

**Nem fato nem ficção:  
narrativa e imaginários em jogos digitais documentais**

*Neither facts nor fiction:  
narrative and imaginaries in documentary games*

Diego Granja AMARAL<sup>1</sup>  
Rogério Luiz COVALESKI<sup>2</sup>

**Resumo**

Este artigo propõe discutir os jogos documentais enquanto mediadores culturais. Como o intuito de propor uma reflexão sobre a construção de sentido em jogos para além da retórica, sugerimos aplicar um olhar sobre a questão do imaginário na construção narrativa dos jogos documentais. Assim, pretendemos responder à seguinte questão: de que forma dos jogos documentais contribuem para compreensão da cultura? Aqui, argumentamos que os jogos documentais são capazes de contribuir para a ampliação da compreensão de questões culturais e históricas diversas através do diálogo entre imaginários. Isto porque esses objetos demandam do jogador comprometimento na configuração de narrativas históricas que tensionam imaginários simbólicos do jogador com a narrativa do jogo. A fim de destrinchar esta questão, propomos aliar considerações sobre dois jogos documentais com uma articulação teórica entre os estudos da hermenêutica, a partir de Gadamer, o conceito de tripla mimese em Ricœur e de imaginário, sobretudo em Durant.

**Palavras-Chave:** Docugames. Narrativa. Hermenêutica. Imaginário.

**Abstract**

The present paper builds an argument towards an analysis of documentary games as cultural mediators. Establishing as a referential point the relation between the concepts of imaginary and narrative. In doing so, it aims to clarify the following question: in which ways do the

---

<sup>1</sup> Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Universidade Federal Fluminense (UFF). E-mail: diegoamaral000@gmail.com

<sup>2</sup> Pós-doutor pela Universitat Pompeu Fabra (Barcelona, Espanha). Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. Professor do Programa de Pós-graduação em Comunicação da UFPE (PPGCOM). E-mail: rogerio@covalski.com.br

documentary games, by dramatizing real issues, contribute to the comprehension of culture? Its argument is that documentary games are powerful devices when it comes to cultural understanding. This hypothesis is based on the idea of commitment of the player with historical narratives. This proposal, then, is shaped on the basis of a dialogue among Ricouer's triple mimesis, the notion of hermeneutic proposed by Gadamer and the concept of imaginary, mostly on Durant.

**Keywords:** Docugames. Narrative. Hermeneutics. Imaginary.

## Introdução

O presente artigo propõe verificar de que forma os jogos digitais documentais, ou docugames, contribuem para interpretações de mundo através de narrativas que se apropriam de elementos do imaginário para problematizar eventos factuais. Nesta medida, pretendemos nos debruçar sobre o imbricamento entre as formulações propostas pelo ambiente de jogo, sobretudo em sua trama, e a atuação do jogador.

Como fio condutor, centraremos nossa investigação sobre a relação dialética de compreensão e produção decorrente da interferência do sujeito no ambiente narrativo do jogo. Conforme defenderemos, esse sentido é decorrente de um projeto partilhado pelo jogador e pelo mundo configurado do jogo a partir de fatos documentais. Essa relação, entendemos extrapolar a composição do lúdico como sistema, passando a constituir um espaço de partilha do imaginário. Com esta finalidade, a análise se dará no âmbito de uma articulação entre o conceito de “conjunto imaginário” (DURANT, 1994), hermenêutica (GADAMER, 1998; 1999), e narrativa (RICŒUR, 2012).

Para tanto, escolhemos como recorte temático jogos que se enquadram nos seguintes critérios: a) caráter documental, ou seja, desenvolvido com o intuito de apresentar eventos reais a partir de relatos jornalísticos; b) representações de figuras subalternas, indivíduos privados de acesso às condições políticas e materiais para mudança de sua realidade. Essa escolha de *corpus* busca satisfazer à necessidade de se contrapor diferentes figuras do imaginário político ocidental, tendo em vista narrativas baseadas em eventos reais. Atendendo a estes critérios, foram selecionados jogos disponibilizados na seção

“newsgames” dedicada a curadoria de jogos de caráter jornalístico ou, como preferimos, documental.

Deste modo, lançaremos mão de referências dos casos “Endgame Syria” (Auroch Digital, 2012), “Darfur is Dying” (interFUEL, LLC, 2006) e Peace Maker (Impact Games, 2007). Os jogos foram desenvolvidos por produtoras independentes e retratam conflitos que fazem parte do imaginário político no Ocidente contemporâneo, profundamente marcado por relatos da mídia hegemônica.

