

## Política e design de jogos: uma análise de relações

### *Politics and game design: an analysis of relations*

Leônidas Soares PEREIRA<sup>1</sup>

#### Resumo

A indústria de jogos tem se tornado cada vez mais relevante devido a crescente popularidade dos mesmos e o seu conseqüente valor econômico. De forma semelhante, avanços tem ocorrido nas áreas de pesquisa e desenvolvimento, revelando novas possibilidades e potencialidades para o seu uso. Este trabalho visa realizar um levantamento sobre o uso e relações entre jogos e política. Partindo da assertiva que jogos possuem um potencial expressivo e informativo único, são analisados trabalhos teóricos e projetos de profissionais e acadêmicos que exploram o uso de temáticas políticas.

**Palavras-chave:** Jogos. Política. Design.

#### Abstract

The game industry is becoming increasingly relevant worldwide given games popularity and, by consequence, their economic value. In a similar fashion, progress in research and development of games has provided new insights about possibilities and potentials for the use of games. The objective of this paper is to study the relations between games and politics. Theoretical works and games made by different academics and designers exploring political themes are analyzed, considering that games have a unique expressive and informative potential.

**Keywords:** Games. Politics. Design.

#### Introdução

Apesar de ainda ser considerada uma área “nova”, nos últimos anos jogos têm se tornando um produto de grande valor econômico, com estimativas de que, em 2018, o mercado global de jogos digitais atingirá a cifra de 113,3 bilhões de dólares (NEWZOO,

---

<sup>1</sup> Graduando em Design Visual pela UFRGS, Curso de Design Visual. E-mail: leonidaspereira@outlook.com

2015). Este crescimento tem sido acompanhado por uma intensificação do interesse acadêmico por tópicos relacionados a suas características, peculiaridades e desenvolvimento, e sendo este um produto tão influenciado pela tecnologia, transformações rápidas na área não são incomuns. Possível resultado desta rápida evolução, foi o surgimento de diversas linhas de estudo de jogos onde seu caráter lúdico não necessariamente é o elemento principal. A iniciativa dos *Serious Games*, por exemplo, tem investigado o uso de jogos como ferramentas de treinamento, incentivo à saúde, educação, propaganda, comentário e conscientização social. São jogos cujo propósito central (ação de ensino, treinamento, etc.) é o que constitui seu elemento fundamental (BRATHWAITE; SCHREIBER, 2008, c. 19), às vezes em detrimento do que poderia ser visto como “divertido” (MITGUTSCH; ALVARADO, 2012). Já os *Persuasive Games*, propostos por Ian Bogost (2010, p. 47, tradução nossa), propõe o estudo de jogos digitais baseados em retóricas procedurais, com uma visão de que jogos são capazes de fazer “argumentos sobre como sistemas funcionam no mundo material”. Ideais como estes auxiliaram no surgimento e popularização dos chamados jogos educacionais, de treinamento, ou de crítica social e também colaboraram para o estabelecimento de entidades como o *Games for Change*, uma ONG que “[...] facilita a criação e distribuição de jogos (digitais) de impacto social que sirvam de ferramentas críticas em esforços humanitários e educacionais” (GAMES FOR CHANGE, s.d.). Parte deste interesse pela utilização de jogos em tais formatos pode ser explicada pela capacidade de transmissão de ideias e conceitos que os mesmos possuem. Brathwaite e Schreiber (2008, p. 250-251, tradução nossa) afirmam que “jogos possuem uma capacidade única de atrair pessoas para dentro de um mundo interativo, seja como jogador ou como designer” e também “[...] considere (um jogo como) uma simulação abstrata que provê aos jogadores a capacidade de compreender um evento de uma maneira que nenhuma outra mídia poderia fazer.” Laver, apoia esta interpretação ao propor que:

Um jogo é um tipo particular de conflito entre um grupo de jogadores motivados e calculistas. Ele apresenta um certo quebra-cabeças social, uma certa estrutura de interação humana. Essas interações não apenas são fascinantes por si só, mas em um nível um pouco mais abstrato, podem ser vistas como padrões recorrentes do mundo social. Isso significa que jogos podem ser usados como descrições sucintas de certos tipos de interações sociais. Um bom jogo, nestes termos, descreve uma rica e intrigante interação social que pode ser encontrada em uma série de

diferentes e importantes áreas da vida social que todos amamos. (LAVÉR, 1997, p. 162, tradução nossa)

