

## BREVES APONTAMENTOS SOBRE AUTORIA E ESTILO EM VIDEOGAMES

Recebido em: 03/07/2023

Aprovado em: 2201/2024

Licença: 

*Heleno Rocha Nazário*<sup>1</sup>

Universidade Federal do Sul da Bahia (UFSB)

Itabuna – BA – Brasil

<https://orcid.org/0000-0001-9485-1954>

**RESUMO:** A intenção neste artigo é articular conceitos apresentados por Bourdieu, Baxandall e Bordwell sobre autoria e estilo às práticas da indústria dos videogames. Para esse fim, conecta-se os apontamentos dos autores sobre processos criativos ao que se sabe do trabalho na indústria de videogames e do impacto percebido em diferentes outros campos. Assim, quer-se identificar os diferentes tipos de atores e organizações que compõem esse sistema, perceber as relações internas dentro do campo e os elos desse campo com os demais, em especial as ligações com as instâncias detentoras das maiores quantidades de poder na sociedade; relacionar os elementos que podem ser marcadores de estilo e de autoria em uma atividade que ocorre em grandes estúdios e equipes especializadas e em iniciativas independentes de pequeno porte.

**PALAVRAS-CHAVE:** Videogames. Game designer. Criação.

### BRIEF NOTES ABOUT AUTHORSHIP AND STYLE IN VIDEOGAMES

**ABSTRACT:** The intent of this work is to articulate concepts presented by Bourdieu, Baxandall and Bordwell on authorship and style to the practices of the videogames industry. To achieve this, notes from these authors about creative processes are linked to what is known about work on that industry and about the impact perceived in distinct fields. The idea is to identify the different types of actors and organizations that form this field, perceive the internal relations in the field and the connections with other fields, especially the most powerful instances of society; and list the elements that may be authorship and style markers in an professional activity that takes place in big studios with specialized teams and in indie small initiatives.

**KEYWORDS:** Videogames. Game designer. Creation.

### Introdução

A Teoria do Campo, desenvolvida pelo sociólogo francês Pierre Bourdieu, foi inicialmente pensada para entender as relações entre os diversos atores sociais ligados à

<sup>1</sup> Jornalista na Universidade Federal do Sul da Bahia (UFSB), mestre em Comunicação Social (PUCRS).

atividade literária e artística e destes com os diferentes tipos de poder. Posteriormente, tanto pelo trabalho de Bourdieu quanto de pesquisadores outros, as noções de campo, capital simbólico, *habitus*, tomadas de posição, heteronomia e autonomia, dentre outras ligadas a esse construto analítico, foram testadas e aperfeiçoadas no trabalho de compreensão das complexidades de outros ramos de atividade humana, como a alta costura, a televisão, o cinema, a política e os esportes, para citar alguns exemplos. A proposta de Bourdieu é permitir o entendimento do contexto social, político, econômico e até mesmo histórico em que um criador atua, em suas relações com outros criadores e com outros profissionais do mesmo campo e de campos distintos.

A perspectiva de encargo e diretriz, desenvolvida pelo historiador da arte Michael Baxandall (2006) para complementar sua metodologia de estudo do contexto do artista, fornece uma interface entre um olhar atento para as macro e infraestruturas sociais e econômicas e os modos particulares de um criador para resolver suas demandas, de acordo com as possibilidades de seus recursos, repertório e contexto produtivo, favorecendo uma análise da obra em tela. Assim, um artista diante de uma encomenda (um encargo que recebe de outrem ou autoimposto) vai mobilizar seus recursos para dar conta da demanda em todos os seus detalhes, dispondo de diretrizes vinculadas ao êxito do projeto. Os recursos que o artista emprega, por sua vez, são um amálgama de habilidades artísticas, de tecnologias e de especialistas disponíveis, do seu percurso formativo em sua arte e de influências do cenário e da época em que vive. É por isso que, no desenvolvimento de seu trabalho, o artista/criador deixa marcas não apenas do seu fazer, mas do seu estar na sociedade e no seu tempo, em uma atuação que merece ser contemplada e entendida em uma perspectiva compreensiva e contextual e que vai marcar a sua autoria, o seu jeito particular de criar.

