

A cidade como caixa de areia: a paidia e o mundo aberto em Grand Theft Auto IV¹

Rodrigo Campanella Gonçalves Barbosa²

Mestre em Comunicação Social pelo Programa de Pós-Graduação da UFMG

Resumo

Em Grand Theft Auto IV, o jogador tem a possibilidade de ignorar em certa medida a série progressiva de missões do jogo e explorar as possibilidades de ação em relação a outros diversos elementos encontrados na cidade: NPCs, diversos veículos, policiais, lojas, mobiliário urbano, edificações. A criação de um grande ambiente virtual urbano explorável e o fotorrealismo da cidade do jogo são características marcantes em GTA IV, porém esse realismo não se traduz no sistema de jogo. A maior parte das ações que podem ser realizadas na cidade, mesmo aquelas com alto grau de destruição e afronta à polícia, não geram consequências permanentes ou qualquer tipo de “memória” dentro do sistema de jogo. Esse modo de funcionamento remete à distinção feita por Caillois entre *paidia* e *ludus* como diferentes modos de jogar, algo que pode ser pensado juntamente com a distinção entre jogos progressivos e emergentes, estabelecida por Jesper Juul.

Palavras-chave: sandbox games; mundo aberto; paidia; jogo progressivo; jogo emergente.

1. Introdução

“Grand Theft Auto IV” (GTA IV) é um jogo de mundo aberto transcorrido em um amplo ambiente que simula uma metrópole urbana, dividida em 4 ilhas interligadas por pontes. Como é característico dos jogos de mundo aberto, é possível ao jogador seguir as missões sequenciais estabelecidas pela trajetória do jogo ou explorar possibilidades de ação, peculiaridades do cenário, interações com outros personagens, missões alternativas ou elementos narrativos alocados ao longo destes ambientes.

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Mercado do Entretenimento e da Música na Cibercultura, do VIII Simpósio Nacional da ABCiber, realizado pelo ESPM Media Lab, nos dias 03, 04 e 05 de dezembro de 2014, na ESPM, SP.

² Mestre em Comunicação Social com pesquisa sobre ambientes urbanos em jogos de mundo aberto. Coordenador de projetos de jogos no Laboratório de Experimentação Digital (LED-CCNM) da UFMG. Email: rodrigo.campanella@gmail.com

Como se trata de um ambiente urbano à exploração, o foco de nossa investigação é compreender de que modo se apresenta a metrópole urbana dentro de “GTA IV”, especialmente em relação às ações possíveis para o jogador em dois contextos: na relação entre as missões dadas pelo jogo e as possibilidades de exploração do ambiente urbano fora das mesmas e na relação estabelecida entre o protagonista, controlado pelo jogador, e os objetos e outros personagens da cidade virtual, encontrados nos ambientes digitais construídos para GTA IV.

2. Em movimento na cidade

Logo após descer de um grande navio usado para contrabando, as primeiras ações do jogador em Grand Theft Auto IV (GTA IV) são entrar no carro estacionado à sua frente e acelerar rumo ao apartamento que será sua primeira “casa” no jogo. GTA IV acontece em Liberty City, a cidade virtual que simula uma versão reduzida de Nova York. As 95 missões do jogo se desenrolam em vários pontos do mapa e normalmente abrangem dois lugares diferentes – aquele onde a missão começa e aquele onde ela efetivamente acontece. Algumas vezes há ainda um terceiro lugar, de retorno, após cumprir a ação principal. Nenhuma dessas quase cem missões é executada no mesmo local. Percorrer o espaço urbano e conhecer novos pontos da cidade virtual é uma necessidade constante, incentivada na forma como as missões são espalhadas pelo espaço do jogo. Entre elas, costuma haver tempo para explorar o ambiente urbano, sem tempo determinado para dar início à próxima etapa. Mas a partir do momento em que a missão é iniciada, o tempo para que se complete muitas vezes é curto. Existe a dualidade entre o jogo estruturado por missões, em sua porção mais relacionada a uma ordem progressiva, e o jogo como ambiente aberto à exploração, onde ele releva sua porção mais ligada a um andamento emergente. Em termos gerais, podemos dizer que é um jogo progressivo com fortes características de emergência (Juul, 2005).