Por se tratar de um gênero baseado na representação de eventos reais, este recorte se situa em uma posição híbrida entre a ficção dramatizada dos jogos digitais e o exercício historiográfico de recomposição de fatos reais, instâncias que flertam com o imaginário simbólico das narrativas.

### **Construção de sentido em jogos digitais**

É parte do objetivo deste trabalho uma tentativa de estabelecer um estudo que toma como referência o campo da comunicação para entendimento dos jogos digitais. Assim, lançaremos mão de um arcabouço multidisciplinar com vistas a compreender uma questão de ordem comunicacional, a saber: como os jogos digitais podem contribuir para a interpretação do mundo?

Em nosso argumento, reside a noção de que a análise de docugames demanda em uma primeira instância repensar a relação entre autor e obra, legando ao iterator uma condição de intérprete comprometido com a composição da experiência de jogo.

Para estabelecimento das bases para nossa crítica, comentemos ligeiramente a noção de retórica procedural proposta por Bogost (2007). Segundo o autor, a capacidade de persuadir dos jogos digitais reside em sua estrutura baseada em processos que se constituem em uma estrutura retórica. Assim, dado que o jogador pretende atingir um objetivo previamente estabelecido pelo próprio jogo e que, para isso, é necessário passar por uma rede de argumentos que induz a determinadas conclusões pré-estabelecidas. Assim, o dispositivo seria configurado de persuadir o usuário através de uma retórica processual.

Não obstante a relevância do legado de Bogost (2007), apresentemos nossa discordância em dois pontos fundamentais. Primeiramente, sugerimos enfatizar o termo compreensão, em oposição à persuasão. Isto porque, segundo entendemos, os desafios e processos constitutivos do jogo não necessariamente se prestam ao convencimento do jogador. Ainda que este seja o objetivo dos desenvolvedores, o que o jogo enquanto artefato requer do indivíduo é uma performance capaz de responder aos desafios que configuram aquela experiência. Esta performance não necessariamente implica em concordância.

Secundariamente, aponte-se que o termo persuasão pressupõe certa hierarquização entre o jogador e o jogo, com supremacia do último. Novamente, apontaremos aqui para um caminho divergente, considerando que a existência do jogo demanda uma interferência criativa da audiência (AARSETH, 2004), e que não pode ser mensurada previamente.

Em outras palavras, mesmo a composição de ações, aparentemente mecânicas, em videogame são fruto de uma interpretação do usuário. O componente mecânico da ação, no game, não afeta o teor interpretativo do ato. Como ilustra Gadamer, não se pode alegar que uma performance musical deixe de ser um ato de interpretação diferente “do que, por exemplo, a realização da compreensão na leitura de uma poesia ou na observação de uma imagem. Toda *re-produção* é imediatamente interpretação, e quer ser correta enquanto tal. Nesse sentido, também ela é “compreensão” (GADAMER, 1999, p.19).

É necessário, pois, reconhecer que o jogo, como obra ficcional, demanda um processo de compreensão por parte do jogador que resulta em uma apropriação da obra por parte deste. O papel central do usuário na atividade de jogo, aliás, é ponto fundamental na obra de Aarseth (1999). Para o autor, os jogos se caracterizam por sua estrutura cibertextual, ou seja, demandam um esforço não trivial por parte do usuário para a composição de sentido da experiência. Afinal, diferentemente da leitura citada por Gadamer (1999), o ato de jogar influencia na “estrutura narrativa” do próprio jogo, uma vez que as decisões do intérprete implicam em consequências relevantes para a configuração da trama. Reconhecemos que o próprio Bogost (2007) é consciente no que diz respeito à natureza cibertextual do jogo, há no autor, porém, uma sobrecarga sobre o processo mecânico do cibertexto em detrimento da hermenêutica.

## **Jogos documentais e imaginários**

Tentando uma alternativa à retórica processual, ou procedimental, interessa-nos, então, pensar os docugames como o encontro de imaginários mediados pelo ambiente lúdico. Inicialmente, cabe observar que, ao nos referirmos a “ambiente lúdico”, afiliamo-nos à noção de jogo como experiência à parte da vida cotidiana, sugerida por Huizinga (2008). Referimo-nos igualmente ao autor, e a interpretação dele realizada por Salem e Zimmerman (2004), quando apontam que o círculo mágico é o espaço onde se dá o jogo, seja ele físico ou imaginário. Seja ele um tabuleiro ou um campo de futebol delimitado por marcações improvisadas, ou, ainda, sem qualquer marcação concreta.