Estas assertivas sugerem que jogos podem ser vistos como pequenos universos simulados, delimitados por regras específicas, onde jogadores tem liberdade para fazer testes e experimentações em situações que possuem paralelos com nossa “vida real”. Esta característica dos jogos representa, portanto, um potencial para que profissionais da área valorizem os mesmos não apenas pelo seu caráter lúdico, mas também expressivo ou informacional. Neste contexto, este trabalho, visa a pesquisa e análise das associações existentes entre jogos e política, com vistas a fornecer um maior panorama da presente situação em que esta área de estudo se encontra, e conseqüentemente revelando possíveis potencialidades da mesma.

## **Relações entre jogos e política**

Jogos explorarem temáticas políticas não é algo incomum, seja em mídias analógicas ou digitais. Prova disso é que tanto o site *BoardGameGeek* (um dos maiores portais online para discussões ligadas a jogos analógicos) quanto a conhecida loja de jogos virtuais *Steam*, possuem categorias de jogos do gênero “político”. Estes exemplos não se limitam ao mercado, pois inclusive na academia é possível encontrar estudos a respeito do tema, provenientes de autores como Bogost (2010), Laver (1977) e Lerner (2014).

Dadas estas circunstâncias, é natural a existência de possíveis divisões para os jogos ditos políticos em subcategorias. Perry (2015) propõe a existência de duas definições para o termo “jogos políticos” dentro da área de estudo de jogos, que conseqüentemente os separa em duas categorias. A primeira se refere a jogos com uma temática política e a segunda está ligada a jogos onde os jogadores são colocados em posições que implicam relações de poder entre si, que encorajam os jogadores a realizarem ações dirigidas uns aos outros. Perry, contudo, ressalta que estas categorias não são necessariamente exclusivas. Um exemplo prático desta diferenciação pode ser visto ao compararmos o jogo de tabuleiro *1960: The Making of the President*, de Christian Leonhard e Jason Matthews, com o jogo de cartas *Coup*, de Rikki Tahta.

**Figura 1**– 1960: The Making of the President



**Fonte:** BoardGameGeek

**Figura 2** – Coup



**Fonte:** BoardGameGeek

O primeiro exemplo se trata de um jogo para dois jogadores, onde é simulada uma corrida presidencial através de mecânicas de controle de mídia, realização de comícios e afins. Em termos estéticos, é um jogo muito mais relacionado a política do que *Coup*. Contudo, *Coup* é um jogo onde a interação entre os jogadores é seu âmago. Neste jogo para até seis jogadores, todos participantes aleatoriamente recebem duas cartas (ocultas a todos exceto quem a recebeu), cada uma com dada habilidade específica. Os jogadores devem então se utilizar destas habilidades (ou blefar a respeito delas), buscando eliminar uns aos outros (seja forçando-os a descartar, seja revelando um de seus blefes). Os diversos tipos de carta existentes no jogo, e o fato de cada jogador possuir apenas duas cartas, cria uma relação de poder muito forte entre os participantes. Um jogador que julgue ter cartas fracas pode optar por se aliar temporariamente a outro buscando proteção, ou possivelmente se valer de seu poder de argumentação para “blefar seu caminho” até a vitória, enquanto outros participantes podem optar por caminhos mais honestos e diplomáticos. Todas estas ações, porém, resultam em um jogador tendo que decidir exercer uma ação positiva ou negativa direcionada especificamente a outro jogador. Segundo Perry (2015), *Coup* é um exemplo de jogo em que a interação entre pessoas é algo mais interessante do que a interação entre as estratégias de cada um, revelando assim um aspecto muito político em sua estrutura.

