos? Muitos dos médiums alegadamente criam empatia: Roger Ebert chamou famosamente o cinema como “Uma máquina de criar empatia”²⁵. A diferença trazida pelos videogames é a de que as experiências “*In-game*” (ao jogar o jogo) são todas em volta de decisões; as coisas que fazemos têm um impacto na nossa personagem e nas outras personagens também. Como defende Tom Bissel²⁶, “apenas os videogames nos encostam à linha de realidade/ficção e nos fazem viver na realidade com as consequências ficcionais das nossas escolhas”. E todas estas ações se acumulam: uma coleção de ações torna-se numa Ideia, uma forma de ver o mundo tanto dentro como fora do jogo. José Zagal define um jogo notavelmente ético como um “que tenha nele um sistema ético, e requeira ao jogador aprendê-lo e segui-lo de forma a obter sucesso”²⁷. Todavia, os jogos não são apenas sobre grande decisões e escolhas morais, também são sobre as pequenas escolhas que as pessoas fazem no seu dia a dia. A mecânica das escolhas também é boa para nos ensinar a criar empatia com pessoas cujas escolhas se encontram limitadas. Irei analisar, ao longo desta dissertação, alguns casos onde isto acontece. Pelo uso da escolha, ou falta dela, os videogames encorajam-nos a sairmos de nós mesmos e ter uma compreensão para com outras situações. Mas isto são videogames! Será que criar uma ligação com uma personagem ficcional nos faz mais sensíveis aos outros na vida real? Num sentido imediato, os videogames fazem-nos importar com personagens fictícias tanto na primeira como na terceira pessoa; mas empatia tem muito a ver com imaginação, tem a ver com pensar nas situações de outros e comportarmo-nos devidamente. Há até um termo para isto, “*imaginação moral*”, que trata da nossa habilidade de pegar em ideias morais e torná-las em comportamentos reais²⁸. E, como aponta o *game designer* Jake Elliot (*designer* de *Kentucky Route Zero*), “nos videogames podemos explorar um espaço simulado sem consequências reais; podemos pôr em prática diferentes comportamentos, ver as suas consequências e aprender como nos

²⁵ Olivia Collete, “Moving Through Empathy: On “Life Itself””, última modificação a 27 de Janeiro, 2014, <http://www.rogerebert.com/balder-and-dash/moving-through-empathy-on-life-itself>

²⁶ Tom Bissell, *Extra lives: why video games matter*. (Nova Iorque: Pantheon Books, 2010), 42.

²⁷ José P. Zagall, *Ethically Notable Videogames: Moral Dilemmas and Gameplay*. (College of Computing and Digital Media: DePaul University, 2009), 1-3

²⁸ Russell Kirk, “The Moral imagination”, *Literature and Belief*. Vol. 1.(1981): 37–49

sentimos em relação a isso. Mais facilmente temos acesso a como nos comportaríamos num sem número de situações diferentes através de videojogos.”²⁹

Ian Bogost completa o raciocínio de Elliot da seguinte forma:

“Num jogo, temos algum modelo do mundo no qual desempenhamos um papel. Temos alguma parte do mundo representada no jogo e podemos tomar decisões. Essas decisões importam em termos da estética da experiência. E essa ideia é altamente poderosa, porque permite aos jogos oferecer estes pequenos modelos de partes do nosso mundo, nos quais podemos entrar. Podemos experimentar como é ser outra pessoa ou outro ser. No caso dos jogos que são sobre a experiência pessoal de alguém, ou sobre o desafio em torno de um problema ou identidade particulares; essa ideia de nos dar noção do que é viver nos sapatos de outra pessoa é talvez mais eficiente nos videojogos do que é noutros media.”³⁰

Empatia

Nós, como seres humanos, estamos pré-determinados a procurar relacionamento e empatia. Vemos significado e emoção mesmo em objetos inanimados. Ver blocos a mover-se num ecrã, se estiverem a mover-se com o que achamos ser algum tipo de propósito, faz-nos incutir-lhes emoções, características e até narrativas. Faz-nos pensar que estão a fazê-lo por alguma razão, que têm os seus próprios desejos, planos e objetivos. Se assistirmos a esta experiência³¹, intitulada de “Experimental Study of Apparent Behavior”, por Fritz Heider & Marianne Simmel, podemos assistir a um vídeo envolvendo um triângulo grande, um triângulo pequeno e um círculo. Não temos dificuldades em projetar emoções, personalidade e agência às formas bidimensionais como se realmente tivessem essa agência. Até conseguimos facilmente construir uma narrativa que explique os seus movimentos. A literatura científica defende que esta agência é a chave para os nossos cérebros decidirem se algo está vivo ou não. A neurociência, por sua vez, defende que o nosso cérebro usa uma espécie de algoritmo

²⁹Jake Elliot, “*Ruins* explores the sadness of Chopin's Preludes”, entrevistado por Jason Johnson, 24 Janeiro, 2012 em http://www.gamasutra.com/view/news/129110/Ruins_explores_the_sadness_of_Chopins_Preludes.php

³⁰Ian Bogost, “Gaming's new frontier: Cancer, depression, suicide”, entrevistado por Colin Campbell, 9 Maio, 2013 em <http://www.polygon.com/2013/5/9/4313246/gamings-new-frontier-cancer-depression-suicide>, no capítulo “It's About Changing Worlds”

³¹Fritz Heider e Marianne Simmel, “An experimental study of apparent behavior”, *The American Journal of Psychology*. Vol. 57 (1944): 243-259

para perceber se algo tem agência e isso é baseado no seu movimento. Como o neurologista Steven Novella explica, no seu blog, sobre empatia³²,

“Não sentimos empatia porque faz sentido senti-la – ou seja, a grande maioria dos humanos não usam a razão para chegar à empatia. Nem aprendemos a sentir empatia (apesar do desenvolvimento do cérebro se tratar de um processo interativo com o ambiente, portanto não podemos colocar de parte as suas influências). Mas na sua maior parte, sentimos empatia porque os nossos cérebros têm na forma como funcionam a empatia como função específica.” Ou seja, não importa se sabemos ou não se um objeto está vivo, “se algo se comporta como se tivesse agência, assumimos que a tem. E isso estende-se a empatia.”³³ E explica:

“Se algo se move de maneira não inerte e o nosso cérebro assume que tem agência, processa então a informação para com este objeto de forma diferente. A informação visual é dividida em dois caminhos, um para agentes e um para não-agentes. A informação para com “agentes” liga-se à amígdala e a outros centros de processamento emocional no cérebro, enquanto a informação para com “não-agentes” não tem esse efeito.”³⁴

Neurónios-Espelho

Podemos, então, estar pré-determinados a importar-nos e a criar ligações, mas a verdade é que não nos importamos de maneira igual com todas as personagens de videojogos. Portanto, o que é que nos leva da mera empatia ao realmente nos importarmos com o que acontece à personagem? Uma das técnicas que muitos dos *game designers* estão a usar é a de criar personagens com uma aparência realística e o facto de tornarem as personagens mais realistas é deveras fascinante. Acho que um dos traços que vemos a evoluir nos videojogos é a procura do realismo, ou pelo menos o melhorar dos motores gráficos de modo a alcançar esse realismo. Isso pode melhorar a experiência e fazer-nos importar mais com uma personagem se ela aparentar ser mais real. Por que mecanismos psicológicos, neurológicos e biológicos nos levam, então, os videojogos não só a criar empatia com as personagens no ecrã, mas também a partilhar as suas emoções?

Há muitas pesquisas a serem feitas em torno disso; e, uma das áreas onde isso acontece é na neurociência. E o que os neurocientistas encontraram é chamado de “neurónios-espelho”; sendo que alguns acreditam que há um tipo de neurónio no nosso cérebro que nos ajuda a aprender através da mímica e, através disso, criar empatia com uma situação ou com uma pessoa. A primeira observação de um neurónio-espelho em

³² Steven Novella, “Empathy”, última modificação a 25 Abril, 2013, <http://theness.com/neurologicablog/index.php/empathy/>

³³ Ibid.

³⁴ Ibid.

ação veio, como expõe o pesquisador Marco Iacoboni no seu livro “*Mirroring People: The New Science of How We Connect With Others*”³⁵, em experiências envolvendo primatas. Nesta, o cérebro de alguns macacos revelou atividade na parte motora, apesar de apenas se encontrarem a ver a ação ser executada. Acontece que muitos pesquisadores como o já mencionado Dr. Marco Iacoboni, Professor de Psiquiatria e Ciências Comportamentais na UCLA, acreditam que os neurónios-espelho (células do cérebro diferenciadas dos outros neurónios e que também se encontram presente nos cérebros humanos) são importantes para a nossa capacidade de empatia com coisas que vemos. “Os neurónios-espelho são células motoras”, diz Iacoboni. “Ou seja, eles enviam sinais para os músculos moverem o nosso corpo, fazerem ações, pegarem numa chávena de café, sorrir, e assim por diante. No entanto, eles diferem de outras células motoras, porque são também ativadas pela visão da ação tomada por outra pessoa.” Por exemplo, um neurónio-espelho associado à preensão é acionado quando eu pego num comando de consola, mas também quando eu vejo o meu amigo a pegar num comando. “Por ser ativado mesmo quando não nos movemos de todo e observamos simplesmente outras pessoas a mover-se; eles criam em nós uma imitação interna das ações dos outros.” Curioso por saber exatamente como esse fenómeno funciona, Iacoboni e os seus colegas conduziram um estudo³⁶, onde usaram equipamento de monitoração de ondas cerebrais para registar a atividade cerebral de indivíduos que observavam imagens de rostos a expressar emoções diferentes. Como esperado, as áreas de neurónios-espelho ativavam quando as pessoas viam essas expressões e, com esses neurónios, também se ativou o sistema límbico, que é uma parte do cérebro conhecida por estar relacionada com emoções. Em suma, ao ver as expressões faciais, os neurónios-espelho dispararam como se os indivíduos estivessem a fazer essas próprias expressões, ativando, de seguida, também os centros emocionais do cérebro de modo a que os indivíduos pudessem realmente sentir a emoção que estavam a imitar.

Iacoboni observa que este processo “coloca-nos imediatamente “nos sapatos de outra pessoa” de um modo fácil, quase automático. É por isso que ficamos tão imersos nos filmes que assistimos e nos romances que lemos.” Quando vemos alguma personagem de videojogos a expressar uma emoção, os nossos neurónios-espelho fazem-nos imitar, inconscientemente, as mesmas expressões faciais como se estivéssemos a sentir aquelas mesmas expressões. E, por causa da imitação interior sentimos realmente a emoção até certo ponto e, assim, entendemos o que o outro está a sentir.

Uma das rotas usadas pelos videojogos é exatamente esta: mostrarem-nos, com frequência, os rostos das personagens e passarem um tempo considerável a tentar criar

³⁵ Marco Iacoboni, *Mirroring people: The new science of how we connect with others*. (Nova Iorque: Farrar, Straus and Giroux, 2008)

³⁶ Laurie Carr, Marco Iacoboni, e Marie-Charlotte Debeau, “Neural mechanisms of empathy in humans: A relay from neural systems for imitation to limbic areas”, *Proceedings of the National Academy of Sciences USA*. Vol. 100, no.9 (2003): 5497-5502.

expressões faciais facilmente reconhecíveis e convincentes. Isto coloca os videogames a usar, como ajuda, linguagens já conhecidas do cinema para chegarem mais depressa ao jogador e, com isso, vemos um crescente aparecimento de videogames altamente cinematográficos. Muitos videogames estão a ir pelo caminho de tornar as personagens mais realistas no intuito de conseguirem despertar a nossa empatia dessa forma. Já vimos que isso é possível, apesar de se tornar um atalho. Não basta criar personagens realistas expressivamente; seria o mesmo que criar um filme apenas com uma excelente cinematografia. É preciso gerar uma mensagem. E, a maioria das equipas ligadas a estes *empathy games*, para além de serem constituídas por equipas pequenas de programadores, *designers* e escritores (com menos meios monetários disponíveis para criar gráficos de jogo hiper-realistas), escolhem ir por outro caminho: o de utilizar a linguagem do medium de videogames para poderem criar a empatia desejada nos jogadores. Vejamos, então, algumas das características deste medium que nos ajudam a ligar à mensagem que um videogame nos apresenta.

Características do Medium

Primeiramente, vejamos, de forma muito básica, como outros medium funcionam. Os escritores, na literatura, usam as palavras para expressar ideias, organizando-as de maneira a atrair o leitor para o mundo da história. Os escritores usam linguagem descritiva para evocar os sentidos; constroem um diálogo para revelar personalidades; e, estruturam palavras em frases, parágrafos e capítulos, para definir o ritmo e fluidez. Considerando que a literatura pode ser caracterizada por usar palavras para apresentar ideias ao longo do tempo, já o medium do cinema tem por base a adição de uma segunda dimensão de expressão: a do estímulo sensorial (“sensory input”). A experiência audiovisual num filme é um novo mundo de possibilidades para a expressão artística. Páginas inteiras de linguagem descritiva num livro podem ser representadas por uma breve cena de imagens num filme. Uma conversa entre as personagens é, agora, reforçada pela sua linguagem corporal, pelo seu tom de voz e pela cinematografia. O cinema pode ser visto como uma espécie de “literatura bidimensional”, sendo o segundo eixo o de entrada sensorial. Os videogames introduzem uma terceira dimensão: a interatividade.

Nos livros, a profundidade vem das palavras que lemos; no cinema, a experiência emerge ao ouvirmos e vemos uma cena. Já nos videogames, podemos descobrir uma maior profundidade ao *fazer/comandar* a cena. Com a interatividade, começamos, agora, a sentir a história em primeira mão. Quando jogamos como o protagonista, temos a oportunidade de assumir as suas motivações e emoções. Podemos ouvir e ver as coisas através da sua própria descoberta e não a partir da lente orientada por um operador de câmara. Poderíamos dizer que os videogames comunicam a profundidade da narrativa *de uma forma experiencial*, ao passo que o cinema fá-lo de forma visual.

Um dos mais fortes indicadores de qualidade artística ou de bom *design*, num videogame, é como os elementos individuais trabalham, eficientemente, em conjunto para comunicar o tema. Num bom filme, tudo deve funcionar para reforçar as ideias temáticas, desde as cores e o ângulo da câmara, à música, à representação dos atores e à maquilhagem. Se um desses elementos contradiz o tema, ele acaba por se destacar e diminuir o poder da mensagem ou, pelo menos, perde uma oportunidade para fortalecer a mensagem.

Por exemplo, em *The Matrix*³⁷ (1999), as cores são usadas para enfatizar a ideia de realidades opostas. Todas as cenas que acontecem no mundo de simulação têm uma tonalidade verde embutida nos próprios adereços, guarda-roupa e iluminação; enquanto todas as cenas que acontecem, no mundo real, adquirem uma tonalidade azul, providenciando uma atmosfera fria às cenas. Esta sugestão visual ajuda o espectador a distinguir, subconscientemente, os mundos pelo contrastante. É uma maneira elegante de reforçar, subtilmente, um dos temas na história no filme.

Se as paletes de cores, em vez disso, fossem escolhidas sem essa atenção, o tema das realidades contrastantes seria muito mais fraco, muito menos coerente. Um bom cineasta encontra e aproveita essas oportunidades, a fim de maximizar a força das suas ideias. Da mesma forma, na narrativa do jogo, encontramos, igualmente, oportunidades para reforçar a mensagem da história com elementos de jogo como interação e tomadas de decisão. Ignorar o tema da história na criação desses elementos é ter uma experiência narrativa mais fraca. Esta é uma reafirmação da nossa revelação anterior, a de que devemos aproveitar as características do meio no intuito de contar uma história de forma eficaz neste medium.

Agência

O conhecido crítico Daniel Floyd, no seu canal “Extra Credits” (onde analisa em detalhe as engrenagens do que caracteriza os videogames) observa:

“Uma das utilizações mais valiosas para os videogames é capaz de ser das mais ignoradas: o facto de que podemos fazer uso da *agência*. Num videogame, todas as nossas escolhas são realmente nossas, sendo possível ver a consequência para elas numa escala mais comprimida. No mundo real, é preciso esperar semanas ou meses para perceber as ramificações de uma escolha. É possível até que, no mundo real, nem façamos a ligação entre uma escolha e as consequências reais ou que a escolha seja tão pequena que o seu impacto não se consiga observar, mas se vá agregando com o tempo.”

³⁷ *The Matrix*, realizado por Andy Wachowski and Larry Wachowski. (1999, Warner Bros. Pictures), DVD.

Continua, dizendo: “Digamos que comemos uma barra de chocolate em vez de uma refeição equilibrada. Quais são as consequências? Quem sabe? É um dos milhões de “eventos de comida” que teremos na vida. Será que juntaríamos a mesma causa e efeito tendo já feito esta mesma escolha centenas de vezes? E se sim, será que nos sentiríamos com capacidade para a alterar? Nos videogames, não há este tipo de abstração. Faz-se uma escolha e veem-se, imediatamente, os resultados; muitas vezes, passados segundos, todavia nunca esperamos mais do que algumas horas. As escolhas são, frequentemente, muito causais e concretas. Viveram ou morreram, fizeram os números aumentar ou diminuir. Estas ações treinam-nos para pensar sobre as nossas escolhas, para perceber que todas as nossas ações têm consequências. Além disso, ao deixarem que se repitam as escolhas, vezes sem conta, os jogos ajudam-nos a perceber a variabilidade destas ramificações. Ensinam-nos que pequenas mudanças podem fazer a diferença entre um sucesso glorioso e um falhanço completo. E, desta forma, fazem com que nos preocupemos com as decisões que tomámos.

Conclui: “Os jogos ajudam-nos a não estar somente presos ao presente. Mesmo nos videogames nos quais não associamos a palavra “planeamento”, tem-se sempre um alvo e um caminho que achamos que nos levará até lá. Seja em que videogame for, estamos sempre a pensar naquilo que queremos concretizar e a construir estratégias para o conseguir, mesmo que o objetivo que se quer concretizar seja apenas saltar por cima de um buraco ou derrotar mais um adversário. Contrariamente ao que acontece na vida, nos videogames nunca fazemos nada desprovidos de razão, mesmo que essa razão seja “para fazer algo irracional e ver até onde posso ir” ou “para me divertir”. Na vida real, podemos tomar ações sem ponderar as consequências desde o banal “surfear a Internet sem objetivo” ou o mais sério “dizer algo de que nos arrependemos a alguém que amamos” sem prever nem considerar consequências. E isso é o abandono da *agência*, do poder. Os videogames treinam-nos para não agir assim.”³⁸

A personagem no videogame é o nosso Agente, ou seja, toma ação, tem ou dá-nos agência dentro de um mundo que, de outra forma, não conseguiríamos manipular. Por muito que consigamos fazer parkour e deslizar por telhados, só o conseguiremos fazer no jogo *Mirror's Edge*³⁹ (2008) como “Faith”, a personagem principal, o que nos levanta a questão: quando jogamos um videogame, é suposto que sejamos ou que controlemos a personagem? Claro que em todos os jogos é diferente: nós, como jogadores, somos forças externas a expressar a nossa vontade fora do jogo através de alguém dentro do jogo. A nossa personagem ou *avatar*, precisa de ser importante, quer pela sua significância para nós, quer pela sua significância para o jogo ou ambos. Como vamos para o jogo sem qualquer tipo de afeição pelas personagens, esta precisa ser construída e depois ser-nos entregue.⁴⁰ Há jogos que conseguem isso na perfeição e nos

³⁸ “Education: Agency – How Games Empower Us”. Vídeo de Youtube, 1:15 – 3:00. Vídeo de palestra de Daniel Floyd. Colocado on-line por Extra Credits, 21 Maio, 2014, https://www.youtube.com/watch?v=T39kYzzv_3Q

³⁹ *Mirror's Edge*, desenvolvido por EA Dice. (2008, Electronic Arts).

⁴⁰ Nota: para informação aprofundada, consultar o artigo “*Making History*”, última modificação a 26 Agosto, 2013. <https://problemmachine.wordpress.com/2013/08/26/making-history/>

convidam a pensar em nós mesmos como sendo a personagem que controlamos no ecrã. E claro que “controlar” vs. “ser a personagem” nunca é um binário perfeito onde cada um se pode tornar no outro.

Imersão

Quando “habitamos” um videojogo, ele torna-se entusiasmante e podemos meter em prática uma característica chamada *imersão*: somos sugados para dentro da história, valorizamos a nossa personagem e as suas relações, sentimo-nos úteis no mundo do jogo e os objetivos da personagem tornam-se os nossos. É tudo muito bonito, até que nós (lembrando que somos mesmo “nós”, já que o jogador e o avatar/personagem se tratam da mesma pessoa) tenhamos de fazer algo desconfortável. Este é o contra do investimento feito pelo jogador, quando o jogo nos pede ou faz matar outra personagem inocente ou moralmente ambígua ou nos faz escolher entre os nossos companheiros no jogo. Num filme, estamos a embarcar numa viagem e estamos no banco do passageiro, no entanto, no videojogo somos nós a conduzir o volante, somos nós, no jogo, a executar essas ações. Mas o que torna um jogo imersivo? Se perguntarmos a cinco pessoas, provavelmente, receberemos dez opiniões diferentes; contudo, os psicólogos têm vindo a estudar a imersão em vários tipos de média ao longo de décadas para que possa ser lançada alguma luz sobre estas questões. Porém, eles não a chamam de “imersão”. Em vez disso, dão-lhe o nome de “presença”. Os pesquisadores identificaram vários tipos de presença no que diz respeito à forma como absorvemos os média, mas é a “presença espacial” que considero ser o que mais se aproxima ao que os jogadores chamam de “imersão”.

Resumidamente, a “presença espacial” é, geralmente, atingida quando “o conteúdo de um média é entendido como “real” no sentido em que os usuários desse média experimentam uma sensação de estar espacialmente localizados no ambiente mediado.”⁴¹ A ideia é apenas a de que um jogo (ou qualquer outro media desde livros a filmes) cria presença espacial quando o usuário começa a sentir-se como se estivesse “lá” no mundo que o jogo cria. Pessoas que experienciam imersão tendem a considerar apenas as escolhas que fazem sentido no contexto desse mundo. E as pessoas que passam por uma sensação de imersão também tendem a apreciar mais a experiência. Mas como é que isso acontece? O que é que há num jogo e no jogador que o faz sentir como se ele estivesse a deixar o mundo real para trás? As teorias são muitas, contudo, há alguns anos atrás, Werner Wirth (investigador no Institute of Mass Communication and Media Research da Universidade de Zurique) e uma equipa de outros investigadores

⁴¹ Bartholomaeus Wissmath, David Weibel, e Rudolf Groner, “Dubbing or Subtitling? Effects on Spatial Presence, Transportation, Flow, and Enjoyment”, *Journal of Media Psychology*. Vol. 21, no.3 (2009): 114-125

sentaram-se para consolidar a pesquisa e chegar a uma única teoria⁴². Aqui está o que descobriram:

O processo começa com os jogadores a formar um modelo mental no espaço do jogo com a ajuda de alguns estímulos (imagens, movimentos, sons e assim sucessivamente), bem como suposições sobre o mundo com o qual são confrontados. Quando o modelo mental do mundo do jogo é criado, o jogador deve decidir, consciente ou inconscientemente, se se sente como se estivesse nesse mundo imaginado ou no mundo real. Obviamente que vale a pena referir que esta não se trata, necessariamente, de uma decisão consciente. Pode ser subconsciente, sem nos darmos conta. É claro que o jogador tem peso no que toca ao quão imerso fica no mundo de jogo.⁴³ Algumas pessoas têm mais habilidade espacial e podem construir esses modelos mentais de mundos do jogo mais facilmente, tornando-os mais cativantes para eles. Os pesquisadores descobriram, também, que há pessoas com um traço genético que as torna mais suscetíveis à imersão, que significa que são mais rápidas a sentir-se fascinadas por algo e atraídas a isso. Outras vezes, o jogador assume um papel mais ativo nesse processo. Alguns jogadores, simplesmente, querem acreditar nessa ilusão e vão induzir a própria consciência para aceitar a hipótese “estou lá”. Nesse estado, exigem menos informações de confirmação para aceitar essa hipótese e ignoram estímulos, fora e dentro do jogo, que possam quebrar essa imersão. Isso também é semelhante à ideia de “suspensão da descrença” (“suspension of disbelief”), onde os jogadores deliberadamente ignoram aspetos que não fazem sentido (como explosões ensurdecedoras no espaço ou o facto de que os soldados inimigos sofrem uma dezena de tiros sem cair ao chão), a fim de aproveitarem melhor a experiência.

Outros pesquisadores apontaram, igualmente, para um conceito que eles chamam de “envolvimento”, que é o desejo de um jogador de ter uma ação relevante no mundo fictício, traçando paralelos entre eles e a vida real. Com todos estes fatores, é trabalhado todo o conceito da identidade do jogador dentro de um videojogo. Retrocedamos um pouco para a analogia da literatura, cinema e videojogos como medium. Outra diferença entre estes três médiuns está no seu ponto de vista em se tornar cada vez mais íntimo. Pensemos nos livros: uma quantidade grande de literatura poderia ser descrita como estando na terceira pessoa, onde os eventos nos são, verbalmente, contados por um terceiro elemento para além de nós e da história - o autor - e interpretamos, individualmente, as palavras dele. Os filmes, por outro lado, são uma narração na segunda pessoa: assistimos ao desenrolar dos acontecimentos perante os nossos olhos, vendo as ações diretamente como aconteceram. E, por último, nos videojogos temos uma narrativa na primeira pessoa: somos o ator a viver a história. Em vez de simplesmente nos ser dito o que está a acontecer ou assistirmos ao que está a acontecer,

⁴² Werner Wirth, Tilo Hartmann, Saskia Bocking, Peter Vorderer, Christoph Klimmt, Holger Schramm, Timo Saari, et. al., “A Process Model for the Formation of Spatial Presence Experiences”, *Media Psychology*. Vol. 9 (2007):493-525.

⁴³ Andrew K. Przybylski, C. Scott Rigby, e Richard M. Ryan, “A motivational model of video game engagement”, *Review of General Psychology*. Vol. 14, No. 2 (2010):154-166

estamos a experienciar, em primeira mão, o que está a acontecer. Um dos princípios básicos da escrita é *mostra, não digas*. Se queremos transmitir que uma personagem é ágil, não podemos dizer explicitamente “O Bob é ágil”, mostramo-lo: “O Bob desviou-se rapidamente da pedra que estava a cair”. Nos videojogos, o princípio deve ser o de *faz, não mostres*. Não basta mostrar uma sequência cinematográfica da nossa personagem, esquivando-se de uma pedra a cair, façamo-lo: o jogador deve desviar-se da própria pedra. Agora é o próprio jogador que também se sente ágil, em vez de apenas o seu avatar. Esta conversão de capacidades da personagem em capacidades pessoais é a chave para a narrativa imersiva nos videojogos.

Expressões de Realidade

No seu artigo “*Rethinking Agency & Immersion*”⁴⁴, Gonzalo Frasca escreve que se a “narrativa” é sobre descrição, então a “simulação” baseia-se em legislação. Nos mundos simulados, é-nos permitido legislar ou “dar ordens” no seu interior. O referido autor sugere que, ao invés de cortarmos essa ligação ao sermos submetidos a ações imorais ou violentas que não faríamos normalmente, deveríamos usá-la para progressão social ou cultural. E menciona Sherry Turkle que, no seu estudo em como as pessoas lidam com simulações, imagina a possibilidade de usar simulações para que os jogadores analisem e questionem as suas assunções ideológicas.

“Mas pode-se imaginar uma terceira resposta. Isso levaria a difusão cultural providenciada pela simulação como um desafio para desenvolver uma crítica social mais sofisticada. Esta nova crítica não iria generalizar todas as simulações, mas gerar discriminações entre elas. Levaria como objetivo o desenvolvimento de simulações que realmente ajudariam os jogadores a desafiar os pressupostos internos do modelo. Esta nova crítica tentaria usar a simulação como um meio de consciencialização.”⁴⁵

Tal é alcançado em jogos como *Depression Quest*, *This Dragon*, *Cancer, Papers, Please*, *This War of Mine* e outros que já vão apagando o fosso entre jogador e agente, enquanto abordam propósitos críticos relevantes face a temas como *família*, *sexualidade* e *imigração*. A principal tática narrativa no que toca à criação de empatia foi apontada em entrevista por Neil Druckmann⁴⁶, diretor criativo do jogo *The Last of Us*⁴⁷ (2013): “Acho que a melhor coisa que podemos fazer é criar personagens humanas. Não fazer um esforço extra para que o público goste delas, mas certificar-nos de que elas têm falhas no carácter, que elas não são perfeitas. E, acho que é aí que criamos empatia e começamos a gostar de alguém, quando percebemos e reagimos às suas falhas.” O certo

⁴⁴ Gonzalo Frasca, “Rethinking Agency & Immersion”, *Digital Creativity*. Vol.12, no.3 (2011): 167-174

⁴⁵ Sherry Turkle, *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet* (Nova Iorque: Simon and Schuster, 1995)

⁴⁶ “The Last of Us - E3 2013 Stage Demo”, Vídeo de YouTube, 6:08, de entrevista a Neill Druckmann. Colocado on-line por Gamespot, 12 Junho, 2013, <http://www.youtube.com/watch?v=gbrckRkQLSRw>

⁴⁷ *The Last of Us*, desenvolvido por Naughty Dog (2013, Sony Interactive Entertainment)

é que Neil Druckmann foi exatamente ao cerne da questão ao apontar a necessidade de serem criadas “personagens com características humanas”, já que ao percecioná-las como reais, acreditamos nas mensagens que elas transmitem. Quando jogamos videojogos, aprendemos como nos mover, de forma eficiente, num ambiente que nos é desconhecido. Aprendemos como desconstruir e organizar a nossa conduta. Aprendemos a criar estratégias para agir da maneira mais correta. Desta forma, aprendemos a gerir as nossas limitações. Contudo, não estamos apenas a aprender a desenvolver capacidades cognitivas, estamos a aprender sobre mundos novos com pessoas novas, realidades novas e ideias novas.

- Sobre o que são estes mundos?
- Como estão eles construídos?
- Como funciona a ética deste mundo?
- O que pode ou não ser feito?
- Quais são os objetivos e como podem ser alcançados?
- O que pode ser feito nele para que ele evolua e progrida?