Com um olhar ainda mais voltado para a dimensão do autor/criador, o estudioso do cinema David Bordwell (2008) apresenta sua contribuição com a metodologia para compreender e situar o estilo cinematográfico a partir de sua própria linguagem. Assim, planos, tomadas, movimentos de câmera, montagem, edição, iluminação, para dar alguns exemplos, são componentes de um idioma que o diretor de cinema manipula para contar uma história do seu jeito, ao seu estilo. O estilo de um diretor, de forma similar ao que notou Baxandall (2006) em relação aos pintores, é feito das escolhas e dos padrões que o criador faz para contar uma história em seu filme, na busca por diferentes efeitos no olhar do espectador. Padrões e escolhas podem se tornar marcas distintivas de “escolas” de direção e composição, ao mesmo tempo em que marcam o “estilo próprio” de um cineasta. É uma forma de analisar o cinema, em sua proposição original, que trabalha com a linguagem e as ferramentas próprias do meio que estuda; de certa forma, estimula uma autonomização do método ao se referenciar aos próprios recursos estilísticos do suporte.

Um importante apoio que essa estrutura de concepção e análise confere ao estudioso é a situação de uma atividade econômica e de um dado tipo de trabalhador em contextos mais amplos, facilitando perceber que diferentes fatores, internos e externos a um dado campo, afetam as dinâmicas de poder e de alternância de posições dos atores naquele sistema. Assim, um estudo sobre uma determinada parte do que se chama de Indústria Cultural que siga de modo coerente essa articulação teórica deverá ser capaz tanto de descrever o que conforma o campo ligado a essa dada atividade produtiva quanto de situar esse campo em relação aos demais campos sociais, e em especial desvelar as relações do campo em estudo com o que Bourdieu chama de “campo do poder”; deverá notar como as tomadas de posição são também, do ponto de vista do estilo e da autoria, passos na construção de uma forma peculiar de fazer e de criar,

passos esses que se ligam a um só tempo à trajetória formativa do criador e às circunstâncias culturais, sociais, políticas e até econômicas do momento. É importante considerar, ainda, que as tomadas de posição e os tijolos que vão ser erigidos no estilo particular e distintivo de um autor/criador/diretor estão ligadas a encargos recebidos ou autoimpostos, demandas essas que vão ser realizadas conforme diretrizes que estabelecem como certos problemas serão superados, de acordo com as habilidades, conhecimentos e recursos à mão. Parece útil conectar os conceitos mencionados acima para compreender diferentes atividades culturais.

O fator que justifica a escolha pelos jogos digitais como objeto de análise é a crescente importância econômica e simbólica desse formato de mídia na geração e movimentação de riquezas e na criação de conteúdos. Estima-se que hoje a indústria de videogames como um todo, das fabricantes de consoles às publicadoras de jogos, supere em faturamento global o conjunto dos estúdios de cinema, com tendência de aumento dessa distância (WITKOWSKI, 2022). Em conjunto com a movimentação financeira, esse fato indica também o grau de consumo de videogames no planeta (seja como opção de divertimento, seja como ambiência para disputas esportivas) e faz pensar com atenção a respeito dos problemas de toda sorte que afligem esse ramo criativo (legais, trabalhistas, culturais, criativos, financeiros, mercadológicos etc.) e que, mesmo que possam ser atribuídos a uma ou outra área de conhecimento especializado, se reforçam e se afetam recursivamente.

