

## Quais Elementos Poderiam Produzir Efeitos De Presença Durante Uma Partida De Videogame?<sup>1</sup>

Alessandra Maia<sup>2</sup>

Ivan Mussa<sup>3</sup>

Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

### RESUMO

A partir da questão “como os jogos de videogame produzem presença?”, serão analisados os conceitos do autor alemão, tentando aplicá-los à experiência de se jogar um jogo eletrônico. Devido à multiplicidade de experiências possíveis em um game, pode parecer difícil responder a essa pergunta. Porém, a partir da observação da materialidade dos jogos, um elemento surge como provável solução para a questão: a natureza emergente do jogo. Para entender esse sistema, serão esclarecidos os conceitos principais formulados por Gumbrecht, o conceito de emergência e, por fim, será feita uma descrição e análise do jogo The Elder Scrolls V: Skyrim, propondo seu sistema emergente como principal agente na produção de presença.

**PALAVRAS-CHAVE:** produção de presença; videogame; Skyrim; sistema emergente.

### INTRODUÇÃO

Quando se pensa em o que torna uma experiência única, geralmente, recorre-se não aos atributos materiais desta experiência, mas sim à sua natureza espiritual, àquilo que dá a ela um sentido único. Para chegar a esse sentido, o ser humano precisaria de uma habilidade interpretativa capaz de perfurar a barreira entre sentido e representação. Isso poderia se aplicar à pintura, música, entre outras formas de arte.

O que o alemão Hans Ulrich Gumbrecht propõe é que seria possível construir um entendimento desse tipo de experiência que não focasse apenas num sentido interpretável, mas também naquilo que o sentido não é capaz de descrever, ao sentimento da experiência em si: o prazer de olhar uma pintura ou de ouvir uma música, por exemplo. Mais que isso, Gumbrecht alega que, para entendermos como essas sensações são provocadas, é preciso

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Cibercultura do XII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestranda em Tecnologias de Comunicação e Cultura do PPGCOM/Uerj, email: [alemontmaia@gmail.com](mailto:alemontmaia@gmail.com).

<sup>3</sup> Mestrando em Tecnologias de Comunicação e Cultura do PPGCOM/Uerj, email: [ivanmussa@gmail.com](mailto:ivanmussa@gmail.com).

recorrer não ao que está por trás do que vemos, mas à própria materialidade do objeto (GUMBRECHT, 1993). O autor chamou esse processo de “produção de presença”.

A partir da questão “como os jogos de videogame produzem presença?”, serão explicitados os conceitos do autor alemão, tentando aplicá-los à experiência de se jogar um jogo eletrônico. Devido à multiplicidade de experiências possíveis em um game, pode parecer difícil responder a essa pergunta. Porém, a partir da observação da materialidade dos jogos, um elemento surge como provável solução para a questão: a natureza emergente do jogo. Para entender esse sistema, serão esclarecidos os conceitos principais formulados por Gumbrecht, o conceito de emergência e, por fim, será feita uma descrição e análise do jogo *The Elder Scrolls V: Skyrim*, propondo seu sistema emergente como principal agente na produção de presença.

## **GAMES E OS EFEITOS DE PRESENÇA**

Análogo a Gumbrecht, antes de explicar o que seria “produção de presença”, explicar-se-á os principais conceitos que o autor usa para desenvolver a sua ideia: (a) presença; (b) produção; (c) efeitos de presença; (d) efeitos de sentido; (e) momentos de intensidade; e (f) experiência vivida (semelhante à “experiência estética” para o professor). No entanto, para este trabalho outros conceitos, trabalhados em seu livro “Produção de Presença” (2010), serão postos de lado, mas não esquecidos por completo.

“Uma relação espacial com o mundo e seus objetos” (GUMBRECHT, 2010, p. 13) é o que define (a) presença, ou seja, para estar “presente” é preciso que possa ser tocado e manipulado. Enquanto, (b) produção significa “‘trazer para diante’ um objeto no espaço” (Ibid., p. 13). Assim, “‘produção de presença’ aponta para todos os tipos de eventos e processos nos quais se inicia ou se intensifica o impacto dos objetos ‘presentes’ sobre corpos humanos” (Ibid., p. 13). A partir do uso constante de aspas para se referir à palavra “presente” e a narrativa desenvolvida ao longo da obra é possível notar que o estar presente engloba o que estaria fora do alcance como filmes, audiolivros, jogos de videogame e outros, pois são mediados pelo controle, e na maioria das vezes não são “tangíveis por mãos humanas” – o próprio autor destaca este ponto ao ressaltar que o conceito “coisas do mundo” insere “uma referência dessa imediatez” (Ibid., p. 13).