Todas estas podem parecer questões normais associadas a um videojogo. Porém, segundo o filósofo Leo Apostel, estas seis questões são as que compõem a visão de um mundo novo⁴⁸. Esta visão para com um mundo, quando colocado desta forma, torna claro que, ao construir mundos virtuais, os seus programadores lhe conferem um carácter próprio tornando-se expressões da realidade. Para entrar nesse mundo, de maneira eficiente, o jogador toma-o como seu e finge, temporariamente, substituir o seu mundo real por esta realidade diferente. Nos próximos capítulos, iremos analisar diferentes videojogos, bem como de que forma o processo de contacto com eles se torna num processo de aprendizagem.

⁴⁸ Leo Apostel, e Jaak Vanlandschoot, “Interdisciplinarity: The Construction of Worldviews and the Dissemination of Scientific Results”, *Issues in Integrative Studies*. Vol. 12 (1994):9-22.

Capítulo 2

Depression Quest

Os jogos são uma eficaz fonte de entretenimento na qual podemos imergir a mente e escapar do dia-a-dia. Não só nos distraem com imagens belas e sons, mas também fornecem objetivos, metas e sistemas próprios que estimulam partes da nossa mente que não podem ser tocados, de forma comum, com filmes ou música. São tão bons nisso que tem sido sugerido que os jogos podem, inclusive, ajudar a aliviar a dor física.⁴⁹ Menciono isto não para insistir num caráter milagroso dos videogames, mas porque um grande número de pessoas que lidam com a dor emocional também acabam por escapar para os jogos como uma forma de evasão do sofrimento. E, naturalmente, as pessoas que têm lidado com problemas emocionais (como a depressão e sentimento de solidão), através da imersão em videogames, podem estar interessadas em, eventualmente, produzir eles próprios os seus videogames, como forma de partilhar a sua experiência, como é o caso de *Depression Quest*⁵⁰.

Depression Quest é um jogo de ficção interativa criado em 2013, que lida com o tema da depressão. Este foi desenvolvido por Zoë Quinn usando uma ferramenta de construção de videogames chamada de TWINE, que cria experiências interativas como uma base textual. A escrita ficou a cargo de Patrick Lindsey e a música é de Isaac Schankler. O jogo conta a história de uma pessoa que sofre de depressão e as suas tentativas de lidar com a sua aflição. Hellen M. Farrell, instrutora de Psiquiatria na Harvard Medical School caracteriza a depressão da seguinte forma⁵¹:

“A depressão é a principal causa de incapacidade do mundo. Nos Estados Unidos da América, cerca de 10% dos adultos lutam contra a depressão. Todavia, como é uma doença mental, pode ser muito mais difícil de entender do que, digamos, um nível de colesterol elevado. Uma grande fonte de confusão é a diferença entre ter uma depressão e sentir-se deprimido. Quase toda a gente se sente em baixo, de vez em quando. Ter uma discussão, perder o emprego ou até mesmo passar por um dia chuvoso pode gerar um sentimento de tristeza. Por vezes, sem qualquer razão, mas ainda assim nos sentimos tristes e esse sentimento aparece sem se saber de onde vem. Depois, as circunstâncias mudam e esses sentimentos de tristeza desaparecem. A depressão clínica é diferente, é um distúrbio médico. Não desaparece só porque queremos. Perdura, pelo menos, durante duas semanas consecutivas. Interfere, significativamente, com a nossa capacidade de trabalhar, de nos divertirmos ou de amarmos.”

⁴⁹ Dong Ngo, “Does playing video games help reduce pain?”, última modificação a 29 Novembro, 2010, <http://www.cnet.com/news/does-playing-video-games-help-reduce-pain/>

⁵⁰ *Depression Quest*, desenvolvido por Zoe Quinn. (2013) Disponível para jogar gratuitamente em <http://www.depressionquest.com/>

⁵¹ “What is depression?”, Vídeo de Youtube, 0:00 - 2:41, de palestra de Hellen M. Farrell. Colocado online por TED-Ed, 15 Dezembro, 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=z-IR48Mb3W0>

A depressão pode ter muitos sintomas diferentes⁵²: uma disposição em baixo, perda de interesse por coisas de que gostamos, alteração de apetite, um sentimento de inadequação ou de culpa excessiva, dormir demasiado ou muito pouco, dificuldade de concentração, inquietação ou lentidão, perda de energia ou pensamentos recorrentes de suicídio. Se tivermos pelo menos cinco destes sintomas – de acordo com as linhas de orientação psiquiátricas – somos candidatos ao diagnóstico de depressão. Mas não há apenas sintomas de comportamento; a depressão tem manifestações físicas no interior do cérebro: primeiro que tudo, há alterações que podemos ver através dos raios-x e incluem redução do volume dos lobos frontais e do hipocampo. A uma escala mais microscópica, a depressão está associada a algumas coisas⁵³: à transmissão anormal ou ao esgotamento de determinados neurotransmissores, em especial a serotonina, a noradrenalina e a dopamina, ritmos circadianos reduzidos ou alterações específicas na parte REM ou de ondas lentas do ciclo de sono. Existem, também, anomalias hormonais, como alto nível de cortisol e desregulação das hormonas da tiróide.

Porém, os neurocientistas ainda não têm uma imagem completa do que causa a depressão. Parece ter a ver com uma interação complexa entre genes e meio ambiente, mas não temos, ainda, uma ferramenta de diagnóstico que possa prever com rigor onde ou quando ela poderá aparecer. E, como os sintomas da depressão são intangíveis, é difícil saber quem pode parecer estar bem, mas está a passar por uma luta com a depressão. Segundo o Instituto Nacional de Saúde Mental⁵⁴, uma pessoa que sofre de uma doença mental leva, em média, dez anos para pedir ajuda.

Como tal, *Depression Quest* foi criado para promover uma maior compreensão sobre a depressão e revela um estilo de escrita altamente pessoal. Faz-nos sentir como se estivéssemos a ler o diário mental sem filtros de alguém. O jogo é desconfortável na medida em que é altamente voyeurístico; mas essa proximidade permite-nos desenvolver um relacionamento com a personagem. Esse é o porquê de, pelo final, conseguir perceber melhor o que é a depressão; porque se trata de uma janela. Tal como o nome sugere, não se trata de um jogo no qual o objetivo seja gerar diversão. O surto habitual de adrenalina divertida é substituído por reflexões introspectivas. Mas, *Depression Quest* quer trazer conhecimento e luz para uma luta que é interior e, por isso, às vezes invisível e difícil de entender. *Depression Quest* abrange públicos diferentes e o jogador poderá identificar-se com mais do que um. Maioritariamente, existem dois modos de uma pessoa se poder aproximar da experiência: olhando para a solidariedade numa experiência partilhada ou ganhando a empatia através de uma mudança de perspetiva. É possível fazer ambos, porque este jogo, tanto é como não é

⁵² Melinda Smith, Joanna Saisan, e Jeanne Segal, “Depression Symptoms and Warning Signs: How to Recognize Depression Symptoms and Get Effective Help”, última modificação a Junho, 2016.
<http://www.helpguide.org/articles/depression/depression-signs-and-symptoms.htm>

⁵³ Erica Cirino, “The Effects of Depression on the Brain”, última modificação a 29 Fevereiro, 2016,
<http://www.healthline.com/health/depression/effects-brain>

⁵⁴ U.S. Department of Health and Human Services, *Depression*. (Bethesda: U.S. Government Printing Office, 2015)

sobre a depressão e poderá ou não ser sobre uma pessoa em particular. Os melhores momentos deste jogo são aqueles que conseguem colocar palavras em algumas das emoções realmente difíceis de captar destes cenários: situações sociais normais que nos fazem sentir “o que pode apenas ser descrito como uma inquietação mental”; ter simplesmente a energia necessária para levantar da cama pela manhã causa como que “um som alto de estática a tilintar no interior da nossa cabeça”. Após uma noite de tv, Twitter e videojogos a mais, “não nos sentimos melhores tanto quanto meramente dormentes, o que, no fundo, era o que realmente queríamos”. Mais arrepiante até, num dos pontos mais depressivos do jogo, “sentimos vontade de morrer mas, ironicamente, também completamente drenados de energia para que ajamos para com esse sentimento.” Mesmo para os sortudos que não se vejam refletidos no jogo, este pode servir como uma boa ferramenta para aprender como lidar com outros a lutar contra uma depressão. O jogo mostra, claramente, num ponto, como uma mãe bem intencionada que diz ao protagonista “deixa-te disso” pode estar na realidade a ser contraprodutiva, ou como um irmão mais velho bem sucedido pode ajudar ao simplesmente mostrar preocupação de forma casual, mas genuína. Num momento, um amigo online faz-nos sentir melhores, ao observar que a depressão é algo que se desenvolve em nós, não algo que escolhemos. “ Não te sentirias envergonhado ao ter uma bronquite ou outra doença.”, diz. *Depression Quest* mostra também o quão difícil pode ser conseguirmos ser um bom amigo e dar apoio nestes casos. Numa das vezes que joguei, ao expor o problema à “minha” namorada Alex, fui presenteado com compreensão e apoio. Contudo, algumas cenas mais tarde, no jogo, a Alex estava em lágrimas e a acabar o relacionamento comigo; a dizer que não tinha estofos para lidar com os meus problemas. Já se as escolhas forem outras, o cenário muda para um em que a Alex se muda para viver comigo, feliz, o que mostra que, mesmo que tudo aparente estar bem, nunca há garantias num jogo como este.

Apesar de uma sessão de jogo de *Depression Quest* eventualmente terminar, este não é um jogo com uma conclusão satisfatória. Não há nenhuma combinação especial de escolhas que possamos fazer para chegar a um final onde estejamos magicamente “curados” – o que acaba por ser credível, porque, na vida real, lidar com uma doença mental não é “divertido”, nem um caminho linear com objetivos específicos. O melhor que podemos esperar, se escolhermos caminhos que levam a uma terapia e talvez medicação, é uma espécie de final não totalmente satisfatório que sugere que continuaremos a lutar e a gerir as nossas emoções o melhor que conseguirmos, pois a depressão está sempre suscetível a voltar, se não tivermos cuidado.

O jogo começa ao explicar por que existe; parcialmente porque, a experiência pode despoletar episódios depressivos a alguém que já esteja a viver com depressão. É um aviso sério. Contudo, é muito mais que uma mera introdução. É uma introdução honesta. Quantos mais jogos se colocam nus perante o jogador mesmo antes de terem começado?

“A nossa esperança é que ao apresentar uma simulação de depressão o mais real possível outras pessoas que estejam a sofrer saberão que não estão sozinhas, e que não são as únicas a passar por isso, e talvez retirem esperança e ação positiva disso.”⁵⁵

O jogo faz um excelente trabalho ao mostrar a alguém que nunca tenha passado por esta doença que, apesar da opção de fazer o que quisermos esteja lá e de estarmos cientes disso, apenas não somos capazes de a colocar em prática. Isto é uma adaptação para uma mecânica de videojogo, mas é bastante certo na forma como esse lado da doença se manifesta. Saber que podemos ser melhores e concretizar ações que nos vão fazer bem mostra-se uma escalada quase impossível. A jogabilidade quebra, em pequenos momentos, o processo de recuperação desde o ponto mais básico até um estado mental saudável. Muda-nos o objetivo de “ficar imediatamente bom sem qualquer tipo de acompanhamento” para “dar um passo de cada vez à medida que o processo se vai desenrolando” e, sem nos apercebermos, chegamos lá. O jogo faz isso sem nos apercebermos, leva-nos a tomar um rumo e, paulatinamente, damos por nós a apreciar, de novo, a vida e a executar ações.

A maior particularidade temática desde jogo é o seu tom e disposição. *Depression Quest*, apesar de sombrio, ainda transmite um sentimento de esperança. As coisas podem mudar para melhor. É algo difícil e duro, no entanto, se não lidarmos com a depressão rapidamente, podemos encontrar-nos fora de controlo. Mas há tratamento. Existem medicamentos. Existem decisões no dia a dia que podemos fazer para ajudar a diminuir o seu impacto. Quanto mais entrarmos em depressão, mais difícil é “subir de volta”, mas podemos voltar a subir. E apesar de poder requerer à nossa personagem mais energia emocional do que possamos pensar, o jogo faz um bom trabalho de mostrar que esse esforço vale a pena, já que os relacionamentos amorosos, familiares, laborais do nosso protagonista vão acabar por ruir se não lutarmos por eles durante o jogo. Até mesmo o simples facto de que o jogo não trata a depressão como uma doença binária reforça a ideia de que as coisas possam melhorar. Não existem apenas as condições “deprimido” e “não deprimido.” Há muitas mais camadas e, mesmo dentro da depressão, podemos abrir caminho de volta no jogo para mais opções, mais sociabilidade e mais energia. Como tal, jogar *Depression Quest* não é “divertido”, da mesma forma que ver a Lista de Schindler⁵⁶ não é “satisfatório”. Ambos são importantes por razões diferentes e é perfeitamente aceitável que ambos existam para as pequenas audiências que os apreciem como tal.

A personagem principal não lê livros. Apesar do seu interesse por palavras e o seu desejo de ter um projeto ligado à escrita, ele simplesmente não lê. Porém, ele joga videojogos. Há um computador no seu apartamento e mesmo no seu isolamento esmagador da depressão, há uma espécie de conexão, mesmo que simples, com este medium. A verdade é a de que existe uma enorme quantidade de pessoas como a

⁵⁵ Nota introdutória de *Depression Quest* em <http://www.depressionquest.com/dqfinal.html>

⁵⁶ *Schindler's List*, realizado por Steven Spielberg. (1994, Universal City, Calif: MCA Universal) Home Video.

retratada neste jogo por aí. Não me refiro, neste momento, à luta com a depressão, mas do enorme número de pessoas para as quais os videogames têm bem mais peso pessoal que o ato de ler um livro. Há algo em jogar que os atinge de uma forma mais profunda do que um texto simples consegue e, por isso, encontramos-os muito mais vezes com um comando de consola ou um teclado de computador nas mãos em vez dum livro. Não estou a dizer que os jogadores não lêem, mas que, no meio do tempo finito e atenção disponível que temos, há muitas pessoas para as quais os jogos têm um peso forte - senão o maior peso. Um dos argumentos que mais ouvimos quando discutimos jogos que sejam centrados na condição humana ou mais focados em narrativa é a ideia de que “os livros podem fazê-lo melhor”. É um argumento que percebo, embora com o qual não concorde, porque o “melhor” é sempre medido de maneira abstrata e inata. Falamos em relação ao potencial de um trabalho – o que indica pura possibilidade em vez de impacto real. Claro que há imensos livros que falam em detalhe sobre a experiência da depressão, mas o que jogos como *Depression Quest* têm é uma audiência que esses livros não têm; uma composta de pessoas que, muito mais facilmente, clicam num cursor executável de um jogo do que abrem a capa de um livro. O tipo de pessoas que, provavelmente, têm centenas de jogos no seu computador, mas apenas um pequeno número de livros nas suas prateleiras, em muitos casos, comprados por motivos laborais e não por interesse pessoal. Apesar de a literatura pura poder ser “tecnicamente” melhor a abordar o assunto da depressão, não devemos esquecer o facto de, na audiência gaming, haver uma muito maior ressonância com videogames, havendo maior conexão na interatividade. Verdade seja dita; vivemos numa era na qual os videogames estão rapidamente a estabelecer-se como forma de media dominante. E engane-se quem pensa que estes videogames mais maduros não têm público e que a maioria dos usuários se trata de crianças: É um estereótipo comum, mas falha redondamente. Uma pesquisa⁵⁷ patrocinada pela “Interactive Games and Entertainment Association” sugere que sete em cada dez australianos faz uso deste medium, e que a idade média dos gamers hoje em dia é de trinta e um anos⁵⁸.

⁵⁷ Alex Kidman, “More than just a game: how video games can help our health”, última modificação a 18 Março, 2014, <http://www.news.com.au/technology/home-entertainment/much-more-than-just-a-game/story-fnjwmb8a-1226859147601>

⁵⁸ Jeff Grubb, “Gaming advocacy group: The average gamer is 31, and most play on a console”, última modificação a 29 Abril, 2014, <http://venturebeat.com/2014/04/29/gaming-advocacy-group-the-average-gamer-is-31-and-most-play-on-a-console/>

Videojogos e Depressão

O alcance cultural dos videogames é vastíssimo e a sua plataforma está cimentada pelo gasto de tempo e dinheiro nos hábitos dos inúmeros jogadores que, de bom grado, lhes dispensam total atenção. Os jogos vão ser capazes de lhes comunicar ideias e falar com eles numa forma que um livro não conseguirá, se é que eles irão até pegar num livro com esse intuito. É apenas uma linguagem muito mais familiar para a geração do hoje. Não deixa de ser irónico que *Depression Quest* seja um videogame para ajudar a consciencializar os seus jogadores sobre a depressão, já que muitas vezes os videogames têm a má fama de causar dependência e agravar a própria depressão. O doutor Douglas Gentile, da Iowa State University parece discordar: “Não me parece que a depressão seja consequência de gaming intensivo. Acho que se trata de uma comorbidade. Quando uma pessoa desenvolve uma doença, é comum desenvolverem-se mais. Se alguém é diagnosticado com bipolaridade, passado um ano ou dois pode acabar também com problemas de ansiedade ou fobias sociais. Começam a interagir umas com as outras e a tornar-se umas às outras piores. Os problemas de saúde mental e “vício” de videogames são próximos o suficiente no tempo para que possam afetar uma à outra. À medida que a depressão se assevera, mais refúgio se procura nos videogames, o que não ajuda, porque não se resolve de todo o problema. Torna-se uma espiral descendente.”⁵⁹ Daniel Loton, doutorando na Universidade australiana de Victoria acrescenta:

“Há três termos de que precisamos ter conhecimento [no que toca a lidar com a depressão]: abordagem, distração e retirada. Processo de abordagem (“approach coping”) trata-se de uma pessoa utilizar o seu círculo de apoio (família, amigos, etc.) quando lida com problemas e, se ele ou ela está sofrer com uma doença mental, ter também consultas com profissionais de saúde mental para tratamento. Processo de distração (“distraction coping”) é quando uma pessoa tenta distrair-se ela mesma dos seus problemas por curtos períodos de tempo. Processo de retirada (“withdrawal coping”) é essencialmente não lidar com a doença de todo; quando o doente escolhe este processo não está mesmo a tentar ajudar a situação, porque já perdeu a esperança.”⁶⁰

Depression Quest faz questão de destacar a importância das redes de apoio no tratamento da doença. Irmãos, pais, cônjuge, amigos online e até mesmo animais de estimação podem ajudar-nos a ultrapassar a situação e a sair dela. A perspectiva de *Depression Quest* é a de que as pessoas, em geral, querem ajudar-nos. Mas há duas coisas que impedem isso. Em primeiro lugar, os sentimentos de insegurança e letargia impedem-nos de procurar e receber essa ajuda. E *Depression Quest* demonstra isso. O constrangimento de lidar com a depressão pode impedir a nossa personagem de pedir ajuda ao irmão; a dúvida interior sobre se a personagem está realmente doente pode fazer com que deixemos de dar importância à terapia e acabemos por não ir. A

⁵⁹Douglas Gentile, “Do Video Games Make Depression Worse?”, entrevistado por Phil Owen, 26 Novembro, 2012, <http://kotaku.com/5962636/do-video-games-make-depression-worse>

⁶⁰ Daniel Loton, “Do Video Games Make Depression Worse?”, entrevistado por Phil Owen, 26 Novembro, 2012, <http://kotaku.com/5962636/do-video-games-make-depression-worse>

depressão rouba a personagem da sua capacidade de pedir ajuda. Em segundo lugar, a falta de conhecimento em torno da depressão pode levar as pessoas a agir de modo que nos pode prejudicar, mesmo que sem intenção. Um grande exemplo disso no jogo é, logo no seu início, quando a personagem fala com a mãe sobre os sintomas que está a ter e ela tenta tranquilizá-lo com um discurso de “Anima-te! Estar triste não é produtivo!”. O jogo faz questão de dizer que não há maldade ou raiva na sua voz - é apenas um conselho genuíno de alguém que, fundamentalmente, não percebe o que a nossa personagem está a passar. Em *Depression Quest*, as pessoas, à nossa volta, querem ajudar – é a comunicação sobre o assunto com elas e até a compreensão de que precisamos de ajuda que é a parte difícil.

No estudo de Loton⁶¹, ele descobriu que a ligação entre os hábitos de jogo de uma pessoa e a sua saúde mental é ditada pelo processo de essa pessoa lidar com a doença. Loton afirma que se os hábitos de jogo de uma pessoa podem ser ou não considerados nocivos – “serem ou não patológicos” – correlacionam-se fortemente com a postura do jogador. Se uma pessoa tende a utilizar um processo de abordagem, então os seus hábitos de jogo, provavelmente, não vão impactar negativamente a sua vida, mesmo que os outros possam considerar que o doente passa uma quantidade excessiva de tempo a jogar. Se uma pessoa, normalmente, vai por um processo de retirada, por outro lado, então é mais provável que ele se torne um jogador patológico, podendo ser mais propício a resultados nocivos de saúde mental. Os videojogos, num sentido mais geral, podem servir-nos de apoio e as pessoas são, muitas vezes, atraídas a eles como forma de lidar com situações desagradáveis. Permite-lhes sair do mundo real e tornam-se imersos no mundo dos jogos, particularmente se é um jogo onde há personagens envolvidas e eles podem ter a oportunidade de ser outra pessoa. A nossa necessidade de relacionamento é incrivelmente forte como seres humanos e os jogos tornam-se um sítio fácil de apoio, com toda a sua componente interativa. Penso que se trata mais do sentido de competência que os doentes sentem quando estão neste mundo virtual, em que as pessoas se sentem em baixo, o que lhes dá a habilidade de se sentirem competentes, quando, num mundo real, sentem que essa capacidade não está ao alcance deles. Se conseguirmos um bom progresso num jogo e sentimos este senso de competência, por conseguinte, vai contribuir no processo de nos fazer sentir melhor e, concomitantemente, nos fazer sentir melhor connosco próprios.

⁶¹ Daniel Loton, “Excessive gamers more depressed”, última modificação a 31 Dezembro, 2011, <https://www.vu.edu.au/news-events/media-releases/excessive-gamers-more-depressed>

O Estigma para com Doenças Mentais

“Não tínhamos ainda visto a depressão muito representada noutros medium, e muito menos em videojogos.”, expõe Quinn. “Considerando que, na nossa pesquisa própria, descobrimos haver mais pessoas que preferiam contar a um empregador que já tinham cometido um crime e servido tempo na prisão do que contar que já tinham passado por tratamento psiquiátrico, pensámos que era necessário algo que abalasse esse estigma.”⁶²

Em 2008, a *Canadian Mental Association* pôs em prática um inquérito detalhado em torna da atitude dos canadianos referentemente a doenças psiquiátricas. Os resultados⁶³ foram surpreendentes:

- 25 – 27% dos participantes revelaram que se sentiram com medo ou desconfortáveis ao pé de alguém com uma doença mental.

- Vergonha ou pressão estigmática em relação a doenças mentais impede familiares de doentes de discutir o assunto com pessoas amigas ou conhecidos: 72% dos participantes revelaram que fariam do diagnóstico de cancro de um familiar, comparado aos 50% referentes a doenças mentais. Quanto a contarem a pessoas que poderão divulgar para outras essa informação, as percentagens baixam para 48% e 25%, respetivamente.

- Alguns dos dados mais estranhos/chocantes relacionam-se com a interação para com alguém que sofra de uma doença mental. 42% dos participantes não acharam provável virem a socializar com um amigo que apresentasse uma doença mental. Não uma doença mental séria, mas qualquer doença mental. A percentagem salta para mais de metade para com colegas de trabalho e apenas 31% estariam dispostos a empregar um jardineiro com qualquer doença mental.

Os números nos Estados Unidos são similares ou piores.⁶⁴

O que é mais surpreendente em torno destes resultados é que, dada a prevalência desta doença mental, cada um de nós a encontrará ao longo da vida, quer pessoalmente, quer através de um amigo, parceiro romântico, colega, ou através de outra pessoa perto de nós. Se 40⁶⁵-50⁶⁶% da população se recusa fortemente a interagir com alguém que

⁶² Zoe Quinn, entrevistada por Patrick Klepel. Emitido a 10 Abril, 2013, por CBC.

⁶³ CBC News, “Stigma of mental illness common among Canadians: report”, última modificação a 18 Agosto, 2008, <http://www.cbc.ca/news/technology/stigma-of-mental-illness-common-among-canadians-report-1.715991>

⁶⁴(s.a.) “Stigma of Mental Illness: Shocking Survey from Canada — US Likely the Same!”, última modificação a 27 Agosto, 2008, <http://anxietypanichealth.com/2008/08/27/stigma-of-mental-illness-shocking-survey-from-canada-us-likely-the-same/>

⁶⁵Bull World Health Organ, “Cross-national comparisons of the prevalences and correlates of mental disorders”, *WHO International Consortium in Psychiatric Epidemiology*. Vol. 78, No.4 (2000):413-26

sofra de uma doença psiquiátrica, de quem andam eles a rodear-se, visto que aproximadamente 35 a 40% da população vai experimentar eventualmente uma doença mental ao longo da vida? E quanta pressão é que isto coloca em cima dos indivíduos que sofrem dessas doenças, na medida em que eles não só têm que lidar com os obstáculos referentes às manifestações da doença e dos medicamentos, mas também com o preconceito por parte de uma percentagem enorme da população?

Na verdade, nós não estamos a ser encorajados a entender e a criar empatia com a doença mental. Pelo contrário, estamos a ser ensinados pela cultura popular a temê-la. Os vilões e inimigos com alguma doença mental num videogame são irracionais, violentos e imprevisíveis, pois são inspirados por um preconceito cego, lembrando o rótulo de “insanidade” dado às pessoas, de forma genérica, durante o século XIX. Não é de admirar, então, que as conversas em torno desses temas sejam, frequentemente, abordadas sem que as pessoas tenham a menor noção do que falam. Ao invés de tentarmos entender o efeito e o impacto que a doença mental pode ter sobre as pessoas, procuramos antes distanciar-nos desta temática tanto quanto possível. A insanidade é característica de “pessoas más” e, como tal, tomamo-las como perigosas e não confiáveis. Estamos a ser ensinados a temer a doença mental e não a entendê-la.

O desafio que os jogos enfrentam no que diz respeito à discussão de saúde mental está em como trazer essas questões à luz sem cair nas armadilhas comuns. Isso não quer dizer que os jogos devem evitar o género de horror para abordar o tema. O facto é que a doença mental é terrível para aqueles que sofrem e isso pode afetar, drasticamente, a percepção dos doentes pelo mundo. Focarmo-nos, exclusivamente, no assustador e irracional é contar apenas metade da história. A doença mental é grave, mas está longe de ser a sentença de morte que muitos dos nossos jogos (literalmente) ditam. Os *designers* de jogo precisam começar a partir da pessoa e trabalhar para fora, ao invés de começar com a doença mental e apenas preencher as lacunas. Estas condições são partes de um todo maior que definem alguém; não é por alguém sofrer de uma doença psiquiátrica que se “perderá nela”. Assim como os pacientes não são definidos apenas pelas suas doenças, os jogos não se devem focar nos horrores que essas doenças podem provocar na mente.

Depression Quest lida com a depressão e as suas características, mas não de uma forma que aproveita a doença como um chamariz. O protagonista é sim uma pessoa que sofre de depressão, todavia não deixa, por isso, de ser também é um trabalhador com sonhos, um filho, um namorado e o processo narrativo do jogo ilustra realmente as facetas de viver uma vida acompanhado de uma doença mental. Contudo, a maioria das interações e processos de pensamento do protagonista não deixam de ser influenciados pela depressão e isso mostra a quão opressiva a doença é para aqueles que sofrem com ela. Este jogo é importante, porque não usa as suas personagens como peões para proporcionar emoções ou entretenimento ao jogador. Serve como janela para o que é

⁶⁶ Ronald C. Kessler, Patricia Berglund, Olga Demler, et. al, “Lifetime prevalence and age-of-onset distributions of DSM-IV disorders in the National Comorbidity Survey Replication”, *Arch Gen Psychiatry*. Jun; Vol.62, no.6 (2005):593-602.

viver com um a doença mental e fá-lo a partir da perspectiva daqueles que sofrem com ela. Tentam, na verdade, invocar empatia em vez de desencorajá-la e lembrar aos jogadores que a doença mental é tão real quanto grave. E para isso faz uso de uma característica muito própria dos videogogos: o seu sistema de escolhas.

O Sistema de Escolhas

O crítico e estudioso de videogogos Daniel Floyd define “escolha” da seguinte forma: “Uma “escolha” é qualquer momento durante o jogo em que o jogador pode fazer duas ou mais ações distintas, mas tem de escolher um número de ações inferior àquele que tem disponível. Isto pode acontecer no contexto dos mecanismos – “neste momento posso desviar-me deste obstáculo para a direita, para a esquerda ou disparando contra ele, mas só posso fazer um deles neste preciso momento” – ou em contexto de narrativa – “nesta ramificação de diálogo posso ser simpático ou desagradável, mas a escolha de um exclui o outro”. E ambas são igualmente válidas e essenciais para compreendermos o *design* de videogogos. Qualquer definição de “escolha” ou “escolha com significado” que usemos deve abranger as duas, o que nos leva à questão de qual o significado de “escolha com significado” e o porquê de este nos interessar. Uma escolha tem significado quando o processo de tomada de decisão não é arbitrário, quando o jogador compreende a decisão a tomar e tem um sistema para pesar as opções. Isto não significa de todo que ele tenha de compreender as consequências de cada opção, mas apenas que acreditem que têm o necessário para fazer uma determinada escolha.”⁶⁷

Por exemplo, ao escolher de entre várias opções de diálogo, muitas vezes não se sabe exatamente o que advém de determinada opção, mas se as hipóteses estiverem bem escritas e soubermos o suficiente sobre a personagem com a qual estamos a falar, pode-se assumir o que dizer, de uma forma informada e com significado, com base nos nossos objetivos, a personalidade e características da nossa personagem e nas de com quem está a falar. Além disso, para ser uma escolha com significado; o jogador tem de acreditar que aquilo que escolher levará a resultados diferentes. Se soubermos que uma escolha, num videogogo, não vai afetar nada ou as consequências nos são indiferentes, deixa de ser uma escolha com significado. Em seguida, uma escolha não é um cálculo. Esta pode ser a mais controversa destas definições, mas se há definitivamente uma “resposta certa” que pode ser alcançada através de matemática ou de raciocínio lógico rígido exequível pelo jogador no tempo designado para a escolha, a mesma deixa de ter significado. Por exemplo, houve uma altura na história do videogogo “*World of Warcraft*”⁶⁸ em que as escolhas de especialidade e de equipamento, basicamente, não

⁶⁷ “The Feeling of Agency – What Makes Choices Meaningful?”, Vídeo de Youtube, 0:56 – 4:02, vídeo de palestra de Daniel Floyd. Colocado on-line por Extra Credits, 21 Setembro, 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=6Q7ECX5FaX0&t>

⁶⁸ *World of Warcraft*, desenvolvido por Blizzard Entertainment. (2004, Blizzard Entertainment)

tinham significado por haver uma “resposta certa” definitiva. Havia configurações perceptivelmente mais fortes, e, como estas respostas circulavam pela comunidade e colocadas online, os jogadores já não tinham de fazer escolha; só tinham de seguir os passos sugeridos para o melhor resultado.

