

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

ABORDAGEM EVOLUTIVA-ANTROPOLÓGICA DO DESIGN DE NÍVEL DO JOGO BATMAN ARKHAN ASYLUM

Thiago Costa¹; Marcel Casarini²; Luís Carlos Petry³; Demi Getschko⁴

PPG Tecnologias da Inteligência e Design Digital - PUC-SP

RESUMO

Partindo de Totten (2011), a partir de Hildebrand, é pensada a posição subjetiva de predador, à qual a personagem Batman e seu jogador são conduzidos em Batman Arkhan Asylum, relacionando-a com os critérios espaciais e estéticos presentes na construção de seu design de nível, complementarmente ao conceito de Janet Murray (2003) de sentido de agência. O design de nível permite a experiência estética de sentir-se o ser dominante no espaço, em virtude de espaços arquitetônicos que o suportam e o fomentam como tal. Estes aspectos são reverberados pela especificidade da personagem, um super-herói vindo das histórias em quadrinhos, uma mídia que, em sua essência, já traz a possibilidade de agência. Propõe-se também conectar as ideias de Hildebrand com as definições de Campbell (2004) acerca da Jornada do Herói. O método adotado é de base fenomenológica e irá apresentar os elementos que suportam ao jogo, não somente como uma peça de entretenimento, mas também um questionador da função do humano na era digital.

Palavras chave: Game. Level design. Transmídia.

ABSTRACT

As of Totten (2011), from Hildebrand, is thought the subjective position of predator, to which the Batman character and its player are conducted in Batman Arkham Asylum, relating it to the present spatial and aesthetic criteria in building design level, in addition to the concept of Janet Murray (2003) of sense of agency. The level design allows the aesthetic experience of feeling the dominant being in space, provided by architectural spaces that support and promote it as such. These aspects are reverberated by the specificity of the character, a superhero from comic books, a medium that, in essence, already brings the possibility of agency. It is also proposed connect the ideas of Hildebrand and Campbell (2004) about the Hero's Journey. The method adopted is a phenomenological basis and will present the elements that support the game, not only as a piece of entertainment, but also a questioning of the role of the human in the digital era.

Keywords: Game. Level design. Transmídia.

¹ Thiago Costa é mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUCSP), com dissertação defendida relacionando Histórias em Quadrinhos e Jogos Digitais.

² Marcel Casarini é mestrando em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUCSP), realizando pesquisa sobre a relação entre arquitetura e *level design* nos motores do jogos.

³ Luís Carlos Petry é doutor em Comunicação e Semiótica – PUCSP e leciona/orienta no PPG de Tecnologias da Inteligência e Design Digital – PUCSP, na linha de pesquisa de Design Digital e Inteligência Coletiva, especificamente na especialidade dos jogos digitais.

⁴ Demi Getschko é doutor em Engenharia de Eletricidade pela Escola Politécnica da USP e leciona/orienta no PPG de Tecnologias da Inteligência e Design Digital – PUCSP, na linha de pesquisa Modelagem de Sistemas de Software.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

O presente texto é um dos resultados parciais da pesquisa: *Investigação da relação de influência dos métodos do desenho e da pintura clássicos na produção de imagens renderizadas em tempo real dentro de ambientes tridimensionais de motores de jogos*, coordenado pelo Prof. Dr. Luís Carlos Petry, dentro do PPG Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUCSP.

1 INTRODUÇÃO: O JOGAR COMO UM COMPLEXO FENÔMENO



Figura 1 - Savana na Tanzânia, lugar de origem dos homens dos games

A questão do jogo digital possui amplos estudos, os quais seguem diferentes vertentes. Nossa visada se dá pelo aspecto fenomenológico, entendendo o jogar como um fenômeno complexo e que tem desdobramentos na forma de ser e pensar do sujeito jogador, o qual é alterado decisivamente pela experiência do jogar. Esta perspectiva parte de uma relação dialógica entre o pensamento de Huizinga (2008) quando, em 1932, o historiador define o homem como um *homo ludens*, reservando ao jogo o lugar central

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

para a construção da cultura, antecipando em anos as ideias de jogo de linguagem colocadas pela filosofia analítica de Wittgenstein e outros⁵. Ora, três anos antes, no seu seminário de inverno na Universidade de Friburgo, *Introdução a filosofia* (1928-1929), Heidegger nos apresenta os primeiros passos de uma reflexão fenomenológica sobre o conceito e jogo e sua inserção na esfera do mundo prático, designando os seus elementos ontológicos constituintes, tais como *não mecanicidade do jogo, mas liberdade, um estado de ânimo correspondente* que o torna único, peculiar, a formação de *regras intrínsecas* e produzidas *para e dentro* do jogar do jogo⁶.

O pensamento aberto por Heidegger e Huizinga será seguido de perto por Fink (1966), quando publica em 1960 sua célebre obra, *O jogo como símbolo do mundo* e por Gadamer (1999), quando no mesmo ano publica o primeiro e denso volume de *Verdade e método*. O trabalho destes dois alunos de Heidegger nos mostra que o jogo possui um papel como formador estrutural do mundo e cultura humanos, mostrando seus efeitos mais decisivo e numinoso na expressão central do mundo humano, *o jogo da obra de arte*⁷.