Entre sentido e presença há uma permanente tensão. Sentido é “aquilo que torna as coisas culturalmente específicas” (Ibid., p. 104), enquanto presença seria “as coisas

tangíveis, consideradas independentemente das situações culturais específicas” (Ibid., p. 102), para explicar este ponto Gumbrecht traça um paralelo com os conceitos de Heidegger “mundo” e “terra” (Ser), que representam, respectivamente, sentido e presença.

Quanto aos dois conceitos: (c) efeitos de presença e (d) efeitos de sentido, entre eles não há complementaridade, mas como o pesquisador afirma, “podemos dizer que a tensão/oscilação entre efeitos de presença e efeitos de sentido dota o objeto de experiência estética de um componente provocador de instabilidade e desasossego” (Ibid., p. 137) e, em seguida, para explicar, expõe uma convenção existente na cultura Argentina, em que “não se deve dançar tangos que tenham letra”, pois se seria muito difícil prestar atenção à letra do tango e seguir com o corpo o ritmo da música.

O autor ainda enfatiza “que os efeitos de presença que podemos viver já estão sempre permeados pela ausência” (Ibid., p. 135). Deste modo, o próximo tópico, (e) momentos de intensidade, torna-se mais evidente, porque os momentos de intensidade são específicos e também não são abundantes – e a intensidade pode ser prazerosa ou dolorosa. E são esses momentos de intensidade (tão ínfimos) que produzem presença. Gumbrecht destaca que “falar de ‘produção de presença’ implica que o efeito de tangibilidade (espacial) surgido com os meios de comunicação está sujeito, no espaço, a movimentos de maior ou menor e de maior ou menor intensidade” (Ibid., p. 38-39).

Por fim, quando usa o conceito (f) experiência vivida, o escritor se refere a ele “no sentido estrito da tradição fenomenológica, a saber, como centrados em certos objetos da experiência vivida (objetos que, em nossas condições culturais, oferecem graus específicos de intensidade sempre que os chamamos de ‘estéticos’)” (Ibid., p. 128-129). Com o exposto até este ponto, vale frisar que, este trabalho busca descrever ações e outras tantas possibilidades de ter momentos de intensidade ao jogar videogame ou presenciar o outro interagir com o *game*.

Visto que, ao presenciar o agito de um jogador, *a priori*, não é possível sentir (interpretar) o que ele está sentindo naquele momento do jogo ou o que ocorreu para desencadear tal reação emocional. Contudo, a narrativa apaixonada com a qual ele tenta transmitir ao interlocutor o que e como ele sentiu ainda pode ser incompleta, se o mesmo não compartilhar do mesmo referencial que o usuário, porque a proximidade, neste caso, o estar jogando (ou estar acompanhando o jogo desde o início), proporcionou aquele “momento de intensidade”. Todavia, no momento em que a comoção ocorreu, ainda, se pode considerar há a possibilidade de ter ocorrido uma dupla produção de efeito de

presença: a do (1) jogador que interage com o *game*, como já foi dito acima, e a do (2) observador que pode experimentar sentimentos intensos ao seguir o desenrolar da ação na tela e, ao mesmo tempo, ao seu lado, ao observar a atividade do jogador que exterioriza corporalmente o que está sentindo.

Mantendo em mente o cenário, hipotético, descrito acima é possível arriscar a afirmativa de que o jogador “experiente”, e por isso, mais consciente das regras e de como interagir no mundo emulado pelo jogo, pode experimentar menos efeitos de presença (momentos de intensidade) com o *game* do que o “iniciante” ou “jogador casual”. O que não impede que o experiente possa, assim como Pablo Morales (atleta olímpico de natação – medalhista de ouro), estar “viciado na sensação de ‘estar perdido na intensidade concentrada’” (Ibid., p. 133), ou seja, é possível que esteja buscando os desafios impostos pela mecânica do jogo para, em algum momento, entrar em contato com um momento de presença. Porque, “desafios radicais produzem níveis radicais de desempenho, nas mentes e nos corpos” (Ibid., p. 133).

### **Produção de presença por meio da emergência**

Para melhor entender como estes conceitos podem ser aplicados a jogos, é necessário recorrer ao conceito de emergência, ou *jogabilidade emergente*. A jogabilidade é aquilo que permite ao jogador agir dentro do jogo, ou seja, a influenciar o resultado exibido na tela. A ação do jogador, juntamente com a arquitetura do software, forma a linguagem primária através da qual os jogos se constituem (GALLOWAY, 2006, p. 5).