Bogost por sua vez, ao analisar o tema de jogos políticos em meios digitais, afirma que “nem todo videogame sobre política é, de fato, político”, pois nem sempre um jogo sobre política será caracterizado por “retóricas procedurais que exponham a lógica de uma ordem política, assim abrindo a possibilidade para seu suporte, interrogação ou interrupção” (2010, Ano XII, n. 07. Julho/2016. NAMID/UFPB - <http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica>

c. 2, p.90, tradução nossa). O mesmo autor define o termo “retórica procedural” como “a prática do uso de processos de forma persuasiva” (BOGOST, 2010, p.3), uma técnica para fazer e desconstruir argumentos especialmente focada em sistemas computacionais. Seu argumento, portanto, pressupõe a existência de duas outras categorias para a classificação de jogos políticos, semelhantes, porém não idênticas às propostas por Perry: jogos tematicamente políticos, e jogos que, efetivamente simulam diretrizes políticas (Bogost usa o termo em inglês “*political policy*”). Segundo ele, o exemplo mais claro de jogos tematicamente políticos são videogames que buscam ser simulações de processos eleitorais. Estes jogos tem a tendência a se reduzir a práticas de campanha eleitoral como analisar dados demográficos, escolher uma equipe de governo adequada, locais para fazer campanha, etc. Nestes casos, os argumentos políticos de fato, se tornam irrelevantes, tornando o produto mais semelhantes a um jogo de estratégia política do que sobre diretrizes e políticas (sejam públicas, econômicas ou de governo) em si. Bogost salienta que jogos deste tipo correm o risco de deixarem de se aproveitar do potencial argumentativo e gerador de senso crítico que os videogames possuem:

Quando projetamos jogos, construímos mundos simulados nos quais diferentes regras se aplicam. Jogar jogos envolve assumir papéis nesses mundos, tomando decisões dentro das restrições que eles impõem e então formalizando julgamentos sobre como viver nelas. Videogames podem sintetizar a matéria bruta da vida cívica e nos auxiliar a propor a questão política fundamental: Quais deveriam ser as regras pelas quais vivemos? (BOGOST, 2011, p. 61, tradução nossa)

A segunda categoria derivada das afirmações de Bogost consiste justamente de jogos que constroem retóricas procedurais, muitos dos quais podem ser vistos como *Serious Games*, jogos políticos ou de crítica social. Exemplos destes casos incluem títulos de certa expressão como *America's Army: Operations*, um jogo criado pelo exército americano onde os procedimentos são extremamente semelhantes a vida de um soldado real, criado com o intuito de ser uma ferramenta de incentivo ao alistamento militar, como também jogos mais próximos a instalações de arte, como *Vigilance 1.0*, de Martin Le Chevallier, um jogo bastante simples onde o jogador é representado como alguém multando infrações através de um sistema de vigilância por câmeras, com o objetivo de gerar reflexão sobre os temas de segurança pública e interesse pessoal.

Este conceito de utilizar jogos para gerar reflexão sobre um dado tema é algo que, com efeito, vêm sendo explorado por artistas e designers na área dos jogos. Vide, por exemplo, o jogo de tabuleiro *Train*, desenvolvido por Brenda Brathwaite.

**Figura 3 – Jogo Train**



**Fonte:**BoardGameGeek

Neste jogo, que é parte de uma série de seis jogos criados com o intuito de “utilizar jogos para capturar e expressar experiências difíceis” (BRATHWAITE, 2009, tradução nossa), o jogador é instruído através de cartas a buscar como organizar, da forma mais eficiente, a alocação de certos pinos, representando pessoas, dentro de vagões de trens. O jogo prossegue até o momento que o jogador faz a descoberta de que o destino para onde o trem vai é Auschwitz e que, portanto, o jogador esteve efetivamente passando pela experiência de organizar os trens que levaram judeus para campos de concentração durante a Segunda Guerra Mundial. A força argumentativa deste jogo está no fato dele transportar o jogador para outro “universo”, e lá, de forma simulada, permitir que ele vivencie uma experiência que ocorreu na vida real, assim propiciando uma reflexão sobre o tema.

### **Casos práticos do uso de jogos em junção a política**

Como já analisado, a junção de temáticas políticas com elementos de jogos (tanto digitais quanto analógicos) não apenas é possível, como também já tem ocorrido de maneira significativa. Porém, a relação entre estes dois itens não se limita a jogos de tabuleiro ou

videogames. Pesquisadores como Lerner e Laver se utilizam destes conceitos e os aplicam em situações do dia-a-dia.