Em segundo plano, cabe elucidar o entendimento de imaginário. Aqui, recorreremos a três autores. Umdeles é Castoriadis, onde é possível reconhecer uma relação íntima entre simbolismo e imaginário, que por sua vez, para ele composto fundamentalmente por imagens, afinal o

[...] delírio mais elaborado, bem como a fantasia mais secreta e mais vaga são feitos de “imagens”, mas estas “imagens” lá estão como representando outra coisa; possuem, portanto, uma função simbólica. Mas também, inversamente, o simbolismo pressupõe a capacidade imaginária. Pois pressupõe a capacidade de ver em uma coisa o que ela não é, de vê-la diferente do que é (CASTORIADIS, 1982, p.154).

Isto posto, reconhecemos que, enquanto afecções de mundo, os jogos digitais documentais carregam consigo uma inerente carga simbólica que se traduz, sobremaneira, em sua composição narrativa. É importante ressaltar que, neste ponto, reconhecemos como narrativa não apenas a organização lógica do jogo, seus processos inerentes, mas também, e sobretudo, elementos gráficos, sonoros, em suma, da ordem da experiência sensível. Elementos que, discursivamente organizados (TODOROV, 2011), formam uma narrativa.

Corroborando com essa perspectiva evocamos Durant (1994), para quem a ampla difusão de imagens ocorrida no século XX:

[...] acarretou uma reviravolta total em nossas filosofias, até então dependentes daquilo que alguns chamam a “galáxia Gutenberg”, isto é, a supremacia da imprensa, da comunicação escrita – eivada de sintaxes, *retóricas*, procedimentos de raciocínio – figurações pintadas, desenhadas, esculpidas, fotografadas...), reduzidas à devida proporção (DURAND, 1994, p.1. *Grifos nossos*).

É na esteira deste raciocínio que apontamos para a necessidade de se pensar jogos documentais, e persuasivos, para além da retórica procedimental (AMARAL e COVALESKI, 2015). Dando continuidade a este raciocínio, recorreremos a Maffesoli (2001, p.76), para quem o imaginário ultrapassa o indivíduo e reflete “o estado de espírito de um grupo”. Para melhor aproveitamento desta passagem, é relevante lembrarmos que para o autor francês o imaginário é da ordem da aura, uma espécie de cimento social que liga a coletividade.

Cabe então, pensar de que forma as construções do imaginário ocidental se traduzem na produção de jogos digitais documentais. De forma mais específica, colocamos a seguinte questão: o que de fato, se representa nas narrativas “documentais” de tais jogos? Seria o teor, ou melhor dizendo, a vontade jornalística e estrutura processual suficientes para construir uma experiência crítica à realidade?

Em resposta a tais indagações, afirmamos que os jogos documentais, apesar de sua relação com questões factuais, não podem ser vistos como enunciados meramente factuais. São enunciações. Dessa forma, uma alternativa para se refletir sobre esses jogos, seria a adoção do conceito de imaginário. Assim, admitimos que os jogos documentais, ao apresentarem “fatos históricos”, evocam imaginários distintos, assimilados individualmente, mas também construídos coletivamente e que podem ser acionados na experiência de jogo.

Logo, afirmamos que é justamente quando se colocam como vetores dessas imagens diversas a respeito de noções de mundo, que os docugames são capazes de fazer refletir sobre uma determinada questão. A fim de demonstrar esse ponto, sugerimos um olhar sobre as narrativas de tais objetos.

## **Narrativa e historiografia em jogos documentais**

Neste ponto, lançaremos luz sobre os docugames enquanto relatos com pretensões históricas ou, por assim dizer, jornalísticas, o que justifica inclusive a alcunha de *newsgames* atribuída a estes. Trata-se, pois, de objetos carregados de uma pretensão de verdade. Não apenas isto, mas, de forma igualmente importante, assim como a narrativa histórica descrita por Ricœur (2012), o jogo documental possui um carácter argumentativo. Ou seja, pretende-se apresentar e argumentar em favor de uma certa organização, e perspectiva, dos eventos.