Ao mesmo tempo, no setor de produção dos videogames se mesclam aspectos criativos de outros ramos midiáticos e situações laborais muito relacionadas à conjunção de ausência de sindicalização, neoliberalismo e uma cultura ao vício em trabalho, mais associadas a um padrão semi-religioso da área da Tecnologia da Informação. À propensão para a exploração de muitos temas, incluindo os culturalmente restritos,

corresponde ainda uma tendência para o que se chama de “*crunch time*”, um período de intenso esforço que pode chegar a muitos meses em casos extremos já relatados, no qual as horas diárias dedicadas à conclusão de um produto se estendem muito além da carga horária normal, gerando graves problemas para a saúde e a vida dos trabalhadores da área. Chama-se a atenção para o aspecto trabalhista justamente porque se fala de uma indústria vigorosa em extensão e em geração de recursos financeiros e simbólicos que tem, em alguns locais, condições de qualidade de vida que remontam ao início da primeira Revolução Industrial, com cargas horárias extensas, remuneração inadequada e extrema disparidade de rendimentos e proteções entre as camadas de trabalhadores de uma mesma empresa. Esses aspectos permitem ter uma ideia aproximada de como se dão as relações de poder no campo dos videogames, de como um *game designer* procede de acordo com encargos e diretrizes específicos de cada projeto e, enfim, que possibilidades estilísticas se tornam possíveis a cada época nessa indústria e que fatores podem interferir nessa construção profissional.

Em acordo com o que Bourdieu definiu como elementos delineadores de um campo, pode-se enunciar de antemão alguns pontos que permitem estabelecer um campo dos videogames:

- a) Em primeiro lugar, a produção de jogos digitais é atividade bastante relevante em termos de economia mundial e é realizada por várias empresas de diversos portes, que vão constituir o polo heterônimo do campo, e por iniciativas de indivíduos e microempresas, representando o polo autônomo, em busca da inovação aliada à diversão;
- b) A lógica interna desse campo compreende, dentre outras a serem investigadas, a regra de adesão à inovação tecnológica, de modo que tanto a formação dos profissionais é contínua quanto os projetos podem ter seus prazos de produção

- alterados em função de novos aplicativos ou de equipamentos com maior poder computacional;
- c) A divisão de tarefas dentro da produção de jogos (programação, narrativa, animação, arte etc.) e a existência de outros atores no campo (imprensa especializada, empresas publicadoras, empresas fabricantes de plataformas) presumem a existência de diferentes posições e a distribuição desigual de status, de capital simbólico em cada subcampo (fabricantes de jogos, sites de imprensa especializada)
  - d) A entrada no campo se dá pelas posições de base, no caso de profissionais criativos, de modo que se subentende que há uma escalada necessária para acesso aos postos de destaque na área criativa, embora não seja impossível a contratação de especialistas para colaboração pontual (músicos, arquitetos, etc);
  - e) Pode-se dizer que um jogo que vende muito rende bastante capital simbólico ao seu *game designer* (e uma referência importante para os demais profissionais envolvidos), mas um jogo que se torna objeto de culto pela sua inovação e qualidade rende alta quantidade de capital simbólico ao seu autor, garantindo a ele um alargamento do espaço de possíveis dentro do campo, uma maior autonomia diante das pressões por lucro e poder. Importante notar que posições com alto capital simbólico entre *game designers* podem ser alcançadas dentro e fora de uma grande empresa;
  - f) A grande motivação dos criadores de jogos tende a ser a realização de criar um jogo que traga lucro e reconhecimento (a *ilusão* de criar o jogo mais divertido e inovador); desse sonho profissional decorre o esforço para acumular conhecimentos diversos e novas habilidades, de modo a estimular a capacidade de propor premissas e diferenciais em um mercado bastante saturado de títulos,

bem como a disposição para suportar certos aspectos da carreira, como o *crunch time* e as críticas dos jogadores, por exemplo.

### **O Game Designer: Criador, Gestor, Artesão**

Dentre as análises já feitas a partir da Teoria de Campo de Bourdieu, existe a figura do criador, a peça central na produção do bem cultural. Isso inclui a existência de outros atores, inclusive aqueles que, mesmo não criando, tornam-se detentores de poder ao selecionar o que verá a luz do dia, ou ainda aquele que estabelece uma primeira opinião a respeito do produto, recomendando-o ou condenando-o. Assim, no campo literário temos o escritor, o agente literário e o crítico literário; no cinema, o cineasta, o produtor de estúdio e o crítico de cinema. Veremos a seguir que há figuras com funções análogas no campo dos videogames. Argumenta-se que o game designer, pela diversidade de tarefas e de situação empregatícia, pode ser visto como criador que ora acumula a função de gestor de projetos, ora empreende sozinho a caminhada de um artesão.