Mas, sobretudo, o importante a ser retido por nós aqui é o fato de que o trabalho conjugado de Finck e Gadamer nos mostra que o jogo constrói um mundo de sentido humano o qual, pela ação continuada do jogo (*do jogar o jogo e por ele ser jogado*), encontramos em constante transformação. A partir desta perspectiva é que se inserem as pesquisas ligadas ao universo digital e aos games⁸, como Heim (1994), Petry (2003;

⁵ Nosso leitor certamente poderá argumentar que a história do conceito de jogo é muito mais ampla e rica do que o apresentado por nós e, certamente terá plena razão. De Heráclito aos dias de hoje a história do jogo possui um impressionante e quase desconhecido desenvolvimento, seja na filosofia, na lógica ou na cultura. Para fins de pesquisa sugerimos o livro: de Arlete dos Santos Petry, intitulado *Jogo, Autoria e Conhecimento: fundamentos para uma compreensão dos Games* (Vide Bib.). Sua pesquisa nos serve aqui como guia.

⁶ E complementa a pesquisadora: "As regras das quais fala Heidegger não são aquele conjunto de normas pelas quais iremos regular nossa ação dentro de uma partida. Se assim fosse, o jogo perderia seu característico *estado de ânimo*, seu vigor e, tornar-se-ia pura monotonia. Perderia a característica da *alternância de estados*, se pensarmos na definição dada por Kant" Petry (2014, p. 50).

⁷ Para o leitor que se interessar na questão do jogo como obra de arte, especialmente quando nos games este é o ponto visado, sugerimos a leitura do artigo *Desenhar, modelar e design de nível como processos ontológicos na produção de jogos digitais*, no qual é discutida a pertinência dos processos artísticos dentro do desenvolvimento de um game.

⁸ A palavra *game* se encontra dicionarizada na língua portuguesa pelo Houaiss (1974) e é utilizada no sentido de *jogo digital*, nomenclatura recomendada pelo MEC e CAPES para ensino e pesquisa. Também

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

2011) e Bateman (2012). Heim nos indica a possibilidade de uma metafísica do ciberespaço, lugar no qual o homem (o *Dasein* heideggeriano) pode ali produzir o seu espaço de relações ônticas, com as coisas e os seus semelhantes.

Seguindo este pensamento, Petry (2003) nos mostrará que o processo de construção de mundos digitais tridimensionais dos games se constitui em um processo ontológico no qual o pensar está intimamente colado ao modelar. Continuando esta linha de pesquisa, Petry (2011) nos apresenta a perspectiva de compreendermos os games e metaversos como estruturas ontológicas plenas de sentido e possibilitando aos jogadores uma experiência estética transformadora. No ano seguinte, em 2012, Bateman nos oferecerá um conceito de *estética implícita de jogo* que permitirá compreender as diferenças estruturais dos jogos a partir de critérios ontológicos, o que nos permite situar jogos como *Dear-Esther* (2013) e *Batman Arkham Asylum* (2009) em planos existenciais próprio, autônomos e produzindo objetos conceituais e culturais próprios.

A partir dessa perspectiva a pesquisa em jogos digitais recebe ainda duas outras contribuições fundamentais. A primeira delas vem de Manovich (2001), quando ele nos mostra que os objetos digitais da hipermídia (com os games inclusos nesta grade área) são incorporados na cultura pós-moderna e, sobredeterminam a própria cultura a transformando radical e continuamente. Ora, se acrescentarmos a isso as pesquisa sobre transmídia realizadas no MIT, especialmente com os estudos mostrados por Jenkins (2009), veremos que os jogos digitais, os games, se encontram hoje no centro de uma *cultura da convergência* em um mundo em continuada transformação. Com isso abrimos a possibilidade de compreendermos os jogos digitais como estruturas do mundo atual extremamente significativa e que necessitam uma abordagem de pesquisa transversal, na qual autores e ideias devem conversar com objetos em constante mutação. No presente

os termos *videojogo* (desde 1986) e *videogame* (desde 1973), se encontram dicionarizados pelo Houaiss. Eles são utilizados todos nas pesquisa com o mesmo indicativo semântico atual: jogos digitais. Para consulta aos termos propostos para a indústria de jogos digitais, sugerimos a consulta ao Glossário da Pesquisa do BNDS, Disponível em: <http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/export/sites/default/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario_mapeamento_industria_games042014_Relatrio10a_Vocabulario_Jogos.pdf>. Acesso em 10 mai. 2014.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

artigo, nosso grupo de pesquisa traz para a abordagem até então seguida o contributo de uma arquitetura e antropologia dos mundos digitais, a partir dos pensamentos de Hildebrand (1999) e Totten (2011).