Ou seja, mais que apresentar uma relação de fatos encadeada pela composição narrativa, o jogo documental pretende configurar uma questão factual compondo cenários possíveis dentro de um escopo próximo ao relato histórico ou jornalístico. No entanto, como observado anteriormente, não é apenas a pressuposição factual que negocia com os jogos documentais; há também outros elementos que se aliam para auxiliar os docugames na mediação cultural que ele desempenha, como é o caso dos elementos do imaginário e, sobretudo, a própria construção narrativa.

O historiador, defende Ricœur (2012), constrói sua narrativa na forma de uma argumentação em direção à uma versão provável da história. Ainda de acordo com o mesmo autor, o historiador busca apresentar as relações de causalidade para demonstrar o cenário discutido, privilegiando as causas mais prováveis, o que reforça o teor científico de sua análise.

Quando nos referimos à descrição de uma realidade, consideramos como pressuposto a noção de descrição como ato intrinsecamente explicativo, como defende Ricœur (2012). Nessa medida, os jogos documentais adquirem nuances que o aproximam do registro histórico, que:

[...] em virtude de sua posição mediana entre o antes e o depois do teto poético, a operação narrativa já apresenta os aspectos opostos cujos contraste o conhecimento histórico incrementa: por um lado, nasce da

---

ruptura que abre o reino da fábula e o cinde da ordem da ação efetiva; por outro, remete à compreensão imanente à ordem da ação e às estruturas pré-narrativas da ação efetiva (RICŒUR , 2012, p.298).

Assim como a história, os jogos digitais documentais funcionam pela modalização particular dos eventos reais, se situando entre a descrição do fato e a construção narrativa que ordena e organiza tais eventos de forma lógica. Ainda seguindo este raciocínio, o docugame se compõe do tecido formado por um lastro de realidade histórica, ou mais precisamente jornalística, e uma composição poética carregada de um certo imaginário a respeito de um determinado tema.

Como aponta Raessens (2006), os docugames se caracterizam pela dramatização de eventos factuais no ambiente ficcional lúdico (RAESSENS, 2006). Tratam-se, pois, de espaços para experiência ética-estética de eventos históricos. Aliada ao artifício da dramatização, os jogos documentais ganham especial importância para o entendimento da cultura. Trata-se de um recurso capaz de permitir ao indivíduo atuar sobre o tecido da intriga.

Em uma segunda instância, está o fato de a própria duplicidade da narrativa. Afinal, para Ricœur (2012), a narrativa permite, por um lado, o olhar sobre o lugar do “eu”, em um determinado contexto socio-histórico, e, igualmente, a organização temporal da experiência subjetiva, a leitura narrativa da própria vida, e, portanto, uma organização narrativa da realidade.

Nesse sentido, também se depreende a possibilidade organizativa que o “conjunto imaginário” (DURAND, 1994) é capaz de desempenhar. Este “conjunto” a que se refere o autor pode ser compreendido em três níveis: sendo o mais profundo o correspondente ao que Jung (2002) denominou “inconsciente coletivo”, responsável pela carga de conteúdos que são inerentes a todos os indivíduos; o intermediário, cujos conteúdos permeiam as “zonas de estratificações sociais” (DURAND, 1994, p.27); e o nível mais superficial, que remete às questões socioculturais dos indivíduos. Esses três níveis, assim como a narrativa admitida por Ricœur (2012), dialogam com experiências pessoais, com contextos sócio históricos e culturais, além de se relacionarem com códigos mais gerais que são difundidos



e assimilados no âmbito de cada organização societária.

Seguindo esta linha de raciocínio, evocamos Rodriguez (2006, online), que ao retomar Huizinga (2008) observa que o ato de jogar é “meio (medium) onde as experiências vividas são organizadas como situação estruturada”. Aliando a narrativa histórica ao tecido do jogo, os docugames, portanto, trazem a possibilidade de lançar o olhar sobre a história, estruturada na forma de narrativa na experiência de jogo.

Como observa Fonseca (2009, p.3), em Ricœur a narrativa permite ao indivíduo a compreensão de si em uma dimensão histórica. Nos casos que aqui analisamos, trata-se de pensar a condição histórica e cultural do Outro a partir de uma narrativa que permita a ocupação simulada desse lugar.