Na concepção de Juul, jogo progressivo é aquele onde a sequência de ações a serem realizadas pelo jogador é firmemente estabelecida pelos criadores do jogo.

Nesse tipo de jogo, o designer ganha controle total sobre a trajetória a ser seguida, sendo um bom exemplo os jogos do tipo “aponte e clique”, onde é necessário descobrir com quais itens da tela deve sucessivamente interagir (ou quais objetos e informações utilizar) para prosseguir jogando. O jogo emergente é aquele onde o jogador deve obedecer a um certo conjunto de regras, dentro das quais pode utilizar um certo número de ações, previamente estabelecidas. Nesse tipo de jogo, as formas de vencer não são previamente estabelecidas pelo criador do jogo – é a criação de estratégias, utilizando as ações possíveis dentro das regras e limitações existentes, que vai estabelecer a possibilidade de vitória e continuidade no jogo. Os jogos emergentes são conhecidos por serem “fáceis de aprender e difíceis de dominar”, pelo grande número de possibilidades dadas ao jogador para criar modos de vencer e igualmente dadas ao jogo para criar obstáculos e desafios ao jogador. [Juul 2005]

Pelas distâncias a serem percorridas dentro dessa cidade virtual, só é possível completar boa parte das tarefas usando carros - mesmo porque dezenas delas incluem perseguições automobilísticas como parte da ação. O “espaço do jogo” não é efetivamente a cidade, mas sim a rua. E quase sempre a rua dos carros, bem mais que a dos pedestres. Com grandes distâncias pela frente (e pela falta do que fazer percorrendo a cidade), as opções mais usuais disponibilizadas para o jogador são roubar um carro ou pegar um táxi (ou um helicóptero, a partir de certo momento do jogo) que faça o deslocamento até o ponto necessário. Ainda que não assumam os papéis de objetivos do jogo, na concepção postulada por Huizinga (2000) e nem de regras do jogo na concepção de Juul (2005), o roubo e a direção de carros pela cidade são parte intrínseca da exploração do mundo aberto de GTA IV.

No espaço urbano de Liberty City, há sempre mais veículos do que pedestres nas ruas. Pela velocidade exigida na maior parte das perseguições ou no roubo dos carros, atropelamentos são constantes – tanto do protagonista controlado pelo jogador quanto de outros habitantes da cidade, que não fazem menção de desviar ou não conseguem se esquivar dos carros que vêm em sua direção. Mas, do mesmo modo, também é normal que as pessoas atingidas pelos carros se levantem e sigam em frente.

Nesse sentido, parece ser uma cidade de brinquedo, pela pouca atenção que o jogo efetivamente dá a essas pessoas que passam pelas ruas – e por cidade de brinquedo, é preciso acrescentar nesse momento que os jogos de ambiente/mundo aberto são conhecidos também por jogos “caixa de areia” (*sandbox*), em referência ao brinquedo infantil onde a criança pode utilizar a areia para criar brincadeiras conforme sua vontade e imaginação, além de trazer ali para dentro outros brinquedos que poderão fazer parte de sua diversão. No caso dos jogos de mundo ou ambiente aberto, essa relação se apresenta na possibilidade do jogador em usar o espaço disponível e os elementos que estão nele sem muito compromisso com um objetivo determinado pelo jogo para sua completude ou vitória (Huizinga, 2000).