No que vamos chamar de campo dos videogames, o chamado *game designer* é a personagem responsável pela concepção do jogo, no âmbito mais geral até a definição de detalhes pensados por outros trabalhadores associados. Em um contexto empresarial, esse profissional criativo trabalha, em geral, coordenando outros especialistas: desenvolvedores de programação, artistas gráficos, sonoros, especialistas em modelagem e animação, testadores de qualidade, em alguns casos incluindo roteiristas, arquitetos, pesquisadores e experts em áreas específicas, atuando como consultores. Ao mesmo tempo, por vezes ocupando cargos como “diretor criativo” responsável por um título, o *game designer* é o elo entre os setores artísticos e os escalões de direção da

empresa, o que certamente faz com que ele acumule outras disposições em sua caixa de ferramentas.

No caso dos produtores independentes, há casos em que o *game designer* encampa, por falta de recursos, muitas ou todas as demais funções, como direção de som, de arte, de programação. A principal atribuição do *game designer* é a criação de uma premissa de jogo, uma proposta definida de experiência lúdica que pode incorporar mais ou menos elementos narrativos, dotada de regras específicas e objetivos a serem alcançados, envolvendo um sistema de recompensas. É nessa situação que o *game designer* se assemelha a um artesão, realizando muitas ou todas as etapas de preparação do produto, ou liderando uma pequena equipe, no caso em que coordena os resultados requeridos para que o produto corresponda aos anseios negociados entre ele e as empresas responsáveis pela publicação do jogo. Isso indica, por um lado, que a formação do seu *habitus* vai ser influenciada pela condição de funcionário criativo de uma empresa ou pela de artesão por conta própria, pois certas disposições relativas à distribuição e acompanhamento de tarefas são provavelmente mais desenvolvidas na primeira condição que na última. Por outro, dentro da lógica de estrutura estruturada que pode agir como estrutura estruturante, porém passível de inovação, o *habitus* de um *game designer* vai incluir a capacidade de se ajustar a mudanças determinadas pelo mercado consumidor e pela alta gestão, como por exemplo realinhar os serviços essenciais de um jogo *online* que entra na fase de “suporte à vida”, termo usado na indústria para indicar que um jogo não receberá mais atualizações e permanecerá acessível para os usuários por mais algum tempo.

De forma semelhante ao que se passa no ramo cinematográfico, há *game designers* que acumulam tamanho capital simbólico, devido tanto ao sucesso financeiro quanto ao êxito cultural de suas obras, que dotam seus nomes de renome global dentro



do campo, e por vezes, até fora dele, com as suas obras-primas se tornando objetos de culto e sendo permanentemente vinculadas aos seus criadores, tal como ocorre com artistas consagrados. Essa legitimação lhes dá o poder de inclusive ousar em relação aos clichês bem aceitos na indústria. É o caso de Hideo Kojima, game designer japonês que se tornou famoso com a franquia Metal Gear (BEHAN, 2021) e a introdução de mecânicas de furtividade e reflexões narrativas pacifistas em jogos de temática militar, sendo reconhecido como um pioneiro do gênero “stealth” em jogos eletrônicos. Mais recentemente, com o jogo *Death Stranding* (2019), Kojima mesclou uma trama original sobre vida e morte com a inovação das mecânicas de cooperação assíncrona, em que jogadores colaboram para criar e manter intervenções partilhadas no mundo devastado do jogo (GALVÃO, 2020). Por exemplo, é possível iniciar a construção de uma rodovia e receber de outros jogadores os recursos para expandir e renovar essa estrutura, bem como usufruir de pontes, escadas e trilhas de rapel criadas por outros jogadores. Cooperar aumenta os pontos de relação com esses jogadores, ampliando as chances de partilhar estruturas e veículos, embora o jogo não preveja a tradicional forma de cooperação síncrona, em que dois ou mais jogadores atuam no mesmo mundo ao mesmo tempo para atingir os mesmos objetivos.