Josh Lerner (2014) explora o uso de jogos analógicos em diferentes cenários políticos reais, como reuniões de conselhos comunitários e de orçamento participativo, com o objetivo de otimizá-las e incentivar a democracia participativa. O autor afirma que:

Através de jogos, jogadores adquirem know-how prático e contextualizado, não apenas conhecimento abstrato. Este aprendizado permite que, no futuro, eles se engajem mais e de forma mais efetiva. [...] Jogadores aprendem a entender o sistema e ter fé nele, mas também a criticá-lo e alterá-lo quando necessário. (LERNER, 2014, p. 18, tradução nossa).

A visão de jogos de Lerner se aproxima dos jogos que simulam diretrizes políticas citados por Bogost, e vai ao encontro das afirmações do cientista político e designer de jogos Michael Laver(1997, p.19),que afirma que a existem certos conceitos que se aprendem ao jogar um jogo, que nenhuma outra forma de exposição ao tema pode fornecer.

Tanto Lerner, quanto Laver tornam práticas suas afirmações ao terem desenvolvidos jogos diretamente vinculados a conceitos políticos do mundo real. Após identificar 26 padrões de game design em reuniões de atividades tais como orçamento participativo na Venezuela e Argentina, Lerner(2014, c.7) implementou o resultado de suas pesquisas sobre o uso de jogos em processos democráticos, ao realizar um experimento de dois anos visando otimizar as reuniões de avaliação participativa no *Toronto Community Housing*. Laver, por sua vez, é autor de um livro contendo 10 jogos que ilustram conceitos políticos reais visando “destilar um pouco da essência destas interações políticas reais, e apresenta-las como jogos simples que qualquer pessoa pode jogar [...]” (LAVÉR, 1977, p.1, tradução nossa).O uso de jogos aplicados a tais práticas encontra amparo também nos trabalhos do já mencionado Bogost (2010).O autor argumenta em favor do uso videogames para se explorar tópicos de natureza política, pelo fato de questões políticas envolverem sistemas complexos que se inter-relacionam uns com os outros através de regras de interação,algo que videogames são especialmente eficazes em representar:

Videogames são fermentas particularmente úteis para se visualizar as lógicas que constroem certa visão de mundo, as distorções ideológicas em situações políticas ou o estado de tais situações. [...] Videogames políticos usam retóricas procedurais para expor como estruturas políticas operam, falham

em operar, ou ainda como deveriam operar. (BOGOST, 2010, p. 74-75, tradução nossa).

Finalmente, uma breve análise da indústria de jogos nos revela que, independentemente das questões mais teóricas envolvidas com as classificações de Perry e Bogost, designers de jogos que se valem de temáticas políticas têm buscado desenvolver produtos que também contribuam para a discussão ou aprendizado dos temas abordados. Cliff Harris (apud SMITH, 2015), criador do jogo *Democracy 3*, um simulador político para o meio digital onde jogador busca fazer investimentos, aprovar leis e definir as taxas de impostos visando agradar a população ao mesmo tempo que administra a economia do país, afirma que, com seu jogo, ele está buscando elevar o nível de debates políticos. VolkoRuhnke, analista da CIA (*Central Intelligence Agency*) e designer de jogos analógicos sobre política, incluindo o simulador de guerra ao terror *Labyrinth*, afirma “Grandes livros, filmes, arte e jornalismo todos buscam entreter de modo a cativar o interesse, mesmo enquanto contribuem com insights para discussões sérias [...] Com jogos não deve ser diferente.” (RUHNKE apud THROWER, 2015, tradução nossa). Tais iniciativas tem encontrado apoio inclusive da imprensa jornalística da área de jogos e também de política. M. Peck, em uma reportagem para a *PoliticoMagazine*, declara que “Se jogos possuem o potencial de alterar crenças políticas e econômicas, então eles podem vir, efetivamente, a se tornar parte do processo político”(PECK, 2015, tradução nossa). Já K. MacDonald, em uma matéria para o site *Kotaku UK* intitulada “Porque todos deveriam querer política em seus videogames”, onde a autora enquadra jogos como um tipo de arte, afirma: “arte deve ser política, pois ela existe para desafiar, educar e edificar, para revelar o mundo para as pessoas, e para questionar formas pré-estabelecidas de vê-lo” (MACDONALD, 2015, tradução nossa).