2 O HERÓI *BATMAN* COMO MATÉRIA PRIMA PARA A CULTURA DA CONVERGÊNCIA E A AÇÃO DA NARRATIVA TRANSMÍDIA

Nesse contexto, entendemos ser necessário observar outros fenômenos surgidos no corpo da cultura, notadamente o que Jenkins (2009) denominou *narrativa transmídia*. Com este termo, o pesquisador do MIT buscou mostrar o fluxo dos conteúdos que migram através de múltiplas plataformas midiáticas, produzindo a cooperação entre mercados midiáticos e referindo-se igualmente ao comportamento migratório dos públicos (geralmente fãs) dentro dos diversos meios de comunicação. Ora, uma das experiências de entretenimento mais fortes e imersivas da contemporaneidade que recai sob este domínio apontado por Jenkins é justamente o videogame.

O ambiente imersivo proporcionado pelo jogo digital mostra-se como o ideal para receber a continuidade das narrativas que nascem em outros meios. Porém, como aponta Costa (2012) o fenômeno transmídia não se restringe às narrativas: “são os conteúdos, os temas que se deslocam e que, como forças vivas, produzem efeitos com novas e diversificadas formas de significação em novos campos (mídias)”.

É justamente o que ocorre com a personagem Batman em sua série de jogos, iniciada com “Arkham Asylum”. Criado em 1939, o chamado “Homem-Morcego” transformou-se em um ícone da cultura pop, apresentado em diferentes plataformas midiáticas ao longo dos seus 75 anos: das séries cinematográficas da década de 1940, passando por desenhos animados, séries de TV, até a recente trilogia de filmes dirigida por Christopher Nolan. Tudo isso para além da mídia em que surgiu, as histórias em quadrinhos (HQ).

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

Batman é, desse modo, o exemplo perfeito de nossa leitura de Jenkins (2009) quando este define a narrativa transmídia como “a arte da criação de um universo”. Essa ideia (universo) do órfão milionário que jura combater o crime e que se veste como morcego, ao longo de sua existência (o herói apontado por Campbell a seguir), se mostra com força suficiente para se expandir em diferentes meios, gerando aficionados que assumem “o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais” (JENKINS, 2009).

O universo de *Batman* possui tal capacidade indicada, devido ao fato da personagem pertencer à categoria dos super-heróis, os quais possuem características ligadas ao conceito do herói clássico da chamada *jornada do herói*, conceito pensado pelo mitólogo Joseph Campbell, que o explora de início em *O Poder do Mito* (1990) e mais longamente em *O Herói de Mil Faces* (1997). Este conceito de *jornada do herói* também é chamado de *monomito*, e ele diz respeito às estruturas que o Campbell identificou como sendo similares nos mitos ao longo da trajetória da Humanidade. Entre alguns dos exemplos clássicos teríamos *Prometeu*, *Ulisses*, *Perseu*, *Jesus Cristo* e *Buda*. No *monomito* encontramos a presença de uma estrutura narrativa que perdura até os dias atuais e que, em certo sentido, explica a familiaridade que todos sentimos ao nos depararmos com alguma história, especialmente aquelas com temas heroicos.

Campbell (1997) nos diz ainda que *é sobre o herói que se vale a pena escrever*, pois se trata de “alguém que deu a própria vida por algo maior que ele mesmo” (p.137). Quando o prefixo *super* é acrescentado a essa definição, certamente encontramos a indicação de que as características de força e *super-ação* serão ampliadas a termos antes não presenciados ou às vezes imaginados (supreendentes). É o fantástico que se apresenta, multiplicando capacidades e possibilidades. O herói possui assim o sentido do *super*, pela qualidade do *sobre*, ou seja, a sua superação para além dos limites humanos.

Ora, é justamente nesse sentido que o super-herói consagra o conceito de heroísmo e o amplifica tornando-se, pela via da cultura de massa emergente, o ícone da modernidade, na qual o tempo imaginário que compreende tanto o tempo histórico como o dos quadrinhos e as experiências decorridas dentro deles ganham uma amplitude global. A nosso ver, reside aí a razão para um conceito criado no entre-guerras manter-se

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

de forma indelével em seus aspectos fundamentais, não só da cultura ocidental (como comprovado pela existência desse tipo de elemento nos *mangás*, as *HQs japonesas*, etc.), mas sim de toda cultura de massa do século XX e, ainda continuar depois, no século XXI.

Diante dessa conjuntura, o super-herói, o qual possui a força amplificada do herói mítico, pode ser pensado como a representação da busca pela explicação do mundo moderno, da ética exacerbada e da moral ilibada, distante da realidade natural. Sua tarefa consiste em ser a representação do ideal humano pleno e inacabado. Nas palavras de Campbell (1997),

tornar o mundo moderno espiritualmente significativo — ou (enunciando esse mesmo princípio de forma inversa) o de possibilitar que homens e mulheres alcancem a plena maturidade humana por intermédio das condições da vida contemporânea (p.187).

