

# Avaliação Estética de Games

Diego Rocha 1

André Melo 2

Ewerton Souto 2

André Neves 4

Universidade Federal de Pernambuco, Dept. de Design, Brasil  
Faculdade Marista Recife, Dept. de Web design, Brasil

## Resumo

Existe um elemento nos games que atrai as pessoas e que faz com que elas sintam satisfação em jogar, ocorrendo por um processo semelhante ao da contemplação artística. É um conceito ligado ao de Estética no que tange sua propriedade de sensibilização de estímulos mentais. A identificação dessa satisfação deve ser observada com especial atenção pelos produtores de jogos, pois partindo dela é possível identificar formas de utilização de elementos que fazem com que o game se torne interessante e dessa forma fazer com que se padronize a síntese dessa satisfação para outros games.

**Palavras Chave:** Avaliação estética, Game design

## Abstract

There is an asset used by games to attract users and keep them satisfied by playing, similar to the artistic contemplation. This concept is related to the study of Aesthetic and mental processes. The identification of that satisfaction must be closely observed by game producers, for this is a path to identify the ways to apply resources that make the game interesting, standardizing it to other games.

**Keywords:** Aesthetical Evaluation, Game design

## Contato dos autores:

{ (1)dlrocha,  
(2)andremelo,  
(3)otavio.souto,  
(4)andremneves}@gmail.com

## 1. Introdução

Presenciamos continuamente o aprimoramento da indústria de games em diversos aspectos, tanto no sentido técnico quanto no sentido conceitual. Um desses aspectos mais facilmente identificável é o apuramento do trabalho de concepção da identidade visual do game. Esse apuramento segue uma corrente cada vez mais em evidência na qual o retorno financeiro crescente da indústria de games suscita estudos acadêmicos cada vez mais densos e produtos mais refinados.

Percebemos, porém, que esse caminho de evolução conceitual/visual que os games vêm percorrendo nem sempre segue um padrão ou uma

linha de trabalho satisfatória. Em decorrência disso, os resultados obtidos oscilam em qualidade final, carecendo de um estudo que formalize esse *modus operandi*.

Neste artigo apresentamos pontos de aproximação entre os estudos da estética e as produções de games. Pretendemos mostrar como os processos de avaliação estética podem ser úteis à indústria de games.

No decorrer de nossa análise nos deparamos com diversas das lacunas que existem no processo de criação de um game, e com as formas como essas lacunas podem ser bem preenchidas quando da utilização de teorias da estética. Percebemos ainda a utilização intuitiva de princípios da estética clássica (advindos da Grécia antiga) ainda muito presentes nas produções atuais.

Deste estudo esperamos deixar as bases da relação entre a ciência da estética e as produções de games, bem como a demonstração de sua aplicabilidade. Em futuros estudos pretendemos explorar as formas como determinados padrões estéticos podem se apresentar em games e exemplificar casos de sucesso na utilização da avaliação estética no transcorrer do processo de desenvolvimento de um game.

Este trabalho conta com mais quatro seções, nas quais trataremos de definir, ainda que superficialmente, o conceito de estética que utilizaremos, delinearemos a relação entre a estética e os games, apontaremos a aplicabilidade do processo de avaliação estética no âmbito dos games e por fim a conclusão.

## 2. Estética

Nesta seção do presente trabalho nos deteremos à estética em si. Trataremos desde a sua definição enquanto palavra até a sua forma de utilização no contexto atual.

O termo “estética” tem sido utilizado em muitos sentidos e muitas vezes a conceituação surge no uso vulgar, nas artes e em filosofia. Segundo Aranha & Martins [1990] no uso comum da palavra estética, encontra-se a expressão em várias situações como estética corporal, estética facial, e outros, referindo-se à beleza física. Encontram-se ainda expressões como: senso estético, decoração estética, arranjo de flores estético, sendo usado aqui no sentido adjetivo, representando qualidade. Há ainda outro sentido, o filosófico, voltado para o sentido do belo, ou seja,

estuda racionalmente o belo e o sentido que suscita nos homens.

Etimologicamente, também segundo Aranha & Martins (p. 378) “a palavra estética, vem do grego *aisthesis* com o significado de ‘faculdade de sentir’, ‘compreensão pelos sentidos’, ‘percepção totalizante”. Assim, é possível afirmar que a imagem ou plástica de cada objeto carrega em si um significado que em contato com o ser humano possibilitará exprimir um certo estado da sua subjetividade, e o significado só poderá ser percebido na ‘experiência estética’.

A estética é uma ciência formada por diversas teorias, e, enquanto ciência tem três interpretações as quais Bonfim [1997] classifica da seguinte maneira:

- “1 – estética é a ciência que se ocupa do estudo da percepção sensorial e dos conhecimentos adquiridos através dela. Estética é tudo aquilo que se pode perceber sensorialmente. (...).
- 2 – Estética é a ciência que estuda o belo na natureza, nas atividades do homem e nos objetos de sua criação. (...).
- 3 – Estética é a ciência que estuda a arte, onde estético é sinônimo de artístico. (...).”

Percebemos assim que as aplicações da estética enquanto ciência se estendem desde o nível biológico da percepção, passando à tarefa de situar o homem no universo e da natureza e atinge a sistematização e estudo da arte. O que propomos aqui é a utilização destas características para avaliar as reações causadas nos usuários de games.

A estética figura nos games como um elemento de suma importância, tão fundamental quanto a sua própria concepção e desenvolvimento. Caberá à estética adequar as propriedades da contextualização do jogo para que as expressões visuais e conceituais do game sejam congruentes. Esta afinidade entre conceito e sua representação visual é algo vital para uma boa aceitação por parte do público-alvo (jogadores), que não será bem atendido caso perceba disparidades entre essas esferas do game. Para conseguir uma boa aceitação por parte desse público-alvo, toda a ambientação contextual do game em torno do roteiro deve ser respeitada pela equipe de produção.