É importante também lembrar que boa parte das brincadeiras na caixa de areia acontecem usando elementos trazidos de fora – baldes, pás, caixas, varetas e outros brinquedos. Então é possível compreender a “caixa de areia” como um parque de diversões próprio, onde as formas de brincar possíveis ali não estão dadas a priori, pela forma ou pela possível função do brinquedo. Por isso, ao observar esse funcionamento do jogo onde um atropelamento ou a explosão de um carro não geram efetivamente mudanças no sistema, é possível pensar nos jogos “caixa de areia” como um tipo específico de espaço onde a cidade pode tomar a forma de um “parque de diversões”, onde os elementos (veículos, armas, pedestres, policiais) tornam-se esses brinquedos manipuláveis, sem consequências firmemente definidas. A brincadeira acontece na manipulação possível dessas formas digitais disponibilizadas para o jogador, por meio da qual ele pode vislumbrar a oportunidade de se “integrar” ao software (Friedman, 1999), estabelecendo sua imersão na cidade virtual e ganhando agência sobre ela (Murray, 2003)

A sequência de missões leva o jogador a conhecer praticamente todas as regiões das quatro ilhas principais ilhas que compõem Liberty City, a cidade do jogo – por exemplo, o cais portuário da primeira ilha e da ilha central, os pequenos prédios nos quarteirões de classe alta próximos ao “Middle Park”, os apartamentos pobres dos projetos residenciais para baixa renda na ilha central, os bairros de periferia com seus prédios baixos isolados no alto da primeira ilha, o condomínio de luxo no bairro de

Bonham, o setor de mansões no alto da ilha a oeste, um parque abandonado ao sul do primeiro bairro onde o protagonista do jogo “mora”. Todos esses lugares serão pistas de perseguição dentro de missões específicas. E dentro dessa dinâmica, é possível perceber ainda melhor a importância de um elemento essencial para que isso se concretize: as pontes e complexos de viadutos urbanos dentro do jogo.

Há vários complexos de viadutos ao redor de Liberty City, muito mais do que parece razoável para um espaço urbano reconstituído nessas proporções. A presença das pontes e viadutos é notável em qualquer passeio pelas ilhas, mas sua importância dentro dessa cidade de jogo só ganha a medida exata durante as missões. Em alta velocidade, participando de perseguições dentro de carros e em cima de motos, ou então fugindo da polícia após algum crime, o caminho muitas vezes passa por esses viadutos onde é extremamente fácil errar uma escolha de pista e se encontrar enredado em uma confusão de túneis, ruas sem saída e saídas laterais abruptas. Dentro das perseguições do jogo, ficar sem opção de caminho ou não saber exatamente para onde leva uma pista, dentro de um emaranhado de vias que se cruzam, garante momentos de desorientação, de agonia e muitas vezes determina a falha na missão em que se está jogando. Os viadutos aparecem como multiplicadores do elemento de tensão, apontado por Huizinga (2000) como determinante para a atração estabelecida pelos jogos, por colocar continuamente em xeque a possibilidade de ser vitorioso diante do adversário ou do desafio.

Para complicar a movimentação nessa cidade, o traçado das ruas menores é apertado demais e as esquinas forçam o jogador a guinadas bruscas. Isso, aliado à atenção voltada para o GPS e não para o traçado das ruas, é quase uma certeza de centenas de colisões de menor e maior grau, não apenas nas partes de perseguição mas também no andamento normal do jogo. Porém, as colisões só serão realmente cruciais em meio às missões de perseguição, dirigindo enquanto policiais ou outros criminosos atiram em seu carro. A cada pequena batida o carro se desgasta um pouco e a cada grande batida ele fica mais próximo de fundir o motor, deixando o jogador parado no meio da rua – ou começa a levantar chamas sob o capô, explodindo pouco tempo depois. Mas no andamento usual do jogo, deixar um carro completamente

destruído é uma ocorrência normal, que leva à substituição daquele por outro veículo. Não à toa o jogo se chama “Grand Theft Auto”, como é chamado coloquialmente pelos policiais americanos o crime de roubo de veículos. Os carros dentro de GTA seguem uma ética do desperdício que subjaz à mecânica do jogo.