Do mesmo modo que em outras áreas criativas, a produção e o desejo do público apreciador de se informar a respeito das novidades impulsiona a especialização da imprensa a respeito dos jogos digitais, fato que se demonstra tanto nos espaços dedicados em veículos de informação geral quanto, e em especial, nos títulos dedicados aos jogos. Essa cobertura é que vai ser de imensa relevância no registro atual e temporal dos fatos, produtos e pessoas que importam na indústria dos jogos. É por meio dela que a reputação do *game designer*, do estúdio e do produto em si são informados, reconhecidos e atualizados. É com a diversidade de conteúdo que um site jornalístico

devotado aos videogames vai permitir tanto a incorporação de notícias sobre novos títulos que estão prestes a ser lançados quanto a formação de um conhecimento quase enciclopédico a respeito de jogos famosos do passado, seja qual for o motivo da fama, e certo aprendizado de critérios dos colunistas de jogos para julgar um título a respeito de sua qualidade, a exemplo do que fazem os críticos literários e os críticos de cinema.

O *game designer*, tradicionalmente, está inserido em uma estrutura empresarial de produção de jogos, em que age um pouco como um diretor de filme e outro tanto como gerente de projeto. Assim, em produções ditas “AAA”, de alto nível, o *game designer* vai dirigir uma equipe de tamanho razoável contando com diretores de áreas específicas para ajudá-lo na criação do jogo, dentro de um prazo e nos limites de um orçamento (que podem ser ajustados, a depender das circunstâncias). No modelo industrial de produção, esse profissional criativo vai responder aos escalões superiores, que tendem a ser crescentemente mais pendentes ao polo administrativo do negócio. Nesse caso, o criador não é um ator desvinculado de uma relação de trabalho, como ocorre com o escritor ou o pintor, mas uma peça importante do maquinário empresarial, o que reforça certa o caráter hierárquico da relação entre o *game designer* e o escalão administrativo da empresa.

Em um parêntese explicativo, nota-se que um fenômeno recente criou as condições para que mais pessoas pudessem experimentar as dores e as delícias dessa função: a popularização das *game engines*, como são chamados os aplicativos dedicados para produção de jogos digitais. De modo algo parecido com o progressivo barateamento das câmeras portáteis em décadas anteriores, hoje é possível investir na aquisição de uma licença de uma *game engine* específica, com acesso a material de apoio para aprender a usar o aplicativo e desenvolver um jogo. Essa disseminação foi a base para o surgimento do cenário dos *indie games*, jogos feitos por desenvolvedores

independentes, em equipes e com orçamentos e recursos bem mais exíguos que os dos estúdios renomados, ou até mesmo criações solitárias.

Um exemplo famoso desse ponto do campo de criação de jogos é o título *Stardew Valley*, feito por um único desenvolvedor. Então desempregado, o criador Eric Barone, sob o apelido *ConcernedApe*, projetou e realizou o jogo em que o/a protagonista, totalmente customizável pelo/a jogador/a, é uma pessoa que trabalha numa cidade grande e, em um belo dia, recebe de herança de seu avô uma fazendinha abandonada. Ao se mudar para o campo a fim de reconstruir a propriedade, quem joga vai ter de escolher que cultivos vai adquirir, como modernizar a produção e como vai se relacionar com a vila próxima e seus moradores, acossados por uma grande empresa que quer gentrificar o local. Fazendo tudo solitariamente, da programação até a música, o *game designer* viu sua obra lucrar milhões de dólares e chegar a mais plataformas além do computador, onde havia lançado originalmente. Naturalmente, a trajetória de *ConcernedApe* é uma que muitos tentam percorrer todos os anos (CARTER, 2022), dada a grande quantidade de jogos independentes presentes em várias plataformas - nem todos com a mesma receptividade do público. A análise de autoria e de estilo, nesse tipo de criação, seguiria em tese o mesmo procedimento que se pretende desvelar para os casos mais tradicionais, com os necessários ajustes para a situação.