Como herói de uma narrativa (transmídia) que possui tonalidades ao mesmo tempo transcendentais e sombrias, *Batman* possibilita, para o além do entre guerras, a figura do humano que supera os seus limites individuais na busca da realização de valores comuns e visados por todos. Como tal ele se encontra imerso em um mundo que possui propriedades ontológicas e que, com o qual deverá lidar, assumindo posições as mais diversas, todas elas na descrição de traçado de seu caminho rumo à realização do *monomito*.

3 O LEVEL DESIGN COMO POTENCIALIZADOR DA NATUREZA DINÂMICA DO HERÓI: BATMAN COMO PREDADOR

O mundo ontologicamente constituído dentro do game se materializa para os pesquisadores na expressão do *level design*. Nele habita a personagem que o jogador encarna e joga – nele o herói do e no jogo é convocado a ocupar o seu lugar, a sua vez e, em certa medida, a sua própria epopeia trágica.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

Para abordarmos o *design de nível* ou *level design* de *Batman Arkhan Asylum* e as suas possibilidades diégicas emergentes, partiremos das análises realizadas por Totten (2011). Como um pesquisador que pensa o design de nível, o elemento correlato no mundo dos games com a arquitetura no mundo fático, ele irá buscar uma de suas motivações principais nas ideias do arquiteto Grant Hildebrand. Hildebrand estudou a relação entre a arquitetura e as correspondentes sensações espaciais e psicológicas que a mesma suscita, seguindo um viés antropológico evolutivo, dentro do qual buscou elucidar o porquê alguns tipos determinados de espaços inspiram a sensação de calma (abrigo) e outros de insegurança (perigo).

Como primeiro ponto para abordar o desenvolvimento do *projeto do design de nível*, faz-se necessário elucidar justamente o objetivo de um design de nível. Para Totten, esse objetivo primário é a “diversão”, ou seja, o principal objetivo de um design de nível é articular os espaços e plataformas⁹ de modo a garantir um certo nível de estímulo¹⁰ a fim de tornar o jogo divertido. É mister ressaltar que o conceito descrito acima independe do gênero de jogo, pois a “diversão” ao qual o jogo suscita pode ser dada a partir de diversas formas como pela ação, humor, horror etc., ficando a cargo da mudança na forma de se agregar e organizar os elementos do nível para garantir uma adequação ao gênero.

Por outro lado, voltado ao projeto de edifícios e a sinestesia por eles provocados, Hildebrand afirma que muitos dos aspectos que nos fazem sentir confortáveis em relação a um espaço, estão ligados aos instintos de sobrevivência da espécie humana. Nesse sentido, quanto melhor entendermos os mecanismos psicológicos de sobrevivência da espécie humana, melhor projetaremos ambientes arquitetônicos e, segundo Totten, que segue de perto o ponto de vista de Hildebrand, nos games também se sucede o mesmo¹¹.

⁹ Aqui plataforma colocada como qualquer superfície acessível pelo jogador, que permita o deslocamento do *avatar*.

¹⁰ Conceito de fluxo (flow) de Martin Seligman, a partir do psicólogo húngaro Mihaly Csikszentmihalyi, que diz que deve-se dosar a dificuldade de superar os desafios de tal forma que o jogo não seja muito fácil, o que causaria tédio ao jogador e não muito difícil, pois causaria frustração ao jogador. Ainda que a versão de Seligman sobre a teoria do fluxo seja minimalista e reducionista, ela se atém a alguns elementos fundamentais do conceito pensado por Csikszentmihalyi.

¹¹ Arquitetura cria prazer por criar espaços onde nos sintamos seguros, enquanto o design de nível cria espaços que criam a sensação de perigo que é prazeroso de combater e superar. Totten (2011).

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

Comumente os jogos exploram nossas naturais inseguranças, uma vez que nos coloca muitas vezes na posição mais fraca fisicamente dentro de um sistema (Totten), abordando de forma indireta a condição humana de inferioridade física perante a maioria dos animais, não contamos com garras, pele espessa, velocidade ou força significativos, tendo a inteligência como a grande vantagem para superar essas deficiências. Se analisarmos os jogos de forma geral, será possível perceber que normalmente no início, além da ignorância do jogador diante das regras inerentes ao ambiente, algo que por si já produz insegurança. Somos colocados em uma posição mais frágil, algo que dificilmente irá se repetir ao avançarmos no jogo, quando nos são dadas novas ferramentas, tanto para explorar aquele ambiente inóspito, como para combater os inimigos que nele emergem, explorando assim de forma direta o mecanismo de *biofilia*¹², o qual alinha-se aos conceitos estudados por Hildebrand, esses mencionados anteriormente.