Figuras 1 e 2. Viadutos de Liberty City

Gastam-se muitos carros para completar a sequência de missões que o jogo oferece. Para completar diversas das perseguições de automóveis, o carro termina destruído. Ao iniciar novamente a missão, para uma segunda tentativa, é necessário roubar outro carro e dar início a uma nova perseguição. Para conseguir cumprir a contagem regressiva de certas missões, o veículo quase sempre termina aos pedaços, pela dificuldade de controle da direção diante de muitos obstáculos – afinal, o cenário reproduz uma cidade com pedestres, muitos outros veículos, hidrantes, postes, grades, muros, edifícios, becos. Acontece por vezes de o carro entrar em lugares de onde não se consegue sair acelerando ou dando ré, ficando preso em algum ponto da cidade. É preciso reiniciar várias missões ao longo do jogo pois o motor do carro fica inutilizado

depois de inúmeras colisões e capotamentos. Dezenas de carros são usados e abandonados depois do fim das missões, por razões diversas: porque o término acontece em um lugar muito distante do início da missão (sendo mais fácil chamar um táxi para retornar); porque já existem outros carros à disposição no fim da missão; ou porque o carro que levou até aquele ponto já não está lá quando se retorna ao ponto em que foi estacionado, tendo sido subtraído pelo sistema do jogo. Vários são os carros que desaparecem ao serem deixados no início da missão, sendo necessário roubar outro veículo para voltar ou ir até o próximo ponto.

Carros em GTA não possuem também o status material que têm no mundo concreto, sendo apenas peças substituíveis. Ainda que se possa adquirir dinheiro de jogo roubando e vendendo certos carros sob encomenda, os carros em si são apenas um instrumento de perseguição ou mais uma arma de enfrentamento contra os outros criminosos ou contra a polícia. Não há como compreender os automóveis como parte de um status de posse porque não podem sequer ser comprados dentro de GTA IV – a única opção é roubar e a rotatividade é tamanha (junto da certeza de que os carros provavelmente não durarão muito) que eles se tornam acima de tudo ferramentas para cumprimento das missões. No entendimento de Juul (2009), os jogos da série GTA são de "design flexível", apresentando objetivos definidos que não precisam ser buscados necessariamente pelo jogador, com elementos adaptados para possibilitarem sessões de jogo curtas e desvinculadas do design mais longo do jogo. Dentro desse entendimento, a forma de lidar com os carros é estabelecida por esse lado casual, que pode ser exercido em jogadas curtas e sem passar pela completude de missões visando o fim do jogo. Mas não quer dizer que sejam apenas isso.

Os diversos modelos de carro respondem de maneiras diferentes em GTA, com aceleração, estabilidade, força estrutural e níveis de resistência muito diferentes. É muito diferente dirigir um carro de polícia, com sua boa velocidade máxima e grande estabilidade, em relação a dirigir um furgão, mais lento e menos estável, ou em relação a dirigir um Patriot, o SUV (carro utilitário esportivo) que mais lembra um jipe militar blindado. Inclusive, escolher um Patriot como veículo de jogo é uma decisão que facilita cumprir muitas missões sem tanta preocupação. Sendo um veículo

maciço e elevado, com alta resistência, potência de motor e peso, o Patriot (baseado no modelo Hummer, da montadora General Motors) permite andar em alta velocidade sem se preocupar muito com outros veículos ou obstáculos, absorvendo também grandes porções de dano sem entrar em colapso.



Figura 3. Patriot, o “carro-tanque” de GTA IV

Essa “dinâmica do desperdício” que perpassa GTA IV parece diretamente ligada à questão da “caixa de areia”, dessa cidade que parece um parque de brinquedo onde a possibilidade de manipulação ou exploração de certos elementos (carros, helicópteros, pedestres, imóveis com interação) é mais importante do que finalidades ou funcionalidades específicas relacionadas a eles, tendo conexão com a solução das missões ou com a busca por um conhecimento ampliado sobre Liberty City.