Jogabilidade emergente é aquela que produz situações autoformuladas. Eventos emergentes acontecem não porque foram pré-programados, mas porque um conjunto determinado de regras aplicadas a um determinado espaço – e a objetos dispostos nesse espaço – somado à ação do jogador poderá resultar em uma infinidade de resultados possíveis. A ideia fundamental de emergência é que “um conjunto simples de regras aplicadas a um conjunto de objetos em um sistema leva a resultados imprevisíveis”<sup>4</sup> (SALEN e ZIMMERMAN, 2004). O conceito fica claro se aplicado, por exemplo, ao jogo *Pong* (1972). Por mais que seja constituído por elementos simples, dificilmente duas partidas serão iguais. Acrescentamos a isso essa ideia de que o espaço é um agente

---

<sup>4</sup> Tradução livre de “a simple set of rules applied to a limited set of objects in a system leads to unpredictable results” (SALEN e ZIMMERMAN, 2004, p. 158).

fundamental de emergência no sistema dos jogos, e que os objetos são fontes de interação que, quando ativados, mudam a situação do jogo.

Por exemplo, um jogo de tiro *multiplayer* como *Counter-Strike* acontece em espaços pré-configurados, chamados de mapas. Estes simulam campos de batalha, e nele se distribuem dois times formados por jogadores. Nos mapas também existem pontos de interesse com os quais os jogadores podem interagir: como lugares onde um time pode armar uma bomba, ou reféns que o outro time pode salvar para ganhar o jogo. As armas dos jogadores também podem variar, e o desempenho deles na partida resulta em mais ou menos dinheiro no final da rodada. O dinheiro é usado para adquirir equipamentos, que alteram a jogabilidade. Este conjunto de regras e componentes do jogo, que parece simples de se descrever, pode gerar infinitos resultados diferentes. Uma rodada de *Counter-Strike* nunca será igual à outra, assim como um jogo de futebol ou de basquete nunca são iguais uns aos outros. Esse é o caráter emergente da jogabilidade.

A presença é algo produzido (também) por meio do processo comunicativo. Nos jogos, defende-se que ela é produzida, principalmente, pela união da jogabilidade emergente com as ações dos jogadores. Não é o mesmo que produção de sentido, o que implicaria a possibilidade de interpretação, ou mesmo de uma “verdade” intrínseca ao objeto. Estudar a produção de presença envolve um deslocamento para outro ponto de vista da experiência, no qual a importância recai sobre o sensorial, o material. Nos videogames, isso se manifesta a partir do que o *software* expressa por meio de um *output* audiovisual e da reação do jogador diante do que vê/ouve. Mas também se manifesta a partir da iniciativa dos próprios jogadores, e das consequências de suas ações na estrutura do jogo. Essa dinâmica, portanto, é provocada pelos dois tipos de ações citados: do jogador e do *software* (GALLOWAY, 2006, p. 5)<sup>5</sup>. Os eventos emergentes que acontecem durante o jogo são gerados e constituídos a partir destes dois tipos de ação.

Chama-se a atenção para o fato de que este é um sistema constituído também pelos controles de um console, ou pelo teclado e mouse, usados para se jogar em um computador. E também pelo monitor ou televisão que mostram as imagens do jogo, renderizadas em tempo real. Por sua vez, o código da programação do jogo também participa da construção da emergência, bem como a arquitetura eletrônica do computador ou console. Procura-se,

---

<sup>5</sup> No entanto, Alexander Galloway deixa claro: “The two types of action are ontologically the same. In fact, in much of gameplay, the two actions exist as a unified, single phenomenon, even if they are distinguishable for the purposes of analysis.” (Tradução livre: “Os dois tipos de ação são, ontologicamente, iguais. Na verdade, em grande parte, na jogabilidade, as duas ações coexistem como um fenômeno unificado, mesmo que sejam diferenciáveis pelo propósito da análise.”)

por meio disso, mostrar que as experiências significativas surgem, também, a partir da materialidade do jogo:

Não se trata de procurar entender um determinado sistema com base em analogias extraídas de outros sistemas, mas antes de investigar os processos de acoplagem que conectam um sistema a outro em um mundo, vale a pena lembrar, onde a noção de complexidade torna-se cada vez mais evidente. (FELINTO, 2001, p. 14)

O jogo, em sua materialidade, portanto, produz as situações emergentes que, por sua vez, produzem efeitos de presença. As ações que põem esse sistema em curso podem ser divididas entre ações dos jogadores e ações da máquina. Precisar-se-á, então, descrever de que maneira esses sistemas funcionam.