Para uma primeira análise do design de nível de *Batman Arkham Asylum*, iremos relacionar um conceito da antropologia evolutiva denominado de *hipótese da savana*, que nos indica que do ponto de vista da percepção espacial humana, e sua identificação como prazeroso ou perigoso, tais percepções ou sensações foram desenvolvidas diante de experiências semelhantes que eram vivenciadas da mesma forma nas Savanas¹³ no alvorecer da espécie humana. O ponto de vista da teoria antropológica está ligado a processos evolutivos e, a sua relação com a percepção espacial da espécie humana, a torna apta para a função de complementar ao oferecido pelos pensamentos de Hildebrand e Totten apresentados. A hipótese da savana incita a vermos a ação biofílica da espécie humana a buscar por espaço de refúgio, conforto e prazer e a evitar espaços de perigo, desprazer e desolação. Assim, a ação de uma tendência de preservação e cuidado leva

¹² Conceito de Biofilia deriva da etologia de Edward Osborne Wilson, referindo-se às necessidades básicas de vida do ser humano (e não de amor). Na abordagem realizada por Judith H. Heerwagen (2003), ele consiste na direção de nosso cérebro buscar, por meio de padrões geneticamente determinado, de nos encaminhar para uma posição de estabilidade, com segurança e alimento, itens essenciais para a reprodução da espécie. Por outro lado, quando nos vemos em condições instáveis nos sentimos vulneráveis.

¹³ Ambiente aceito pela comunidade científica como o local onde a espécie humana se desenvolveu. Detalhes interessantes e fontes primárias podem ser conhecidos no artigo da Wikipédia: *Bipedalism*, no tópico *Savanna-based theory*, Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Savanna_theory#Savanna-based_theory>. Acesso em 05 mai.14.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

aos membros de um dado grupo a procurar com mais intensidade alguns espaços e a evitar outros.

Hildebrand cita o conceito de *lugar certo*, essencial para a perpetuação de um organismo. Esse *lugar certo* inclui proteção de perigos animados e inanimados e acesso a bons recursos e espaços. Nosso humor reage automaticamente aos ambientes: prazerosamente ao situar-se em um ambiente propício a sobrevivência e com desconforto nos lugares potencialmente perigosos. Concomitantemente, a *hipótese da savana* apresenta em cinco estruturas ou estágios, elencados a seguir, na sua ordem de importância para uma análise de *level design*:

Estruturas de Abrigo: agrupamentos de árvores com copas robustas, as quais proporcionam refugio e proteção;

Mobilidade estratégica: variações topográficas para vigilância estratégica, facilitando os movimentos entre grandes distâncias e, antecipando a visualização de perigos que se aproximam;

Espreita e proteção: grandes áreas abertas, as quais permitem fácil movimentação e boa visualização à distância;

Recursos do ambiente: grande diversidade de plantas (especialmente flores), vida animal para alimentação e recursos;

Recursos hídricos: corpos d'água para fornecimento de alimento, água, banho e divertimento.

Podemos encontrar no jogo *Batman Arkhan Asylum*, algumas relações correspondentes com as estruturas ou estágios listados. O equivalente às árvores (*estruturas de abrigo*), que fornecem o esconderijo, é expresso principalmente pelas gárgulas, local no qual o jogador (*Batman*) obtém o refúgio à visão dos inimigos, podendo observar sem ser observado¹⁴.

Esta condição de vantagem estratégica coloca *Batman* na posição do *predador* e o *ser dominante* naquele espaço, uma vez que está um passo à frente de seus inimigos,

¹⁴ Essa condição de estar em um local onde pode-se observar os arredores é chamada pro Heerwagen de Panorama Superior (*High Prospect*), quando além de um bom ponto de observação, esse ponto oferece segurança, é chamado de Refúgio Superior (*High Refuge*).

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

podendo não somente observar a partir de seu abrigo superior, mas mover-se de forma sutil e indetectável utilizando o gancho¹⁵, colocando assim em prática o conceito da *mobilidade estratégica*, podendo inclusive planar sobre o espaço de forma a atacar um inimigo ao final de seu voo.

Estar em um abrigo superior permite que o jogador possa planejar o ataque com antecedência, algo que não só o coloca como o ser dominante do espaço mas ainda soma-se como potencializador na experiência de vivenciar a personagem Batman que, conforme discutido anteriormente possui exatamente as características de *mobilidade, planejamento, sutileza e letalidade* de um predador uma vez que o design de nível do jogo foi trabalhado nesta direção e sentido.

Outros jogos que também utilizam estilo *mapa aberto* ou *sandbox*¹⁶ possuem uma abordagem diferente do design de nível, devido às especificidades de seus protagonistas, uma vez que possuem diversas diferenças com *Batman*. Na série *Infamous* da *Sucker Punch*, o jogador além de estar em um ambiente de mapa aberto, também joga a partir de um ser mais poderoso repleto de poderes e habilidades sobre-humanas, as quais são compensadas pelos inimigos mais fracos por sua maior quantidade, assim como em *Batman A. A.* Porém apesar desses pontos em comum entre os jogos, ao jogar *Infamous* a sensação de sentir-se o predador e o ser dominante do espaço faz-se menos presente. Os conceitos de *estruturas de abrigo* e a *espreita e proteção* estão menos presentes, sendo que por muitas vezes o jogador encontra-se em posição desprivilegiada em relação aos inimigos, posicionados nos topos dos edifícios. Tendo assim uma melhor visualização e maior proteção dos ataques do jogador, que após algumas horas de jogo percebe que a melhor estratégia é se locomover sobre os prédios, a fim de estar no mesmo nível dos inimigos e, dessa forma, fazer valer suas habilidades superiores.