Por fim, importa considerar que a mesma escolha pode ter significado ou não para diferentes jogadores. Nós, os jogadores, não estamos fora desta equação. Por exemplo, um jogador que jogue um jogo de luta, pela primeira vez, pode não ter escolhas com significado – são essencialmente arbitrárias. Carregam, aleatoriamente, nos controlos, pois não compreendem que opções têm, enquanto para alguém que jogue há anos, as escolhas não são arbitrárias. Sabem quais são as suas opções e podem utilizar uma compreensão internalizada de qual será melhor executar. Isto não significa que saibam qual vai ser o resultado, pois isso depende do outro jogador, mas é-lhes apresentado um conjunto de escolhas profundas e com significado. Então por que importa tudo isto? Por que é que este tema aparece tantas vezes em discussões sobre videojogos? Por que é que tem tanta prevalência em conversas sobre *design* de jogos, quando a sua ausência em outros medium não nos preocupa tanto? Bem, é nomeadamente por essa ausência nos outros medium. Os jogos são o único meio em que a audiência pode interagir, são o único local onde podemos explorar como jogadores, elementos da condição humana, mesmo aqueles mais primitivos como querer correr e disparar; querer fazê-lo pelas nossas próprias escolhas e não pela interpretação dos outros. Isto é algo incrivelmente poderoso e fortalecedor. Permite-nos colocar questões de formas que antes não conseguiríamos. Possibilita-nos uma melhor compreensão de nós próprios e mostra-nos o quão fantástica é a nossa capacidade de agir pela nossa vontade, de ter escolha e influência nas nossas vidas.

Os videojogos são, fundamentalmente, sobre escolhas. É algo que está no centro deste medium e que o torna tão envolvente para nós. A capacidade de fazer, em vez de nos ser dito ou mostrado é a razão pela qual os videojogos são preciosos. E é por isso que a mecânica em *Depression Quest* é tão poderosa. Este sistematiza a depressão, fazendo com que o nível de depressão da personagem afete a sua liberdade de escolha. *Depression Quest* pede aos jogadores para experienciar situações altamente normais, desde telefonemas à namorada, a encontros com a mãe, a trabalhar num projeto pessoal. Cada cena oferece algumas opções possíveis de resposta que continuam o enredo, sendo que o “twist” aqui é que as opções “saudáveis” vão sendo riscadas à medida que a depressão do protagonista se torna mais severa. À medida que o jogo progride, os jogadores podem descobrir (ou até tornar indisponíveis) possíveis linhas de enredo que levariam a tratamento e recuperação. Antes que isso aconteça, contudo, o jogador terá de enfrentar uma onda constante de ansiedade e autocomiseração que torna até o pedir ajuda algo extremamente difícil. Quanto mais deprimido estiver, menos são as opções que estão disponíveis para o jogador. É subtil, porém, totalmente funcional como um meio de transmitir a forma como a depressão priva uma pessoa de energia e motivação. Mas, mais importante do que a mecânica de jogo de “remover as escolhas possíveis” é a seleção de escolhas a remover. Estando deprimido, a opção mais extrovertida e otimista

é quase sempre desativada a menos que a personagem se sinta excepcionalmente bem - um lembrete quase constante que na vida, mesmo quando as coisas estão boas, estas não estão fantásticas. E, à medida que vamos perdendo terreno em luta com esta doença, as nossas opções vão parecendo cada vez mais reduzidas. Com o tempo, a depressão torna-se uma condição pessoal na qual o “desabafo com outras pessoas”, o “ser otimista” e o “enfrentar a própria condição” torna-se uma tarefa emocional para a qual não temos energia necessária.

Na primeira vez que explorei o jogo, tentei ser o mais honesto e positivo à medida que as opções assim me permitiram. As opções indisponíveis, com as quais eu não havia contado, por vezes fizeram-me escolher algo autodestrutivo. A abertura implacável das minhas escolhas deixou, por vezes, a minha personagem vulnerável e causou também dor às pessoas à minha volta. Isso fez-me reconsiderar as minhas próprias táticas relativamente à forma como esse caminho ia ao encontro dos interesses dos outros e não à minha segurança pessoal. Numa jogada seguinte, tentei sim encontrar uma combinação estratégica de autopreservação e abertura equilibrada entre o meu humor e a felicidade do outro, demonstrada pelo aumento do número de opções disponíveis. Como jogador, pode ser difícil não ceder à tentação de escolher a opção que se manifeste como a mais “saudável”. Mas esse estilo de jogo falha redondamente o propósito de *Depression Quest*. Não se trata de obter o final “feliz” ou o final “triste”, trata-se de responder às questões colocadas pelo jogo da mesma forma que responderíamos na vida real se colocados na mesma situação. Trata-se de explorar como a depressão impacta as habilidades e os sentimentos da nossa personagem e ver quais as opções que nos são removidas pelo nosso estado emocional. O jogo transmite-nos, através de sistemas, como a depressão pode limitar as nossas opções e fazer-nos comportar de maneiras que, num estado saudável, não poríamos em prática.

Então fiquei curioso sobre o que poderia ser o cúmulo da depressão no jogo. Estava à espera de algo melodramático e de encontros constantes com o suicídio, no entanto, as minhas suposições foram confrontadas com algo diferente. O suicídio era mais uma dor prolongada e o que realmente caracterizou a depressão profunda foi a falta de controlo. Mais e mais opções me foram retiradas e fui forçado a tomar decisões que eu sabia que iriam acabar mal.

“Era realmente importante que os finais refletissem que a depressão é algo com que vives e aprendes a gerir, não é como se estivéssemos magicamente curados do dia para a noite. Queríamos dar esperança para os jogadores poderem procurar ajuda, já que não queríamos retratar a depressão como uma sentença de morte ou uma asfixia emocional, mas também não a queríamos tratar como algo que desaparecesse subtilmente. Isso não refletiria as nossas experiências, nem aquelas das pessoas com quem falámos.” – Zoe Quinn⁶⁹

A estrutura de escolhas em *Depression Quest* é usada, de forma sábia, para tecer um comentário para com o processo de terapia e uso de medicação. Enquanto tudo o

⁶⁹ Nota: citação disponível no site do jogo em <http://www.depressionquest.com/dqfinal.html>

que conduz à terapia depende do nosso humor e disponibilidade de ser tratados, a escolha para começar a medicação e continuar a terapia estão sempre dependentes de nós apenas também. Os criadores do jogo conseguiram demonstrar, sabiamente, contraste dentro da mecânica do jogo de forma positiva e progressiva, onde normalmente os *designers* tendem a tirar ou a dar capacidades ao jogador duma vez só. *Depression Quest* consegue ilustrar bem como funciona o desenvolver da doença, como se estivéssemos a ganhar ou a perder uma batalha mental. Este formato de jogo ilustra, perfeitamente, a deterioração do estado mental da personagem e permite-lhe realmente experimentar com esse sentimento de declínio de agência sobre e para com a personagem. A depressão vai tirando o controlo ao jogador à medida que a ação se desenrola. Se permitirmos que ela persista, o controlo é completamente levado e somos forçados a fazer o que ela quer. Esta é uma maneira muito interessante de refletir o tipo de estreitamento de perspetiva que a depressão vai desenvolvendo ao longo do tempo.

A Autobiografia

“Os videojogos estão numa posição única para suscitar empatia por parte do seu público, na medida em que assumem, por algum tempo, o papel de outra personagem. Muita da experiência deste jogo é autobiográfica. As situações podem ser ligeiramente diferentes, mas os pequenos momentos e processos de pensamento e emoções, esses são claramente autobiográficos.”⁷⁰

Depression Quest é sobre alguém nos seus vinte e poucos anos; solteiro, sem filhos e, apesar de estar empregado numa empresa, está também ainda incerto sobre os seus objetivos a longo prazo na vida. A abordagem mais autobiográfica por parte dos seus autores permite-lhes esculpir, de forma credível, uma série de encontros e relacionamentos entre pessoas: A paciência exasperada da nossa namorada Alex enquanto ela tenta ficar ao nosso lado, a verdadeira preocupação da nossa mãe (que se manifesta como julgamento accidental), o gato que nos faz companhia nas noites calmas enquanto todas as outras pessoas que tentamos contactar estão ocupadas – apresentam-se como personagens e eventos destinados a oferecer experiências vividas, reflexos de momentos que magoaram, particularmente, o autor ou que ajudaram a dar uma forma clara à sua escrita. É um jogo sobre as pessoas, nos seus vinte e poucos anos, que sofrem de depressão, porque o jogo foi criado por pessoas que estavam nos seus vinte e poucos anos e que sofriam de depressão. Jogos como *Depression Quest* também ajudam a reafirmar uma pequena minoria, muitas vezes, esquecida e que o jogo ilustra. *Depression Quest* torna-se ambíguo ao estar baseado nas experiências pessoais dos seus criadores, uma vez que, normalmente, os jogos tradicionais fazem as personagens suficientemente amplas na tentativa de que os jogadores se identifiquem com eles. A lógica é que o jogador irá preencher os buracos como se sentir melhor e preencha neles

⁷⁰ Nota: citação disponível no site do jogo em <http://www.depressionquest.com/dqfinal.html>

a personagem. Obras ultra pessoais como esta rejeitam essa noção, forçando o jogador a manter-se fora de si. Em *Depression Quest* existem, claramente, elementos autobiográficos, usados para criar uma experiência muito específica e, ao mesmo tempo, recuar de forma a permitir que o jogador se encha a si mesmo nesta experiência. Sabia que era sobre a depressão e senti essas circunstâncias únicas. Não sei se tenho palavras para descrever o que realmente *Depression Quest* faz, mas cria uma das fusões mais interessantes entre autor e jogador que já vivenciei. Na verdade, essa ideia é encapsulada pelo grande *design* de som do jogo. O tema musical principal funciona como um lembrete constante da doença da personagem, apesar de a mesma poder ser abstraída para praticamente qualquer coisa. Em seguida, o ruído eventualmente entra na nossa cabeça e coloca-nos no estado de espírito da personagem. Às vezes, a música é clara e nítida e, em dias piores, é dolorosa. O ambiente parece puxar os jogadores para a narrativa geral onde eles facilmente se podem projetar para momentos específicos do passado do autor. Em certo sentido, *Depression Quest* lida com ficção e não-ficção, construindo uma obra convincente para o jogador.

No próximo capítulo, irei analisar outro videogame que também lida com a autobiografia, mas que, neste caso, ergue uma parede visível para deixar toda a ficção de fora. Assim se cria um videogame documental.

Capítulo 3

That Dragon, Cancer

Para o pai de uma criança com cancro, lidar com essa realidade pode ser um grande desafio. Quando Joel, o filho de Ryan Green foi com apenas um ano de idade diagnosticado com um *tumor rabdoide teratóide atípico* (TR / TA), uma rara e mortal forma da doença, Green escolheu virar-se para algo que ele sempre soube que lhe traria alguma espécie de alívio: videogames. Contudo, ele não se isolou na sua cave a jogar “*World of Warcraft*” ou “*Call of Duty*”. Green, um experiente programador que já antes tinha trabalhado em videogames, começou a trabalhar para transpor parte da sua experiência na educação e vivência com Joel num conto interativo que pudesse partilhar com o mundo.

“Estou a pedir ao jogador que caminhe comigo. Eu quero mostrar a que sabe estarmos completamente dominados pelo medo.”⁷¹ E acrescenta, “Quero que as pessoas amem o meu filho da mesma forma que eu amo o meu filho.”⁷²

Green começou a trabalhar em *That Dragon, Cancer*⁷³ em novembro de 2012. Joel estava a aproximar-se dos 4 anos de idade. Green e a sua esposa, Amy, cristãos devotos, viram essa longevidade como um milagre: A novembro de 2010, quando Joel desenvolveu um novo tumor, após várias sessões de quimioterapia, os médicos tinham-no declarado terminal, colocando-o sobre cuidados paliativos e dando-lhe quatro meses de vida, no máximo. Os Green passaram, então, grande parte dos dois anos seguintes a celebrar pequenas vitórias e a suportar contratempos que estremecia a sua fé: tumores que encolhiam ou até mesmo desapareciam, ressurgiam, com maior vigor, meses mais tarde; esteróides que enchiam Joel com uma raiva poderosa e um tumor que pressionou o nervo óptico de Joel, fazendo com que o seu olho direito se voltasse para dentro. A ideia de fazer um videogame sobre Joel surgiu a Ryan Green quando este estava na sua igreja e se encontrava a refletir sobre uma noite angustiante passada uns anos antes, quando Joel se encontrava com uma gastroenterite (desidratado, com diarreias, incapaz de beber nada sem o vomitar de volta e febril), aos berros e inconsolável não importava o quanto Green o tentasse acalmar. Green já tinha feito alguns videogames e estava a refletir na mecânica de um videogame, bem como nas regras que ditam como um jogador interage e influencia a ação no ecrã. “Há uma rotina que desenvolvemos como pai para acalmar o nosso filho e, naquela noite, eu não conseguia de maneira nenhuma acalmar Joel”, diz Green. “Isso fez-me pensar: “Isto é como um videogame onde as mecânicas são subvertidas e não funcionam.””

⁷¹ Ryan Green, “A Father's Struggle To Make A Game After Cancer Killed His Son”, entrevistado por Yannick LeJacq, 4 Agosto, 2014, <http://kotaku.com/a-fathers-struggle-to-make-a-game-after-cancer-killed-h-1615707862>

⁷² Ibid.

⁷³ *That Dragon, Cancer*, desenvolvido por Ryan Green. (2016, Numinous Games)

Ryan construiu, pois, a experiência dessa noite num pequeno demo, pelo que a demonstração convincente do mesmo por várias convenções de videogames tornou *That Dragon, Cancer* numa causa célebre pelo seio da comunidade de jogadores. A notável crítica de videogames Jenn Frank teve a oportunidade de o jogar na “*Game Developers Conference*”, em San Francisco e escreveu um ensaio cru sobre os pensamentos e sentimentos em torno da morte da sua própria mãe que *That Dragon, Cancer* lhe evocou: “Vamos todos encontrar esta doença eventualmente, se ainda não tivermos feito” escreveu ela. “Talvez isso possa ser assustador, mas *That Dragon, Cancer* é sobre manter a esperança e a alegria de viver enquanto estivermos vivos.”⁷⁴ Green estava acostumado a converter a sua vida para diferentes médiuns: ele e Amy já tinham antes feito uma curta-metragem baseada nas suas experiências com Joel e publicado um livro infantil intitulado “*He’s Not Dead Yet*”⁷⁵. Contudo, escolheu canalizar toda a sua frustração, medo, amor e esperança para uma série de desafios interativos. Uma primeira ideia para um jogo colocava os jogadores a tentar inserir, com dificuldade, um tubo de alimentação no nariz de Joel. Outro, chamado de “*Auto-Tune the Noise*”, brincava com a quantidade de conselhos bem-intencionados, mas inúteis que os Green tinham recebido ao longo dos anos, durante os tratamentos de Joel, como “Já tentaram terapia de oxigénio?” e “Já tentaram cortar com o açúcar?”. Green criou também um minijogo no qual os jogadores podiam disparar sobre alvos que representavam as decisões terríveis que ele e Amy foram forçados a tomar durante o processo – ou fazer Joel passar por outro tratamento de radiação, apesar do dano que este podia fazer à coluna vertebral de Joel ou dar medicamentos para as convulsões que poderiam causar cegueira periférica a Joel.

That Dragon, Cancer foi analisado em jornais como o *The Wall Street Journal*⁷⁶ e *Forbes*⁷⁷. Um documentário sobre o jogo, *Thank You For Playing*⁷⁸, foi patrocinado e exibido no Tribeca Film Festival e foi emitido na PBS em 2016.

“Não acho que o nosso objetivo inicial era sermos tão públicos”, diz Ryan numa entrevista, após o comentário do quão abertos ele e a sua mulher se mostraram em expor

⁷⁴ Jenn Frank, “Cancer, The Video Game”, última modificação a 9 Março, 2013, <http://kotaku.com/cancer-the-video-game-471333034>

⁷⁵ Nota: para mais informações, consultar <http://hesnotdeadyet.com/>

⁷⁶ Conor Dougherty, “Videogames About Alcoholism, Depression and Cancer”, *The Wall Street Journal*, última modificação a 15 Agosto, 2013, <http://www.wsj.com/articles/SB10001424127887324769704579010641205335768>

⁷⁷ Andy Robertson, “Video Game Offers Hope For Those Affected By Cancer”, *The Forbes*, última modificação a 15 Julho, 2013, <http://www.forbes.com/sites/andyrobertson/2013/07/15/video-game-cancer/#6df0a3832a96>

⁷⁸ Nota: para mais informações, consultar <http://www.thankyouforplayingfilm.com/>

praticamente todos os aspetos da sua vida pessoal no que toca à educação de Joel. “Apenas aconteceu.”⁷⁹

Porém, o “ser um artista público” não o deixa apenas a sentir-se vulnerável, mas abre o leque para outras vivências. E, apesar da morte de Joel, continuaram a querer construir esta experiência: a de colocar jogadores nos “sapatos” de uma pessoa real, à medida que esta ia experimentando uma circunstância devastadora emocionalmente, dando-lhes nessa experiência também um sentido genuíno de esperança e de fé. No entanto, reconhecem que pode ser mais desafiador conquistar os jogadores com um final que não é perfeito, principalmente para aqueles que não partilham as suas crenças de fé. No meio de todas as armas e power-ups, pode ser fácil ignorar o facto de que os videojogos são, inerentemente, exercícios metafísicos. A criação de um videojogo é como a criação de um pequeno universo. Os seus criadores codificam-no com algoritmos, mapas e estruturas de decisões a tomar e, em seguida, convidam os jogadores a decifrar a sua lógica oculta. Intencionalmente ou não, os videojogos contêm mensagens implícitas sobre propósito, livre arbítrio e vida após a morte. Dominemos os ritmos secretos de *Super Mario Bros.* e podemos levar o pequeno canalizador ao encontro com a princesa. Mas mesmo o melhor jogador de *Space Invaders* está fadado a terminar o jogo com uma derrota e cair no “fluxo contínuo” tão característico nos videojogos de morte e renascimento. Como tal, os videojogos são, intrinsecamente, sobre a morte de uma forma que nenhum outro medium artístico o é. Os videojogos satirizam a morte; sistematizam-na pelo que, muitas vezes, se torna nada mais do que uma inconveniência momentânea. Como jogadores, temos várias vidas nos videojogos, morremos e ressuscitamos - tudo é parte da mesma mecânica.

“Encontramo-nos numa cultura que não gosta de falar de assuntos complicados”, diz Green, ao explicar o porquê de ter transformado esta experiência traumática num videojogo. “Não gostamos de nos lembrar dos momentos que talharam a nossa vida, apesar de se tratarem dos mais essenciais pontos da nossa história”.

“Penso que o jogo é importante porque o meu filho é importante. O Joel pode não ter mudado o Mundo, mas o certo é que mudou o meu mundo. Quando as pessoas lidam com complicações na vida, isso muda o mundo delas. E se partilharmos estas coisas, então podemos mais facilmente superar as nossas lutas.”⁸⁰

⁷⁹Ryan Green, “A Father's Struggle To Make A Game After Cancer Killed His Son”, entrevistado por Yannick LeJacq, 4 Agosto, 2014, <http://kotaku.com/a-fathers-struggle-to-make-a-game-after-cancer-killed-h-1615707862>

⁸⁰ Ibid, “Gaming's new frontier: Cancer, depression, suicide”, entrevistado por Colin Campbell, 9 Maio, 2013, <http://www.polygon.com/2013/5/9/4313246/gamings-new-frontier-cancer-depression-suicide>. No capítulo “Joel's Story”.

O Jogo ligado à História

A razão pela qual analisei a história exterior ao jogo antes de falar sobre ele dá-se, porque é impossível falar de *That Dragon, Cancer* sem falar de biografia, em grande escala por causa da forma como foi apresentado ao mundo e como as pessoas o consomem. Para além do jogo em si, como já mencionado, houve inúmeras fontes a contar a história do jogo, incluindo um documentário chamado “*Thank You for Playing*”; houve inúmeras reportagens, entrevistas, programas de rádio a falar sobre a história do pequeno Joel e, como consequência, muita da comunidade gaming e não-gaming soube da existência e contexto deste jogo, mesmo não o tendo experimentado. Assim, o contexto torna-se essencial para a compreensão do jogo na nossa cultura; não podemos realmente olhar para *That Dragon, Cancer* sem perceber qual é a sua história.

Como tal, não me é possível analisar este videogame com uma postura formalista: olhando para ele apenas pela qualidade do mesmo, ou seja, pela forma como ele se desenrola ou pensando no jogo como uma experiência que eu jogo, onde o contexto da sua jogabilidade (quem o criou e porque o criou) não é relevante, a não ser que o jogo o diga explicitamente. Isto não se enquadra, porque o jogo é explicitamente assente no seu contexto e, como tal, o mesmo contexto torna-se parte da minha experiência. Quando Ryan Green (listado como o *designer* do jogo) e Amy Green (listada como um dos escritores no jogo) falam sobre o jogo, descrevem-no como “um espaço para eles falarem sobre o seu filho e para outras pessoas amarem o seu filho, para terem a alegria que eles tiveram ao ser os pais de Joel.” e isso articula alguns dos objetivos que Ryan teve no desenvolvimento deste jogo. Um deles sendo a criação de um espaço para imortalizar o filho deles - isso não foi o objetivo inicial, já que quando o jogo estava a ser desenvolvido, Joel ainda se encontrava vivo e sob tratamento – e para expor o processo de ser um pai para o Joel e o que essa experiência foi. Não apenas como uma experiência negativa, mas como uma experiência completa – uma de alegria e de dor encontrando uma expressão para a angústia que a família sentiu, à medida que ultrapassava esta crise até ao ponto da perda. Construir um jogo assim é uma tarefa árdua não apenas pela complexidade da história, mas também pela dureza das emoções que os seus criadores viveram para o criar. É ainda desafiador porque Josh Larson (programador do jogo) e Ryan Green tentaram evitar ao máximo muitas situações que são consideradas básicas, ou mesmo essenciais, ao formato moderno dos videogames.

“Como é que alguém quantifica o amor de um pai por um filho moribundo, que não lhe consegue expressar esse amor de volta? Em termos de *game design*, a economia deste sistema não se conjuga corretamente.” Portanto, em vez de forçar a história a caber dentro de género ou forma particular, escolheram desistir por completo dos standards do *game design*.⁸¹ Escolheram, então, criar o jogo em torno de uma ideia (a de proporcionar ao jogador a experiência do que foi viver com Joel) e explorar como a

⁸¹ Ryan Green, “A Father's Struggle To Make A Game After Cancer Killed His Son”, entrevistado por Yannick LeJacq, 4 Agosto, 2014, <http://kotaku.com/a-fathers-struggle-to-make-a-game-after-cancer-killed-h-1615707862>

linguagem deste medium os podia ajudar a contá-la. O resultado foi um videogame que pode muito bem ser considerado como um dos primeiros videogames documentais bem-sucedidos: capaz de utilizar, de forma eficiente, as potencialidades do medium para proporcionar uma experiência poderosa tanto através de cenas cruamente realistas dum ponto de vista narrativo, mas também metafóricas dum ponto de vista visual.

Metáforas como Narrativa

O jogo é belo. Há imensa atenção ao *design* visual, a ponto de este se tornar um dos pontos mais poderosos. E uma das decisões mais peculiares e conscientes que foi feita na construção do jogo foi a criação das personagens sem grandes traços físicos, mas ainda assim com características reconhecíveis.

Um dos assuntos de que o escritor Scott McCloud fala no seu livro “*Understanding Comics*”⁸² prende-se com a forma como um nível de abstração consegue criar empatia. E este jogo fá-lo de forma poderosa. Alguns destes momentos são belíssimos e tiram-nos o fôlego em termos de qualidade, conseguindo alcançá-lo sem parecer uma experiência com baixa resolução, apesar destas características propositadamente pouco polidas nas personagens. E como tal, cria um vocabulário visual próprio.⁸³ Mãe, pai e bebé são visualmente programados de maneira abstrata, angular, como se mergulhássemos modelos de baixa resolução 3D num arco-íris de efeitos de aguarela e de papel granulado. Todo o cuidado foi tomado para remover animação exagerada ou detalhe. Não há olhos, lábios ou outros traços faciais. Em vez disso, a preocupação foi para que as personagens se movessem subtilmente, particularmente Joel, que bate palmas, aponta para os objetos e acena de formas particularmente doces. Isto acontece para que o jogador tenha liberdade no intuito de se perder na imersão e se imaginar a si ou a alguém que conheça que já tenha enfrentado o cancro como personagem central, podendo preencher os espaços em branco e usando a imaginação ao seu bel-prazer para que possa ter uma experiência não só sobre Joel, mas também sobre o cancro e sobre as vidas que este já consumiu.

É refrescante que o *design* de *That Dragon, Cancer* seja tão interpretativo como é. Os espaços e metáforas que podemos explorar são arrojados e vastos, permitindo um maior sentido de agência quando os atravessamos, maior do que teríamos recebido a atravessar apenas os ambientes de realidade doméstica da família Green. Isto funciona muito bem na narrativa deste jogo, tornando-a impressionista. Enquanto a narrativa do jogo segue a jornada da família Green ao longo da doença de Joel, de forma linear, (incluindo a mudança da família até Colorado, incluindo visitas ao hospital), não a segue de forma literal. Parte dos elementos no jogo não pertencem à realidade, refletem antes um relacionamento emocional com o conteúdo do jogo. Assim, vemos estas cenas irrealistas que são reflexões emocionais dos momentos da história dos Green. Acho que

⁸² Scott McCloud, *Understanding Comics: [the Invisible Art]*. (Nova Iorque: HarperPerennial, 1994), 28.

⁸³ Nota: O uso textual no jogo também recebe um tratamento interessante.

isso é poderoso para a narrativa, na medida em que lhes permite a liberdade de se moverem criativamente para onde quiserem e de trazerem elementos impressionistas para a história.

Um exemplo muito claro disso diz respeito à forma como o cancro está representado, com bolas de espinhos negros na paisagem ou no céu, como que uma ameaça no horizonte a consumir tudo no caminho. E eles nunca são referenciados, nenhuma personagem alguma vez repara neles, ou os vê, contudo elas estão sempre presentes. E acho que essa é uma forma muito eficiente de criar essa realidade e de nos dar acesso a ela. O jogo tem apenas algumas horas de duração e é contado por uma série de catorze capítulos interativos, que contam partes diferentes da experiência. Somos sempre acompanhados no processo com música instrumental que nos ajuda a entrar no estado de espírito que cada cena pede. No início do jogo, temos a oportunidade de conhecer Joel como um miúdo de gargalhada feliz. Vemo-lo a atirar pão a alguns patos perto de um lago e entramos tanto na perspectiva de Joel como dos patos. Ao mesmo tempo, ouvimos os pais a tentar explicar a um dos seus filhos mais velhos por que é que o Joel ainda não consegue falar, apesar de ter quase cinco anos de idade. “Ele ficou doente e isso atrasou-o”, consola a mãe. Vamos depois a um parque infantil vazio numa área arborizada tranquila, onde não conseguimos ver as crianças, mas podemos ouvi-las. Ao longo de um caminho, vemos uma árvore preta que representa o cancro e ouvimos vozes dizerem, como se os anjos estivessem a falar sobre os pais, “Vocês acham que eles sabem que o fim está próximo?” Olhamos ao redor no oceano e conseguimos ver os objetos espinhosos e negros a mexer, simbolizando os tumores de Joel a consumirem a bela paisagem. E, subitamente, algo passa por cima de Joel. É apenas num instante. Mas é a sombra negra de um dragão, lembrando-nos logo desde o início da narrativa de que não importa o que está a acontecer no momento; há sempre algo negro que paira sobre a cabeça dele.

Outro dos elementos interessantes, na forma como *That Dragon, Cancer* conta a sua história, é a utilização, em certos capítulos, de certas mecânicas de videogame tradicionais e conhecidas da maioria dos jogadores para dar corpo a metáforas e a emoções. Num dos momentos do início do jogo, Amy brinca com Joel num carrinho de mão pelos corredores da ala do hospital onde Joel se encontra a receber tratamento. O propósito inicial nesta parte do jogo é claro – o contador na corrida refere-se a quanto tempo Joel passou em hospitais, mas o riso e este tipo de brincadeiras entre mãe e filho transmitem que existiram memórias felizes a ser criadas para esta criança e que a sua vida não tinha como base apenas choro e quimioterapia. Controlamos Joel no seu carrinho numa espécie de corrida, na qual a pista são os corredores do hospital e vamos apanhando itens pelo caminho que têm a forma de comprimidos. Todo o jogador experiente deste tipo de jogos irá logo inclinar o carrinho na pista para apanhar estes itens, já que está habituado a que o que quer que apanhe na corrida lhe dê power-ups ou mais velocidade, visto que esta é a mecânica tradicional de um jogo do género. Mas estes itens não fazem nada, são completamente inúteis. E no desapontamento, o jogador questiona-se e percebe. Estes itens simbolizam os medicamentos tomados por Joel

durante o tratamento. O mesmo tratamento que, cenas mais tarde, se revela pelo médico não ter feito efeito nenhum em Joel. Como tal, no final desta corrida circular em torno dos corredores do hospital, que simboliza a rotina da ida de Joel aos tratamentos no hospital, temos apenas uma lista enorme dos itens que apanhámos, onde cada um apresenta o nome de um medicamento diferente usado por Joel nos tratamentos e que não foram eficazes.