A mecânica de GTA IV pode ser relacionada com os estudos de Roger Caillois (1990), onde o pesquisador propõe uma descrição do ethos dos jogos e da classificação de suas formas e estruturas subjacentes. Em sua perspectiva, as características formais definem o jogo como atividade livre (obrigado a jogar, não haveria para o participante o caráter de diversão atraente do jogo), delimitada (circunscrita a limites de tempo e espaço estabelecidos previamente e com rigor), incerta (não se sabe de antemão qual o resultado ou o desenrolar de cada sessão de jogo e deve haver uma liberdade para a invenção dos jogadores no correr do jogo), improdutiva (não gera bens ou riqueza de qualquer espécie), regulamentada (suspende as leis normais e estabelece uma legislação nova, que vale unicamente para essa

esfera) e fictícia (carrega a consciência de que a vida normal prossegue, sendo o jogo uma realidade à parte ou uma irrealidade completa em comparação com a primeira).

O caráter de incerteza, que permite aos jogadores a transformação e atualização de suas estratégias de ação diante de mudanças na configuração dos elementos do jogo indicam que o jogo também é uma atividade improvisável, marcada pela necessidade de adaptação e correção de sequências de ação. Essa capacidade de improvisar diante de obstáculos e possibilidades inesperados é parte do que marca tanto o desafio quanto a satisfação que pode ser encontrada nos jogos.

A classificação formal proposta por Caillois não diz do conteúdo dos jogos, como ele frisa, mas é um princípio universalista tomado como base para estabelecer as divisões, ou quadrantes, em que seria possível agrupar jogos da mesma espécie. Porém, dentro destes mesmos quadrantes haverá ainda uma outra escala a ser compreendida, que os hierarquiza entre pólos opostos:

“Numa extremidade, reina, quase absolutamente, um princípio comum de diversão, turbulência, improviso e despreocupada expansão, através do qual se manifesta uma certa fantasia contida que se pode designar por paidia. Na extremidade oposta, essa exuberância alegre e impensada é praticamente absorvida, ou pelo menos disciplinada, por uma tendência complementar (...) Designo por ludus esta segunda componente” [Caillois, 1990, p. 33]

De um lado, na paidia, estão as fantasias, o improviso, a algazarra. No pólo antagonico, ludus, estão as regras concretizadas em restrições e obstáculos a serem vencidos em direção ao objetivo almejado, contando desde o início com a perspectiva da perda e da falha que levarão a novas tentativas e aquisição de habilidades (ou artificios, estratégias). A partir dessa escala seria possível observar as formas de jogar.

A paidia permanece no âmago de todos os jogos, como um propulsor que sustenta o estabelecimento dos jogos, uma liberdade que os alimenta. Ela é definida como o impulso de movimento, de confusão, desordem, improvisação, espontaneidade, transformação não objetiva – “transforma-se, frequentemente, num gosto de destruir ou de partir. Explica o gozo de cortar, interminavelmente, papel com

tesouras, rasgar um tecido em franjas, fazer desmoronar um monte, travessar uma fileira, perturbar o jogo ou a ocupação alheia” (Caillois, 1990).

O ludus surge como domesticação da paidia, a qual ele ordena e enriquece. O ludus não é apenas a competição contra um concorrente - nele, a competição é contra qualquer desafio, obstáculo ou barreira imposta no jogo. Caillois concebe o ludus como um complemento da paidia, que dá “(...) às categorias fundamentais do jogo a sua pureza e a sua excelência” [Caillois 1990 p. 54]. A partir do ludus é que se criaria o gosto pela criação de obstáculos, regras estritas, impedimentos, para depois conquistar a satisfação de estabelecer as habilidades necessárias para superar essas barreiras artificiais. É a estrutura do ludus que possibilita um treino que conduz a uma certa habilidade ou conhecimento que expande a capacidade do jogador.