¹⁵ Um equipamento que arremessa um gancho nos alvos, entre eles gárgulas e telhados, permitindo que Batman possa ser rapidamente puxado até eles.

¹⁶ Tipo de jogo com mundo aberto, ou seja, o jogador pode percorrer todo o espaço do jogo desde que possua as habilidades ou itens necessários para atingir a próxima área do jogo, diferentemente dos jogos baseados em níveis, onde cada nível deve ser acessado por um menu e são desbloqueados de acordo com o progresso do nível anterior.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

Os conceitos de *recursos hídricos* e do *ambiente*, não são encontrados no jogo, uma vez que não há itens necessários a serem coletados para propiciarem a evolução da personagem ou a manutenção de sua sobrevivência. Os pontos responsáveis pela compra de novas habilidades em Batman são adquiridos a partir da derrota de inimigos, focando assim a experiência do jogo, novamente na vivência do *Batman* predador, ao invés de retratá-lo como um coletor. Caso olhemos a não necessidade de coletar recursos do ponto de vista da autossuficiência do jogador, podemos então afirmar que a não necessidade de recursos corresponderia à sua abundância, sendo assim, mais uma vez reforçando o sentir-se confortável no espaço para, assim, dominá-lo.

Continuando nossa análise a partir de Totten e Hildebrand, nos deparamos com o conceito de *espaço panorâmico* (*prospect space*). Este tipo de espaço refere-se a um grande espaço aberto sem refúgios, dessa forma deixando-nos expostos ou à mercê dos inimigos. Edifícios arquitetônicos que buscam passar o sentimento de imponência recorrem ao espaço panorâmico. Como exemplo de um *espaço panorâmico*, podemos citar o *Memorial da América Latina*, de Oscar Niemeyer, lugar no qual o grande descampado entre os edifícios é comumente criticado pelos visitantes, ou ainda, as grandes catedrais que, por sua monumentalidade colocam o visitante na condição de diminuído e exposto.

Nos videogames, inclusive em *Batman A. A.*, nos momentos nos quais são testadas as habilidades do jogador, como por exemplo, nas batalhas com os chefes¹⁷, tal artifício do *espaço panorâmico* é frequentemente utilizado. No jogo *Deus Ex Human Revolution* (*Eidos Montreal*), inclusive esse é um momento bastante criticado pelos fãs, uma vez que o jogo lhe oferece a capacidade de escolher o modo de jogar, entre “combate”, no qual o foco está nas armas e no aumento da resistência do personagem, e no modo “furtivo”, em que a personagem adquire habilidades para passar despercebido pelos inimigos. Entretanto, nas batalhas contra os chefes somente a opção de guerreiro mostra-se eficaz, devido ao design de nível utilizar-se dos *espaços panorâmicos*, não permitindo algum

¹⁷ Batalhas com chefes ou chefes de fase, são inimigos únicos e mais poderosos que os comuns, exigindo maior habilidade do jogador para superá-los. Normalmente são inseridos no fim de cada nível ou capítulo, sendo assim o desafio final a ser superado.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

local para esconderijo ou ataque furtivo da personagem, o que torna a experiência do jogo frustrante para aqueles que escolham o caminho furtivo recursivamente.

Em *Batman A. A.*, as salas dos chefes colocam o jogador em posição de igualdade com o inimigo quando é retirado delas o elemento da *espreita*, reforçado o senso de *desafio* frente às habilidades superiores dos demais inimigos (chefes). Com alguns chefes *Batman* é colocado em condição de inferioridade, pois dele é tirado o domínio do espaço. No caso da batalha contra o *Crocodilo*¹⁸, *Batman* torna-se literalmente a presa, isto devido a mudanças no design de nível. O ambiente no qual é travado o combate contra o *Crocodilo*, é um esgoto que encontra-se inundado, com pranchas de madeira flutuando na superfície. *Batman* precisa cruzar os túneis do esgoto para recuperar um artefato, porém não deve movimentar-se de forma rápida, pois caso o faça, o *Crocodilo* que espreita sob a água, imediatamente o elimina. Retirando a possibilidade de se defender e mesmo se movimentar livremente, o design de nível, rebaixa o jogador, de predador à presa, aplicando ao inimigo, as mesmas características possuídas por ele nos demais locais.

Quando enfrenta o *Espantalho*¹⁹, o ambiente torna-se 2D reduzindo a mobilidade da personagem. Com o inimigo gigante em relação ao jogador, mostra-se claramente seu domínio do espaço. O jogador deve mover-se entre os poucos esconderijos e não deixar ser visto pelo inimigo, pois caso o faça, é prontamente eliminado. Neste caso específico, são utilizados outros elementos propostos por Hildebrand. Ele cita que a natureza nem sempre representa boas situações para a evolução de uma espécie. Sendo assim, possuímos ansiedades naturais relacionados a pontos naturais específicos, tais como medos de animais, medos de ambientes como escuridão, alturas, sons altos e tempestades. Nos níveis em que o *Espantalho* é enfrentado, existe referência a diversos desses ancestrais medos. Os barulhos são altos e contínuos, há uma tempestade de fundo junto ao espantalho. *Batman* encontra-se sozinho e diminuído em um ambiente que não domina e, que não permite o uso de todas as suas habilidades, além da grande

¹⁸ *Killer Croc*, um homem que possui a forma de um grande crocodilo humanoide, muito forte e resistente, que consegue segurar a respiração por muitos minutos assim como os crocodilos.