Existe, também, noutra parte do jogo uma cena na qual se empregam mecânicas de jogo tradicionais 2D para metaforizar a forma como Amy explica aos seus restantes filhos o porquê de Joel (o irmão mais novo deles) estar doente. O jogador passa a controlar Joel na história contada pela mãe, na qual se revela um cavaleiro de espada em punho e armadura a lutar contra um dragão, que representa o seu cancro. Na parte final da história contada, a mãe explica que Joel não foi o único “cavaleiro” a enfrentar o temível dragão, usando como exemplo um membro da sua igreja que também passara por esta doença e fora vencido pela mesma. Só que Joel ainda continuava de espada em punho a lutar – o que dá às outras crianças Green a oportunidade de reagir à doença do irmão e ao jogador de ouvir essa reação em tempo real, visto que as falas ouvidas vêm diretamente de conversas reais captadas nos vídeos caseiros da família e este trata-se de um exemplo belo do porquê de esta experiência estar convertida em videogame e não em livro ou em filme.

Com o tempo, *That Dragon, Cancer* tornou-se o principal método de Green para lidar com a doença de Joel, bem como uma maneira para ele preservar a conexão com o filho, a quem ele se esforçou para ficar a conhecer. Na vida real, Joel não podia falar sobre os seus sentimentos, deixando Green a adivinhar os seus pensamentos e emoções. A reação de Joel à radioterapia era particularmente intrigante. As crianças, geralmente, odeiam ser colocadas na maca dentro do *acelerador linear de partículas* (LINAC), resistem à anestesia ou lutam para escapar das mãos dos pais e médicos sempre que entram na sala de tratamento. Mas Joel adorava. Ele ficava impaciente na sala de espera e o seu rosto iluminava-se quando os médicos vinham buscá-lo, ficando mais animado do que os seus pais o viam durante o dia. Green não podia saber exatamente por que razão ficava Joel tão entusiasmado para se submeter à anestesia; mas, uma das cenas que criou para o videogame imagina as aventuras que Joel podia estar a viver com a sua mente nesses momentos – brincando com animais feitos de estrelas, rindo e voando através do cosmos.

A Galeria

That Dragon, Cancer trata-se do primeiro videogame documental que joguei. É um corredor com várias portas e, dentro de todas, encontra-se uma “galeria de arte” a registrar momentos de amor e angústia, a documentar perda, penitência e esperança, mostrando todas as ansiedades da vida com o cancro.

O conceito de um videogame autobiográfico pode parecer a alguns como algo estranho ou, pelo menos, pensaríamos que seria extremamente difícil de fabricar. Isto num medium reconhecido por permitir aos seus consumidores a maior quantidade de agência, em relação a todas as outras formas de entretenimento moderno – dado que, à partida, num jogo autobiográfico estamos limitados pela linearidade da realidade do autor. Em qualquer obra autobiográfica, a narrativa não é maleável - não podemos mudar a história que a peça expõe - mas como jogadores que podemos navegar o mundo de jogo. Chamo este jogo de “galeria”, porque o modo como conta a história é muitas vezes parecido com a forma como Jonathan Blow conta a história no videogame *Braid*⁸⁴ (2008), colocando contos e testemunhos que se abrem ao jogador à medida que ele passa por vários livros no jogo, mas onde o jogador tem a liberdade de passar por esses livros e nunca sequer os abrir. O jogador, contudo, é recompensado por se demorar nestas partes, por desejar um propósito no jogo e ouvir assim o que o criador do jogo tem a dizer. O jogador é convidado e nunca forçado, o que torna a resposta realmente validada e honesta.

Há, por exemplo, uma parte do jogo passada no hospital, no qual nos encontramos no corredor para a saída e, em cima de uma mesa, se encontra um telemóvel que assinala ter uma mensagem por ouvir e no qual podemos clicar para a ouvir. O jogador pode simplesmente passar por ele e dirigir-se à saída, a ação continua. Mas se o jogador escolher clicar nele, pode ouvir uma mensagem de voz da Amy a refletir sobre o dia que passou no hospital com Joel e no qual houve uma festa. Os hospitais celebram o “*Off Treatment Day*”, que funciona como uma festa de despedida no hospital quando uma das crianças termina o tratamento, trazendo um bolo à criança e cantando para ela. Na mensagem de voz, Amy revelou ter-se emocionado numa dessas festas ao querer, com todas as forças, uma dessas festas para Joel, mas tendo a consciência de que essa festa poderia nunca acontecer para ele. Esta parte é simples, mas poderosa. O cenário altera-se à medida que se ouve a voz de Amy e o corredor para a saída torna-se decorado com balões e prendas de criança, para nos fazer sentir dentro desse “*Off Treatment Day*” que nunca chega para Joel. A verdade é que essa parte tão pequena não se revela ao jogador se ele não parar e se demorar na cena, não interagir com o telefone em cima da mesa e escolher abandonar o hospital (por já se sentir desconfortável dentro dele ou por, simplesmente, querer avançar a história).

⁸⁴ *Braid*, desenvolvido por Jonathan Blow. (2008. Number None, Inc.)

A cena mais poderosa no jogo e a que mais me moveu, diz respeito ao momento em que o casal está no gabinete do médico a ouvi-lo dizer que o tratamento por que Joel estava a passar tinha levado um dos tumores a reaparecer. Quando a cena nos é introduzida, somos logo inseridos na sala onde eles estão sentados e o Joel está presente. A interatividade na cena passa, ironicamente, por Joel, à medida que ele vai brincando com um dos seus brinquedos, completamente alheio de que a conversa é sobre ele. O twist aqui é que esse brinquedo tem diferentes partes, onde cada parte tem o rosto de uma das personagens em cena.⁸⁵ À medida que colocamos a seta numa das personagens e metemos o brinquedo a funcionar, o ponto de vista da conversa alterna para a personagem escolhida durante um período pequeno de tempo, no qual temos a oportunidade de ouvir o que essa personagem está a pensar e a sentir perante as notícias: ouvimos Ryan em desespero ou a Amy com medo de revelar à família que se encontra grávida ou o médico frustrado por não conseguir fazer mais nada ou a enfermeira desconfortável por estar a dar as notícias. Depois de ouvirmos o que se está a passar pela mente de Ryan, percebemos que esse reaparecimento do tumor é um sinal de que o tratamento de Joel não vai funcionar e que, por isso, o tempo de vida de Joel diminuirá para meros meses. Na cena, é-nos permitido explorar o interior destas personagens para podermos ver o que eles estão a pensar sobre esta notícia, com uma expressividade cansada que nos arrepia e dá uma voz à angústia que toda a gente naquela sala está a sentir, incluindo o médico e a enfermeira. Os pais agarram-se a qualquer coisa que possa transmitir esperança na mensagem, mesmo que isso acabe por ser pura incerteza. “Simplesmente não há quaisquer opções de tratamento que possam servir de cura para este caso”, diz o médico. E a enfermeira conclui: “Nós somos muito bons a proporcionar cuidados de fim de vida, a diminuir o nível de dor nas fases finais de vida.”

Fé

Nesta galeria, um grande espaço é ocupado pela fé da família Green. Os Green manifestam-se como cristãos devotos que aparentam ter uma lente de fé na forma como vêm as circunstâncias e que se estende para além da sua identidade sociopolítica, sendo mais profunda do que uma receita para todos os males ou uma muleta para as perguntas às quais não têm resposta. Eles tornam claro que Deus para eles é mais que apenas uma entidade cósmica a quem eles pedem algo. Temos a sensação de que, por vezes, a fé deles traz um peso, mas também é um peso que eles aceitam e com o qual lutam às vezes. A mesma fonte de dor é também a de alegria e não se trata de uma venda nos olhos, parece-se muito mais com um casamento. E eles convidam-nos a percebê-la logo de início, dizendo: “*We will grieve together. We will be in this skin together.*”

⁸⁵ Nota: um tradicional brinquedo norte-americano “The Farmer Says”, mas adaptado à metáfora transmitida pela cena.

Numa altura em que é bem mais popular ver a fé como uma lente de divisão na nossa sociedade, somos confrontados com uma lente de união com a nossa humanidade. Embora o jogo apresente o cancro de Joel como um teste à fé dos seus pais, não o faz através de clichés: os Green não perdem inteiramente a fé para ter de a reencontrar, dramaticamente, no final do jogo. Em vez disso, o jogo foca-se na forma como os Green usam a fé para ultrapassar o desafio impossível de lutar contra o cancro. As suas crenças não são destruídas e reconstruídas; em vez disso, é a fé deles que os leva além da tempestade. A mãe de Joel, Amy, torna-se mais crente na intervenção divina. Em todos os momentos, ela não vê outra escolha senão crer com mais fé. No momento em que Joel é diagnosticado, ela encontra-se grávida e preocupa-se com o facto de que as pessoas tomem o próximo bebé como um substituto; portanto, ela decide apoiar-se na sua fé como a única esperança de Joel. Ela vê a misericórdia de Deus como inevitável e inquestionável quando a alternativa prova ser difícil de aceitar. Em contraste, o pai de Joel, Ryan, cede ao isolamento. Se o jogo tem algum arco narrativo é este – no qual a fé de Amy se torna mais resoluta pela doença de Joel, enquanto a de Ryan é abalada pela mesma. Ele cede ao desespero, incerto se deva permitir a si mesmo esperar alguma misericórdia divina. Ryan nunca perde a fé, mas sabe a quão poucas orações Deus aparenta estar a responder. Numa das noites, Joel não para de chorar. Está em dor e em sofrimento e o que começa como um choro normal, torna-se em guinchos ou gritos de agonia. Andar com o Joel ao colo pelo quarto de hospital não ajuda, comida não ajuda, água não ajuda e, aos poucos, Ryan apercebe-se de que é incapaz de dar conforto ao filho. E, nesse momento de impotência, de desespero, onde ele admite que apenas Deus pode ajudar Joel a encontrar paz, os gritos cessam e Joel consegue, finalmente, adormecer.

Neste jogo, Deus não se manifesta em milagres pomposos, mas, oferecendo a Sua graça no desespero e no sofrimento. É, igualmente, importante notar que, enquanto *That Dragon, Cancer* é inquestionavelmente triste e por vezes até esmagador, a sua mensagem é de esperança e não de desespero. Ao longo de toda a dor, os Green são uma família que se recusa a desistir – de Joel, da luta contra a doença, um do outro e de Deus. É a sua resiliência perante este “inimigo” que dá ao jogo esperança, e mesmo enquanto o jogo termina (e conseguimos ouvir a tristeza nas suas vozes), ainda há essa esperança – que algures Joel esteja feliz e que algum dia o voltem a ver. E essas “chapadas” de honestidade e otimismo não são apenas o que ajudaram os Green a suportar o cancro de Joel – são o que fazem o jogo muito mais do que um mero exercício de exposição de dor.

Andando pela Galeria

That Dragon, Cancer é inteiramente sem personagens “construídas” ou qualquer tipo de narrativa artificial. A história deles não se trata de um arco aristotélico e Joel não é destinado a ser uma réplica credível de traços humanos - a história deles é a realidade. A coleção de vinhetas exibidas no jogo são trechos da própria realidade do casal com áudio verídico, vindo dos seus vídeos familiares e com os seus pensamentos honestos escritos sobre sofrimento e luta. Nós não podemos nem mesmo chamar *That Dragon, Cancer* de história; essa palavra vem com conotação de construção e ligada a tentativas de realismo. E esta não é uma tentativa - esta é uma exposição infalivelmente real. Quando consideramos isso, os critérios para o sucesso mudam drasticamente. Como uma exposição de realidade, a este jogo não podem ser apontadas falhas... Quando re-enquadramos a perspectiva de critérios a seguir, devemos entender que o *That Dragon, Cancer* não é, nem se deve esforçar por ser entretenimento. Devemos, em vez disso, avaliá-lo como um canal para as emoções e experiências dos Green. De que se trata este tipo de arte senão de comunicação, no final de contas?

A verdadeira experiência de “vitória” (“*win state*”), neste jogo, não é chegar ao fim o mais rápido e eficientemente possível, nem sequer é chegar ao final. Esta “vitória” não é uma reviravolta narrativa ou uma grande revelação da verdadeira identidade de uma personagem; sabemos tudo o que precisamos de saber sobre o Joel, o Ryan e a Amy desde o início do jogo. O que eu descobri é que o sentido de satisfação no jogo se encontra na demora; na demora pelas diferentes cenas, pelas galerias de perda e de alegria do jogo, desfrutando do tempo com Joel e dos pormenores escondidos.

Para contar a jornada dos Green, o jogo faz algumas escolhas interessantes na forma como cria os seus sistemas. Apesar de se passar na primeira pessoa onde o rato controla a câmara, o jogo está estruturado com a mecânica de “*point-and-click*”, ou seja, não há liberdade de movimento, mas zonas onde podemos clicar para atravessar o ambiente. Como alguém que já jogou imensos jogos, isto pode tirar-nos parte do “poder” no jogo, mas isto é feito por duas razões óbvias e penso que isso só melhora a experiência completa no jogo: A primeira é que isso permite a *That Dragon, Cancer* tirar vantagem de todo o campo de visão do jogador, já que ele apenas vai estar fixado num ponto de cada vez. Como tal, por exemplo, ao virar a perspectiva, é possível o jogo mudar de noite para dia, o que não seria possível num jogo com liberdade de movimento. O mesmo acontece para colocar objetos atrás do jogador para mudar dinamicamente as cenas - em vez de criar níveis artificialmente que sirvam de ligação ou colocar paredes invisíveis em todas as zonas que o jogo não quer acedamos, o jogo – especialmente nas cenas mais realistas – manifesta-se como uma memória a esvanecer ou como um pesadelo e isso é coerente com a ideia de que ele foca uma retrospectiva ligada ao lidar com o cancro como pai. O outro benefício de limitar os controlos do jogo a uma mecânica de cliques de rato é que torna muito mais acessível um jogo sobre tópicos importantes e vastos. Os jogadores tradicionais acabam por tomar como garantida essa habilidade de se movimentarem num espaço 3D; muitos de nós já o

temos feito há anos, no entanto, pode ser castrante para quem não está habituado a isso. Ao limitar a mecânica de jogo a meros cliques de rato, em vez de pedir ao jogador eficiência num tipo de controlo “WASD”⁸⁶ e noções espaciais 3D, *That Dragon, Cancer* dá-se a si próprio a oportunidade de ser jogável e acessível por muitas mais pessoas. E, isso é uma das mais-valias também neste jogo – quase parece que quer ser jogado tanto pelo professor nas suas classes e pelos pais de vítimas de cancro (como uma experiência empática), como pelos jogadores experientes de videojogos. Trata-se, decididamente, de um jogo que anseia ser jogado por pessoas que, geralmente, não têm acesso ou interação com videojogos – e isso não é de todo algo mau. As suas temáticas são universais, mesmo que possa ser difícil interagir com um jogo que fala sobre algo que ainda é um tabu muito profundo na sociedade contemporânea.

Para além do Autobiográfico

Explorar a história de *That Dragon, Cancer* desvenda não só a história dos Green, como também a história da comunidade de pessoas que foi impactada pelos efeitos esmagadores do cancro. Este é um exercício fantástico em solidariedade para com aqueles que experimentaram um tipo semelhante de perda - é por isso que os Green escolheram abrir o jogo para que o seu espaço seja compartilhado com fãs e apoiantes do projeto e que experimentaram sentimentos semelhantes de perda e frustração. Senti algo de inovador, humilde e desprovido de ego em relação aos Green terem escolhido dividir o “espaço deles” de angústia e alegria no jogo com outras famílias. Isto tornou a narrativa muito mais madura, abrangente e inclusiva.

“Esta não é apenas a nossa história, apesar da história exposta ser a nossa e ser sobre Joel. O Joel é uma das crianças que lutou com isto num contexto diário. Mesmo que nos tenha sido dado uma plataforma de expressão para trabalhar neste jogo e para partilhar a nossa história, podemos também criar espaço para outras pessoas nesse espaço. O facto de este projeto ter sido financiado por Kickstarter⁸⁷ permitiu-nos entrar em contacto com a comunidade, mostrar-lhes o que estamos a fazer e convidá-los a participar e partilhar pedaços da sua história para integrarmos no jogo. Queremos incentivar que os patrocinadores partilhem a sua história através de arte pessoal (como pinturas, poemas, desenhos e contos), que possamos depois colocar no jogo. Por exemplo, temos uma cena passada no hospital, na qual o jogador está a explorar o hospital e estamos a ver estas peças de arte espalhadas pelas paredes e o nosso objetivo

⁸⁶ Nota: Mecanismo de jogabilidade comum num videojogo, onde o jogador usa o teclado do computador para controlar o movimento da sua personagem, geralmente usando as teclas W, A, S e D para movimentar a mesma em diferentes direções (frente, esquerda, para trás e direita, respetivamente).

⁸⁷ Nota: Site de financiamento coletivo de produtos criativos, onde o Artista pode colocar o seu projeto como candidato a financiamento, e os visitantes do site/fãs podem escolher financiá-lo através de transferência de capital via on-line. Os fãs escolhem se o financiam e quanto querem contribuir para a construção do projeto. Para mais informações, consultar <https://www.kickstarter.com/about?ref=nav>

é que essa arte represente histórias reais. E esta é uma das formas que podemos reunir estas histórias.”⁸⁸

Assim, o jogo tem, ao longo das suas cenas, algumas partes reservadas a contributos de outras pessoas. Entre outros, existe uma cena em que temos de atravessar uma ala de hospital recheada de cartões. O que essa cena fez foi pegar na história de Joel e levá-la além da autobiografia, torná-la num jogo sobre todo o cancro. Não era apenas um rapazinho sem face que eu via a lutar com a doença. Cada um daqueles muitos cartões tinha uma história similar por trás deles: uma história de sobrevivência, uma lembrança para com um avô, um tributo à força de um irmão, um cônjuge levado cedo demais. *That Dragon, Cancer* tem incentivado estranhos a partilhar as suas histórias e a experimentarem sentimentos de intimidade ao fazê-lo. Para Ryan, essa repercussão é o que ele considera uma “vitória”.

Um Passo em Frente para o Documental

Face a toda a dor que este projeto deve ter causado aos Green e o quão difícil deve ter sido para eles reviverem todos os momentos com Joel, é de louvar que a forma de luto de Ryan tenha sido este compromisso de criar algo que tocasse vidas e contasse uma história que ainda não tinha sido assim contada com este grau de profundidade, intimidade e amor. Reconhecer *That Dragon, Cancer* é algo benéfico para os videojogos e para nós como consumidores desta forma de expressão. É um sinal para nós que os assuntos mais sérios podem ser abordados por videojogos; que este medium pode realmente cobrir a variedade enorme de emoções pela qual o ser humano passa ao longo do seu percurso. Podemos contar histórias sobre cancro, mas que não são bem-sucedidas. Já vimos isso em outros medium. Portanto, o facto de um videojogo ser sobre um tema sério, não significa que seja bom. É a implementação do assunto no videojogo que o torna bom ou não. A forma como ele trata a doença e como ele usa a linguagem própria dos videojogos para a tratar é que o pode tornar relevante. E é isso que torna a experiência numa experiência duradoura e poderosa. O conteúdo não entrega a mensagem: a implementação entrega a mensagem. Acho que devemos trabalhar a implementação da mensagem. E enquanto não estivermos a falar sobre ela, estaremos a criar trabalhos potencialmente inferiores. Pelo exposto, *That Dragon, Cancer* é importante não só pela sua temática como pela forma como implementa a mensagem na sua estrutura documental. Ao contrário de muitos jogos, o contexto aqui não é só uma fachada – aqui o contexto é a intenção. Vivenciar e acompanhar os eventos à medida que se desenrolam ao longo daqueles dias fulcrais é a razão deste jogo existir. Só que, ao contrário de muitos jogos que podem merecer o rótulo de “edutretenimento”⁸⁹, este

⁸⁸ “That Dragon, Cancer - 2014 Interview with Developer Ryan Green”, Vídeo de Youtube, 4:20 – 5:25, de entrevista a Ryan Green. Colocado on-line por FamilyGamer TV, 12 Novembro, 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=tLLMuZZSS44>

⁸⁹ Para mais informações, consultar https://en.wikipedia.org/wiki/Educational_video_game

tornou-se algo distinto. Em vez de nos ensinar os eventos de uma forma explícita, vamos acompanhando a ação, assumindo o papel de um pai. Deste modo, é possível apresentar ao jogador algo mais do que apenas factos. Dá-nos um vislumbre do dia-a-dia dos Green e uma oportunidade para ver vários lados de uma questão incrivelmente complexa. Como crítico, acho que podemos retirar bastante deste jogo, especialmente na forma como escolheram apresentar a narrativa e a personagem que escolheram fazer o jogador encarnar à medida que caminha por uma realidade negra. Antes de mais, ao contrário de muitos jogos, não colocaram o jogador com poder sobre as ocorrências. Isso é essencial, pois num jogo que decorre como um documentário, num jogo que se foca em observar um período ou um evento, o jogador não pode alterar esses eventos. Este não pode alterar a história a um nível fundamental. Mas como a agência é uma faceta tão grande do poder dos jogos, era preciso uma outra abordagem. E assim, ao colocar o jogador numa história muito mais local e pessoal de alguém que está a passar por estas lutas, eles conseguiram imbuir de significado as interações do jogador com o jogo.

As interações continuam a ter significado para o jogador e podem despertar ideias diferentes, consoante o percurso do jogador pela “galeria”. Além disso, também ajudam a clarificar o quão traumática e abaladora foi esta situação que os Green vivenciaram. Portanto, ao contrário de uma perspectiva onipotente sobre a história, uma perspectiva de herói poderoso que tantas vezes controlamos em videojogos, esta narrativa mais pessoal ajuda a imbuir o jogador com a sensação de alegria e de angústia que envolveram estes eventos. Ao ser uma personagem central, os criadores podem expor ao jogador a elementos da doença, pequenas coisas em que não pensamos e que muitas vezes não se encontram nos livros de medicina. Coisas como as súplicas de um pai ao seu Deus ou o quão leves nos sentimos ao ouvir o riso de Joel. Coisas que dão ao jogador uma perspectiva melhor e mais completa do contexto e dos eventos que decorrem. Em vez de simplesmente apresentarem estes eventos como história, os criadores trazem todos estes pequenos elementos do dia-a-dia e mostram que, através de tudo isto, houve mais que apenas sofrimento na vida dos Green. E ao apresentar-nos uma personagem ativa somos contextualizados, pelo que nos ajuda a sentirmo-nos mais presentes na narrativa, em vez de como se estivéssemos a ler um livro de história. Porém, ao apresentar ao jogador diferentes visões entre os pais de Joel no contexto da história e assentar a jogabilidade antes de um ponto de viragem importante na vida de Joel, quando algo ainda parece possível de ser mudado, os criadores de *That Dragon, Cancer* criam uma situação na qual as personagens do jogo podem debater ambas as posturas para com o problema. É tão difícil fazer isto parecer natural em qualquer medium e, mesmo assim, proporciona uma rampa tão poderosa para levar a conversa para além do livro escolar ou do jogo onde este tema foi inicialmente tratado. É por isso que, enquanto outros jogos talvez tenham por vezes rodeado a ideia de uma experiência de documentário, *That Dragon, Cancer* dá-nos uma espécie de modelo para como o fazer bem. Contrariamente a um filme, os videojogos não podem simplesmente capturar os eventos literalmente, pelo que, durante algum tempo houve esta questão de como participar neste tipo de examinação documental. Nunca foi uma questão de

imparcialidade ou de não representar as coisas de modo exato – isso acontece imenso em filmes – sendo mais uma questão de como permitir que o jogador faça escolhas com significado enquanto lida com um mundo fixo e eventos fixos, como num documentário. E, embora *That Dragon, Cancer* não seja perfeito, certamente mostra uma forma de os videogames o conseguirem. Por nos terem mostrado que a solução poderá advir da narrativa em vez de mecanismos, tenho esperança de que isto abra alas a uma nova onda de novos jogos que explorem este género com uma variedade de mecanismos e abordagens distintas. Penso que apenas começamos a ver como os jogos poderão registar um momento temporal e tenho imensas expectativas para jogar outras visões de eventos passados no nosso mundo.

Nestes últimos dois capítulos, pudemos ver exemplos de como os videogames podem criar obras que nos fazem perceber realidades extremas dentro da nossa cultura. Com *Depression Quest*, pudemos perceber um pouco melhor as pessoas a passar por doenças psiquiátricas como a depressão. Com *That Dragon, Cancer*, pudemos ver a forma como o cancro afeta as realidades daqueles que com ele lidam. Contudo, os próximos dois exemplos irão providenciar uma janela para realidades extremas noutras culturas, debruçando-se sobre assuntos como a guerra e o tema dos refugiados, temas estes que estão literalmente ao virar da esquina e que se encontram cada vez mais perto de ser temas de importância máxima para cada um. Como tal, analisemos então *Papers, Please* e *This War of Mine*.

Capítulo 4

Papers, Please

Existe um livro chamado “*Stasiland*”⁹⁰, escrito pela jornalista Anna Funder, repleto de narrações do quotidiano das pessoas moradoras na Alemanha de Leste. Nele há histórias de tentativas de deserção, histórias trágicas dos afetados pela polícia secreta Stasi e confissões secretas daqueles que nela trabalharam. Mas, apesar do alto nível de drama humano presente no livro, as suas melhores partes detalham simplesmente as atividades mundanas dum dia da semana de quem viveu atrás do “muro de Berlim”: que músicas ouviam, o que vestiam, o que faziam quando saíam à noite, esse tipo de situações. E por que serão esses pequenos detalhes tão cativantes? Talvez seja porque nós, restantes europeus, nunca estivemos muito em contacto com essa realidade. Claro que podemos ligar as narrativas que vemos nos filmes após o fim da guerra e a queda do Muro de Berlin, mas nunca o vivemos realmente e, como tal, acabamos sempre por ter muitas perguntas para fazer sobre o dia-a-dia dos comunistas da altura. O videojogo *Papers, Please* faz exatamente isso: experimenta com a narrativa de uma forma que apenas os videojogos conseguem. Deleita-se na normalidade do dia-a-dia, deixando-nos apenas espreitar por cima da fronteira na qual estamos para perceber se as nossas ações estão a ter significado real ou não.

Lançado em 2014, *Papers, Please*⁹¹, um jogo criado por Lucas Pope, tem lugar num país ficcional baseado nas Repúblicas Socialistas da União Soviética dos anos 80, chamado Arstotzka. Nele somos colocados nos sapatos de um homem a quem calhou “o grande prémio” na lotaria laboral, sendo colocados num posto de controlo de fronteira para receber os refugiados que estão desesperados por entrar no nosso país, cabendo-nos a nós decidir quem entra e quem volta para trás. Não se trata de um soldado ou um espião, nem um herói nem vilão, mas alguém cuja vida nos abre a janela para a realidade cinzenta e brutal das realidades comunistas. Este país é considerado uma zona geopolítica altamente importante e, como tal, altamente controlada. A nossa função é gerir esta fronteira, o que colocamos em prática através de uma mecânica de jogo bastante simples: olhando para a informação que cada uma das pessoas da fronteira nos dá (documentação) e compará-la a parâmetros que os nossos superiores nos dão, sabendo assim a quem ceder ou rejeitar entrada no país (carimbando o passaporte de verde ou vermelho). Podemos descobrir qual a “decisão correta” a tomar, procurando discrepâncias na documentação deles, uma vez que eles podem estar com documentação falsa: ou a pessoa não condiz com as informações dadas, ou os números, nomes ou datas podem estar errados ou os documentos podem ser claramente forjados (com deformações nos carimbos ou sigilos dos países). A ideia é a de que, quando

⁹⁰ Anna Funder, *Stasiland: Stories from behind the Berlin Wall*. (Londres: Granta, 2003)

⁹¹ *Papers, Please*, desenvolvido por Lucas Pope. (2013, 3909 LLC)

encontrarmos estas discrepâncias, possamos interrogar estas pessoas e, baseado nas respostas que elas derem, podemos detê-las ou revistá-las. Claro que, encontrando-nos numa altura de guerra neste jogo, as notícias políticas que vão surgindo mudam a própria política de aceitação nas fronteiras, o que dificulta a entrada neste país e também o nosso trabalho de revista aos novos documentos e novas restrições que surgem. Contudo, os cidadãos de Arstotska são extremamente pobres. É tempo de inverno e o nosso trabalho é de uma pressão enorme. Com o passar do tempo, vamos acabar por sentir esse fardo e, por causa dele, começar a cometer erros. Isto pois temos uma família em condições altamente precárias (mulher, filho, filha, sogra), que necessita, urgentemente, de recursos como comida, medicação e aquecimento. Como nós recebemos mais ou menos salário em relação ao número de pessoas que processarmos corretamente, a atenção e velocidade no nosso processo de trabalho tornam-se críticas. Já com algumas semanas de trabalho, se conseguirmos manter o trabalho por tanto tempo e, até manter a nossa família viva, as coisas poderão chegar a este ponto: homem chega, entrega o seu passaporte, documento de entrada, passe de trabalho e suplemento de identidade. Precisamos conferir o seu nome em relação ao que está no seu documento de entrada e ordem de trabalho, depois o número do passaporte em relação aos documentos dele, juntamente com a data em que estes quatro expiram para ver se ainda estão em dia com a data presente e a sua fotografia com a sua cara, obviamente. Se o seu sexo não parecer bater certo, utilizamos um scan que o irá mostrar, a ele ou a ela nu/nua. Verificamos a sua altura e peso contra as suas medidas no suplemento de identidade, tal como a pequena descrição lá escrita. Daí, precisamos certificar-nos de que a razão de entrada e duração de permanência bate certo com aquela descrita na sua papelada, ver se a sua data de nascimento é verdadeira, ver se a cidade de onde ele vem consta no nosso livro de regras a seguir e, se o seu carimbo bate certo com o carimbo oficial. Finalmente, certificar-nos se o seu rosto não está na lista diária dos “mais procurados”.

As regras e procedimentos a seguir empilham-se, sucessivamente, e com eles o nosso ressentimento em relação ao autoapelidado “glorioso” país de Arstotska. À medida que a minha própria família sofria, a empatia para com alguns dos que vinham à minha bancada na fronteira crescia. E logo cada escolha foi ganhando um peso esmagador. Mandar alguém embora que estava a fugir do próprio país em busca de paz ou passar alguém que estava claramente a traficar pessoas despedaçava-me com culpa. Até permitir o acesso a Arstotska e enviar os visitantes na direção de guardas armados, proferindo sempre o insatisfatório “mantra” “proibido causar sarilhos” (“*Cause no trouble.*”), mostra que não estamos exatamente a receber os refugiados em nenhuma Shangri-la ou Utopia. Ao passarem a nossa bancada, dirigem-se em direção a uma nação assustadora e opressiva por trás de uma fachada de imponência e grandeza.