Na comparação entre o *game designer* do grande estúdio e o criador solitário, praticamente artesanal, parece útil evocar a dicotomia dos polos heterônimo e autônomo do campo da arte, como descrita por Bourdieu (2000). Isso é especialmente válido porque as situações análogas entre os atores do campo da arte e do campo dos videogames são até mais evidentes neste último. Bourdieu (2000) situa o campo literário (o cultural, o artístico, etc) na posição dominada e englobada pelo campo do poder. Ainda que a autonomia relativa do campo blinde o criador contra as sujeições e

as solicitações externas, o espaço literário é atravessado pela necessidade de lucro econômico ou político:

Por conseguinte, são a cada momento o lugar de uma luta entre os dois princípios de hierarquização, o princípio heterônomo, favorável àqueles que dominam o campo econômica e politicamente (por exemplo, “a arte burguesa”), e o princípio autônomo (por exemplo, “a arte pela arte”), que leva seus defensores mais radicais a fazer do fracasso temporal um sinal de eleição e do sucesso um sinal de comprometimento com o século (BOURDIEU, 2000, p. 246).

Grandes estúdios atualmente são empresas de capital aberto em bolsa de valores, ou seja, seu capital é ainda mais sensível às vibrações sociais, políticas e econômicas no entorno da indústria de videogames, dentro e fora da nação onde estão sediadas. Há casos como o da *Ubisoft*, produtora francesa de jogos que têm estúdios filiados na Europa, na América do Norte e na China e listada em bolsa - fatores que tornam os comunicados oficiais da empresa ainda mais delicados em termos de posicionamentos. A ela pertencem as franquias *Far Cry*, *Tom Clancy's The Division* e *Assassin's Creed*, dentre outras, que eventualmente tocam em temas políticos candentes e a respeito dos quais a empresa envida todos os esforços para afirmar que não se trata, de forma alguma, de declaração ou tomada de posição a respeito de qualquer coisa. Um *game designer* em uma empresa desse porte sabe que seu processo criativo tem certas metas a alcançar - diretrizes que vão sendo construídas no entorno do encargo “fazer um jogo!”, diria Baxandall (2006): precisa ter determinados graus de vendas, de retenção de jogadores, de retorno sobre o investimento, de cumprimento de prazos, de repercussão positiva nas redes e nas resenhas da imprensa especializada. Em se tratando de um novo jogo em uma franquia já estabelecida, os cuidados devem ser redobrados.

Assim, a inserção ou não em uma grande empresa produtora de jogos é mais um fator a conformar o espaço de possíveis para o *game designer*. Quer se trate da criação de um jogo que pode vir a se tornar uma nova franquia ou da produção da sequência de um universo ficcional já consolidado, o *game designer* tende a ter de atender

determinadas expectativas, para as quais, em contrapartida, costuma contar com recursos financeiros e humanos especializados. Na comparação entre a independência e a vinculação ao mercado, o *game designer* do grande estúdio se aproxima do polo heterônomo, em busca do lucro, ainda que alimente e exerça certa liberdade criativa, a depender de seu capital simbólico. Como se argumentou antes, Hideo Kojima desfruta de tal confiança (além de ter seu próprio estúdio) que pode se dar ao luxo de propor funcionalidades e histórias peculiares em um título de alto nível e grande orçamento. Isso se deve, certamente, ao seu histórico de tomadas de posição em relação à sua autonomia criativa frente aos executivos da Konami, sua antiga empregadora, pela qual criou a exitosa e cultuada franquia *Metal Gear*.