Esta simulação, porém, preserva os paradigmas éticos do usuário, e seu imaginário particular, em um tensionamento entre uma realidade “nova” e estranha e um conhecimento previamente estabelecido, a configuração do ambiente de jogo e o imaginário nele representado.

Ao aliar uma organização lógica de eventos históricos (estrutura) e experiência sensível (subjetividade), entendemos serem as narrativas dos docugames capazes “de recolocar a ética no campo prático e permitir conjugar o conceitual e sensível” (BARONI, 2014, p.75). Trata-se, assim, de discutir a narrativa em ambientes lúdicos digitais enquanto experiências éticas face a de uma reconfiguração da realidade histórica.

Ao retomarmos Ricœur (2005, p.337), ressaltamos que, segundo o autor, interessa ao estudo hermenêutico, a transição entre “o mundo da obra”, o elemento denotativo da mesma, sua estrutura, ou seja, seu sentido. Aplicada à realidade deste trabalho, esta asserção implica um olhar sobre os jogos contemplando as representações factuais às quais o jogo se refere, mundo da obra, e a transição deste referencial para a estrutura do jogo produzido. Como afirma Fonseca (2009), em Ricœur, mais do que a compreensão dos símbolos, palavras e ações na narrativa, a hermenêutica busca uma compreensão do humano em sua dimensão histórica.

Este deslocamento, para o ambiente configurado do jogo, seria capaz de viabilizar a participação do sujeito em enunciados historicamente relevantes, como é o caso dos conflitos no Oriente Médio ou em Darfur. Assim, a tomada de decisões simulando tais

circunstância de conflito busca incitar reflexões éticas sobre o sujeito e sua condição subjetiva e histórica.

No caso do jogo “Endgame Syria”, isso fica evidenciado quando o jogador ocupa a posição de rebelde em território Sírio, que representa, neste caso, mais que um lugar geográfico, mas, sobretudo, um lugar existencial, conforme argumentamos a partir de Said (2007). Tendo em vista tais locais existenciais, há de se evocar como um caso de particular interesse o *game* “Peace Maker” (Impact Games, 2007). Ali, é dado ao jogador o poder de escolher a posição de presidente da autoridade palestina ou premiê de Israel. Em qualquer caso cabe ao jogador encontrar uma saída de consenso para o conflito secular entre esses povos.

Cabe-nos, então, questionar: como pensar “Peace Maker” e a experiência de se atuar como líder palestino ou israelense, sem considerar o imaginário político ocidental sobre ambos os povos? O próprio jogo, em diversas circunstâncias, reforça a posição de subalternidade do governo Palestino. Esta posição, amplamente difundida na mídia ocidental, pode ser verificada por exemplo em qualquer tentativa de se realizar uma ação de governo que dependa de recursos financeiros. O jogador estará necessariamente fadado a solicitar recursos a um governo estrangeiro, confirmando a falta de acesso do Governo Palestino à linhas de força que permitam a fuga da condição desprivilegiada. Ou seja, trata-se de um subalterno.

O jogo se baseia em notícias de jornais, podem alegar os desenvolvedores. De fato, o faz, e, com suas limitações, busca equilíbrio entre os lados. O que desejamos apontar aqui, contudo, é que não se há de pensar em equilíbrio retórico, sem antes apontar para imaginários constituídos. Da mesma forma, cabe pensar como é possível a experiência de “Darfur is dying” sem pensar a expectativa de nulidade e indignação que marca a percepção ocidental sobre a África? Neste plano, tratamos apenas de imaginários hegemônicos.

Em uma segunda instância, devemos pensar sobretudo em termos individuais. Novamente, podemos nos valer de qualquer um dos casos em questão. Como pode um palestino jogar “Peace Maker” na posição do líder de Israel? Ou ainda, como jogar “Endgame Syria”, que demanda do jogador atuação como rebelde sírio, sem refletir sobre suas impressões e vivências acerca das instituições?

Nesta breve digressão, pretendemos apontar para a irrelevância da retórica despida do imaginário. Trata-se de uma armação oca, que depende do imaginário para se constituir. Igualmente, é relevante refletir de forma contundente sobre esta questão para que se evite a produção de estereótipos e generalizações em jogos que, sob um ponto de vista processual, funcionam de forma impecável.