O nosso trabalho, segundo nos dizem os nossos superiores, baseia-se em “proteger o país” e, à medida que o jogo se desenvolve, podemos escolher continuar a acreditar nisso, ou escolher questionar essa mentalidade. Ao mesmo tempo que vamos tendo mais pessoas a passar por nós, vamos tendo acesso à história de algumas e vamos também

encontrando outros oficiais, os quais nos dão diferentes condições sob as quais trabalhar, nos ameaçam, ou tentam colaborar conosco de maneiras legais ou ilegais.

Este jogo foi considerado um sucesso como entidade comercial⁹² e foi muito bem recebido pela crítica, ao que, em parte, se deve ao seu foco narrativo e à sua jogabilidade. Ao pensarmos nas possibilidades que os “jogos sérios” podem seguir, podemos olhar para *Papers, Please* e aperceber-nos de que se trata de um jogo que é compreendido por diferentes populações para cumprir diferentes objetivos e, por isso, pode penetrar num mercado muito mais vasto, mesmo até com o seu propósito narrativo tão claro de “fazer perguntas fora do que seria tomado como entretenimento”. O alcance e variedade de sentimentos que *Papers, Please* é capaz de despertar é impressionante, tendo em conta a sua premissa e simplicidade. Pope esmerou-se em termos da inteligência da escrita, coesão e humor subtil da história, assim como na ambiguidade ética em muitas das escolhas. O que se cria é um jogo que devia até ser experienciado por não-jogadores.

Então, sobre o que é que é *Papers, Please*? A resposta óbvia é a de que é sobre a segurança nas fronteiras de um país, que não é algo desconhecido nos tempos que correm e com a qual temos cada vez mais de lidar face à situação crescente de refugiados pela Europa fora. E, ao nosso posto de fronteira, chegam-nos inúmeros.

Refugiados

Na TED Talk “What does it mean to be a refugee?”⁹³, Benedetta Berti e Evelien Borgman - ambas investigadoras de política estrangeira, cujo trabalho se foca em zonas de guerra - explicam:

“Ao longo do globo, há milhões de pessoas que foram forçadas a sair das suas casas para fugir de guerra, violência ou perseguição⁹⁴. A maioria deles tornou-se em deslocados internos (“internally displaced persons”), o que significa que fugiram das suas casas, mas ainda se encontram nos respetivos países. Outros atravessaram as fronteiras e procuraram refúgio noutros países. A essas pessoas dá-se o nome comum de “refugiados”. O mundo tem conhecido refugiados há já milénios, mas a definição moderna foi criada em 1951⁹⁵, na Convenção das Nações Unidas relacionada com o

⁹² Dave Lee, “Papers, Please: The 'boring' game that became a smash hit”, *BBC News*, última modificação a 12 Março, 2014, <http://www.bbc.com/news/technology-26527109>

⁹³ “What does it mean to be a refugee?”, Vídeo de Youtube, de palestra de Benedetta Berti e Evelien Borgman. Colocado online por TED-Ed, 16 Junho, 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=25bwiSikRsl>

⁹⁴ The Guardian, “Syrian refugees: four million people forced to flee as crisis deepens”, última modificação a 9 Julho, 2015, <https://www.theguardian.com/global-development/2015/jul/09/syria-refugees-4-million-people-flee-crisis-deepens>

⁹⁵ United Nations General Assembly, *Convention and protocol relating to the status of refugees*. (Geneva: UNHCR Communications and Public Information Service, 1951)

status dos refugiados que toda a perseguição da II Guerra Mundial gerou. Define o refugiado como “alguém que se encontra fora do seu país de origem e se encontra incapaz de voltar ao seu país graças a medos fundamentados de perseguição.”⁹⁶ Essa perseguição pode ser dada à sua raça, religião, nacionalidade, inclusão num grupo social específico ou opinião política; e é muitas vezes associada a guerra e a violência. Há muita confusão em relação à diferença entre os termos “migrante” e “refugiado”⁹⁷. Os migrantes são geralmente pessoas que deixam o seu país por razões não ligadas a perseguição, tal como a procura de melhores oportunidades económicas, ou fuga de zonas áridas em busca de melhores circunstâncias. Há muitas pessoas pelo mundo que se mudaram por causa de desastres naturais, inseguranças alimentares e outros fatores do género. Mas a lei internacional apenas reconhece os que se encontram a fugir de conflito e violência como refugiados. Muitas das jornadas dos refugiados são longas e árduas, com acesso limitado a refúgio, comida e água. Já que a saída de casa pode ser súbita e inesperada, bens podem ser deixados para trás e as pessoas que estão a evadir-se de conflitos, muitas vezes, não dispõem dos documentos necessários, como passaportes, para embarcar em aeroportos ou entrar, legalmente, noutros países.”

E, é exatamente com este tipo de refugiados que lidamos em *Papers, Please*: desde aqueles com histórias de vida dramáticas, como o refugiado que não vê a sua família há mais de 8 anos e que a tem à sua espera do outro lado da fronteira; o refugiado que nos implora para o deixarmos passar, pois se voltar será morto pelo seu governo por ter escrito um livro subversivo; o casal de refugiados no qual apenas um deles tem a documentação necessária para atravessar a fronteira. Mas, tal como a mulher deste casal, nem todos têm a documentação necessária e cabe-nos a nós fazer a escolha (de os enviar ou não de volta para destino incerto). Há decisões que custam, principalmente quando eles nos deixam pequenos “mementos” na mesa - como um fio para guardarmos, ou um colar com a foto de um ente querido – e damos por nós a pensar mais à frente, no jogo, o que terá sido feito deles.

Controlo de Fronteiras

Para além desta temática, *Papers, Please* também se debruça em volta de questões relacionadas com os requisitos, burocracias e parâmetros que são colocadas na segurança de um país num mundo assolado pelo terrorismo, potenciais ameaças, contrabando, abuso de drogas, tráfico de pessoas e outros fatores que conhecemos bem. Vivemos num mundo onde as regras estão constantemente a mudar e nem sempre acabam por fazer sentido, mas que nos dificultam a tarefa de atravessar de um país para

⁹⁶ United Nations General Assembly, *Convention and protocol relating to the status of refugees*. (Geneva: UNHCR Communications and Public Information Service, 1951): 16.

⁹⁷ UNHCR the UN Refugee Agency, “UNHCR viewpoint: ‘Refugee’ or ‘migrant’ – Which is right?”, última modificação a 11 Julho, 2016, <http://www.unhcr.org/uk/news/latest/2016/7/55df0e556/unhcr-viewpoint-refugee-migrant-right.html>

o outro. As imagens que *Papers, Please* usa são inspiradas nas imagens de interrogatório que a TSA (Transport Security Administration) usa, pelo que as questões que podemos colocar durante os interrogatórios também se baseiam no guião próprio da TSA para este tipo de situações. *Papers, Please* revela-se um comentário em torno do estado de segurança no qual vivemos, das complexidades desse estado de segurança e do que acontece com as burocracias à medida que os agentes com pouca formação intersectam um mundo complexo de dificuldades, burocracias e uma linha ténue entre o bem e o mal. O jogo é naturalmente suscetível a crítica, porque o seu nome “*Papers, Please*” é, frequentemente, associado à controversa lei de Arizona SB-1070⁹⁸ (o que os críticos dizem encorajar a segregação racial para com povos latinos). A premissa do jogo é também dependente do quadro de estereótipos de que há um número de pessoas imigrantes más a tentar entrar no teu país. Mas Pope diz que, na verdade, tentou criar um jogo o menos político possível.

“*Papers, Please*” está a chamar a atenção a muitas comunidades de jogadores online, porque contrasta com aqueles jogos mais conhecidos que encorajam os jogadores a desobedecer e matar as figuras de autoridade⁹⁹ (*Grand Theft Auto*, por exemplo). Em vez disso, no jogo de Pope, o jogador encarna o papel de uma pessoa pertencente a um cargo de autoridade e coloca-nos a lidar com as dúvidas éticas de estarmos a julgar alguém apenas pelos seus documentos, não pela sua história e caráter. O jogo de Pope lida com complexidades emocionais importantíssimas em relação ao trabalho numa fronteira. Na vida real, mais de metade dos agentes de patrulha de fronteira nos Estados Unidos são latinos e muitos reportam um paradoxo emocional ao desempenhar a sua função. No artigo intitulado “*Hispanics hold 52 percent of Border Patrol jobs*”¹⁰⁰, o repórter James Pinkerton expõe os dilemas que muitos dos guardas de fronteira passam, ao ter não só familiares e amigos do lado mexicano da fronteira como também estarem constantemente a receber propostas de subornos ilegais (um deles reportado em 9.000 dólares) para deixar droga passar pelas fronteiras ou escoltar traficantes pela fronteira. O artigo também fala de agentes como Edward Caballero, que por ter ascendência mexicana e compreender bem as dificuldades passadas pelos imigrantes, tenta desmistificar toda a fama racista e inflexível que o posto de “guarda de fronteira” tem adjacente, tentando criar uma conexão cultural com os imigrantes que tentam passar ilegalmente. Outros agentes como Caballero tentam, inclusive, facilitar que esses imigrantes – apanhados a atravessar ilegalmente a fronteira em busca de uma vida melhor – consigam a papelada necessária para se nacionalizarem mais rápido. Tal é o caso de A.J. Irwin, reformado da *Agência de Patrulha de Fronteira*, que afirma que “a

⁹⁸ Howard Fischer, “SB1070 'Papers, please' now in effect”, *Arizona Daily Sun*, última modificação a 18 Setembro, 2012, http://azdailysun.com/news/local/state-and-regional/sb-papers-please-now-in-effect/article_22d51096-01d1-11e2-8d88-001a4bcf887a.html

⁹⁹ Leigh Alexander, “GTA V is not subversive – but these games are”, *The Guardian*, última modificação a 27 Setembro, 2013, <https://www.theguardian.com/technology/2013/sep/27/gta-v-transgressive-video-games>

¹⁰⁰ James Pinkerton, “Hispanics hold 52 percent of Border Patrol jobs”, *The Houston Chronicle*, última modificação a 29 Dezembro, 2008, <http://www.chron.com/news/article/Hispanics-hold-52-percent-of-Border-Patrol-jobs-1528577.php>

empatia sentida para com aqueles que atravessam a fronteira levou-o a defender alternativas para a deportações forçadas.”¹⁰¹ e afirma “já ter convencido imensos juizes a poupar imigrantes da deportação, mesmo ignorando a sua cadeia de comandos para o efeito.” Num artigo para o *The Huffington Post*, defende que “ a maioria dos agentes de patrulha de fronteira têm realmente compaixão, mas um grande número deles superam esses sentimentos, ou mascaram-nos de modo a poderem fazer o seu trabalho – mas apenas porque têm mesmo de o fazer.” Irwin continua: “Como lidam com um número tão grande de pessoas e de casos diferentes, seria difícil consegui-lo se não mascarassem esses sentimentos de compaixão.” Nesse artigo para o *The Huffington Post*, intitulado “*U.S. Border Patrol Officers Encounter Emotional Paradox*”, também é referida a história de Frank Jorge, um ex-membro do grupo xenófobo *Project Minuteman* (composto por voluntários que patrulham a fronteira EUA-México em busca de imigrantes ilegais, com o objetivo de os deportar) e a forma como a entrada no documentário “*30 Days*”¹⁰² mudou a sua visão racista em relação aos mexicanos. Nele, Jorge (ou “George”, como é tratado no documentário) passa um mês a viver com uma família de imigrantes ilegais e a fazer parte da sua rotina. Isto incluiu dormir num quarto apertado com mais sete membros da família Gonzalez e acompanhar o “ganha-pão” da família, o Sr. Gonzalez no seu trabalho como técnico de reparações. Jorge chega mesmo a fazer uma viagem ao México para visitar a cidade-natal da família Gonzalez, de forma a ver as condições precárias em que estes viviam. O documentário ilustra a mudança, na outrora rígida visão de Jorge, para com a imigração ilegal. No final do documentário, Jorge olha para a câmara e diz: “Talvez o que nós aprendemos é que, primeiramente, somos seres humanos e isso é algo que suplanta a política e tudo o resto.”

Papers, Please ilustra perfeitamente essa mudança de visão, metendo-nos em contacto com essas realidades precárias e o jogo não nos dá muito tempo para nos demorarmos em cada pessoa, como gostaríamos. Um dia, no jogo, dura 6 minutos e, nesse tempo, temos uma fila enorme de pessoas às quais conferir a documentação. E como tal, uma fila enorme de histórias a ouvir. Quando estamos a acabar de absorver uma história, somos logo parte de outra. Só no fim do dia, quando o jogo nos dá tempo de respirar e o ritmo da jogabilidade quebra por completo é que nos vemos a analisar todas as nossas escolhas. A questionar o nosso julgamento e a sentir remorso pelo futuro incerto que proporcionámos a alguém. Mesmo que sejamos altamente frios a jogar este jogo, ele toma a postura de “água mole em pedra dura, tanto bate até que fura.” E acreditem que, eventualmente, vai furar. Como tal, um grande número de jogadores acham “*Papers, Please*” um jogo difícil de “querer ganhar”, por causa da forma como se identificam com os refugiados e os imigrantes que lhes chegam durante o jogo. Nem todos nos contam a sua história e, mesmo os que contam, não entram em grande

¹⁰¹ Cristina Constantini, “U.S. Border Patrol Officers Encounter Emotional Paradox”, *The Huffington Post*, última modificação a 7 Setembro, 2011, http://www.huffingtonpost.com/2011/09/06/compassion-in-the-ranks-us-border-patrol-officers_n_950927.html

¹⁰² *30 Days: Immigration*. Episódio no. 7, emitido primeiramente a 26 Julho 2006 por FX Networks. Realizado e escrito por Morgan Spurlock.

Nota: Documentário disponível para visionamento gratuito em <https://vimeo.com/11155073>

detalhe, contudo, a forma como as diferentes histórias são expostas, muitas vezes com súplicas, deixam-nos mais do que o tempo requerido a pensar qual das decisões tomamos, face ao trabalho burocrático que nos é imposto. O interessante em relação a este jogo é exatamente isto: não nos pede para explorarmos apenas todas estas questões e complexidades burocráticas, apesar de a jogabilidade ser sobre isso. O jogo não é apenas sobre carimbar papéis, pelo que a sua história pode mudar, ao longo de diferentes playthroughs, consoante as escolhas que fizermos e que tipo de trabalhador quisermos ser: Queremos ser um aristotelsiano lealista, que se gere apenas pelas regras e não quer saber das desculpas e mentiras patéticas que a plebe que vem ao nosso encontro apresenta para passar ou podemos ter empatia e ser persuadidos por alguém, se sentirmos que ele está a ser genuíno (e, neste caso, arriscar advertências dos nossos superiores e até o nosso trabalho por essas pessoas)? A decisão é nossa. Quão prontos estamos nós a fazer um favor a um completo estranho? A ser uma cara simpática num mar de burocracia sem rosto? Claro que, em relação ao grande esquema, as nossas ações têm pouco peso, já que o nosso posto está o mais baixo possível, em termos hierárquicos... Contudo, podemos sempre fazer a nossa parte para melhorar um pouco a vida de alguém. Talvez até ajudar uma causa.

Um dos twists na mecânica vem, então, de um ponto bastante crítico: quando falhamos a julgar uma pessoa, quando nos passa ao lado alguma discrepância nos passaportes, ou falsificação nos documentos, ou escolhemos passar alguém apesar da sua falta de condições, recebemos uma advertência. Quando recebemos o máximo de advertências (três), começamos a ser penalizados monetariamente e começamos a perder dinheiro como resultado desse processo. Isso torna-se crítico, porque é com o dinheiro que recebemos que tomamos conta da nossa família e, se não o fizermos, eles acabarão por morrer, podendo até lá passar por uma miríade de estádios: podem ficar constipados, podem ficar com fome e, se não lhes dermos calor ou medicação ou comida, o estado vai-se agravando até à morte. O jogo acaba quando todos os nossos familiares morrem; é um dos 20 finais possíveis. Mas há algo de tocante: o facto de termos um filho que pode ficar doente. E é um motivador poderoso, a nossa falta de habilidade de comprar comida para o nosso filho que está prestes a morrer à fome, já que nem sempre o dinheiro que conseguimos dá para tudo. A comida para um pode significar a falta de medicação para outro. Porém, apesar de, por vezes, sermos obrigados a escolher qual o recurso no qual gastamos o nosso dinheiro, no nosso lar e no nosso trabalho, o jogo nunca nos coloca numa posição em que tenhamos de rejeitar alguém. Podemos sempre escolher aceitar todas as pessoas que queiramos. Portanto, a questão que o jogo nos está constantemente a colocar à medida que estas pessoas e estas histórias passam ou não pela nossa fronteira é “Estás disposto a ser prejudicado monetariamente ou a levar uma advertência para passares uma pessoa que não tem a documentação necessária, mas merece passar pela fronteira (e vice-versa)?” E isso torna-se uma questão de ética.

A Ética nos Videojogos

Papers, Please é um dos melhores jogos contemporâneos a explorar o assunto da ética. É claro que a exploração da ética não é novidade para os videogames; estes gostam de explorar o tema da moralidade, como ela funciona. Os jogos têm uma postura muito típica em torno da moralidade, altamente remanescente ao Universo “*Star Wars*”, onde temos dois extremos de conduta (“o lado bom” e “o lado mau”) e onde, dependendo da ação que tomemos (ajudar ou prejudicar alguém, por exemplo) ganhamos pontos que nos aproximam de um desses extremos com características e regalias associadas a cada um deles. É possível que já tenhamos jogado algum videogame assim. Se pegarmos, novamente, no Universo “*Star Wars*”¹⁰³, sabemos que a nossa habilidade de ser “*light side*” ou “*dark side*” é o que nos proporciona os nossos poderes da “Força”, ou seja, é exatamente esse ponto na tabela do quão “*light*” ou “*dark*” nós somos que nos informa os poderes e capacidades que temos como Jedi. Por conseguinte, temos que ser mesmo muito bons a ser “*light*” ou a ser “*dark*” para ter acesso aos poderes mais fortes e isso é uma realidade nestes videogames; para conseguirmos disparar relâmpagos das mãos, temos que estar mesmo muito no “*dark side*”. Contudo, isso instrumentaliza a ética de certa forma, ou seja: para eu, como jogador, ter acesso a estes poderes e regalias, tenho mesmo que me esforçar por ser mau. Como tal, não estou sempre a pensar nas escolhas que tomo, estou a pensar que quero “disparar relâmpagos das mãos”; portanto, estou focado em objetivos a completar e a forma como lá chego torna-se secundária. Desta forma, essa dinâmica cria uma zona de conduta que não faz sentido nesses jogos; ou seja, se escolhermos, algumas vezes, ajudar algumas pessoas e prejudicar outras não somos tão beneficiados como se nos mantivermos fiéis a um só caminho e a uma só postura, o que torna irrelevantes as nossas escolhas a curto prazo e nos condiciona a resposta em torno da recompensa e não em torno da nossa imersão e opinião pessoal. Torna-se um sistema ético ridículo porque me faz instrumentalizar e calcular a minha tomada de decisões éticas e porque o sistema de jogo me está a recompensar por isso. Infelizmente, a ética em videogames foi já muito explorada desta forma, pelo que seriam inúmeros os exemplos que poderia utilizar para ilustrar isso. Quando a ética num jogo não é criada dessa forma, é comum acabar por ser formada de forma a intersectar a mecânica de jogo naturalmente, para que nunca ninguém seja realmente punido, ou sofra, ou tenha de fazer uma escolha realmente difícil.

O clássico exemplo disso vem do videogame “*Bioshock*”¹⁰⁴ (2007). Em *Bioshock*, é-nos dada a oportunidade, através da narrativa, de encontrar algumas personagens infantis femininas (chamadas de “*Little Sisters*”) que são protegidas por monstros gigantes (apelidados de “*Big Daddys*”). Quando matamos os monstros gigantes, temos acesso a essas meninas, podendo adquirir a um dos recursos mais importantes do jogo, de nome ADAM, que nos dá energia e nos possibilita melhorar a nossa personagem. Quando estas personagens se encontram sozinhas, sem a proteção do monstro que as

¹⁰³ Franchise de ficção científica, criada por George Lucas, com o primeiro filme de *Star Wars* (*Star wars: Episode IV*. Realizado por George Lucas. (1977, Lucasfilm Ltd.))

¹⁰⁴ *Bioshock*, desenvolvido por 2K Boston. (2007, 2K Games)

costuma escotar, temos duas possibilidades: ou podemos “colher” o recurso que elas têm (Harvest), ou podemos “salvar” as raparigas (Rescue). Se a “colhermos”, isso leva à morte dela, mas dá-nos uma quantidade enorme desse recurso tão necessário no jogo. Se a “salvamos”, certificamo-nos de que elas ficam a salvo de andar a deambular pela cidade recheada de monstros e ficamos apenas com uma porção do ADAM que receberíamos com a outra escolha. Mais uma vez, temos aqui a analogia forçada do “*dark side*” ou “*light side*” e isso começa a fazer-nos sentir que as nossas escolhas éticas têm relevância; começamos a ficar indecisos em relação à escolha a tomar, já que ambas apresentam consequências, regalias e pesos morais. A escolha de fazer o bem parece mais difícil mas, mais à frente no jogo, se salvamos suficientes raparigas, recebemos um presente por parte delas, que nos dá todo o ADAM que iríamos receber se tivéssemos tomado a decisão “má” e as tivéssemos matado a todas. O jogo não me quer punir por fazer uma escolha má, nem me quer punir pelas minhas decisões éticas; quer que eu tenha uma experiência de jogo equilibrada. Como tal, dá-me o recurso “ADAM” que eu teria perdido e possibilita-me colocar a personagem no mesmo “nível” que estaria se tivesse avançado mais depressa pelo “*dark side*”. Quando joguei *Bioshock*, fiquei altamente desapontado por esta decisão do jogo, pois deixei de aceitar que, ao estar a tomar as escolhas corretas, estava, na verdade, a sacrificar algo pelo que acreditava ser a conduta correta. Esta sistematização tornou todas as minhas escolhas ponderadas apenas opções sem significado em função de um “equilíbrio” que não pedi, nem queria do jogo. Eu sabia o que estava a fazer eticamente e queria que essa decisão fosse ética. Estas questões apontam sempre para o mesmo dilema.

A Ética em Papers, Please

A nossa compreensão deste tipo de dilema ético vem originalmente de Immanuel Kant. O autor tenta analisar e categorizar universalmente a ética e as suas teorias; apesar de controversas mesmo na altura em que ele as escreveu, tornou-se a nossa conceção de ética mesmo nos dias de hoje. Uma das ideias-base em torno de ética vem no seu livro “*A Fundamentação da Metafísica dos Costumes*”¹⁰⁵ em que uma das manifestações do que é “bom” vem da “boa vontade”, ou seja, para que algo seja “bom”, tem de nascer da “boa vontade”. E uma das citações que ilustram isto é “Uma boa vontade não é boa por causa dos seus efeitos ou recompensas, ou por causa da forma como se manifesta para alcançar um fim proposto, mas apenas por causa da vontade inicial, que é boa por si só...”¹⁰⁶ Portanto, uma das formas como Kant define a ética e uma das formas como nós ainda hoje a decidimos é que a boa ação não é definida pela instrumentalização, ou seja, eu não faço coisas boas porque ganho algo ao fazê-las. Se eu fizer isso, então não é uma boa ação genuína, não é altruísta. Algo é altruísta quando eu não benefício logo ao fazê-lo, de um ponto de vista material. Uma boa ação é boa por causa da sua vontade,

¹⁰⁵ Immanuel Kant, *Groundwork of the metaphysics of morals*. (Cambridge: Cambridge University Press, 1998)

¹⁰⁶ *Ibid.* (4:394)

independentemente do efeito. Um dos problemas que os videogames têm no que toca a abordar assuntos como a ética é que, quando escolhem quantificar decisões éticas, estão a violar o conceito de “boa vontade”; estão a dizer-nos que há outra razão para tomar uma posição correta para além da bondade na ação, o que se manifesta da seguinte forma: sempre que eu, num jogo, ganho poderes, itens ou pontos de experiência ao ser “bom” já estou inconscientemente a desvalorizar a atitude com que tomo essa decisão, a bondade na ação, porque, subitamente há outras razões mais aprazíveis pelas quais seguir os vários caminhos e, como tal, eu posso simplesmente fazê-lo pela recompensa.

O que Kant tenta fazer é universalizar um sistema ético e definir uma ética que se enquadra em todo o lado, para que a possamos usar sempre. Contudo, um filósofo contemporâneo chamado Benjamin Constant colocou um dilema ético a Kant que sentiu surgir do seu livro “A Fundamentação da Metafísica dos Costumes”, que se tornou uma das questões éticas mais importantes do nosso tempo¹⁰⁷:

- Digamos que um assassino nos bate à porta, à procura de um amigo nosso.
- E digamos que esse amigo se encontra escondido no nosso armário.
- O assassino pergunta-nos onde o nosso amigo está.
- O que fazemos? Mentimos? Qual é a escolha moral?

O que Constant defende é que o assassinato é pior que a mentira; portanto, mentir será moral neste caso. Já Kant defende que se mentir é errado, então é sempre errado, categoricamente errado, logo não o podemos fazer em nenhuma circunstância. Trata-se de um debate complexo, mas podemos imaginar cenários em que esta questão é relevante. Será que o contexto é importante para podermos dar uma resposta certa? Será que outro tipo de decisões importa? Será que colocarmos outras pessoas em perigo importa? E se sim, quantas pessoas? E se eu colocar uma pessoa em perigo em função da segurança de outras? Como respondemos a estas questões? Será que a ética é universal ou meramente contextual? Vem sempre da cultura de onde viemos ou podemos dizer que a ética é sempre a mesma? E, no fundo, é disso que a ética se trata; de responder a este tipo de questões. A ética não é um sistema matemático do que é “certo” ou “errado”. A ética é uma questão de como alguém escolhe valorizar algo e o que essa valorização causa na hierarquia de consequências, quando a escolha é difícil o que nos traz de volta a *Papers, Please*, porque lá nós temos uma forma muito interessante de tomar decisões. Temos ao nosso alcance apenas o “sim” ou o “não”, seguindo uma burocracia. Como já referido, se não a seguirmos recebemos até três advertências. Se continuarmos a desobedecê-las, começamos a perder dinheiro, que causa dano à nossa família. Como tal, quando é que deixamos alguém passar ou ficar para trás? O que acontece quando o sexo na documentação não bate certo? Sexualidade inválida é razão para negar alguém. Mas se o passaporte deles diz que eles são um homem, e eles afirmam ser um homem, contudo não parecem sê-lo, será esse um dilema

¹⁰⁷ Helga Varden, “Kant and Lying to the Murderer at the Door... One More Time: Kant’s Legal Philosophy and Lies to Murderers and Nazis”, *Journal of Social Philosophy*. Vol.41, no. 4 (2010): 403-421.

ético face ao qual podemos privar de dinheiro a nossa família? E se nos quiserem subornar para os deixarmos passar, ao estarem a traficar algo para dentro do país, como relógios, drogas, ou armas? Em qual das decisões nos iríamos estar a sentir mal? É uma decisão que podemos tomar, já que o sistema apenas se importa com quantas advertências temos e quantas pessoas avaliamos corretamente. Uma das coisas que *Papers, Please* faz muito bem é que limita as nossas possibilidades para que elas sejam muito compreensivas. Se olharmos para jogos *open-world*, acabamos por poder fazer o que bem nos apetece e ser apenas avaliados pela opinião das pessoas no jogo para conosco, o que nos abre imenso as opções. Porém, em jogos como estes, estamos constantemente num lugar desafiante. Quanto mais abrimos o leque de opções, mais conteúdo temos de ter para lhes dar resposta, o que torna também mais desafiante retratar as questões morais. O que Pope fez neste jogo é que o tornou pequeno proposadamente, para que as ramificações das nossas decisões sejam sempre claras. Contudo, acredito que haja imenso espaço para podermos explorar, de forma eficiente, estas questões sensíveis; no entanto, tem de haver sempre um custo. E, em *Papers, Please*, há isso. Em cada decisão que tomamos, há sempre algo que temos de sacrificar por essa decisão, alguma parte de nós que damos em troca.

Que decisão tomamos perante alguém que tem toda a papelada correta, mas se trata de um homem que está a escravizar mulheres para fins de prostituição? Mesmo quando temos uma mulher a implorar-nos em desespero para não o deixarmos passar? Não veremos nunca mais essa mulher, nem esse homem. Arriscamos perder dinheiro para salvar esta mulher? E se um marido nos pede para proteger a sua mulher, pedindo-nos para a passar, apesar de ela se ter esquecido da papelada correta? Podemos aprová-lo sem problemas, mas aprovamo-la a ela também? E se nos disserem que vão ser mortos se voltarem ao país deles? E se forem presos políticos? Ou se forem jornalistas a querer reportar o que se passa realmente no nosso país? E se quiserem realmente derrubar o Estado que nos paga tão mal e nos coloca a nós e à nossa família sob condições precárias? E se nos pedirem para assassinar alguém para meter em curso essa revolução? Vale a pena aceder aos pedidos com toda a falta de tolerância para o erro e mesmo com o risco de sermos presos por inspetores?