## **Considerações finais**

Diante das análises realizadas pode-se afirmar que temas políticos e o design de jogos (sejam eles digitais ou analógicos) de fato possuem pontos de contato. Independente de uma abordagem através de um viés mais acadêmico ou primariamente mercadológico, profissionais têm se dedicado a explorar esta relação de forma a fomentar as discussões e a formação de senso crítico sobre conceitos relacionados a política. Esta realidade, e a própria

existência de tais produtos servem de apoio ao argumento de que jogos possuem um potencial expressivo e informacional diferente do que é oferecido através de outros formatos. Tais constatações, se verdadeiras, elevam o design de jogos a uma atividade com um potencial não apenas lúdico ou econômico, mas também de possível transformação social.

O presente trabalho constitui um levantamento teórico inicial sobre o tema, podendo servir como ponto de partida para estudos mais aprofundados sobre o papel de jogos como objetos carregados de potencial expressivo, em especial quando relacionados a temáticas políticas. Estudos qualitativos, por exemplo, poderiam averiguar se os conceitos traduzidos por um jogo com efeito produzem uma maior compreensão sobre certo tema. Algo que, se confirmado, pode levar a um novo interesse público por estes objetos que tem se tornando cada vez mais presentes em nosso dia-a-dia.

## Referências

- BOGOST, I. **How to do things with videogames**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011.
- BOGOST, I. **Persuasive games**. Cambridge: The MIT Press, 2010.
- BRATHWAITE, B; SCHREIBER, I. **Challenges for game designers**. Boston: Course Technology, 2008.
- BRATHWAITE, B. The Mechanic is the Message. **The mechanic is the message**, mai. 2009. Disponível em: <<https://mechanicmessage.wordpress.com/2009/05/07/hello-world/>>. Acesso em 15 mai. 2016.
- GAMES FOR CHANGE. About. **Games for change**. Disponível em: <<http://www.gamesforchange.org/about/>>. Acesso em: 20 nov. 2015.
- LAYER, M. **Playing politics**. New York: Oxford University Press, 1997.
- LERNER, J. **Making democracy fun**. Cambridge: The MIT Press, 2014.
- MACDONALD, K. Why Everyone Should Want Politics in Their Video Games. **Kotaku UK**, mar. 2015. Disponível em: <<http://www.kotaku.co.uk/2015/03/23/why-everyone-should-want-politics-in-their-video-games>>. Acesso em: 15 mai. 2016.
- MITGUTSCH, K; ALVARADO, N. Purposeful by Design? A Serious Game Design Assessment Framework. **FDG '12 proceedings of the international conference on the foundations of digital games**, 2012.

NEWZOO. Global Report: US and China Take Half of \$113Bn Games Market in 2018. **Newzoo**, mai. 2015. Disponível em: <<http://www.newzoo.com/insights/us-and-china-take-half-of-113bn-games-market-in-2018/>>. Acessoem: 24 set. 2015.

PECK, M. The Hidden Politics of Video Games. **PoliticoMagazine**, abr. 2015. Disponível em: <<http://www.politico.com/magazine/story/2015/04/xbox-video-games-politics-economic-theory-117289?o=0>>. Acessoem: 5 nov. 2015.

PERRY, T. What is A Political Game? **The Political Gamer**, mar. 2015. Disponível em: <<http://thepoliticalgamer.weebly.com/blog/what-is-a-political-game>>. Acessoem: 14 de mai. 2016.

SMITH, E. Playing politics in video games. **theguardian**, mai. 2015. Disponível em: <<http://www.theguardian.com/technology/2015/may/03/video-games-tropico-democracy-3-politics-democracy-or-despotism>>. Acessoem: 5 nov. 2015.

THROWER, M. Why political board games have the power to change our view of the world. **theguardian**, abr. 2015. Disponível em: <<http://www.theguardian.com/technology/2015/apr/28/political-board-games-change-view-of-world>>. Acessoem: 5 nov. 2015.