No polo autônomo, o criador independente tende a trabalhar com equipes reduzidas ou até individualmente, goza de grande liberdade autoral em se tratando de novas funcionalidades e de proposição de novos temas (tendo certa facilidade de desenvolver um estilo próprio no uso das linguagens do videogame), porém leva como desvantagens de ser uma “nova vanguarda” o escasso orçamento, a falta de mão-de-obra em quantidade adequada e o desconhecimento por parte do público no começo de sua caminhada. O cenário dos videogames, por estar bastante conectado com os ambientes das redes sociais, tende a ter uma facilidade para atrair rapidamente a atenção para novos projetos, gerando o “*hype*” que vai manter o interesse dos jogadores afeitos à proposta ou ao gênero ao qual o novo projeto afirma pertencer. E há histórias bastante esclarecedoras do quanto o circuito de veículos especializados e jogadores conectados pode acelerar o interesse por um jogo independente que está por vir – tanto quanto o fenômeno diametralmente oposto, do descrédito e do desprezo voltados a uma empresa desenvolvedora que falha em se comunicar com o público ou mesmo em entregar um jogo que se possa fruir sem problemas.

O caso do título *No Man's Sky* (2016) é exemplar: anunciado como revolucionário jogo de exploração espacial, foi lançado com tantos problemas que o noticiário a respeito dava o título como fracassado. Contrariando as expectativas, os desenvolvedores seguiram fazendo melhorias mantendo praticamente dois anos em silêncio, após o qual buscaram fortalecer a comunicação com o público, ao ponto que conseguiram sair da situação de desespero e voltaram a atrair jogadores e receita, em um movimento de inflexão famoso (e pouco replicado) no campo dos videogames. Considerando o encargo que escolheram, a empresa *Hello Games* optou por se manter fiel ao proposto e, aparentemente, reformularam algumas diretrizes (especialmente a que se liga à comunicação com o público) de modo a reverter o mau lançamento em um ciclo de vida mais positivo. Os desenvolvedores realizaram uma tomada de posição em prol do resgate do jogo, e, por conseguinte, da própria reputação dentro do campo.

### **Autoria e Estilo**

No que se refere às marcas estilísticas, conforme a análise proposta por Bordwell (2008), a situação contextual é importante para aumentar a compreensão do que compõe o estilo autoral de um *game designer* em uma obra específica ou no conjunto de trabalhos que ele desenvolveu ou com os quais colaborou. É nesse ponto que se deve perceber o *game designer* e a obra em análise levando em conta sua situação no campo dos videogames: se vinculado a uma empresa (quanto maior e mais de elite a empresa, mais estará pressionado pelos valores heterônomos, pela busca do lucro) ou se trabalha de modo independente (mais próximo e livre para adotar valores autônomos, do jogo como fonte de diversão, meio de expressão e de inovação). Essa primeira filtragem importa por determinar fortemente o acesso aos recursos financeiros, humanos e tecnológicos necessários para a conclusão do projeto. Outro motivo relevante é que esse

vínculo também conforma a dimensão do encargo que o *game designer* recebe ou que impõe a si mesmo e é capaz, o que conseqüentemente influi na complexidade das diretrizes que são viáveis de serem estabelecidas para a solução do projeto.

Em seguida, deve-se levar em conta que há inúmeros e diferentes gêneros de jogos digitais, cada um compartilhando certas funcionalidades com outros e apresentando muitas peculiaridades e especificidades constantes, marcantes para diferenciá-lo dos demais. Um exemplo é o *Heads Up Display* (HUD), funcionalidade de ampla presença em jogos digitais que apresenta informações importantes para o desenvolvimento do jogo em tempo real, mas que vai se distinguir tanto pelo tipo de informações que exibe (velocidade de um carro, GPS, quantidade de saúde, de vidas, de munição, etc.) quanto pelo design. Importante notar que esses tipos de informação podem ser exibidos de diferentes formas em relação ao mundo do jogo: é um elemento “acima” ou “fora” do “mundo do jogo” (a tradicional barra de saúde) ou se é um indicador do tipo diegético, que integra o mundo do jogo (por exemplo, o personagem pode exibir o nível de saúde no próprio traje). Essas diferenças podem ser verificadas também em outras funcionalidades, como a trilha sonora, a paleta de cores, temas narrativos mais comuns, mecânicas básicas.