O que *Papers, Please* faz e o torna interessante narrativamente, é que ele nos coloca, constantemente, estas questões éticas e nos desafia a pesar quais são as nossas hierarquias de escolha ética, em face a ameaças para com a nossa família. Fá-lo não ao avaliar a ética nas nossas decisões, porque se o fizesse, o sistema estaria a dizer-nos o que decidir mas, dando-nos não só liberdade suficiente para decidir, como também consequências suficientes para que ela tenha significado. Será que o *género* de alguém é o que nos importa? Será *família* o nosso fator decisivo? Será *liberdade* o nosso ponto de referência? Será *justiça*? *Papers, Please* não nos dirá nunca qual é a resposta certa; apenas nos dará uma escolha simples todas as vezes: verde, ou vermelho. Contudo, estas decisões podem ser difíceis de tomar, porque nós nunca temos realmente toda a informação. As pessoas podem estar sempre a mentir e é difícil sabê-lo na verdade. Todavia, todas as manhãs, o jogo faz-nos ler o jornal desse dia e, por vezes

vemos o resultado das nossas decisões, pelo bem ou pelo mal. Alguns dos momentos mais marcantes neste jogo dão-se quando os cidadãos do próprio jogo nos condenam – *nós*, o agente virtual e *nós*, os humanos reais – como esterco, quando nos permitimos. Numa das minhas playthroughs, recebi uma placa de um agente militar como agradecimento pelo meu serviço e ostentei-a na parede do meu posto com orgulho. Contudo, mais tarde, um dos refugiados recusados e condenado a futuro incerto olhou para ela ao sair e não se conteve: “*You are like this plaque. Cheap shit.*”

“Certo ou Errado”

Neste jogo, a ideia de “certo ou errado” torna-se muito desfocada. *Papers, Please* tem todas as bases enraizadas na área cinzenta – e força-te essencialmente a tornares-te corrupto. Cabe-te apenas a ti como jogador decidir a extensão dessa corrupção. *Papers, Please* mostra como as pessoas boas não tomam uma decisão arbitrária de se tornar más, mas, em vez disso, são conduzidas a fazer coisas imorais e cruéis por desespero, pobreza e condições precoces. Isto já é por si só uma mensagem profunda, porém os videojogos são unicamente equipados para explorar este tópico, porque não se encontram limitados a apenas mostrar ou contar: tornam-nos cúmplices no sistema. É muito mais difícil sermos bons nestes jogos, já que devemos fazer sacrifícios ou tornar-nos vulneráveis para conseguirmos fazer o bem – e as recompensas, se é que há algumas, geralmente não se manifestam na jogabilidade. São recompensas narrativas ou relacionadas com o estado emocional das personagens. E o mais importante é que estes jogos exploram e comentam sobre a moralidade através da mecânica de jogo, ao invés de cenas de escolha isoladas ou sistemas de karma. A moralidade devia ser um tema mais focado pelos videojogos; pela sua natureza participativa os tornar no médium perfeito para nos perguntar, a nós jogadores, perguntas difíceis e desconfortáveis. Estes jogos provam que pode ser feito duma maneira muito mais inteligente que apenas contabilizar as respostas boas e más, para ver o que pesa mais na balança. O valor deste jogo é que ele nos coloca em contacto com dilemas morais profundos, numa distância estética aceitável. Enquanto o jogamos, podemos experimentar uma série de problemas morais sérios a que muita gente está sujeita, sem estar realmente nos sapatos de um agente de alfândega. E aí, terminando o jogo, podemos voltar à nossa vida confortável, todavia com uma outra perspectiva de vida. Este jogo transmite-nos conhecimento de altíssimo valor, mas que não é agradável. *Papers, Please* coloca-nos num papel de alguém que tem poder para alterar o universo de jogo, só que nos faz sentir mal ao colocá-lo em prática. Enquanto o foco temático de *Papers, Please* trata de retratar pessoas quebradas pela guerra, no próximo capítulo, analisar-se-á um videojogo que se debruça sobre o processo no qual a guerra quebra as pessoas.

Capítulo 5

This War of Mine

O apetite por videogames sobre guerra é imenso. De *Call of Duty*¹⁰⁸ a *Battlefield*¹⁰⁹, os videogames que se passam durante conflitos violentos- particularmente os jogos de tiros – são alguns dos mais populares e lucrativos do mundo. Porém, a experiência de guerra que eles oferecem tende a ser altamente limitada, focando-se quase exclusivamente numa perspectiva: o que é ser um homem poderoso com uma arma.

*This War of Mine*¹¹⁰, um jogo de sobrevivência, criado em 2014 pelo estúdio polaco 11 Bit Studios, altera esse foco profundamente. Em vez de oferecer o entusiasmo pseudo-heróico de ser o causador da destruição por uma cidade fora, *This War of Mine* concentra-se nas pessoas que, geralmente, acabam como personagens de fundo ou como danos colaterais na maioria dos jogos de guerra: os civis que tentam sobreviver ao caos e violência à sua volta. Os jogadores não serão capazes de vencer a guerra. Nem sequer tomarão parte nela. Serão simplesmente desafiados a permanecer vivos enquanto gerem as suas necessidades ao som dos tanques a passar ao lado do refúgio e das balas a ricochetear na porta da frente. Este jogo é, essencialmente, um simulador do desejo humano de sobreviver.

Quando *This War of Mine* começa, o jogo coloca-nos nas mãos as vidas de três sobreviventes que uniram esforços para sobreviver à guerra civil numa cidade que aparenta situar-se na Europa de Leste. Parte do que aprofunda a imersão em *This War of Mine* é que as personagens que controlamos não são soldados ou super-heróis. Não são como as personagens de outros videogames, que funcionam sempre na perfeição - não importa quão má é a situação ou quão poucos pontos de vida tenham. Estas personagens são pessoas normais que levavam vidas normais. Ao longo do jogo, temos, inclusive, acesso aos diários das nossas personagens, que nos abrem uma pequena janela para os seus passados, anteriores profissões e para a forma como eles vão lidando com o decorrer da guerra e com as infelicidades e alegrias que vão passando nesse processo. Todas estas falhas demonstradas dão-lhes uma fragilidade humana com a qual nos identificamos logo desde o início: Pavle era um jogador de futebol profissional, Katia era uma jornalista, Anton era um matemático e Bruno era um *chef* culinário. Quando se magoam, coxeiam ligeiramente pela casa, quando adoecem, acabam por ganhar uma tosse visível. À medida que a condição deles piora, eles tornam-se incapazes de se levantar da cama, permanecendo lá até os conseguirmos ajudar com medicamentos ou

¹⁰⁸ Franchise de videogames de guerra, iniciado por *Call of Duty*, desenvolvido por Infinity Ward. (2003, Activision)

¹⁰⁹ Franchise de videogames de guerra, iniciado por *Battlefield 1942*, desenvolvido por Digital Illusions. (2002, Electronic Arts)

¹¹⁰ *This War of Mine*, desenvolvido por 11Bit Studios. (2014, 11Bit Studios)

ligaduras. Eles também ficam deprimidos à medida que os horrores da guerra lhes vão esmagando o espírito. Se as nossas personagens passarem emocionalmente por mais do que conseguem suportar, vão acabar por desistir e pôr fim à vida. Trata-se de civis – sem treino militar, nem mentalidade de guerra – sem grandes recursos e, subitamente, obrigados a viver sem água canalizada, aquecimento e comida prontamente disponível. Durante o período de dia, as suas ações são geridas no interior de um edifício com vários níveis, repleto de buracos nas paredes e cheio de destroços a obstruir o acesso a partes do abrigo. Ao comandá-los a cavar e recolher os destroços, ganhamos mais espaço e novas divisões para o abrigo, para além de que recolhemos alguns recursos que podemos usar para construir novas ferramentas ou trocar por novos recursos dia-a-dia.

O sentimento de impotência está sempre presente. O nosso trio inicial de sobreviventes começa com fome, cansado e ferido e, por muita recolha, comercialização e construção que façamos, esses estados de espírito e/ou condições nunca estão longe de vista. Apenas para conseguir que o nosso abrigo se torne moderadamente habitável, teremos de cobrir os buracos nas paredes, construir camas, cultivar vegetais, filtrar água da chuva, criar iscos para caçar pequenos animais... E claro, tudo isso vem depois de encontrar os recursos necessários para essas ações, que por si só já é uma tarefa árdua. Nunca parece haver tempo suficiente para fazer de dia tudo o que é preciso ser feito, já para não falar de nos certificarmos de que os nossos sobreviventes descansam o suficiente, comem o suficiente, se distraem o suficiente para os impedir de se afundarem no desespero. Nos dias mais parados, não há grande coisa a fazer para além de ver o tiquetaque do relógio que demonstra o avançar as horas enquanto os sobreviventes se entretêm com algum instrumento musical que tenhamos encontrado, ou com algum livro, ou a fumar cigarros ansiosamente (Podemos sempre carregar num botão e saltar temporalmente para a noite, mas aí poderemos perder algo importante, como um vizinho à nossa porta a pedir ajuda ou um comerciante com quem trocar recursos). Um “dia” demora cerca de 10 minutos a passar, tempo esse que se parece, por vezes, arrastar, de forma incomum, num videojogo. O silêncio é a parte mais difícil na espera; quando não havia instrumentos musicais para tocar (como alguma guitarra), alguma personagem ligaria o radio para ouvirmos um pouco de música clássica, apesar de as transmissões sofrerem por vezes interferências relacionadas com os sons de explosões que ouvimos à distância. É um sentimento estranho, este de espera, não só porque nem sempre sabemos o que vem a seguir, mas também porque há uma grande hipótese de que o que vem a seguir ser ainda pior. De noite, quando as explosões cessam, um dos nossos sobreviventes sai do abrigo para explorar os edifícios circundantes em busca de comida, água, medicamentos e novos materiais enquanto os outros dormem ou permanecem de guarda. Esses sítios raramente estarão desertos. Algumas vezes encontraremos lá também pessoas moribundas que, provavelmente, não teremos meios para ajudar, ou outras pessoas igualmente desesperadas por recursos, nem que, para os terem, tenham de roubar ou ameaçar. Podemos viajar para diferentes locais ao longo do mapa, cada qual com o seu drama, pessoas, níveis de perigo e fertilidade de recursos, que nos colocam face à tomada de decisões tais como: roubar uma igreja ou arriscar a procura de recursos por uma zona onde sabemos que se podem encontrar snipers

prontos a disparar mal nos colocarem a vista em cima. Como tal, os momentos em que colaboramos com outras personagens que encontramos e iniciamos uma troca amigável de recursos tornam-se das melhores e mais felizes interações que experienciamos durante o jogo.

Com grande frequência encontraremos bandidos, ou soldados, ou sobreviventes armados a tentar proteger-se e a defender a sua propriedade precária. Assim, muito rapidamente *This War of Mine* coloca-nos em situações nas quais teremos de prejudicar outros para sobreviver – ou onde os nossos esforços para encontrar alguma comida, provavelmente, farão com que levemos um tiro.

Como tal, sair em busca de recursos é intenso. Temos de nos deslocar rápida e furtivamente, espreitando por buracos de fechadura antes de abrir as portas, à procura e escuta de perigo. Por vezes, temos que nos esconder de locais vigiados, outras temos de serrar barras de ferro nas janelas para conseguir passar até onde estão os materiais que precisamos. Algumas vezes precisaremos de um pé de cabra para despregar as tábuas pregadas a uma porta e, subitamente, o barulho poderá atrair alguém hostil e armado, enviando-nos em fuga para a saída. A única vez que tentei iniciar um combate não correu de todo como planeado: o ex-cozinheiro que enviei para procurar mantimentos não sabia manejar uma arma. Como tal, por pouco não escapava do confronto com vida.

Desisti e reiniciei o jogo na primeira vez que joguei *This War of Mine*, porque os meus sobreviventes adoeceram e degeneraram muito mais rápido do que estava à espera. Parte dessa desastrosa primeira sessão foi termos sofrido um assalto logo no segundo dia. Os assaltos são quando pessoas de fora vêm e forçam o acesso ao nosso refúgio, levando o que querem e podendo ferir os nossos sobreviventes. Estes assaltos ocorrem durante a noite, enquanto o jogador está distraído na busca de recursos noutra zona do mapa e, como tal, o jogador apenas se pode preparar para esses assaltos concertando as paredes, criando/encontrando armas e colocando algum dos nossos sobreviventes de guarda durante a noite. Contudo, nenhuma dessas medidas garante que não sejamos assaltados. A personagem de guarda, nessa noite, não terá qualquer tipo de descanso, o que significa que teremos menos um par de mãos a cozinhar, ou a fazer trabalho manual de construção ou reparação durante o dia seguinte. Em *This War of Mine*, mesmo as escolhas feitas no início do jogo podem ter repercussões em todo o decorrer do mesmo. Noutra das minhas jornadas por este jogo, o percurso do meu grupo teve uma conclusão nefasta graças a uma única ação ou decisão mal tomada. Um erro cometido numa zona de comércio significou não só a morte de um membro do grupo, mas também que nenhum outro membro do grupo lá pudesse voltar sem sofrer ataques dos comerciantes. Isso levou a aventurar-me por áreas mais perigosas em busca de recursos, o que significava que tinha de levar pelo menos uma faca como proteção. Claro que ao voltar, dei com o meu refúgio vítima de outro assalto, uma vez que as minhas personagens tinham ficado sem armas para se defenderem, o que lhes resultou em ferimentos e condicionou as minhas decisões mais tarde para poder alcançar esses mesmos medicamentos. Esta incerteza e grau de dificuldade inerente foi algo que os *designers* do jogo quiseram provocar e é a razão pela qual não conseguimos gravar e

voltar atrás nas nossas ações, ou pela qual não conseguimos começar mais que um jogo de cada vez. “Na vida real não podemos viver duas vidas ao mesmo tempo”, revela um dos escritores do jogo, Pawel Miechowski. “Em *This War of Mine* não há tutorial que nos ensine como jogar o jogo, porque quando a guerra surge, não há um tutorial que ensine as pessoas o que fazer para sobreviver e salvar a sua família. Estamos entregues a nós mesmos.”¹¹¹

Como tal, no curso de algumas horas com *This War of Mine*, acabei por roubar comida e medicamentos a um casal idoso, assisti pela fechadura a um soldado a arrastar uma mulher para um quarto com o objetivo de a violar e impedi-me de agir por saber que poderia assim roubar a medicação que uma das minhas personagens (de cama e prestes a morrer) precisava urgentemente. Numa noite fria, contudo, precisei de queimar essa mesma cama para evitar que as outras personagens morressem ao frio. Como não chegou, também me vi obrigado a queimar uma coleção de livros que um vizinho me pediu para guardar de forma segura.

Contudo, um dos piores dilemas morais com que nos deparamos envolve uma localização conhecida como “A Casa Tranquila”, onde encontramos um casal idoso a viver praticamente intocados pela guerra. A casa está cheia de comida e medicamentos – duas das mais valiosas comodidades no jogo – e podemos roubar o que conseguirmos trazer sem qualquer resistência. O casal encontra-se indefeso; não consegue fazer o que quer que seja para nos impedir de levar o que tem nem de cometer atos de violência contra ele se assim o quisermos. Ao contrário das inúmeras áreas destruídas pela guerra que encontramos, “A Casa Tranquila” é como que uma pequena porção de civilização e humanidade, o que faz com que nos sintamos ainda piores ao violar esse espaço. “Oh, por favor, nós precisamos disso. Tenha coração!” suplicou o idoso enquanto a minha personagem lhe invadia a casa arrumada e limpa, procurando recursos pelos armários. Apercebi-me de que aos olhos daquele homem devia parecer-me imenso com os rufias armados que tentavam invadir o meu abrigo em busca de provisões. Michal Drozdowski, diretor do jogo, conta que o cenário “A Casa Tranquila” provocou algumas das respostas mais interessantes por parte dos jogadores. Durante os testes do jogo, a equipa assistiu a uma jogadora que decidiu inicialmente roubar toda a comida na casa dos idosos, mas que, mais tarde, se arrependeu dessa decisão. Como tal, acabou por voltar na noite seguinte à casa e devolver toda a comida às prateleiras, para que o casal não fosse abandonado para morrer à fome.¹¹² Este ato espontâneo serviu como inspiração para que a equipa da 11 Bit criasse consequências emocionais para as decisões éticas que o próprio jogo nos providencia. Ajuda os teus vizinhos quando eles te vêm bater à porta e os teus sobreviventes vão sentir-se mais felizes com esse ato de humanidade. Rouba ou comete violência, particularmente contra civis desarmados e os

¹¹¹ Pawel Miechowski, “Interview: Warzone Survival In This War Of Mine”, entrevistado por Phillipa Warr, 25 Outubro, 2014, <https://www.rockpapershotgun.com/2014/10/25/this-war-of-mine-interview/>

¹¹² Michal Drozdowski, “The emotional tuning of This War of Mine”, entrevistado por Brandon Sheffield, 22 Janeiro, 2015, http://www.gamasutra.com/view/news/234804/The_emotional_tuning_of_This_War_of_Mine.php

teus sobreviventes podem reagir de múltiplas formas, desde tristeza, a indiferença, a tentarem convencer-se a si próprios que fizeram o correto, a desespero e quebra emocional. Não obstante, é uma marca de sucesso que *This War of Mine* não precise na verdade de nos recompensar ou punir com consequências dentro do jogo a fim de que as nossas decisões morais tenham significado para nós; apenas o ato de fazer essas escolhas – e de viver com elas – faz-nos sentir recompensados ou punidos o suficiente.

This War of Mine pode, num sentido tradicional, não ser divertido, mas prende-nos profundamente por uma razão que se apresenta oposta à maioria dos jogos de guerra: empatia. Apesar de o jogo, por vezes, nos obrigar a cometer atos horríveis, também nos faz sentir o impacto humano dessas ações nos nossos personagens e noutros. Na maioria dos jogos de guerra, a vida é barata e matar é fácil; em *This War of Mine*, tirar a vida a alguém revela-se caro – e com um terrível preço. Assim, essa atmosfera tensa de *This War of Mine* faz com que mesmo as mais pequenas vitórias pareçam triunfos. Num ponto do jogo, um grupo de vizinhos apareceu à minha porta sem eu estar à espera. Abri-lha e eles, de sorriso rasgado, ofereceram-me uma caixa enorme de vegetais. Os vegetais são bens preciosos e nós estávamos muito perto de esgotar a comida que tínhamos. Eu fiquei espantado, sem saber o que fazer, à medida que eles diziam, felizes, que aqueles alimentos eram um presente deles para nós. Murmurei agradecimentos à medida que aceitava a comida e fechava de novo a porta. Uma semana mais tarde, os vizinhos voltaram à minha porta, pedindo a nossa ajuda. As paredes do refúgio deles estavam a ficar fracas com todas as bombas nas redondezas e precisavam de um par extra de mãos para ajudar a reforçá-las. Poderíamos dispensar alguém por um dia? Analisei as pessoas que tinha disponíveis. Arica estava faminta, Anton estava bastante doente, Bruno e Pavle estavam ambos altamente cansados. Ainda assim, enviei Bruno para os ajudar. Pavle sorriu depois de Bruno ter ido com eles para os ajudar. “É bom termos ajudado os nossos vizinhos” observou ele, um pouco mais feliz.¹¹³ Foi um gesto bonito da nossa parte. Era a coisa certa a fazer. Não nos custou assim tanto fazê-lo. Mas quando estamos a tentar sobreviver a um inferno, mesmo as pequenas ações bondosas parecem-nos a melhor atitude possível a ser feita.

O Sistema Moral

Quando as pessoas vêm ao nosso abrigo e nos pedem algo, a escolha vem semelhante àquela que fazemos constantemente em *Papers, Please*, com uma mera escolha de “sim” ou “não”. A escolha acaba por se cingir a um simples “sim” ou “não”, mas não deixa de ser uma escolha. O que acontece, de seguida, na nossa imaginação é despertado pelo facto de que nos é dada a escolha em relação ao que acontece depois a

¹¹³Nota: Cada personagem no jogo apresenta uma personalidade diferente e tece uma opinião diferente às decisões tomadas. Podemos ter acesso às opiniões de cada personagem nos mini diários de cada uma.

estas pessoas. Ao sermos forçados a tomar uma decisão, tornamo-nos responsáveis. Há um momento em que duas crianças vêm à nossa porta, a pedir medicação para a mãe doente. Podemos ajudar estas crianças e dar-lhes medicação que poderá ser precisa para o nosso grupo, ou protegemos o nosso grupo e não lhes damos nada.

É muito importante que o sistema moral de um videojogo seja, na realidade, uma resposta ao autojulgamento dos jogadores. Não pode ser o jogo a julgar o jogador: Se estivermos numa situação em *This War of Mine*, em que tenhamos tomado uma decisão de prejudicar uma pessoa para salvar outra, podemos ver as consequências, mas o jogo não nos pode dizer se fizemos bem ou mal. Em *This War of Mine*, o objetivo principal é o de sobreviver à guerra. Podemos fazê-lo como um herói ou como um vilão. Podemos cooperar e ajudar outros, ou matar e roubar. Ou ambos. O jogo nunca nos dirá qual das condutas é mais valiosa que outra, porque, no final, teremos de nos julgar a nós mesmos. O jogo não nos pode dar o veredicto, caso contrário, estaria a vender-nos uma história moral, em vez de estar a participar numa história contada pelo jogador. Como tal, o processo de escolha no jogo precisa de ser vasto, já que assim é a única forma de os jogadores serem capazes de contar as suas próprias histórias. Tal como já vimos em *Papers, Please*, esse processo cai num diagrama específico: A decisão precisa ser tomada num ambiente instável, porque se soubermos especificamente todas as consequências da nossa decisão, bem como qual a escolha que nos trará mais benefícios, então não se torna uma decisão real. A decisão, como já vimos com *Depression Quest*, precisa de provir de um dilema incerto para que as opções A, B, C, D, etc., possam ser igualmente apazíveis e aí seja difícil calcular qual trará mais benefícios. Há videojogos, como *Papers, Please* e *This War of Mine*, onde as escolhas a efetuar também se demonstram como morais, em que a escolha “boa” e a “má” tem o mesmo peso em função do objetivo que é sobreviver. Através do que, nós jogadores, vemos como consequência, inicia-se o processo de autojulgamento e aprendizagem. Primeiramente, existe o dilema “Preciso de comida. Mas o que é que faço? Vou ter com alguém e proponho uma troca dos meus ligamentos por comida deles? Ou escolho roubá-la, dado que preciso dela?” A incerteza é necessária. Depois de tomarmos uma decisão e agirmos em função dela, vêm as consequências. Efetuar um autojulgamento é um elemento chave no intuito de que o jogador se torne realmente no narrador da história. Nos videojogos, precisamos que o jogador se coloque no papel de *narrador perfeito*, caso contrário, não conseguiremos evocar emoções específicas. Quando vemos um filme de comédia, rimos. Quando lemos um livro fascinante, perguntamo-nos o que poderá acontecer a seguir, mas não deixamos de ser um espectador. Se ouvirmos um álbum musical, não temos influência sobre o que vem a seguir na música, apenas a aceitamos. Isso significa que nos são despertadas diferentes emoções. Mas qual é a grande emoção que pode ser evocada em videojogos, que não pode ser despertada noutras formas de arte? A resposta mais certa será o “arrependimento”. Imaginemo-nos a sentir arrependimento quando vemos um filme, ou a lermos um livro. Não será possível, visto que apenas o conseguimos sentir face a uma decisão que tenhamos tomado e através do autojulgamento posterior, no qual decidimos se foi uma decisão certa ou errada. Por isso, é preciso fazer do jogador o real narrador no jogo, visto que é a única forma de lhe

evocar arrependimento, que é uma emoção fortíssima. Ao sentirmos arrependimento, sentimos também a necessidade de consertar o que destruímos, de tomar uma postura diferente ou mais sensível quando confrontados com uma decisão igual ou similar.

O arrependimento empurra as pessoas para tomadas de decisão repensadas e ações corretivas que, muitas vezes, trazem melhoria nas condições de vida. Como tal, pode ser visto como um desenvolvimento evolutivo. À medida que arrependimento mais intenso é experimentado, a probabilidade de iniciar a mudança é aumentada. Por conseguinte, quanto mais oportunidades de ações corretivas se encontrarem disponíveis, maior será o arrependimento sentido e, mais provavelmente, será posta em prática uma dessas medidas corretivas e alcançada a mudança (ou neste caso, evolução).¹¹⁴ Concluo, então, que se as pessoas aprendem com os seus erros, os videojogos se tornam um veículo perfeito para errar e aprender com esses erros. Isto é algo que, por exemplo, os filmes são incapazes de alcançar, mas que os videojogos conseguem, já que se trata de peças de arte interativas. Nos filmes, somos espetadores. Em *This War of Mine*, bem como noutros jogos, ascendemos de *espectador* a *narrador perfeito*, na medida em que conseguimos sentir arrependimento e esta é uma emoção fortíssima para a formação da nossa conduta posterior em relação a alguma circunstância e um dos caminhos para a mudança de visão em relação a uma situação ou a uma pessoa diferente de nós.

A Quebra de Programação no Jogador

Outra das táticas que *This War of Mine* usa para chegar ao jogador é a quebra da sua programação como jogador. Passo a explicar: Nos videojogos, encontramos-nos altamente programados a esperar certas coisas óbvias e necessárias na jogabilidade, graças à nossa habituação para com certos géneros ou fórmulas de jogabilidade. Por exemplo, um puzzle a resolver no final do nível, cada personagem que encontramos poder ser um inimigo, cada nível ter uma direção e percursos específicos, etc. Se estamos programados, estamos a jogar de uma maneira consciente. E o que acontece quando alguma coisa inesperada acontece? Começamos a comportar-nos de forma inconsciente, já que somos surpreendidos. E isso deve ser uma vantagem a ser usada pelo jogo. Por exemplo: algo muito comum nos filmes de comédia é que quando o género de piadas se começa a repetir, deixamos de prestar tanta atenção. A piada apenas é cativante quando não lhe conhecemos o final. Ora, em videojogos, isso é chave, visto que acontece num ambiente fechado, onde os jogadores já estão à espera que se cumpram certas condições que tomam como regras base. Queremos que os jogadores se comportem a nível inconsciente, porque é aí que as emoções são despertas.¹¹⁵ Ao

¹¹⁴ Marcel Zeelenberg, "The use of crying over spilled milk: A note on the rationality and functionality of regret", *Philosophical Psychology*. Vol. 13 (1999): 326–340.

¹¹⁵ Ian Heath, "Unconscious Ideas and Emotions", *Psychologist World*, última modificação a 2002, https://www.psychologistworld.com/emotion/emotion_5.php

estarmos numa circunstância incerta, que nos é desconhecida, tendemos a analisá-la de forma mais atenta. Se estivermos mais atentos aos detalhes, começamos a jogar de forma atenta, o que nos leva a apegar-nos às personagens, a criar um laço emocional e empático. Se essa empatia não ocorrer num jogo, muito provavelmente, esse jogo não nos despertará qualquer emoção e trataremos as personagens como recursos, tal como nos *Sims*, em *Call of Duty*, em *Battlefield*, onde cada personagem é um alvo a abater ou um recurso a utilizar para chegar à fase seguinte. Não é esse o objetivo, a não ser que queiramos proporcionar uma experiência recheada de adrenalina. Como já mencionado, as emoções são despertadas no subconsciente. Se forem formadas no consciente, deixam de ser emoções, porque sabemos que estão a acontecer e, por isso, podemos controlá-las, continuar a estar no controlo durante a situação e alcançarmos imersão na ação apenas superficialmente.

Debrucemo-nos, agora, novamente, no cenário “A Casa Tranquila”, mencionado no capítulo transato. Como foi o caso daquela rapariga descrita por Drozdowski, que estando programada a encarar um “jogo sobre a guerra” como algo cuja única linguagem a utilizar se tratava de violência, assaltou prontamente os dois idosos. Mas o que esta não estava à espera foi que os idosos comunicassem com ela, indefesos, lhe suplicassem para que não os magoasse e que não lhes levasse a única comida que tinham. Aí, foi criado o choque, dado que a jogadora não esperava essa reação por parte de uma personagem numa zona de guerra. E aí começou a perguntar-se “Será que procedi bem?”, pelo que, mais tarde, voltou para devolver metade dos recursos roubados. Como jogadores, começamos a jogar mais inconscientemente perante a incerteza e aí mais atentamente. Por conseguinte, a conexão com as personagens aumenta e é onde o diálogo entre jogador e jogo nasce.

Notas de Guerra

This War of Mine inspirou-se em eventos reais e tenta transmitir uma mensagem clara. “Isto pode acontecer também na tua cidade, no teu país”, diz Michal Drozdowski, o *designer* principal do jogo. “Enquanto criávamos o jogo, demos de caras com um artigo¹¹⁶ que descrevia a sobrevivência de um homem numa cidade devastada pela guerra. Aprendemos sobre as dificuldades por que passou e os horrores dessa experiência. Decidimos trabalhar em torno desta ideia e criar algo real, algo que mexesse com as pessoas e as fizesse pensar sobre essa realidade. Já não é sem tempo que, os jogos de vídeo, tal como outras formas de arte, comecem a falar sobre coisas

¹¹⁶ Testemunho anónimo de um sobrevivente do Cerco de Sarajevo, intitulado “One Year in Hell”, no qual *This War of Mine* se baseou em muitos dos pormenores do jogo.
<http://www.silverdoctors.com/gold/gold-news/one-year-in-hellsurviving-a-full-shtf-collapse-in-bosnia/>

importantes.”¹¹⁷ Ao estarem a criar um jogo sobre a guerra, os 11 Bit Studio tiveram noção de que tinham de abordar o tema de forma realista e respeitosa, daí ter sido feita toda a pesquisa sobre a temática. Tomaram por exemplo a revolta de Varsóvia de 1944, onde a guerra devastou por completo a cidade, matou a maioria dos habitantes e deixou os restantes a viver como ratos, sem condições. A pesquisa foi em torno do que aconteceu com os sobreviventes depois da revolta, como viveram, quais eram as suas memórias, quais foram as suas experiências. Não estavam à procura de um retrato grande e abrangente da guerra, mas à procura das histórias pequenas, do dia-a-dia destes sobreviventes, do que lhes ficou preso na memória, os momentos mais memoráveis. Com estes testemunhos, queriam criar algo que se parecesse realmente com o que a guerra foi para estas pessoas e pode ser para cada um de nós também, se por ela passarmos. Os 11 Bit Studio acumularam também experiências de pessoas que pertenciam ao exército polaco que invadiu Berlim durante a 2ª Guerra Mundial, sobreviventes do cerco de Leningrado, sobreviventes do cerco de Monrovia, testemunhos de sírios em Aleppo, sobreviventes do cerco de Sarajevo (que foi uma das principais inspirações para o jogo). Um dos pilares de criação para este jogo veio do testemunho de um dos sobreviventes de Sarajevo: “A guerra, como evento, não só traz o pior no interior de cada um – como roubar, lutar, matar, violar – mas também traz o melhor – completos estranhos a ajudarem-se para sobreviverem em conjunto aos ataques de snipers, ou a partilharem o pedaço final de comida para que ninguém morra à fome.”¹¹⁸

Foi desses testemunhos também que os designers do jogo tiraram grande parte das regras económicas nele inseridas: em *This War of Mine*, não temos algum tipo de política monetária a governar os recursos. A nossa moeda de troca, neste jogo trata-se de recursos do dia-a-dia como café ou tabaco ou joalharia, os quais podemos trocar por balas, medicamentos e comida e vice-versa. Isto acontece, porque era realmente isso que as pessoas faziam em Sarajevo¹¹⁹. As pessoas estavam, nessa altura, a criar realmente bebidas alcoólicas e a usá-las como produto de troca, assim como também a usavam para desinfetar feridas. Tudo isto providencia às mecânicas de jogo um contexto mórbido que é importante para que o mesmo consiga evocar a sua posição em relação à guerra. Nisto, os criadores do jogo não estão a inventar mecânicas ou tentar dar falsas impressões. Estão a tentar transmitir conhecimento que temos sobre a própria guerra. O forte destas mecânicas é que implementa empatia. Estão a fazer com que os jogadores melhor compreendam a situação de outras pessoas ao emular essas mesmas situações na jogabilidade do jogo. E um pequeno pormenor que faz toda a diferença na nossa ligação

¹¹⁷ Michal Drozdowski, “Today’s the Day We’ve Been Waiting For”, última modificação a 12 Março, 2014. <http://www.11bitstudios.com/blog/en/16/this-war-of-mine/22/todays-the-day-weve-been-waiting-for.html>

¹¹⁸ “This War of Mine: Creating an Emotional Environment in Which Player is the Narrator”, Vídeo de Youtube, 2:53, de palestra de Pawel Miechowski. Colocado online por SECTOR.sk, 9 Julho, 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=ZtKyinX0tPw>

¹¹⁹ Nota: Testemunho anónimo de um sobrevivente do Cerco de Sarajevo, intitulado “One Year in Hell”, no qual *This War of Mine* se baseou em muitos dos pormenores do jogo. <http://www.silverdoctors.com/gold/gold-news/one-year-in-hellsurviving-a-full-shtf-collapse-in-bosnia/>

com aquelas personagens é que o inventário do nosso abrigo, onde guardamos os nossos recursos não tem o nome de “inventário”, como em centenas de outros videogames. Tem o nome de “as nossas coisas” (“our things”), o que lhe dá um toque muito mais pessoal. “Nossas”, significando que também são do jogador e que este também faz parte do grupo, como um *narrador presente*.