### **Docugames e o lugar do eu na cultura do outro**

Uma menina caminha alguns quilômetros em busca de água para abastecer o povo de sua aldeia. Durante o trajeto faz o possível para se manter fora do campo de visão de guerrilheiros Janjawid, milicianos oriundos de tribos árabes do Sudão. A certa altura da caminhada, a garota falha em sua tentativa de se esquivar do jipe repleto de guerrilheiros e é raptada. A cena relata o drama de 2,5 milhões de refugiados em vilas na região de Darfur.

A criança é o rosto de uma estatística que aponta para 400 mil mortos naquele território. O relato, que poderia fazer parte da cobertura jornalística do conflito, ou de um livro sobre história recente do continente africano, é a descrição de um dos cenários possíveis do jogo “Darfur is Dying”. O jogo retrata a experiência dos mais de 2,5 milhões de refugiados nesta região de Darfur no Sudão. Mais que uma mera descrição, Darfur is Dying é uma narrativa atualizável, que demanda do interator uma constante tomada de decisões na condição de personagem (vítima) do conflito.

Evocando imagens igualmente incômodas, “Endgame Syria” provoca o usuário a tomar decisões sobre destruir ou não monumentos milenares do país, fato amplamente noticiado nos jornais televisivos. Em “Endgame Syria”, contudo, a perspectiva adotada é a dos rebeldes, de modo que o usuário do jogo pode adotar a tática em busca de atenção da imprensa internacional para sua causa. Neste caso, faz-se particularmente relevante a inversão de perspectivas adotadas pelo jogo, uma vez que não basta a tomada de decisões favoráveis aos grupos rebeldes e sim, a compreensão dos motivos que fundamentam a tomada de qualquer das decisões. Entre as alternativas possíveis, estão a busca de uma saída diplomática, a ação militar. As possibilidades contemplam, por exemplo, a destruição de monumentos seculares com o objetivo, segundo texto no jogo, de chamar a atenção da

mídia estrangeira para o conflito.

Assim, jogos documentais demandam do indivíduo um processo de interpretação de hermenêutica em tempo real, como sugere Arjoranta (2015). Afinal, na medida em que a compreensão do jogador relação a configuração do mundo representado no jogo é determinante para o desenrolar da experiência.

Exemplo disto é a abertura do jogo “Darfur is dying”, em que é dada a possibilidade de escolher entre personagens femininos e masculinos, de variadas idades. Todavia, ao optar por um avatar masculino de idade adulta, o jogador é alertado sobre o fato de homens nesta faixa etária terem sido recrutados para o conflito, de modo que representam uma faixa demográfica pouco comum naquela região, e portanto, indisponível para o jogo. Este evento, ainda que que pontual, ilustra uma das várias atualizações no conhecimento do jogador com implicações necessárias para o exercício de ações posteriores na narrativa. Na mesma medida, a tomada de decisão por parte do jogador configura uma interferência no ambiente de jogo, determinando também o curso da narrativa.

Nesta medida, a ação da audiência na narrativa do docugame se associa ao exercício do historiador que tece uma formulação da história a partir de uma relação provável de causalidade (RICŒUR, 2012). Se por um lado, no jogo estão predispostas as possíveis relações causais, fato inerente a qualquer objeto digital, por outro lado cabe ao intérprete do objeto uma série de escolhas éticas que determinam o curso da história, neste caso ficcional.

É esse imbricamento entre a necessidade de fazer escolhas e o posicionamento moral em relação a questões factuais que caracterizam os jogos documentais. Em Darfur is Dying isto pode ser percebido em um dos cenários de derrota, onde o jogador, ao deixar exercer sua atividade de coletar água, implica na falência de sua aldeia. A punição mecânica é a derrota, mas esta vem carregada de uma implicação moral em grande medida subjetiva.

É seguindo essa ideia que defendemos que a incorporação do indivíduo ao ambiente de jogo, com o engajamento decorrente de uma participação atenta e, segundo Calleja (2007) integral, carrega consigo a possibilidade de uma provocação ética a respeito do

conflito narrado. Em outras palavras, o jogo documental propõe a vivência de uma perspectiva sobre a história e sobre imaginários que circundam determinados acontecimentos.