No caso de GTA IV, a relação do jogador com a cidade parece, a princípio, estar num ponto médio entre ludus e paidia. Existem obstáculos específicos para o cumprimento das missões, muitas vezes representados por elementos que fazem parte da cidade. Achar o caminho em meio a ruas muito parecidas visualmente ou encontrar a saída correta em complexos de viadutos sem indicações, desviar de equipamentos urbanos, veículos e pedestres, ser perseguido pela polícia e manejar carros instáveis (que podem explodir quando muito danificados) e motos ainda mais instáveis – são os obstáculos artificialmente impostos pelo jogo para o cumprimento das missões e aceitos pelo jogador quando inicia o jogo. Esse estabelecimento de obstáculos e impedimentos para o jogador diante do objetivo estabelecido inicialmente é a representação do ludus. Se assim fosse programado pelos criadores do jogo, nada impediria que os carros nunca sofressem dano, que pudessem voar sobre quarteirões ou que os pedestres desaparecessem das ruas durante as perseguições. Mas esses elementos (entre outros, como o embate contra o cronômetro) estão presentes como obstáculos a serem vencidos dentro do contexto desse jogo.

Porém a falta de consequências diretas desses obstáculos urbanos, ou a facilidade com que é possível resolver essas consequências, parece inclinar o modo de jogar em direção à paidia. Carros destruídos não representam grande problema porque podem ser facilmente substituídos: a própria destruição de um veículo para descobrir

quanto de dano ele pode sofrer, ou para causar uma explosão que gere um congestionamento em uma via central da cidade, pode se tornar um objetivo de jogo à disposição do jogador e ser realizado sem conseqüências a longo prazo. São eventos que não geram efeitos sobre o jogo, que não geram memória no sistema de jogo.

Também é possível derrubar todos os postes encontrados pelo caminho, para testar a resistência do veículo, ou verificar se ele funcionando depois de despencar do alto de um morro (muitas vezes, continua funcionando). Ou roubar carros e atirar nos policiais que aparecem para perseguir o jogador, tentando descobrir a até quantas estrelas de perseguição (que indicam o nível de força empregado contra o jogador) é possível resistir. Ou lançar um carro no mar, para saber qual distância um veículo acelerado consegue atingir quando arremessado pela orla. Ou ameaçar pedestres com uma arma simplesmente para perceber qual a sua reação padrão programada pelo jogo. Em todas essas ações, é necessário frisar que não existe a conquista de pontos ou de qualquer recompensa pelo jogador, não existe a construção no jogo no sentido de ser necessário ou recompensador realizar tais ações. Elas são simplesmente permitidas, no espírito da algazarra, destruição, teste de limites de resistência e dispêndio de energia, como levantado por Caillois. Não é tão diferente da criança que coloca seus bonecos “para brigar” decretando em certo momento “a morte” de um dos combatentes, pelos “ferimentos” causados pelo outro. E assim como os bonecos morrem, também ressuscitam na brincadeira seguinte sem conseqüências concretas (a não ser que peças sejam quebradas ou perdidas na brincadeira).

3. Jogo como tutorial

Observando a sequência de missões de GTA, é notável a forma como o jogo se mantém como um constante tutorial de novas possibilidades de agir do personagem, até mesmo nas últimas ações dentro dessa linha de progressão das missões (Juul, 2009). Isso irá percorrer todo o jogo: a terceira missão do jogo ensina onde está a estação de metrô do bairro onde mora o personagem e também como dar carona a outros personagens. A missão seguinte é a descoberta de como ter um encontro com

uma das possíveis namoradas do protagonista: buscando em casa, levando para jantar ou beber, e depois levando de volta para casa, podendo tentar a sorte (“try your luck”, é a opção do jogo) de ser convidado para passar a noite. Logo em seguida, o objetivo é salvar o primo de agiotas, primeiro aprendendo os movimentos de briga dentro do jogo e depois realizando uma perseguição curta a um dos agiotas fugitivos. Dentro das próximas missões, o jogador irá aprender a tomar a arma do inimigo e a usar uma faca dentro uma briga; como usar uma arma de fogo e armar uma emboscada, ficando agachado no alto de um prédio; como fazer uma perseguição e ao mesmo tempo atirar em outro carro, até que ele pare; a entrar e sair do metrô, usando o sistema para se locomover pela cidade; em como realizar um roubo sem morte, apenas com ameaças.