O outro lado da Guerra

Antes de um jogador de Call of Duty voltar para a linha da frente virtual, depois de sofrer uma derrota, deve entrar no purgatório conhecido como “loading screen” do jogo. Na maioria dos jogos desta franchising de videogames americana, a fórmula repete-se: o jogador é confrontado com um ecrã que consiste numa imagem estática e uma citação, geralmente de inclinação bélica, algo atribuído a Churchill ou Stalin ou Sun Tzu. Alguns desses trechos de sabedoria referem-se aos custos enormes que a guerra provoca, mas a maioria tem como objetivo inspirar ou enobrecer o jogador. O videogame polaco *This War of Mine*, por outro lado, começa com a mesma fórmula, mas com um estilo de citação diferente, citando Hemingway no seu lado mais macabro: “Na guerra moderna vais morrer como um cão, sem qualquer razão concreta.” Não que os moradores sobreviventes do edifício crivado com explosões no qual grande parte do jogo tem lugar, tenham uma grande hipótese de vir a ler Hemingway. “Sentimos falta de livros”, diz Katia, uma ex-jornalista, na cena de abertura no jogo. “Um bom livro pode ajudar-nos a esquecer os horrores da guerra.” Esses horrores são visíveis tanto no exterior do edifício, na silhueta destruída da cidade por trás, e no interior do edifício, onde a fome, a doença e tédio florescem. Numa conferência de imprensa a fevereiro de 1991, o general Norman Schwarzkopf¹²⁰ disse ao povo americano que a guerra “não é um videogame”. No entanto, como o professor da Universidade da Geórgia, Roger Stahl argumenta no seu livro “*Militainment, Inc.*”, os videogames como *Call of Duty* são “cada vez mais o médium e a metáfora pela qual entendemos o que é a guerra”¹²¹. A autenticidade é fundamental para a abordagem dos videogames militares contemporâneos. (Compare-se, por exemplo, este filme de um ataque com uma arma AC-130 no Afeganistão¹²² com uma missão do jogo “*Call of Duty: Modern Warfare*”¹²³, criado em 2007.)

Enquanto alguns *designers* têm meticulosamente replicado até o som elétrico que um par de óculos de visão noturna faz quando ligado, não iremos ver nunca através desses óculos cenas como as descritas por Hemingway em “*Notas sobre a próxima*

¹²⁰ Roger Stahl, *Militainment, Inc: War, media, and popular culture*. (Nova Iorque: Routledge, 2010), 91

¹²¹ *Ibid.*, 112

¹²² “AC-130 Spectre Gunship Operations in Afghanistan”, Vídeo de Youtube, 4:10, vídeo de utilização de Operações no Afeganistão com canhão AC-130. Colocado online por BattleCryOfFreedom, 29 Abril, 2007. https://www.youtube.com/watch?v=UsA9VtQ_uLg

¹²³ “Call of Duty 4: AC-130 Gunship”, Vídeo de Youtube, 1:40, vídeo de Jogabilidade de Call of Duty, onde se simula a utilização de um canhão AC-130. Colocado online por syoun678, 6 Novembro, 2007.

<https://www.youtube.com/watch?v=xAscuD4loh8>

guerra"¹²⁴: pernas perdidas numa explosão, “o osso branco exposto no fim de um pedaço de perna”¹²⁵. Nem tão pouco a maioria dos videojogos captura os efeitos do conflito na psique humana. Na passagem de Hemingway apropriada por *This War of Mine* pode ler-se:

“They wrote in the old days that it is sweet and fitting to die for one's country. But in modern war, there is nothing sweet nor fitting in your dying. You will die like a dog for no good reason.” - Ernest Hemingway

Na guerra moderna, as tuas ações não te tornam num herói, tornam-te num sobrevivente. A dificuldade em *This War of Mine* garante que o jogador tenha de cometer decisões desagradáveis para sobreviver e as cicatrizes disso não são só sentidas na jogabilidade, como também em todos os elementos da narrativa – desde o primeiro dia até ao epílogo no final do jogo que revela o efeito tanto do jogador como da guerra nas personagens. Os criadores de *This War of Mine* não veem o seu jogo como político ou artisticamente reacionário. A motivação da equipa não era tanto criar um opositor natural a todos os inúmeros jogos de guerra, mas criar um tipo diferente de experiência dramática, algo mais próximo de uma tragédia. A verdade é que a tragédia é o oposto natural do triunfalismo apresentado por jogos como “*Call of Duty*”. Ao transportar para longe do drama do conflito, *This War of Mine* corre na direção contrária à de *Call of Duty* que, pela lente do entretenimento, nos torna mais familiares e mais dispostos a aceitar a guerra em si. Miechowski admite que a sua equipa espera desafiar as expectativas do jogador. “Os videojogos têm-nos programado para ver todas as personagens como inimigos, ou para acreditar que há sempre uma solução perfeita a procurar para cada cenário, ou um enigma a ser resolvido”¹²⁶, diz. “Mas em *This War of Mine*, muitas vezes não há uma escolha boa ou óbvia. É sempre em torno de uma tentativa de sobreviver a noite, na esperança de que, ao amanhecer, as armas tenham parado”. *This War of Mine* deixa-nos explorar as realidades mais negras da condição humana a partir de um sítio seguro, algo que não nos é permitido na grande maioria dos jogos. Abre-nos a visão e perceção para com outros e para com nós mesmos. Por muito falido ou deprimido que alguma vez tenha estado, nunca foi até ao ponto de desistir e colocar fim à minha própria vida, tal como Marko (uma das personagens no jogo) faz na minha pior sessão de *This War of Mine*. Mas também nunca vivi numa zona de guerra ativa. Contudo, esta criação, nem que seja a uma escala pequena, fez-me compreender o tipo de escolhas, consequências e emoções por que as pessoas cujos testemunhos estão no jogo passaram. Fiquei horrorizado em relação ao quão rápido a minha empatia para com os outros sobreviventes se foi corroendo quando “os meus” estavam realmente a passar por necessidade, o que me deixou muito mais consciente da fragilidade da empatia na vida real. É um tipo de jogo que, potencialmente, pode mudar a forma como

¹²⁴ Nota: o ensaio de 1935, do qual a citação de abertura de *This War of Mine* é retirada.

¹²⁵ Ernest Hemingway, “Notes On The Next War”, *Esquire*. Vol.4 (1935):156

¹²⁶ “GDS 2014: Pawel Miechowski - Challenges of designing a serious game”, Vídeo de Youtube, 29:35, de palestra de Pawel Miechowski. Colocado online por GamesczGDS, 25 Fevereiro, 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=XmR04sb89pw>

vemos as notícias, a forma como nos comportamos com outras pessoas e até a forma como votamos.

“Sou definitivamente contra a ideia que as pessoas têm que os jogos não podem adereçar assuntos importantes e contemporâneos desta forma,” Miechowski defende. “Acredito exatamente no oposto. Sim, não só podem fazê-lo, como são perfeitos para isso. Porque são interativos.”¹²⁷

Algo único aos videogames e o porquê dos seus jogadores pedirem cada vez mais a possibilidade de fazer escolhas moralmente ambíguas é a sua habilidade de refletir as falhas humanas da personagem de volta para o jogador. Ao contrário dos outros médiums, a pergunta que é feita não é “O que é que farias se fosses aquela personagem?”, mas “O que farás ao personificar aquela personagem?” Miechowski acredita que este formato funciona ao deixar as pessoas experienciar a situação em si. “Os jogos são perfeitos para falar sobre coisas importantes, porque iremos estar no meio da experiência... não somos um mero espectador. Se alguém parar e pensar [sobre o tema da guerra] após ter jogado *This War of Mine*, isso já será muito positivo para nós, como criadores de uma mensagem.”¹²⁸ No final, não sei se este jogo tem uma mentalidade antiguerra tanto quanto é um jogo que tenta fazer-nos pensar nos horrores da guerra num contexto que normalmente não consideramos. Não entra nas políticas do conflito, ou quão nobre esta guerra é ou não, ou qual dos lados vale a pena apoiar. O importante não se tratar de condenar políticos ou apoiar os militares, mas que os sobreviventes encontrem esperança para eles mesmos. O jogo não é manifestamente contra a guerra, mas contra o sofrimento que ela provoca. Quer que reconheçamos que o seu pior custo é a disrupção da vida civil. É uma perspetiva muitas vezes enterrada por contos de valor e idealismos e narrativas por parte dos que estão no combate. Assim, é uma perspetiva que precisa ser vista, ser experienciada. Felizmente essa perspetiva é aqui contada com confiança, compaixão e firmeza.

¹²⁷ Pawel Miechowski, “The Making Of A Very Different Kind of War Video Game”, entrevistado por Stephen Totilo, 8 Abril, 2014, <http://kotaku.com/the-making-of-a-very-different-kind-of-war-video-game-1560735762>

¹²⁸ Ibid., “Demon Slayers: Gaming Tackles Real Issues”, entrevistado por Kimbrelly Wallace, 25 Junho, 2014, <http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2014/06/25/demon-slayers-gaming-tackles-real-issues.aspx?PostPageIndex=4>

Capítulo 6

Conclusão: Videojogos como Arte Evolutiva

As pessoas não têm tendência a pensar nas formas de arte como evolutivas, nem se apercebem que o medium dos videojogos se encontra ainda na sua infância. Se nos importamos com a forma diferente como uma história pode ser contada, devemos estar mais atentos à evolução dos videojogos. Estes não são superiores a nenhuma outra forma de arte, mas a verdade é que são consumidos de maneira completamente diferente, que ainda estamos a analisar e a descobrir. Pegando em *Pong* como o primeiro videjogo, coloquemo-lo lado a lado, temporalmente, com algumas peças de cinema inicial, como os filmes dos Irmãos Lumière e de Edison. Com apenas 44 anos de existência, os videojogos estariam agora a entrar na era sonora - antes de *Citizen Kane* (47 anos após o 1º filme), antes de *Casablanca* (48 anos), *2001: Odisseia no Espaço* (73 anos) e *O Padrinho* (77 anos). Não para dizer que os filmes da era muda não se tratam de obras de arte magistrais, nem que os seus realizadores e atores não eram artistas talentosos e autênticos ícones artísticos. Mas nenhuma Era representa a capacidade máxima do cinema como um medium: mesmo hoje, 120 anos após o surgimento dos filmes dos Lumière, o cinema continua a evoluir e a produzir grandes obras. Toda a gente fala sobre como o rock n' roll e a banda desenhada eram vistos como lixo degenerado pelos críticos mais alarmistas, quando surgiram. Cada vez menos pessoas percebem que não só os novos medium são vistos com desconfiança, como também que os avanços tecnológicos dentro dos medium existentes (que possibilitam uma maior variedade de expressão) são, inicialmente, vistos com desdém pela crítica.

Muitos dos filmes que vemos hoje são vistos em *widescreen*, em cor e acompanhados por som. Outras escolhas formais são apenas usadas para meios de expressão artística ou razões orçamentais (tal como antes da era digital, quando a película cinematográfica a preto e branco era mais barata do que a colorida). A particularidade em relação a estes avanços, contudo, é a de que, quando foram colocados em prática e exibidos ao público nas suas fases iniciais, os críticos odiaram-nos. Em 1963, na *Film Quarterly Magazine*, Charles Barr publicou um artigo chamado "*CinemaScope: Before and After*"¹²⁹ – sendo esse "*CinemaScope*" o nome de uma tecnologia de ecrã *widescreen* desenvolvido pela Twentieth Century Fox.

“Esses eram os dias em que as pessoas diziam “Que pena que este formato esteja a ser desenvolvido, não é obviamente algo que um filme sério e humanista queira adotar.” Tudo isso parece tão oco: argumentos que são contrariados pelo trabalho magnífico feito logo depois em tecnologia *CinemaScope*, por realizadores de

¹²⁹ Charles Barr, “CinemaScope: Before and After”, *Film Quarterly*. Vol. 16, No. 4 (1963), 4-24

Hollywood como Vincente Minnelli (*The Cobweb*), Nicholas Ray e até por realizadores europeus como Jean-Luc Goddard (*Le Mépris*).” – Charles Barr¹³⁰

Muitos filmes antes de esta tecnologia surgir tinham-se apoiado em composição cuidadosa e num certo tipo de edição para transmitir informação ao público e aumentar os limites do ecrã com o *widescreen* foi visto como não-artístico e como “anti-cinema”. Recuando ainda um pouco mais, Roland Barthes¹³¹ fala em como uma fotografia era vista como menos artística do que uma pintura, bem como o cinema (ao tratar-se de “uma extensão da fotografia”) era visto da mesma forma em relação à própria fotografia. Fala, ainda, em como a fotografia a cores era vista como “menos artística” do que a fotografia a preto e branco. A lista é interminável. Em relação aos primeiros fotógrafos tentarem tornar a fotografia mais remanescente da pintura, compondo pessoas de forma “empilhada”, Barthes caracteriza-o de “grotesco” e cita Helmut Gernsheim:

“O erro e a ambição de competir com a pintura levaram uma minoria à criação de fotografia falsa e artificial, desfocada da verdadeira natureza da fotografia. Para apreciar realmente a fotografia, é preciso, acima de tudo, as qualidades e limitações peculiares à mesma.” – Helmut Gernsheim

No seu livro “Creative Photography: Aesthetic Trends 1839-1960”¹³², Gernsheim também diz que o “preconceito, inveja e pura ignorância para com as funções da fotografia estão fadados a frustrar qualquer possível argumento racional, enquanto a fotografia for considerada um substituto barato para a pintura.” E que “a absurdidade de avaliar pinturas pelos parâmetros da fotografia e avaliar fotografia pelo grau no qual têm sucesso a imitar pintura só foi percebido após uma quantidade enorme de lixo ter sido criado”. Podemos, também, discutir este ponto de vista em relação às pessoas que querem que os videojogos sejam “cinemáticos” como forma de ganharem crédito entre as formas de arte, ao invés de priorizarem a exploração do que torna este medium único e da forma como os videojogos podem abrir possibilidades de expressão ao ser humano.

De um ponto de vista contemporâneo, a ideia dos medium da fotografia e do cinema não serem arte ou dos filmes *widescreen* sonoros serem menos cinemáticos do que os filmes mudos é completamente ridícula. A minha esperança é a de que, daqui a 50 anos, ou pelo menos quando o jogo *Pong* alcançar os 100 anos de idade, seja dado aos videojogos o mesmo respeito e a ideia de não os levar a sério será igualmente risível. Em apenas 40 anos, fomos de videojogos com dois pequenos cursores a jogar ping-pong (*Pong*) a videojogos com narrativas completamente desenvolvidas e mundos vastos. Estão a mudar e a desenvolver-se não apenas pelo que os criadores podem fazer com os jogos, mas também porque as pessoas que os têm jogado durante todos estes anos estão também a maturar. Isto é parte do porquê de Lucas Pope acreditar que

¹³⁰ “voicesonfilm 2 - ‘CinemaScope: Before and After’”, Vídeo de Vimeo, 0:59, reportagem a Charles Barr sobre o CinemaScope. Colocado online por voicesonfilm, Junho, 2014. <https://vimeo.com/108934995>

¹³¹ Roland Barthes, *Camera lucida: Reflections on photography*. (Nova Iorque: Hill and Wang, 1981)

¹³² Helmut Gernsheim, *Creative photography: Aesthetic trends 1839-1960*. (Courier Corporation, 1962),

estamos prontos para experiências mais profundas e ver a mudança na profundidade narrativa dos *empathy games* como um maturar natural deste medium e dos seus produtos. Usa-se como exemplo de alguém que jogou videogames durante toda a sua vida e que os toma como uma grande parte da sua geração. “Penso que esperamos mais e estamos mais abertos a diferentes tipos de jogos, por isso é normal que nos apareçam jogos que tenham mensagens mais profundas e que algumas pessoas estejam a usá-los para expressar algo sobre a sua vida.”¹³³ Estamos numa altura na qual começamos a conseguir ver o potencial do nosso medium. Já começam a surgir estudos concretos em relação a como a interação com as personagens de videogames¹³⁴ e de outras artes¹³⁵ criam empatia naturalmente para com pessoas muito diferentes de nós. O que coloca os videogames numa altura importante de viragem, porque já conseguimos mostrar que estes podem ser construídos sobre os tópicos mais sensíveis pelos quais passamos. Já existem obras que abordam isso, as quais conseguimos levar a sério. Portanto, acho que a questão se torna: “Se isso é verdade, qual é a fasquia para nós agora?”

Penso que podemos dizer que criticar estes videogames numa forma que os analisa com formalismo, que pergunta sobre a sua mecânica, que fala sobre a sua jogabilidade e os desafia a serem melhores (independentemente de conteúdo) já não é apropriado por causa do próprio conteúdo em si, pelas histórias e biografias das pessoas que estão a construir estas experiências. Todavia, não acredito que vá ser só assim o caminho para melhores trabalhos. Nós, como comunidade, desempenhamos melhor a nossa função quando nos concentramos na implementação. Quando nos apercebemos de que esse conteúdo é importante e queremos que esse conteúdo seja feito. Cabe-nos a nós ser mais exigentes com as obras que são criadas para que seja elevada a fasquia. Com isso, as nossas discussões críticas passam a ser competição saudável para os criadores, incentivando-nos uns aos outros a ser melhores artistas, críticos, jogadores; para que a nossa indústria seja mais forte, para que os nossos *designers* e programadores sejam mais criativos, para que os trabalhos produzidos seja mais sinceros. E para que pessoas sejam tocadas e inspiradas com as obras criadas, mesmo daqui a dezenas e centenas de anos. Kacper Kwiatkowski de 11bit Studios acredita neste poder dos jogos para contar histórias pessoais e tocantes. “Penso que estamos a amadurecer. E só começámos agora a entender o poder do que temos à nossa disposição. Os jogos são capazes de muito

¹³³ Lucas Pope, “Demon Slayers: Gaming Tackles Real Issues”, entrevistado por Kimberly Wallace, 25 Junho, 2014, <http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2014/06/25/demon-slayers-gaming-tackles-real-issues.aspx?PostPageIndex=4>

¹³⁴ Wray Herbert, “Know Thy Avatar: Good And Evil In The Gaming World”, *The Huffington Post*, última modificação a 22 Janeiro, 2014. http://www.huffingtonpost.com/wray-herbert/know-thy-avatar-good-and-b_4644183.html

¹³⁵ Lisa Libby, ““Losing Yourself” In A Fictional Character Can Affect Your Real Life”, The Ohio State University, última modificação a 7 Maio, 2012. <http://researchnews.osu.edu/archive/exptaking.htm>

mais do que o fim para que são usados normalmente e eu tenho a certeza que coisas grandes virão da pura constatação desse facto”¹³⁶.

Ryan Green acrescenta que os jogos são uma ferramenta narrativa poderosa. “Os jogadores que cresceram a falar a linguagem dos videojogos desejam agora usar essa linguagem para contar as suas próprias histórias. Os videojogos têm estado à nossa espera para crescer com eles. Mas agora estamos a ser confrontados com a necessidade de desenvolver novas palavras para novas experiências e acho que esse processo de exploração pode ser confuso. A elegância de criar histórias, mecânicas, contextos e riqueza no medium virá à medida que mais vozes aprenderem e contribuírem com as suas próprias palavras para a construção da língua.”¹³⁷

A Fase do Modernismo

A próxima fase poderá ser o modernismo e esta é a fase de que deveríamos estar a falar – na qual acho que os jogos já abordados se encontram. Passo a explicar: Se olharmos para o modernismo na literatura, de que se trata? Experimentação estrutural de forma radical, uma tentativa de chocar com regras pré-estabelecidas. Na sua manifestação final, tinha já reestruturado o que entendíamos como “narrativa literária”, ao desconstruir a forma como podíamos usar um livro: criaram-se livros onde tínhamos de trocar entre páginas (de maneira não linear), para poder continuar a narrativa; onde teríamos de arrancar páginas; livros feitos por computador (Italo Calvino em “Se Numa Noite de Inverno, Um Viajante”). Mas ainda continua a haver uma relação fundamentalista com estas obras: ou seja, leio algo que tem mérito por si mesmo e que fala comigo, mesmo que não seja dentro do modelo geral de como uma história é escrita e contada. Isso não significou prenderem-se a moldes, apesar de continuar a haver uma base. Mostraram-nos formas completamente novas de ler um livro, porém continua a haver uma relação compreensível com o leitor. Toda a exploração que James Joyce põe em prática nas suas obras (por exemplo, em *Finnegans Wake* e em *Ulisses*) vem da leitura e da compreensão do que um leitor faz e como a cabeça dele funciona. Se nos debruçarmos sobre explorações que vieram na literatura depois, como na experimentação literária da Beat Generation (por exemplo “*Howl*”, de Allen Ginsberg), e para obras mais recentes como “*How to be Both*” (de Ali Smith), “*A Girl Is a Half-formed Thing*” (de Eimear McBride), continuou a ser feita a exploração do que pode ser alcançado com a linguagem, de como ela se forma e de como usamos metáforas num sentido mais vasto; contudo, não deixam de ser livros, mesmo com toda a exploração. E

¹³⁶ Kacper Kwiatkowski, “Empathy Games: birth of a genre?”, entrevistado por Eric Bartelson, (s.d.) <http://ctrl500.com/developers-corner/empathy-games-%E2%80%A2-fighting-tears/>, no capítulo “Empathy”.

¹³⁷ Ryan Green, “Empathy Games: birth of a genre?”, entrevistado por Eric Bartelson, (s.d.) <http://ctrl500.com/developers-corner/empathy-games-%E2%80%A2-fighting-tears/>, no capítulo “Empathy”.

direi que foram obras que avançaram a literatura como forma de arte por causa dessa mesma exploração. Como diz Paul Bloom, psicólogo na Universidade de Yale:

“Os artistas são naturalmente contrários e criativos. Se virem uma série de histórias que sejam “X”, é-lhes natural criar uma história que não seja “X”. Dada a engenhosidade do homem, é-lhe natural criar algo que não tenha essa propriedade pré-definida. E isto é real para pinturas, para romances; em todas as formas de arte veremos sempre este tipo de rebelião contra o que vem naturalmente. Mas no fim de contas, se é realmente verdade que as histórias sinceras nos tocam e nos aproximam como seres humanos, por muito que as formas de contar histórias se tornem mais e mais diversas, as histórias que as pessoas vão apreciar com prazer não serão assim tão diferentes das que temos agora e das que tivemos à centenas de anos atrás.”¹³⁸

Se desenharmos uma linha onde possamos perceber qual é a linguagem de um videogame como medium, podemos experimentar para lá dessa linha. Não impede que tenhamos de ensinar essa linguagem para que possamos perceber as bases do que constitui um videogame e construir assim melhores obras, mas saber que podem ser alcançadas outras visões em relação ao mesmo, outras expressões do mesmo, outras manifestações do mesmo, o que já se encontra a acontecer com estes videogames abordados. O que foi que *Papo & Yo* (considerado como o primeiro “*Empathy Game*”) fez? Ele explorou o medium numa direção nova, criando o que pode ser caracterizado como um novo género dentro dos videogames. E, da exploração dele, novas obras brotaram em sentidos diferentes – como *This War of Mine* e *That Dragon, Cancer* – e outras que continuam a explorar esse espaço e forma de comunicação no medium. Isso vai desenvolver os próprios traços e metáforas no género e tornar-se uma realidade consistente. A última coisa que devemos perpetuar, como jogadores, como críticos, como designers, como professores, é interromper outras pessoas de pôr essa exploração em prática. Pensemos no que essa exploração é na realidade, sejamos verdadeiros à sua raiz formal a fim de que possamos criar melhores obras desse género à medida que exploramos. A narrativa emergente dos *empathy games* ainda é uma técnica bastante inexplorada, que eu acho particularmente promissora, uma vez que mergulha tão profundamente na formação de experiências pessoais. É um dos muitos métodos possíveis de contar histórias, pelo que acho que os designers de videogames terão de passar por essa exploração mencionada para abrirem os limites do medium para conseguirmos continuar a quebrar barreiras. Nelson Zagalo, professor da Universidade do Minho, tem a dizer sobre estes *empathy games*:

“Apesar de qualquer um destes jogos estar mais preocupado em transmitir aquilo que o seu autor pensa acerca do tema, ou seja descrever momentos autobiográficos, o que cada um acaba por fazer é produzir uma experiência altamente realista, uma imitação tão perfeita da realidade que qualquer pessoa que esteja a jogar acaba a sentir-

¹³⁸ “Could Video Games Be the Future of Storytelling?”, Vídeo de Youtube, 5:30, vídeo de palestra com Paul Bloom. Colocado online por World Science Festival, 3 Abril, 2013.
<https://www.youtube.com/watch?v=Purert6g00g>

se mais próxima do autor. Ou porque já passou pelo mesmo, ou porque conhece alguém que já passou, ou porque simplesmente empatiza com os sentimentos de quem se expressa e se deixa levar pelo jogo. No fundo, o que cada autor procura fazer é encontrar a melhor forma de, através de um videogame, levar os outros a compreender aquilo que ele sente no seu interior. O videogame é assim uma externalização e uma imitação dos momentos passados por cada um dos autores. E por isso acaba também por funcionar como um momento forte de aprendizagem para quem joga.”¹³⁹

Empatia e Conectividade

Existem já várias pesquisas que podem apontar que este novo caminho de conectividade com outras realidades nos videogames podem realmente não só fazer-nos melhores seres humanos, como também seres humanos mais felizes. Quanto mais nos focamos em nós mesmos e evitamos compromisso com outros, mais propícios nos tornamos a sofrer de ansiedade ou depressão, mostra um estudo conduzido por Jean M. Twenge, autora do livro *Generation Me* e professora de Psicologia na San Diego State University¹⁴⁰. Contudo, isso não nos impede de tentar ser felizes sozinhos. Pensamos erradamente que, ao nos colocarmos em primeiro lugar, finalmente alcançaremos o que queremos. De facto, a verdadeira felicidade vem não de pensarmos *mais* em nós mesmos, mas de pensarmos *menos* – de nos apercebermos do tão pequeno papel que desempenhamos em algo maior, muito mais importante do que as nossas necessidades individuais.

Três estudos científicos publicados de 2009 por um consórcio de investigadores espalhados por oito universidades nos Estados Unidos, Japão, Singapura e Malásia estudaram a relação entre o tempo passado a jogar jogos que requerem “comportamento de ajuda” e a pré-disposição dos jogadores em ajudar outros no seu dia-a-dia. Um dos estudos focou-se mais em crianças dos 13 anos para baixo, o outro em adolescentes e o último em estudantes universitários. Os investigadores trabalharam com mais de três mil jogadores no total e, em todos os três estudos, alcançaram uma mesma conclusão: os jogadores que passam mais tempo a jogar jogos que requeiram que eles compreendam e ajudem outros também são muito mais propícios a ajudar amigos, família, vizinhos e até desconhecidos na sua vida real.¹⁴¹

¹³⁹ Nelson Zagalo, “Quando os Videogames amadurecem”, *Eurogamer*, última modificação a 31 Agosto, 2013. <http://www.eurogamer.pt/articles/2013-08-31-quando-os-videogames-amadureceram>.

¹⁴⁰ Jane McGonigal, *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. (Nova Iorque: Penguin Press, 2011), 113.

¹⁴¹ Douglas Gentile, Craig A. Anderson, et al., “The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence From Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies.”, *Personality and Social Psychology Bulletin*. Vol.35 (2009), 752–63.

Como tal, os jogos estão a ensinar-nos a ver o que realmente nos faz felizes – e como nos tornarmos melhores versões de nós mesmos.¹⁴² E tal como o autor Eric Weiner, que tem estudado os “trends” de felicidade ao longo do mundo, refere: “O pensamento massificado de autoajuda não tem ajudado. Ao dizer-nos que a felicidade vive dentro de nós, tem-nos voltado para dentro, exatamente quando devíamos estar a olhar para fora... para outras pessoas, para a comunidade e para o tipo de laços humanos que são claramente as fontes da nossa felicidade.”¹⁴³ Não conseguimos pura e simplesmente “autoajudar-nos” para fora da epidemia depressiva tão comum na nossa sociedade.