O *game* selecionado para este estudo foi *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks, 2011) que concede ao jogador um grande espaço para exploração, habitado por personagens, construções, animais pacíficos ou agressivos, entre outros objetos que oferecem diferentes tipos de interação. A descrição a seguir busca um nível de detalhamento que evidencie a emergência presente no jogo, bem como os efeitos de presença por ela gerados. A plataforma usada foi um computador de mesa, com *mouse* e teclado, e um monitor *widescreen*.

## **SKYRIM**

É importante notar que, em *Skyrim*, o jogador quase sempre está controlando pelo menos a câmera. Essa perspectiva através da qual o jogador vê o mundo tridimensional é em primeira pessoa, ou seja, você não vê o seu *avatar*. A “câmera” do jogo está posicionada onde seriam os olhos do seu personagem, e com movimentos do *mouse*, é como se o jogador percorresse o ambiente com o olhar. Quando as teclas direcionais (W, A, S, D) são usadas, o personagem anda e, se pressionada a tecla *shift*, ele corre. Uma barra verde no canto inferior direito começa a diminuir se a corrida se estender por um tempo demasiadamente longo. Se ela se extingue, o personagem para de correr, e é possível ouvir sua respiração exausta. Além da barra verde, outros elementos se sobrepõem à visão que temos do mundo de *Skyrim*. Mais duas barras: uma, no centro, é vermelha e indica a saúde física do personagem. Outra, azul, à esquerda, indica seu poder mágico. Além delas, na parte superior, encontra-se uma faixa que funciona como bússola. Abaixo dela, são exibidos os nomes de outros objetos ou personagens, que podem ir de nomes próprios até “thief”

(ladraão), “wolf” (lobo), “nirnroot” (uma espécie de planta). Sempre que um nome é exibido através desse elemento de interface, significa que aquele objeto é manipulável de alguma maneira.

É notável que, em *Skyrim*, quase todos os objetos são manipuláveis. Obviamente árvores ou paredes são imóveis. Mas cavernas podem possuir ouro, prata e outros metais brutos em suas formações rochosas, que podem ser mineradas. Nas cidades, todas as casas possuem portas que podem ser abertas, e, se estiverem trancadas, podem ser arrobadas. Dentro das casas, livros, pratos, talheres, comida, livros, armas: tudo pode ser removido de um lugar e posto em outro. E tudo pode ser “roubado” pelo personagem. O mundo virtual de *Skyrim* possui um sistema de controle de crimes, e cabe ao jogador lidar com as consequências de seus atos.

Os personagens que não são controlados pelo jogador (*non-playable characters*, ou NPCs) também são fontes de interação. Cada um deles possui sua “rotina”: caminham, trabalham e interagem com o ambiente. Alguns são hostis já no primeiro contato com o jogador; outros serão hostis apenas se provocados. E com muitos é possível conversar. As respostas são escolhidas pelo jogador, e para cada uma o NPC responderá de forma diferente.

Talvez o que mais chame a atenção, no entanto, é o imenso mundo explorável de *Skyrim*. Após uma pequena missão de tutorial, o jogador é solto nesse mundo, podendo seguir qualquer direção que desejar. Independente para qual lado for, o jogador se depara com paisagens exuberantes, nevascas, rios, e, mais importante, com outras fontes de interação: cavernas, casas (abandonadas ou habitadas), cidades com diferentes arquiteturas e diferentes NPCs, que oferecem novas tarefas para o jogador. O jogo é pensado com uma personalidade visual definida: sua aparência é inspirada no medieval, e isso influi nas diferentes ferramentas, armas e vestimentas usadas pelo jogador ou pelos NPCs. As cidades, vilas e seus habitantes funcionam independentemente do jogador. Se decidirmos deixar nosso *avatar* parado observando o movimento, perceberemos que os agentes continuarão a responder a outros estímulos. Mais que isso: se colocarmos dois computadores rodando *Skyrim* lado a lado, sem influência dos jogadores, e observarmos seus respectivos mundos, eles se comportarão de forma diferente. Cada agente (NPCs, animais, monstros, etc) possui um “código de conduta” programado para a reagir de formas diferentes a um ou mais estímulos. Quando adicionamos as imensas possibilidades de

interação oferecidas ao jogador, essa multiplicidade de caminhos que o jogo pode seguir potencializa-se ainda mais.