E ainda há muito mais a aprender: fases que são tutoriais para aprender a tomar uma decisão, de matar ou deixar vivo um outro personagem; que fazem com que o jogador saiba como saltar de prédios e usar escadas como escape rápido de perseguições; que ensinam a mexer no computador das viaturas de polícia, acessando o sistema dos procurados e deixando aberta a possibilidade do jogador se transformar em um justiceiro; ensinando a ser um taxista ou a ligar pedindo que envie um táxi; ensinando como usar os elevadores externos de manutenção para alcançar o alto dos edifícios; ensinando também como usar a câmera de um novo celular para tirar fotos da cidade ou a usar a internet do jogo, criando um email e podendo tentar marcar encontros através de um site de relacionamentos.

O jogo se sustenta, até nas últimas missões, provocando o jogador em relação às muitas possibilidades abertas pelo mundo criado em Liberty City, como que justificando seu título de “sandbox”. Mas é interessante notar como boa parte das missões acabam parecendo apenas uma grande propaganda ou um extenso demonstrativo da criatividade dos criadores e programadores do jogo, por mais que muitas sejam fases com desafios bem estruturados que obrigam o jogador a diversas tentativas até alcançar uma estratégia de vitória. Existe uma diversidade aparentemente enorme de formas de lidar com a cidade que, se somadas e analisadas, acabam sendo reduzidas a bem menos possibilidades de ação: como dirigir (diferentes) veículos, como usar (diversas) armas de fogo, como se esconder do fogo

adversário e criar emboscadas, como usar a câmera, como brigar nas ruas, como roubar carros, fugir da polícia e manter amigos dentro do jogo (ligando para os personagens e marcando encontros sociais para comer, beber, jogar), entre algumas outras.

Existem diversas opções de interação abertas para o protagonista durante o jogo, mas as missões são construídas de maneira a parecer que a todo modo está sendo aberta uma nova forma de ação/exploração. Na realidade, boa parte das vezes trata-se apenas de um conhecimento prévio reciclado na forma de uma alteração de veículo, de arma, de movimentação, de dinâmica ou de um tipo de interação (como se manter equilibrado sobre o baú do caminhão de transporte) que será possível apenas dentro daquela missão. E ao sair da esfera progressiva de missões do jogo, e quase sempre até dentro dessa progressão, as ações realizadas nessas missões também não terão qualquer tipo de consequência futura para o personagem controlado pelo jogador ou para a cidade em si, frisando ainda mais o “design flexível” defendido por Juul (2009) para definir os jogos da série GTA .

Assim como a polícia se “esquece” do jogador quando ele é capaz de se esconder por algum tempo do raio da perseguição policial, a maior parte das ações dentro das missões do jogo também é quase imediatamente “esquecida” pelo jogo após ser completada. Os efeitos, quando existentes, estão apenas na parte progressiva do jogo, já definida de antemão pelos criadores. A única possibilidade de modificações de longo prazo no estado do jogo, desvinculadas das missões, é a chance que o jogador tem de estreitar suas relações com certos personagens principais, realizando pequenas missões junto deles. Nessa forma “tutorial” do jogo de utilizar as missões para apresentar novas possibilidades/desafios para a ação, que muitas vezes não tem impacto ou utilização no restante do jogo em si, parece claro que GTA IV se configura, em seu lado progressivo, como uma série de mini-jogos que na maior parte das vezes se encerram em si próprios, sem consequências ou acréscimo de novas habilidades que servirão para outros momentos do jogo.