As duas atividades mais frequentes para despoletar felicidade, ao longo da literatura científica, tratam de expressar gratidão e praticar atos de bondade. Estudos recentes indicam que nem precisamos de conhecer alguém para sentirmos os benefícios de agradecer e de ser simpáticos para essa pessoa. Até atos passageiros de bondade e gratidão para com estranhos pode ter um impacto profundo na nossa felicidade. Atos positivos vindos de estranhos podem fazer uma diferença grande no quão rico e satisfatório o nosso dia se torna. Sociólogos chamam de “socialidade transitória pública”¹⁴⁴ a esses relacionamentos positivos com estranhos. Experimentamos isso em todo o tipo de lugares públicos: passeios, parques, comboios, restaurantes, estádios e cafés, por exemplo. Estas interações sociais transitórias, quando acontecem, são normalmente breves e anónimas: trocamos olhares, sorrimos, damos lugar a alguém, apanhamos algo que alguém deixou cair, seguimos caminho. Mas estes breves encontros, se os quantificarmos de forma acumulativa, têm um impacto considerável no nosso humor ao longo do tempo. Estudos revelam que “partilhar o mesmo espaço com estranhos bondosos e amigáveis, nem que seja por uns meros minutos, torna-nos mais otimistas, melhora a nossa autoestima, faz-nos sentir mais seguros e mais conectados com o que está ao nosso redor, e geralmente até nos ajuda a apreciar mais as nossas vidas.”¹⁴⁵ E se devolvermos o favor, beneficiamos também: quando damos a outros, ou agimos de forma cooperativa, as zonas do nosso cérebro referentes à felicidade que sentimos quando alguém nos recompensa ilumina-se por completo.¹⁴⁶

A empatia é necessária para melhorar a nossa qualidade de vida, já que está na nossa natureza: nós tratamo-nos de seres relacionais. É a partir da relação, da interação e da compreensão que evoluímos como raça e se ela se torna mais exercitável através de videojogos como os apresentados, é do nosso interesse que as experiências neles

¹⁴² University of Michigan, “Some Video Games Can Make Children Kinder and More Likely to Help”, última modificação a 18 Junho, 2009.

<https://www.sciencedaily.com/releases/2009/06/090617171819.htm>

¹⁴³ Eric Weiner, *The Geography of Bliss: One Grump's Search for the Happiest Places in the World*. (Twelve, 2008), 310.

¹⁴⁴ Calvin Morrill, et al., *Together Alone*. (Auto publicado, 2005), 231.

¹⁴⁵ Ibid.

¹⁴⁶ Christina Sarich, “Random Acts of Kindness Can ‘Change the Brain’s Chemistry’”, *Natural Society*, última modificação a 18 Novembro, 2014. <http://naturalsociety.com/random-acts-kindness-can-change-brains-chemistry/>

retratadas estejam ao alcance de mais pessoas para que possam ser construídas pontes de comunicação, compreensão e compaixão para com realidades diferentes das nossas. A investigadora da Houston University, Brené Brown, coloca-o desta forma:

“Acredito que compaixão e empatia são duas coisas diferentes. Compaixão é a crença profunda que estamos intrinsecamente ligados uns aos outros por algo enraizado em amor e bondade. Eu chamo isso de Deus, mas sei que nem toda a gente lhe chama isso. E se compaixão é essa crença profunda, penso que a empatia é o conjunto de ferramentas para dar vida a essa compaixão. Como tal, a empatia é algo que podemos ensinar e é algo que ensinámos às nossas crianças desde pequenas. É sobre como comunicar esse amor profundo a outra pessoa, para que essa pessoa sinta que não está só. Há muita informação nova sobre a empatia não ser algo benéfico, dizendo que se alguém está em luta e nós praticarmos empatia para com ele, estaremos a tomar o peso para nós e isso leva a esgotamentos nervosos. Mas a empatia não se trata de sentir a dificuldade de outra pessoa, é sentir a dificuldade com essa pessoa. É permitir que essa dificuldade toca uma parte de mim que sabe pelo que passaste, para que eu possa olhar para ti e dizer “Eu também, não estás sozinho nisto.” E nessa condição, a empatia torna-se infinita. Devolve-nos dez vezes mais amor do que demos ao outro. É um recurso autossustentável.”¹⁴⁷

Consideração Final

Há consequências em entrar num espaço digital: consequências das quais podemos ainda não estar realmente cientes. Os videojogos não estão sozinhos nisto, é claro: há consequências em ocupar qualquer espaço. Mas o facto de que podemos entrar explicitamente no interior deles e reagir a eles significa que a ilusão é ainda mais poderosa. Devemos estar sempre conscientes desse poder, das muitas maneiras diferentes onde pode ser aplicado e moldá-lo de acordo com isso. Um potencial papel para os videojogos é o de desafiar a ilusão, desafiar a sistematização do mundo, trazer-nos de volta para a compreensão de nós mesmos e uns aos outros e de volta a explorar verdades fundamentais sobre o mundo que nos rodeia, porque os videojogos são feitos de sistemas, são, excepcionalmente, adequados para ser críticos de sistemas e da forma como estes são usados como forças de grande poder e opressão. Alguns exemplos são jogos como *This War of Mine* e *Papers, Please*. Colocar, também, propositadamente bloqueios nestes sistemas pode ser usado para ilustrar as dificuldades de viver com limitações específicas, que nos castram a liberdade. Alguns exemplos são jogos como *Depression Quest* e *That Dragon, Cancer*. Há, realmente, um vasto número de diferentes maneiras para lidar com estes problemas, muitos dos quais serão quase impossíveis de prevermos ou anteciparmos. Por isso, o melhor que alguém que escreve

¹⁴⁷ “Boundaries, Empathy, and Compassion”, Vídeo de Youtube, 2:53 – 4:37, de palestra de Brené Brown. Colocado online por Amanda Jean Stewart, 7 Junho, 2016.
<https://www.youtube.com/watch?v=ujtWY00w1OM>

ou fala sobre videogames pode fazer é estar aberto a ouvir a ampla gama de vozes e experiências. É preciso respeitar os artistas que se comprometem a ir mais além e seguir o exemplo deles. Não caímos também no desrespeito para com a singularidade das outras formas de arte, mas cultivemos uma apreciação ativa para com elas também. Isto antes de, nós jogadores, falarmos sobre como os videogames podem ser excepcionalmente especiais. No fim de contas, os videogames são apenas um meio entre muitos para ser explorado e os jogos não são, certamente, nenhum substituto para aprender a ter empatia ou compreender outros seres humanos. Temos que querer descobrir essas coisas por nós mesmos pois os videogames (ou qualquer outra forma de arte) não o vão fazer por nós.

A tecnologia pode, de facto, ajudar-nos a entender a *condição humana*. Jogos como os que foram analisados estão a ajudar a aproximar realidades, a construir pontes de compreensão e a aproximar pessoas nesse processo. Contudo, por muito que estes jogos diminuam o fosso de compreensão e empatia entre duas realidades¹⁴⁸, nunca acabam por eliminá-lo por completo. Não podemos classificar estas experiências como “criadores mágicos de empatia”: por muito diferentes que sejam as identidades que podemos assumir nelas, não são substitutas para conhecermos realmente pessoas dessas realidades. Isso não significa que estes jogos não tenham utilidade, pois podem claramente abrir as linhas de comunicação e compreensão, porém, temos que as compreender pelo que são; nenhuma das experiências nos torna garantida e automaticamente mais gentil para com outros, mas é sim a nossa abertura para com as experiências que determina a sua eficiência. Em suma, a empatia não é algo que brota de forma mágica, temos de trabalhar nela e de permitir que ela se desenvolva. Estas experiências são meras facilitadoras disso.

¹⁴⁸Markus Brauer, Tobias Greitemeyer e Silvia Osswald, “Playing prosocial video games increases empathy and decreases schadenfreude”, *Emotion*. Vol. 10, No. 6, (2010): 796 – 802

Bibliografia

Livros/Artigos

Apostel, Leo., e Jaak Vanlandschoot. “Interdisciplinarity: The Construction of Worldviews and the Dissemination of Scientific Results”. *Issues in Integrative Studies*. Vol. 12 (1994):9-22.

Barr, Charles. “CinemaScope: Before and After.”. *Film Quarterly*. Vol. 16, No. 4. (1963): 4-24

Barthes, Roland. *Camera lucida: Reflections on photography*. Nova Iorque: Hill and Wang, 1981.

Bissell, Tom. *Extra lives: why video games matter*. Nova Iorque: Pantheon Books, 2010.

Brauer, Markus., Tobias Greitemeyer e Silvia Osswald. “Playing prosocial video games increases empathy and decreases schadenfreude”. *Emotion*. Vol. 10, No. 6. (2010): 796 – 802

Bull World Health Organ. “Cross-national comparisons of the prevalences and correlates of mental disorders”. *WHO International Consortium in Psychiatric Epidemiology*. Vol. 78, No.4. (2000):413-26

Carr, Laurie., Marco Iacoboni, e Marie-Charlotte Debeau. “Neural mechanisms of empathy in humans: A relay from neural systems for imitation to limbic areas”. *Proceedings of the National Academy of Sciences USA*. Vol. 100, no.9. (2003): 5497-5502.

Frasca, Gonzalo. “Rethinking Agency & Immersion”. *Digital Creativity*. Vol.12, no.3 (2011): 167-174

Funder, Anna. *Stasiland: Stories from behind the Berlin Wall*. Londres: Granta, 2003

Gentile, Douglas., Craig A. Anderson, et al. “The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence From Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies”. *Personality and Social Psychology Bulletin*. Vol.35. (2009): 752–63.

Gernsheim, Helmut. *Creative photography: Aesthetic trends 1839-1960*. Courier Corporation, 1962.

Heider, Fritz. e Marianne Simmel. “An experimental study of apparent behavior.”. *The American Journal of Psychology*. Vol. 57. (1944): 243-259

Hemingway, Ernest. “Notes On The Next War”. *Esquire*. Vol.4. (1935):156

Iacoboni, Marco. *Mirroring people: The new science of how we connect with others*. Nova Iorque: Farrar, Straus and Giroux, 2008.

Kant, Immanuel. *Groundwork of the metaphysics of morals*. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.

Kessler, Ronald C., Patricia Berglund, Olga Demler, et. al. “Lifetime prevalence and age-of-onset distributions of DSM-IV disorders in the National Comorbidity Survey Replication”. *Arch Gen Psychiatry*. Jun; Vol.62, no.6 (2005):593-602.

- Kirk, Russell.** “The Moral imagination”. *Literature and Belief*. Vol. 1.(1981): 37–49
- Manovich, Lev.** *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.
- Martinho, Carlos.,** Pedro Santos e Rui Prada. *Design e Desenvolvimento de Jogos*. Lisboa: FCA Editora, 2014.
- McCloud, Scott.** *Understanding Comics: [the Invisible Art]*. Nova Iorque: HarperPerennial, 1994.
- McGonigal, Jane.** *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Nova Iorque: Penguin Press, 2011.
- Morrill, Calvin.** et al. *Together Alone*. Auto publicado, 2005.
- Murray, Janet Horowitz.** *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press, 1998.
- Przybylski, Andrew K.,** C. Scott Rigby, e Richard M. Ryan. “A motivational model of video game engagement”. *Review of General Psychology*. Vol. 14, No. 2. (2010):154–166
- Stahl, Roger.** *Militainment, Inc: War, media, and popular culture*. New York: Routledge, 2010.
- Turkle, Sherry.** *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. Nova Iorque: Simon and Schuster, 1995.
- U.S. Department of Health and Human Services.** *Depression*. Bethesda, MD: U.S. Government Printing Office, 2015.
- United Nations General Assembly.** *Convention and protocol relating to the status of refugees*. Geneva: UNHCR Communications and Public Information Service, 1951.
- Varden, Helga.** “Kant and Lying to the Murderer at the Door... One More Time: Kant’s Legal Philosophy and Lies to Murderers and Nazis”. *Journal of Social Philosophy*. Vol.41, no. 4 (2010): 403-421.
- Weiner, Eric.** *The Geography of Bliss: One Grump’s Search for the Happiest Places in the World*. Twelve, 2008.
- Wirth, Werner.,** Tilo Hartmann, Saskia Bocking, Peter Vorderer, Christoph Klimmt, Holger Schramm, Timo Saari, et. al. “A Process Model for the Formation of Spatial Presence Experiences”. *Media Psychology*. Vol. 9 (2007):493-525
- Wissmath, Bartholomaus ,** David Weibel, e Rudolf Groner. “Dubbing or Subtitling? Effects on Spatial Presence, Transportation, Flow, and Enjoyment”. *Journal of Media Psychology*. Vol. 21, no.3. (2009): 114-125
- Zagall, José P.** *Ethically Notable Videogames: Moral Dilemmas and Gameplay*. College of Computing and Digital Media: DePaul University, 2009.
- Zagalo, Nelson.** *Emoções Interactivas: Do Cinema para os Videojogos*. Coimbra: Grácio Editor/CECS, 2009.

Zagalo, Nelson. *Videojogos em Portugal – História, Tecnologia e Arte*. Lisboa: FCA Editora, 2013.

Zeelenberg, Marcel. "The use of crying over spilled milk: A note on the rationality and functionality of regret". *Philosophical Psychology*. Vol. 13 (1999): 326–340.

Artigos Online

Alexander, Leigh. "GTA V is not subversive – but these games are.". *The Guardian*. Última modificação a 27 Setembro, 2013. <https://www.theguardian.com/technology/2013/sep/27/gta-v-transgressive-video-games>

Antonelli, Paolla. "Video Games: 14 in the Collection, for Starters". Última modificação a 29 Novembro, 2012. https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/

CBC News. "Stigma of mental illness common among Canadians: report". Última modificação a 18 Agosto, 2008. <http://www.cbc.ca/news/technology/stigma-of-mental-illness-common-among-canadians-report-1.715991>

Cirino, Erica. "The Effects of Depression on the Brain". Última modificação a 29 Fevereiro, 2016. <http://www.healthline.com/health/depression/effects-brain>

Collete, Olivia. "Moving Through Empathy: On "Life Itself"". Última modificação a 27 Janeiro, 2014. <http://www.rogerebert.com/balder-and-dash/moving-through-empathy-on-life-itself>

Constantini, Cristina. "U.S. Border Patrol Officers Encounter Emotional Paradox". *The Huffington Post*. Última modificação a 7 Setembro, 2011. http://www.huffingtonpost.com/2011/09/06/compassion-in-the-ranks-us-border-patrol-officers_n_950927.html

Dougherty, Conor. "Videogames About Alcoholism, Depression and Cancer". *The Wall Street Journal*. Última modificação a 15 Agosto, 2013. <http://www.wsj.com/articles/SB10001424127887324769704579010641205335768>

Drozdowski, Michal. "Today's the Day We've Been Waiting For". Última modificação a 12 Março, 2014. <http://www.11bitstudios.com/blog/en/16/this-war-of-mine/22/todays-the-day-weve-been-waiting-for.html>

Ebert, Roger. "Video Games Can Never Be Art". Última modificação a 16 Abril, 2010. <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>

Ebert, Roger. "Okay, Kids, Play on My Lawn". Última modificação a 1 Julho, 2010. <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/okay-kids-play-on-my-lawn>

Farris, Stephanie. "Depression Statistics: Unhappiness by the Numbers". Última modificação a 28 Março, 2012. <http://www.healthline.com/health/depression/statistics>

Fischer, Howard. “SB1070 'Papers, please' now in effect”. *Arizona Daily Sun*. Última modificação a 18 Setembro, 2012. http://azdailysun.com/news/local/state-and-regional/sb-papers-please-now-in-effect/article_22d51096-01d1-11e2-8d88-001a4bcf887a.html

Frank, Jenn. “Cancer, The Video Game”. Última modificação a 9 Março, 2013. <http://kotaku.com/cancer-the-video-game-471333034>

Grubb, Jeff. “Gaming advocacy group: The average gamer is 31, and most play on a console”. Última modificação a 29 Abril, 2014. <http://venturebeat.com/2014/04/29/gaming-advocacy-group-the-average-gamer-is-31-and-most-play-on-a-console/>

Heath, Ian. “Unconscious Ideas and Emotions”. *Psychologist World*. Última modificação a 2002. https://www.psychologistworld.com/emotion/emotion_5.php

Herbert, Wray. “Know Thy Avatar: Good And Evil In The Gaming World”. *The Huffington Post*. Última modificação a 22 Janeiro, 2014. http://www.huffingtonpost.com/wray-herbert/know-thy-avatar-good-and_b_4644183.html

Jones, Jonathan. “Sorry MoMA, video games are not art”. Última modificação a 30 Novembro, 2012. <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>

Kidman, Alex. “More than just a game: how video games can help our health”. Última modificação a 18 Março, 2014. <http://www.news.com.au/technology/home-entertainment/much-more-than-just-a-game/story-fnjwmb8a-1226859147601>

Lee, Dave. “Papers, Please: The 'boring' game that became a smash hit”. *BBC News*. Última modificação a 12 Março, 2014. <http://www.bbc.com/news/technology-26527109>

Libby, Lisa. ““Losing Yourself” In A Fictional Character Can Affect Your Real Life”. *The Ohio State University*. Última modificação a 7 Maio, 2012. <http://researchnews.osu.edu/archive/exptaking.htm>

Loton, Daniel. “Excessive gamers more depressed”. Última modificação a 31 Dezembro, 2011. <https://www.vu.edu.au/news-events/media-releases/excessive-gamers-more-depressed>

Ngo, Dong. “Does playing video games help reduce pain?”. Última modificação a 29 Novembro, 2010. <http://www.cnet.com/news/does-playing-video-games-help-reduce-pain/>

Novella, Steven. “Empathy”. Última modificação a 25 Abril, 2013. <http://theness.com/neurologicablog/index.php/empathy/>

Pinkerton, James. “Hispanics hold 52 percent of Border Patrol jobs”. *The Houston Chronicle*. Última modificação a 29 Dezembro, 2008. <http://www.chron.com/news/article/Hispanics-hold-52-percent-of-Border-Patrol-jobs-1528577.php>

Robertson, Andy. “Video Game Offers Hope For Those Affected By Cancer.”. *The Forbes*. Última modificação a 15 Julho, 2013. <http://www.forbes.com/sites/andyrobertson/2013/07/15/video-game-cancer/#6df0a3832a96>

Sarich, Christina. “Random Acts of Kindness Can ‘Change the Brain’s Chemistry’”. *Natural Society*. Última modificação a 18 Novembro, 2014. <http://naturalsociety.com/random-acts-kindness-can-change-brains-chemistry/>

Smith, Melinda., Joanna Saisan, e Jeanne Segal. “Depression Symptoms and Warning Signs: How to Recognize Depression Symptoms and Get Effective Help”. Última modificação a Junho, 2016. <http://www.helpguide.org/articles/depression/depression-signs-and-symptoms.htm>

Smuts, Aaron. “Are Games Art?”. *Contemporary Aesthetics* 2. Vol.3 (2005) <http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299>

Smuts, Aaron. “Video Games and The Philosophy of Art”. *American Society for Aesthetics Newsletter*. (2005) <http://aesthetics-online.org/?page=SmutsVideo>

Stuart, Keith. “Are videogames art: the debate that shouldn’t be”. Última modificação a 6 Dezembro, 2012. <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>

The Guardian. “Syrian refugees: four million people forced to flee as crisis deepens”. Última modificação a 9 Julho, 2015. <https://www.theguardian.com/global-development/2015/jul/09/syria-refugees-4-million-people-flee-crisis-deepens>

UNHCR, the UN Refugee Agency. “UNHCR viewpoint: ‘Refugee’ or ‘migrant’ – Which is right?”. Última modificação a 11 Julho, 2016. <http://www.unhcr.org/uk/news/latest/2016/7/55df0e556/unhcr-viewpoint-refugee-migrant-right.html>

University of Michigan. “Some Video Games Can Make Children Kinder and More Likely to Help.” Última modificação a 18 Junho, 2009. <https://www.sciencedaily.com/releases/2009/06/090617171819.htm>

Wikipedia. “Educational video games”. https://en.wikipedia.org/wiki/Educational_video_game

Zagalo, Nelson. “Quando os Videojogos amadurecem”. *Eurogamer*. Última modificação a 31 Agosto, 2013. <http://www.eurogamer.pt/articles/2013-08-31-quando-os-videojogos-amadureceram>

Zagalo, Nelson. “Virtual Illusion” - Blog português com ênfase em análise crítica de videogames. <http://virtual-illusion.blogspot.pt/>

(s.a.) “Making History”. Última modificação a 26 Agosto, 2013. <https://problemmachine.wordpress.com/2013/08/26/making-history/>

(s.a.) “One Year in Hell” (Testemunho anónimo de um sobrevivente do Cerco de Sarajevo, no qual This War of Mine se baseou em muitos dos pormenores do jogo.) - <http://www.silverdoctors.com/gold/gold-news/one-year-in-hellsurviving-a-full-shtf-collapse-in-bosnia/>

(s.a.) “Stigma of Mental Illness: Shocking Survey from Canada — US Likely the Same!”. Última modificação a 27 Agosto, 2008. <http://anxietypanichealth.com/2008/08/27/stigma-of-mental-illness-shocking-survey-from-canada-us-likely-the-same/>

Entrevistas

Bogost, Ian. “Are Videogames Art? (Here We Go Again...)”. Entrevistado por Bryan Ochalla. 16 Março, 2007. http://www.gamasutra.com/view/feature/130113/are_games_art_here_we_go_.php

Bogost, Ian. “Gaming's new frontier: Cancer, depression, suicide”. Entrevistado por Colin Campbell. 9 Maio, 2013. <http://www.polygon.com/2013/5/9/4313246/gamings-new-frontier-cancer-depression-suicide>. No capítulo “It’s About Changing Worlds”.

Bogost, Ian. “Why empathy is the next big thing in video games”. Emitido a 17 Maio, 2015, por CBC.

Caballero, Vander. “Empathy Games: birth of a genre?”. Entrevistado por Eric Bartelson. (s.d.) <http://ctrl500.com/developers-corner/empathy-games-%E2%80%A2-fighting-tears/>. No capítulo “Empathy”.

Drozdowski, Michal. “The emotional tuning of This War of Mine”. Entrevistado por Brandon Sheffield. 22 Janeiro, 2015. http://www.gamasutra.com/view/news/234804/The_emotional_tuning_of_This_War_of_Mine.php

Dyack, Denis. “Are Videogames Art? (Here We Go Again...)”. Entrevistado por Bryan Ochalla. 16 Março, 2007. http://www.gamasutra.com/view/feature/130113/are_games_art_here_we_go_.php

Elliot, Jake. “Ruins explores the sadness of Chopin's Preludes”. Entrevistado por Jason Johnson. 24 Janeiro, 2012. http://www.gamasutra.com/view/news/129110/Ruins_explores_the_sadness_of_Chopins_Preludes.php

Gentile, Douglas. “Do Video Games Make Depression Worse?”. Entrevistado por Phil Owen. 26 Novembro, 2012. <http://kotaku.com/5962636/do-video-games-make-depression-worse>

Green, Ryan. “Gaming's new frontier: Cancer, depression, suicide”. Entrevistado por Colin Campbell. 9 Maio, 2013. <http://www.polygon.com/2013/5/9/4313246/gamings-new-frontier-cancer-depression-suicide>. No capítulo “Joel’s Story”.

Green, Ryan. “A Father's Struggle To Make A Game After Cancer Killed His Son”. Entrevistado por Yannick LeJacq. 4 Agosto, 2014. <http://kotaku.com/a-fathers-struggle-to-make-a-game-after-cancer-killed-h-1615707862>

Green, Ryan. “Empathy Games: birth of a genre?”. Entrevistado por Eric Bartelson. (s.d.) <http://ctrl500.com/developers-corner/empathy-games-%E2%80%A2-fighting-tears/>. No capítulo “Empathy”.

Kwiatkowski, Kacper. “Empathy Games: birth of a genre?”. Entrevistado por Eric Bartelson. (s.d.) <http://ctrl500.com/developers-corner/empathy-games-%E2%80%A2-fighting-tears/>. No capítulo “Empathy”.

Loton, Daniel. “Do Video Games Make Depression Worse?”. Entrevistado por Phil Owen. 26 Novembro, 2012. <http://kotaku.com/5962636/do-video-games-make-depression-worse>

Miechowski, Pawel. “The Making Of A Very Different Kind of War Video Game”. Entrevistado por Stephen Totilo. 8 Abril, 2014. <http://kotaku.com/the-making-of-a-very-different-kind-of-war-video-game-1560735762>

Miechowski, Pawel. “Demon Slayers: Gaming Tackles Real Issues”. Entrevistado por Kimberly Wallace. 25 Junho, 2014. <http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2014/06/25/demon-slayers-gaming-tackles-real-issues.aspx?PostPageIndex=4>

Miechowski, Pawel. “Interview: Warzone Survival In This War Of Mine”. Entrevistado por Phillipa Warr. 25 Outubro, 2014. <https://www.rockpapershotgun.com/2014/10/25/this-war-of-mine-interview/>

Pope, Lucas. “Demon Slayers: Gaming Tackles Real Issues”. Entrevistado por Kimberly Wallace. 25 Junho, 2014. <http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2014/06/25/demon-slayers-gaming-tackles-real-issues.aspx?PostPageIndex=4>

Quinn, Zoe. Entrevistada por Patrick Klepel. Emitido a 10 Abril, 2013, por CBC.

“**Boundaries, Empathy, and Compassion**”. Vídeo de Youtube, 2:53 – 4:37. De palestra de Brené Brown. Colocado online por Amanda Jean Stewart, 7 Junho, 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=ujtWY00w1OM>

“**Could Video Games Be the Future of Storytelling?**”. Vídeo de Youtube, 5:30. Vídeo de palestra com Paul Bloom. Colocado online por World Science Festival, 3 Abril, 2013. <https://www.youtube.com/watch?v=Purert6g00g>

“**Education: Agency – How Games Empower Us**”. Vídeo de Youtube, 1:15 – 3:00. Vídeo de palestra de Daniel Floyd. Colocado on-line por Extra Credits, 21 Maio, 2014. https://www.youtube.com/watch?v=T39kYzzv_3Q

“**GDS 2014: Pawel Miechowski - Challenges of designing a serious game**”. Vídeo de Youtube, 29:35. De palestra de Pawel Miechowski. Colocado on-line por GamesGDS, 25 Fevereiro, 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=XmR04sb89pw>

“**That Dragon, Cancer - 2014 Interview with Developer Ryan Green**”. Vídeo de Youtube, 4:20 – 5:25. De entrevista a Ryan Green. Colocado on-line por FamilyGamer TV, 12 Novembro, 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=tLLMuZZSS44>

“**The Feeling of Agency – What Makes Choices Meaningful?**”. Vídeo de Youtube, 0:56 – 4:02. Vídeo de palestra de Daniel Floyd. Colocado on-line por Extra Credits, 21 Setembro, 2013. <https://www.youtube.com/watch?v=6Q7ECX5FaX0&t>

“**The Last of Us - E3 2013 Stage Demo**”. Vídeo de YouTube, 6:08. De entrevista a Neill Druckmann. Colocado online por Gamespot, 12 Junho, 2013. <http://www.youtube.com/watch?v=gbrcRKqLSRw>

“**This War of Mine: Creating an Emotional Environment in Which Player is the Narrator**”. Vídeo de Youtube, 2:53. De palestra de Pawel Miechowski. Colocado on-line por SECTOR.sk, 9 Julho, 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=ZtKyinX0tPw>

“**What does it mean to be a refugee?**”. Vídeo de Youtube. De palestra de Benedetta Berti e Evelien Borgman. Colocado online por TED-Ed, 16 Junho, 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=25bwiSikRsI>

“**What is depression?**”. Vídeo de Youtube, 0:00 - 2:41. De palestra de Hellen M. Farrell. Colocado online por TED-Ed, 15 Dezembro, 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=z-IR48Mb3W0>

“**voicesonfilm 2 - ‘CinemaScope: Before and After’**”. Vídeo de Vimeo, 0:59. Reportagem a Charles Barr sobre o CinemaScope. Colocado online por voicesonfilm, Junho, 2014. <https://vimeo.com/108934995>

Media

30 Days: Immigration. Episódio no. 7, emitido primeiramente a 26 Julho 2006 por FX Networks. Realizado e escrito por Morgan Spurlock. - <https://vimeo.com/11155073>

Battlefield 1942. Desenvolvido por Digital Illusions. 2002. Electronic Arts.

Bioshock. Desenvolvido por 2K Boston. 2007. 2K Games.

Braid. Desenvolvido por Jonathan Blow. 2008. Number None, Inc.

Call of Duty. Desenvolvido por Infinity Ward. 2003. Activision

Depression Quest. Desenvolvido por Zoe Quinn. 2013. Disponível para jogar gratuitamente em <http://www.depressionquest.com/>

Happy Feet. Desenvolvido por Artificial Mind and Movement. 2006. Midway Games.

Kickstarter – Site de financiamento colectivo: <https://www.kickstarter.com/about?ref=nav>

Mirror’s Edge. Desenvolvido por EA Dice. 2008. Electronic Arts.

Papers, Please. Desenvolvido por Lucas Pope. 2013. 3909 LLC.

Papo & Yo. Desenvolvido por Minority Games. 2013. Minority.

Schindler’s List. Realizado por Steven Spielberg. 1994. Universal City, Calif: MCA Universal Home Video.

Star Wars: Episode IV. Realizado por George Lucas. 1977. Lucasfilm Ltd.

That Dragon, Cancer. Desenvolvido por Ryan Green. 2016. Numinous Games.

The Last of Us. Desenvolvido por Naughty Dog. 2013. Sony Interactive Entertainment.

The Matrix. Realizado por Andy Wachowski and Larry Wachowski. 1999. Warner Bros. Pictures. DVD.

This War of Mine. Desenvolvido por 11Bit Studios. 2014. 11Bit Studios.

World of Warcraft. Desenvolvido por Blizzard Entertainment. 2004. Blizzard Entertainment.

“**AC-130 Spectre Gunship Operations in Afghanistan**”. Vídeo de Youtube, 4:10. Vídeo de utilização de Operações no Afeganistão com canhão AC-130. Colocado online por BattleCryOfFreedom, 29 Abril, 2007. https://www.youtube.com/watch?v=UsA9VtQ_uLg

“**Call of Duty 4: AC-130 Gunship**”. Vídeo de Youtube, 1:40. Vídeo de Jogabilidade de Call of Duty, onde se simula a utilização de um canhão AC-130. Colocado online por syoun678, 6 Novembro, 2007. <https://www.youtube.com/watch?v=xAscuD4loh8>