Este objeto favorece também uma nova percepção de si, uma identidade narrativa. Para Ricœur, se a identidade:

[...] entendida no sentido de um mesmo (idem) for substituída pela identidade entendida no sentido de um si-mesmo (ipse); a diferença entre idem e ipse não outra senão a diferença entre uma identidade substancial ou formal e a identidade narrativa. (...) Diferentemente da identidade abstrata do Mesmo, a identidade narrativa, constitutiva da ipseidade, pode incluir a mudança, a mutabilidade, na coesão de uma vida. (RICŒUR, 2010, p. 419)

Ou seja, para Ricœur, a narrativa é um recurso não apenas de compreensão da temporalidade, mas também da própria noção do Eu, face à diversidade de estados do eu. Não se trata de uma identidade una e constante, mas antes de uma identidade enquanto jogo de estados do eu. É justamente essa diversidade de estados que permite um olhar sobre a vivência de jogo enquanto experiência identitária, capaz de permitir ao jogador ocupar provisoriamente o “lugar de outro” como sendo seu próprio.

Naturalmente, a ocupação de um “lugar” identitário implica também em posicionamentos morais. É neste aspecto que merece destaque a noção de identidade como posicionamento ético, proposta por Taylor (2005). Para o teórico, este posicionamento pode ser manifesto tanto de forma explícita, como na resposta à pergunta “quem sou eu? ”, como na forma implícita, que pode ser verificada nas reações, motivações e ações (LAITINEN, 2002). Ainda de acordo com Taylor (2005, p.44), saber quem se é: “equivale a estar orientado no espaço moral, onde surgem questões acerca do que é bom ou ruim, do que vale e do que não vale a pena fazer”.

Ora, essa localização no espaço moral não está dissociada de uma localização perceptual em relação a seu ambiente. A relação entre orientação espacial e ética é uma referência notável no projeto de Taylor (2005, p.52), que afirma que “só somos um self na medida em que buscamos e encontramos orientação para o bem”. O que seria, contudo, o

bem? Em Endgame Syria, posto que o objetivo do jogador seja destituir o poder estabelecido, ações bélicas voltadas para este fim são consideradas justificáveis à luz de um bem maior. Se esta perspectiva causa estranhamento ao repertório cultural de um indivíduo ocidental, ela igualmente cumpre o papel de deslocar o sujeito para um lugar distinto do seu. Um lugar não apenas geográfico, mas igualmente existencial e, por conseguinte, cultural.

Sob a luz desta reflexão, compreendemos os docu-games como enunciados transversais à narrativa histórica, capazes de, a partir da possibilidade de evocar distintos imaginários, promover práticas culturais e estimular a reflexão sobre temas, contemporâneos ou não, tensionando a perspectiva individual e o relato histórico. Para este efeito, os jogos se constituiriam como lugares para vivência da diferença, contribuindo para uma reflexão acerca das condições do Outro.

Nesta medida, tais artefatos se caracterizam como espaços virtuais configurados com uma narrativa aberta, que representam lugares e experiências em históricas e, em geral, conflituosas, com a capacidade de desvelar um lugar menos territorial que simbólico.

### **Considerações finais**

Procuramos apontar neste trabalho a noção de que jogo documental se caracteriza igualmente pelas suas qualidades de representação de fatos historicamente relevantes como também pela capacidade de inserir outros sujeitos nesses ambientes. Não se pode separar ambos, jogador e jogo, configuração e reconfiguração narrativa andam juntos neste objeto. Mais que isto, processos (regras) e imaginários são o tecido constitutivo dos jogos em geral, e mais especificamente, dos jogos documentais.

O jogo, pois, precisa ser interpretado enquanto objeto ético, sendo resultante da dialética entre os fatos históricos em relação a um determinado evento, a configuração sugerida pelos projetistas do artefato digital, a compreensão prévia do jogador (em sua historicidade), e a percepção adquirida durante a experiência. Essa relação se atualiza no decorrer da experiência de jogo, sendo decisiva para a configuração da intriga.

Tendo isto em vista, ponderamos o valor de tais objetos para a ampliação dos horizontes narrativos em ambiente digitais. Ao incorporar o debate ético e factual ao universo dos jogos, os docugames realizam um notável esforço não apenas de tornar mais acessível conteúdo relevante. Segundo entendemos, estes objetos contribuem para novas vivências do espaço e lugar do outro, fato que certamente merece mais destaque em nossa sociedade, bem como em nossa ciência.