A partir dessa construção progressiva do jogo, é possível notar que também a ação livre do jogador em Liberty City será bastante relacionada à exploração dos

comandos de movimento relacionados à exploração do que é possível fazer em relação aos imóveis, automóveis e aos espaços abertos do jogo. Então, experimentar os 128 veículos existentes em Liberty City apresenta um campo farto de exploração para o jogador levando em conta as diferenças práticas de controle entre os automotivos (aceleração, frenagem, responsividade da direção) e a inclusão nesse número de viaturas policiais, carros de bombeiros, ônibus, metrô, empilhadeiras, caminhões de transporte variados, lanchas e helicópteros. Apenas sair de carro pela cidade em Liberty City já representa uma grande variedade de experimentações, onde testar os limites da ação não criará consequências duradouras. Existem possibilidades de agir em relação aos elementos da cidade – os habitantes, os veículos, os policiais, as edificações, o mobiliário urbano – que são *incentivadas* pela série progressiva de missões e pela sucessiva compreensão de que isso não afetará de modo permanente a trajetória do jogador dentro das missões do jogo. Do mesmo modo, experimentar as diferentes armas disponibilizadas para o personagem, seja para provocar uma retaliação policial ou para testar seus efeitos sobre os diversos elementos da cidade, será algo também exigido ao longo das missões de GTA IV - até por serem as armas um elemento forte para criar caos e desestabilização no ambiente do jogo, criando uma mudança temporária no funcionamento daquele mundo. E a retaliação a essa experimentação - normalmente um enfrentamento armado contra a polícia - mal representa algum risco à manutenção da própria exploração já que a “morte” do jogador, com o esgotamento de sua energia, apenas o traz de volta a um hospital, de onde ele surge recuperado e sem uma pequena fração do dinheiro acumulado até ali.

4. Conclusão

Podemos concluir que o fotorrealismo das imagens de Liberty City não transborda como realismo para a mecânica do jogo ou para o funcionamento dessa cidade. As ações não tem consequências e não se alongam no tempo, não geram mudanças no ambiente e criam apenas mudanças mínimas nas relações com os outros personagens do jogo. Daí ser possível falar de Liberty City como uma cidade-cenário

ou como uma cidade de papelão, onde escavar demais o funcionamento do ambiente mostra a desvinculação dos elementos e as restrições em criar um sentido efetivo de agência (Murray, 2003) sobre aquele ambiente.

É possível explorar os elementos disponíveis sem preocupação com a perda de outras possibilidades exploratórias ou com alguma mudança efetiva na ordem do jogo, ressaltando o que isso traz de liberdade – no sentido da paidia – mas também com todas as restrições para a ação e transformação sobre o ambiente virtual trazidas por essa separação dos elementos. Os elementos de Liberty City – veículos, personagens, armas, edifícios, mobiliário urbano, ambientes com interior explorável, roupas – só podem ser manipulados e vivenciados no jogo de forma a não trazer consequências perenes ou relevantes. A ação é sempre pontual, sem prosseguimento futuro que vincule de modo irreversível a ação do jogador e a evolução do jogo, a transformação do ambiente ou o modo como o protagonista é reconhecido ou observado pelos outros personagens dessa cidade. Por isso é possível compreender o jogador, fora das missões, como um espectro que age sobre um ambiente sem qualquer solidez. Como na caixa de areia, qualquer ação construída (ou qualquer indício de destruição) pode ser desfeita sem dificuldade, voltando o ambiente ao seu estado inicial para uma nova exploração.

Referências

- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990
- FRIEDMAN, Ted. Civilization and its discontents. In. SMITH, Greg M. **On a Silver Platter: Cd-Roms and the Promises of a New Technology**. New York: New York University Press, 1999, p.132-150
- JUUL, Jesper. **Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge: MIT Press, 2005.
- _____. **A Casual Revolution: Reinventing Video Games and their Players**. Cambridge: MIT Press, 2009.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.