Tenha-se em conta ainda que certas franquias de jogos digitais se notabilizam por empregar repetidamente algumas mecânicas específicas (os postos de controle de *Far Cry*, os pontos de mapeamento e salto de *Assassin's Creed*). Consideradas essas diferenças entre gêneros, cabe verificar se o *game designer* se especializou em um ou mais deles, se na sua trajetória ele realizou jogos em diferentes gêneros, de modo que se possa pesquisar e mapear quais escolhas no manejo da linguagem dos videogames marcam o estilo autoral desse criador em uma obra em análise ou em um conjunto de jogos.

Naturalmente, certas escolhas se aproximam das escolhas de um cineasta. A visão do cenário da ação do jogo é isométrica, algo como um *plongée*? É em duas dimensões com movimentação livre ou um jogo de plataformas, ao estilo dos clássicos jogos do Super Mario? É um jogo em 3D com visão em primeira pessoa, terceira pessoa acima ombro, mais distante – o jogo permite alternar esses pontos de vista da câmera do jogador? Outras escolhas possíveis: tipos de iluminação e arquitetura (o jogo se passa em uma cidade do velho oeste ou uma megalópole futurista?) e mesmo as sequências narrativas: usar uma *cutscene* (um vídeo à parte do jogo) ou fazer a animação dos ativos no próprio jogo para criar a *mise-en-scène*?

Uma reflexão que parece pertinente é que, sendo o videogame uma forma composta de várias outras formas, como o texto, a arte visual, a animação, a música e a programação, conforme postula Linderoth (2015), é perfeitamente possível analisar cada forma em separado ou como parte de uma obra completa. Nesse caso, é possível que o criador em questão passe a ser o artista gráfico ou o compositor musical de uma obra que se notabilize no campo dos videogames. Ao se considerar uma obra em sua totalidade, ainda que se trate de uma forma composta derivada de um trabalho criativo coletivo, pensa-se que o *game designer*, como criador, condutor do processo, gestor de equipes – ou o artesão, no caso dos desenvolvedores independentes – deve ser figura criativa imprescindível na análise. Ao propor e conduzir a realização do produto jogo digital, o criador é o responsável em última análise pela implementação de soluções para o encargo, ainda que diretrizes importantes possam vir da alta administração da empresa.



## REFERÊNCIAS

BAXANDALL, Michael. **Padrões de intenção**: a explicação histórica dos quadros. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

BEHAN, Daire. The Complete Chronological Order of Metal Gear Solid Games. **Game Rant**, 26 mar. 2021. Disponível em: <https://gamerant.com/complete-chronological-order-metal-gear-solid-games/>. Acesso em: 02 ago. 2022.

BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz**- a encenação no cinema. Campinas, São Paulo: Papirus, 2008.

BOURDIEU, Pierre. **As Regras da Arte**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

CARTER, William Arthur. ConcernedApe's Stardew Valley Changed The Narrative of Solo-Developed Games. **Game Rant**, 28 mar.2022. Disponível em: <https://gamerant.com/stardew-valley-concernedape-solo-game-developmentinspiration/>. Acesso em: 02 ago.2022

GALVÃO, Bruno. Death Stranding - Review - Do Outro Mundo. **Eurogamer**, 7 jul. 2020. Disponível em: <https://www.eurogamer.pt/death-stranding-review-do-outro-mundo>. Acesso em: 02 ago.2022.

LINDEROTH, J. **Creating stories for a composite form**: video game design as Frame Orchestration. **Journal of Gaming & Virtual Worlds**, v.7, n.3, p. 279–298, 2015.

MOORE, Ewan. Stop Thinking About Replaying 'No Man's Sky' And Do It, You Coward. **Gaming Bible**, 14 jul. 2022. Disponível em: <https://www.gamingbible.co.uk/features/no-mans-sky-why-you-should-play-it-in-2022-20220714>. Acesso em: 04 ago. 2022.

WITKOWSKI, Wallace. Videogames are a bigger industry than movies and North American sports combined, thanks to the pandemic. **Market Watch**, 2 jan. 2021. Disponível em: <https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990>. Acessado em 03 ago.2022.

### Endereço do Autor:

Helena Rocha Nazário  
Endereço eletrônico: [helenonazario@ufsb.edu.br](mailto:helenonazario@ufsb.edu.br)