¹⁹ *Scarecrow*, usa a fantasia de um espantalho e utiliza-se de drogas para instaurar medo em seus inimigos.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

estranheza da construção do nível que situa-se dentro de uma alucinação que tem como objetivo inocular o medo.

Com base nos argumentos dispostos anteriormente, somos levados a pensar que com o uso correto dos elementos de construção de um design de nível, é possível evocar e reforçar as características únicas de uma personagem de jogo. No caso de nosso olhar sobre o jogo da personagem Batman, no qual se utilizando de conceitos da arquitetura convencional, o design de nível pôde atingir os objetivos propostos pela equipe criativa do jogo, colocando o jogador no papel da personagem.

4 CONCLUSÃO

No presente artigo apresentamos uma possibilidade de relacionarmos o design de nível com conceitos derivados de uma arquitetura antropológica evolucionista. Realizamos esta opção com a finalidade metodológica de mostrarmos possibilidades de relações entre campos diferentes (arquitetura, antropologia evolucionista, etologia, etc.), em diferentes, mas correlatas abordagens com o campo dos jogos digitais, defendido por todos como um campo transdisciplinar, aberto e permeável a influências e inflexões das mais diversas. Uma coisa ainda pode ser dita aqui, além dos elementos comparativos mostrados entre o design de nível do jogo *Batman, Arkhan Asylum* e uma teoria arquitetura antropológica. Se a discussão sobre o fundamentos dos games e, igualmente o design de nível, em sua origem foi dominada pelo pensamento derivado do pragmatismo e do behaviorismo, isso não significa que eles não possam dialogar com outros modos de fontes de pensamento, como por exemplo, a *fenomenologia do espaço* de Merleau-Ponty (2006), a *estética de jogo implícita* de Bateman (2012) e mesmo a *fenomenologia hermenêutica* de Heidegger (2003), Fink (1966) e Gadamer (1999).

Quando dizemos isso temos em mente trabalhos anteriores que mostraram aspectos nessa direção de poder fazer falar juntas teorias que, muitas vezes foram, *popularmente*, consideradas antagônicas. Um exemplo disso pode ser dado no seminário

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

que Heidegger realizou entre os anos 1929-30, na Universidade de Freiburg, que foi publicado com o título *Conceitos fundamentais da metafísica: mundo, finitude e solidão*. Neste trabalho Heidegger percorre o conceito de mundo realizando uma reflexão sobre os aspectos ontológicos constituintes do mesmo, sua natureza, a biologia e o modo como o homem nele se situa de forma prática. Isso, pode-se dizer hoje, também foi possível, porque Heidegger manteve aberta sua mente ao pensamento do pragmatismo do filósofo americano Charles-Sanders Peirce e, não o repetindo em suas palavras simplesmente, tirou deste pensamento consequências para o seu próprio pensar, tal como o mostrou Petry (2009). Pensamos nós, dentro de uma perspectiva de pesquisa em jogos digitais no Brasil, que achados como os de Hildebrand, Totten e mesmo uma recuperação de pontos de vista da etologia humana ou genética de Wilson podem ser muito frutíferos para o campo transdisciplinar dos jogos digitais. Dessa forma, com a memória no passado adquirido da tradição e nossos olhos voltados para o futuro os pesquisadores tem a oportunidade de pensar mais e melhor sobre as questões que lhes são pertinentes.

BIBLIOGRAFIA

BATEMAN, C. **The Thin Play of Dear Esther**. 2012. Disponível em: <<http://blog.ihobo.com/2012/07/the-thin-play-of-dear-esther.html>>. Acesso em: 28 jun. 13.

CAMPBELL, J. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Cultrix. 2004.

COSTA, T.S. **O Salto Transmidiático dos Super-Heróis**. São Paulo. (Dissertação de mestrado defendida no PPG) - Tecnologias da Inteligência e Design Digital - PUCSP. Orientador: Luís Carlos Petry, 2012.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow: the Psychology of Optimal Experience**. New York: Harper Perennial. ISBN-13: 9780061339202, 1990.

EISNER, W. **Comics & sequential art**. New York, EUA: W.W Norton & Company. 2008.

_____. **Graphic storytelling & visual narrative**. T New York, EUA: W.W Norton & Company. 2008.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

FINK, E. **Le jeu comme symbole du monde**. Paris: Les Editions de Minuit. Paris. 1966.

GADAMER, H-G. **Verdade e Método I**. Tradução Flávio Paulo Meurer. Petrópolis: Vozes. 1999.