Nessa medida, os jogos documentais podem ser tratados como mediadores de processos simbólicos, capazes de aproximar sujeitos pertencentes a diferentes territórios, em um ambiente de reflexão. Assim, esses ambientes promoveriam uma fissura entre a realidade sócio histórica do indivíduo e uma experiência de reconstrução de questões que fazem parte do imaginário coletivo.

Trata-se, não de representar de forma genuína um lugar e momento históricos em toda sua complexidade. Mas também não se trata de uma mera atividade recreativa que tem como pano de fundo eventos históricos e um resultado pré-condicionado pela estrutura retórica. É possível pensar tais jogos como espaços de fronteira, onde diferentes imaginários a respeito de uma questão encontram uma problematização ética.

Não se pode ignorar, evidente, a potência dos produtores do jogo e a importância dos processos ali colocados. Contudo, também não há de se negligenciar, como por vezes ocorre, a importância da audiência e sua bagagem cultural, que contribuem para a composição da narrativa.

Quanto ao lugar do outro, devemos reconhecer que em geral jogos documentais elaboram um Outro imaginário que, em última análise, serve à confirmação do imaginário do Mesmo. O palestino subalterno, o africano em necessidade e o sírio rebelde que lança mão de estratégias bélicas parecem nos confirmar essa suspeita.

Ainda assim resta crer que em sua tentativa de argumentar pela alteridade com fatos, o jogo documental talvez abra espaços para o comprometimento do Eu com as questões do Outro. Para que isto ocorra de forma mais contundente nos faltam ainda caminhos, seja no mercado ou na academia.

## Referências

AARSETH, E. **Cybertext**: Perspectives on ergodic literature. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997.

\_\_\_\_\_. **Playing research**: Methodological approaches to game analysis. In: Game Approaches / Spil-veje. Papers from spilforskning.dk Conference, Spilforskning.dk 2004.

AMARAL, Diego; COVALESKI, Rogério. **Videogames como dispositivos**: uma abordagem metodológica. *Questões Transversais - Revista de Epistemologias da Comunicação*. v.3n.6. 2015.

ARJORANTA, Jonne. **Real-time hermeneutics**: Meaning-Making in Ludonarrative Digital Games. Tese de doutorado. Jyväskylä University. Jyväskylä, 2015. AARSETH, Espen. *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*. Game Approaches. Dinamarca: Conference, Spilforskning, 2004.

BARONI, Raphaël. **A tensão narrativa através dos gêneros**: questões éticas e estéticas do suspense. In: *Experiência estética e performance*. B. Picado, C. Magno Camargos Mendonça & J. Cardoso Filho (dir.), Salvador, Edufba, p. 63-82, 2014.

BOGOST, Ian. **Persuasive games**: The expressive power of videogames. Cambridge: The MIT Press, 2007. CALLEJA, Gordon. **Digital game involvement a conceptual model**. *Games and culture*, v. 2, n. 3, p. 236-260, 2007.

DURAND, Gilbert. *L'Imaginaire. Essai sur lês sciences et la philosophie de l'image*. Paris: Hatier, 1994.

FONSECA, Maria Jesus. **Introdução à hermenêutica de Paulo Ricoeur**. In: *Revista Millenium do Instituto Politécnico de Viseu*, n 36, Portugal, 2009.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. **Sete aulas sobre linguagem, memória e história**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1997.

HUIZINGA, Joan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008.

JUNG, Carl. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. 2. ed. Tradução de Maria Luíza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

RICŒUR, Paul. **Tempo e narrativa**: A Intriga e a Narrativa Histórica. v.1. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

\_\_\_\_\_. **Tempo e narrativa**: O tempo narrado. v. 3. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.



RODRIGUEZ, Hector. **The playful and the serious:** An approximation to Huizinga's Homo Ludens. Game Studies: the international journal of computer game research, online, v. 6, dez. 2006. Disponível em: <<http://gamestudies.org/0601/articles/rodrigues>>. Acesso em: 27 jul.2015.

SAID, Edward W. **Orientalismo:** o oriente como invenção do ocidente. Tradução Rosaura Eichenberg. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

SALEN, Kate.; ZIMMERMAN, Eric., 2004. **Rules of play:** game design fundamentals. Cambridge: The MIT Press.

TAYLOR, Charles. **As fontes do self:** A construção da identidade moderna. São Paulo: Edições Loyola, 2005.

TODOROV, Tzevetan. **Análise estrutural das narrativas.** São Paulo: Perspectiva, 2011.