O que podemos demonstrar com essa descrição (embora o ato de jogar tenha o poder de ser consideravelmente mais revelador) é que *The Elder Scrolls V: Skyrim* possui na sua base um sistema que engloba diferentes fontes de ação, e que abriga uma infinidade de sequências de eventos possíveis. Mesmo quando o jogador está realizando uma missão da história principal do jogo, com diálogos, personagens e movimentos pré-estabelecidos, ela ainda acontecerá em um espaço repleto de elementos que oferecem possibilidades novas de ação.

Sendo assim, por exemplo, o jogador pode se encontrar em uma parte pré-programada de uma determinada missão, quando está ao lado de um NPC aliado, pronto para entrar em uma caverna, e, no meio de um diálogo, ver um urso se aproximando rapidamente. O seu companheiro virtual fica inerte à situação enquanto o diálogo acontece, mas você se apavora e encerra a janela de diálogos para se proteger. Tanto você (jogador) quanto seu aliado (máquina) começam a atacar o urso, antes que ele devore ambos. Dificilmente isso aconteceu da mesma maneira com outra pessoa. Outro exemplo: você pode passar horas perdido no mundo de *Skyrim* e, por mais que tente, nunca achará uma outra luta entre um dragão e um gigante emergir do nada, como aconteceu há alguns dias atrás enquanto você jogava. Essas duas situações aconteceram com os autores. E o jogo é feito, basicamente, de momentos parecidos. Mesmo que não sejam grandiosos, são sempre emergentes. Por exemplo, na interação com o sistema de economia dinâmico do jogo; ou da possibilidade de colher ervas e misturá-las de diferentes maneiras, obtendo poções com efeitos diversos, que obedecem às características de cada planta.

Acima de tudo, o jogo abriga seus acontecimentos em um mundo ficcional, mantendo o jogador envolvido com o espaço. Por sua vez, o espaço abriga mecanismos de interação que motivam a exploração por parte de quem joga. Esse sistema possibilita que os vários objetivos do jogo sejam cumpridos pelo jogador na ordem que desejar, ou até mesmo que ele planeje suas próprias metas.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Ao investigar como os jogos podem vir a produzir presença, por meio de observação, descrição e análise de *Skyrim*, pode-se concluir que o sistema emergente é o



elemento que se destaca e pode caracterizar os momentos de intensidade no jogo em questão.

No entanto, a partir deste trabalho preliminar, sentiu-se a necessidade de estudar jogos com propostas diversas para que fosse possível ter um panorama referente à produção de presença e às possibilidades de ocorrência da mesma no universo dos *games* menos determinista. Por mais que sistemas emergentes sejam encontrados em qualquer tipo de jogo, sabe-se também que existem diferentes formas de interação com esses sistemas. Por exemplo, jogos que oferecem a possibilidade de se jogar em conjunto com outros jogadores, como no exemplo de *Counter-Strike*, acrescentam novas dinâmicas ao sistema de emergência, pois as ações dos múltiplos jogadores afetam o *software*, mas também influenciam as ações das outras pessoas que estão na partida.

Nesse sentido, alguns dos jogos que seriam interessantes para pesquisas futuras são: o MMO (*massive multiplayer online game*) *EVE Online*, um jogo que simula uma porção do espaço sideral (formado por regiões, constelações, sistemas solares, planetas, estações espaciais etc.) na qual os jogadores pilotam naves e participam da atividade econômica, bélica e social do mundo virtual. A serventia de um exemplo como o de *EVE* estaria na possibilidade de investigar um sistema emergente constituído por centenas de milhares de jogadores. Outra possibilidade seria investigar jogos nos quais o elemento *multiplayer* é local, como *Just Dance 3* e *Mario Kart Wii*. Neles, a produção de presença poderia ser investigada não só como proveniente das ações tomadas por meio de uma interface com a máquina, mas também de relações diretas entre pessoas que estão jogando no mesmo espaço físico.

Todos os exemplos, no entanto, serviriam para reforçar a ideia de que o caráter emergente da experiência dos jogos de videogame é o principal responsável pela produção de presença. E para destacar que o sistema que gera essa produção é a materialidade dos jogos e sua natureza reestruturável, constituída de ações e reações que respondem umas às outras, gerando uma sequência de eventos única a cada vez que um jogador inicia uma partida.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FELINTO, Erick: Materialidades da Comunicação: Por um Novo Lugar da Matéria na Teoria da Comunicação. Revista Eletrônica Ciberlegenda, n. 5, 2001.

GALLOWAY, Alexander R. Gaming: Essays on Algorithmic Culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.

\_\_\_\_\_. O Campo não-hermenêutico ou a Materialidade da Comunicação. Rio de Janeiro: UERJ, Cardenos do Mestrado, n. 5, 1993.

SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.