GOMBRICH, E. H. **Arte e ilusão**. Um estudo da psicologia da representação pictórica. São Paulo. Martins Fontes. ISBN: 9788560156313, 2007.

HEIDEGGER, M. **Introducción a la filosofía**. Madrid: Cátedra Universitat de València. 2001.

HEIM, M. **The Metaphysics of Virtual Reality**. Oxford University Press, USA. ISBN-10: 0195092589, 1994.

HILDEBRAND G. **Origins of Architectural Pleasure**. Los Angeles, University of California Press. ISBN-10: 0520215052, 1999.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo. Perspectiva. ISBN: 8527300753, 2008.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph. 2009.

LICHT, M. **An Architect's Perspective On Level Design Pre-Production**. 2003.
Disponível em: <http://www.michaellicht.com/lucas/Article_on_Gamasutra/licht_01.shtml>.
Acesso em: 15 fev. 2013.

MANOVICH, L. **The Language of New Media**. 2001. Cambridge: The MIT Press.
Disponível em: <<http://www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf>>. Acesso em: 10 set. 2012.

MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo. Martins Fontes. ISBN: 8533622937, 2006.

MCCLOUD, S. **Making comics: storytelling secrets of comics, manga and graphic novels**. New York, EUA: Harper. 2006.

MORRISON, G. **Supergods: What masked vigilantes, miraculous mutants, and a Sun God from Smallville can teach us about being human**. New York, EUA: Spiegel & Grau. 2011.

MOURA, D.; Breyer, F.; Neves, A. **Teorias da arquitetura convencional e suas implicações para o design de ambientes em jogos digitais**. Universidade Federal de Pernambuco, Dept. De Design, Brasil. 2006. Disponível em: <http://www.cin.ufpe.br/~sbgames/proceedings/aprovados/23654.pdf>>. Acesso em: 10 fev. 2013.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp. ISBN - 85-7139-496-2, 2003.

NOVAK, J. **Desenvolvimento de games**. Tradução Pedro Cesar de Conti. Revisão técnica Paulo Marcos Figueiredo de Andrade. São Paulo: Cengage Learning. ISBN: 9788522106325, 2010.

NOVAK, M. **Liquid Architectures**: Marcos Novak's Territory of Informations. 2010. Disponível em: <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.92.8246>>. Acesso em: 10 set. 2012.

PEIXOTO, N. B. **Paisagens Urbanas**. São Paulo. Editora Senac. ISBN: 8573593482, 2003.

PETRY, A. S. **Jogo, Autoria e Conhecimento**: fundamentos para uma compreensão dos Games. Jundiaí. Paco Editorial. ISBN: 9788581484204. 2014.

PETRY, L. C. **Topofilosofia**: o pensamento tridimensional na hipermídia. São Paulo. (Tese) - Doutorado defendida no PPG Comunicação e Semiótica – PUCSP. Orientador: Sérgio Bairon. 2003.

_____. **AlletSator**: aspectos fenomenológicos da produção de mundos e objetos tridimensionais na Ciberópera. In: ANPAP. Disponível em: <http://www.topofilosofia.net/textos/A_02_Fenom_AlletSator.pdf>. Acesso em: 09 set. 2012.

_____. A determinação do pensar a partir da transformação da filosofia transcendental de Peirce. São Paulo. **12h International Meeting on Pragmatism**. PUCSP. Disponível em: http://www.topofilosofia.net/textos/l_transform_metaversos_english.pdf. Acesso em: 05 mai. 14;

_____. **A im@gem pensa**: Aspectos quânticos da imagem cibernética. CIBERTEXTUALIDADES #3. Porto/Portugal. ISSN 16464435, 2009b.

_____. **Aspectos Ontológicos dos Metaversos e Games**. In: GamePad: level 4., v.4, pp. 43-63. Seminário de Games, Comunicação e Tecnologia. Novo Hamburgo. RS. GamePad: level 4 ISSN: 2236-7497. Disponível em: <<http://aplicweb.feevale.br/site/files/documentos/pdf/46736.pdf>>. Acesso em: 05 mai. 2014.

REYNOLDS, R. **Super Heroes**: a modern mythology. Jackson, EUA: University Press of Mississippi. 1992.

SANTAELLA, L. **Semiótica Aplicada**. 2 ed. Pioneira Thompson Learning. ISBN 85-221-0276-7, 2004.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

SCOLARI, C.A. Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. In: **International Journal of Communication** 3 - 586-606 1932-8036/20090586. 2009. Disponível em: <<http://ijoc.org/ojs/index.php/ijoc/article/%20viewfile/477/336>>. Acesso em 03 mai. 2014.

TOTTEN C. W. **Designing Better Levels Through Human Survival Instincts**. 2011. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/feature/134779/designing_better_levels_through_.php?page=5>. Acesso em: 01 abr. 2014.

VITRUVIO. **Tratado de Arquitectura**. São Paulo. Martins fontes. ISBN: 9788577070039, 2006.