### 3. Games e Estética

Neste ponto do trabalho estudamos a relação entre a estética e os games. Procuramos aqui evidenciar os pontos de aproximação entre essas duas esferas, que embora pareçam muito distintas podem travar uma boa relação, uma como campo rico de análise e a outra como entendimento teórico do fenômeno.

Agradar os usuários de game é uma obrigação maior do que a necessidade de agradar usuários dos demais programas. A diferença nessa questão é que um game não é um software que sirva como ferramenta para realizar uma tarefa, como editores de texto, de imagem ou uma calculadora. Um jogo é um software que não busca atender nenhuma necessidade clara e objetiva do usuário, mas busca atender seu desejo de entretenimento. Entreter esse usuário significa agradá-lo, capturar sua atenção e mantê-lo preso ao jogo.

Manter o jogador envolvido com o jogo significa criar uma boa imersão, de modo que este se sinta completamente envolvido pelo universo desse jogo. Para criar um universo no qual o usuário se possa manter imerso é necessário que os elementos utilizados sejam bem aceitos pelo jogador. Elementos que não tenham uma boa aceitação causarão impacto no seu receptor, quebrando a imersão e fazendo-o desviar sua atenção.

Destinados à tarefa de manter cativa a atenção do jogador uma vasta gama de elementos visuais e tecnológicos a ser aplicada por parte dos designers e programadores respectivamente. O objetivo prioritário desses elementos visa sempre promover um entendimento correto das informações e processos por traz de todo o aparato de imagens, animações e programação. Entretanto há algo que não é levado em grande consideração ou sequer é percebido por grande parte dos usuários, mas representa um elemento muito importante a ser identificado para fins de criação de games de sucesso. Falamos do conjunto de motivações relacionadas com as sensações experimentadas por cada jogador. Podemos citar como exemplo: um bom game deve apresentar harmonia entre suas cores, sons, roteiro e respostas a ações, criando um padrão estético em que os elementos confluem num mesmo sentido.

A preocupação com esse padrão estético é um refinamento presente em etapas mais recentes da evolução dos games. Exemplos mais antigos não demonstram preocupações com roteiros elaborados e carecem de capacidade tecnológica para exibir imagens de alta qualidade. Do ponto de vista das histórias, percebemos que suas temáticas envolviam não mais que simples contextualização para as ações do usuário, como coleta de itens ou corridas de carros.

Um exemplo clássico disso é comentado por Rabelo [2005]:

"O famoso jogo River Raid está circunscrito sobre o mote de um avião que atira em alvos moveis como, navios e helicópteros suicidas, tendo de passar por retângulos que significavam a renovação do combustível. A partir da descrição deste famoso jogo... os atuais adolescentes... podem levantar as seguintes questões sobre o jogo, como por exemplo qual seu objetivo? Qual era a missão? Qual era o nome do piloto..."

Paralelamente, a apresentação visual dos jogos fazia uso das possibilidades da época, se valendo de formas pouco definidas e poucas cores chapadas. Muito era exigido do nível de abstração do jogador para entender os elementos na temática apresentada, o que minimizava o nível de sua imersão.

Com o aprimoramento das tecnologias disponíveis os jogos passaram a se valer de recursos visuais mais ricos e impressionantes, apresentando ao seu jogador possibilidades cada vez mais cativantes. Esse avanço demandou um esforço crescente no âmbito da criação de conceitos e histórias mais elaboradas para conduzir a aventura.

Isso realça um deslocamento do foco na produção de games. Enquanto antes se percebia um foco muito ligado ao fazer em si, ligado à tarefa, passou-se a apresentar ao usuário a perspectiva de um universo inteiramente novo. Um mundo no qual este usuário poderia realmente “submergir” e interagir.

A indústria de games passou a aumentar progressivamente seu investimento na criação de produtos mais sofisticados e providos de maior preocupação de conceito e imagem, dado o retorno positivo dos esforços nessa direção. Games com conceitos e histórias mais e mais elaboradas, contextos mais ricos e apelo visual cada vez mais arrebatedores passaram a ser as temáticas constantes nos lançamentos anuais.

O refinamento do ramo de produção ora tratado passa a requerer formas e caminhos para nortear essas criações. De tal maneira, a evolução natural se deu na forma do surgimento de padrões estéticos guiando as novidades do mundo dos jogos.

Quando nos referimos a um “padrão estético” estamos tratando de regras a serem seguidas que definam o estilo, a atmosfera, o “clima” apresentado. Esse padrão ao ser definido deve reger a adequação da temática do game, servindo de alma para a ambientação. Produções que contam com essa característica apresentam um universo coeso, capaz de receber seu usuário e “prendê-lo” em sua trama. Esse padrão estético, entretanto, não está necessariamente relacionado a criar um aspecto de beleza no jogo, como o termo pode erroneamente suscitar.

Neste ponto nos cabe fazer uma consideração: um game pode ser considerado belo? ou seria mais apropriado perguntar se seria bom? Referimos-nos aqui aos conceitos estabelecidos por Platão no tocante a este tema. Para Platão [Barsa, vl. 12], o belo é o bem, a verdade, a perfeição. Ele defendia que aquilo que é belo tem em si qualidades, daí o belo ser bom. Por esta perspectiva, poderíamos considerar que um jogo é belo?

Qualquer que seja a resposta o que levaria uma pessoa a considerá-lo assim? Que parâmetros

elegeríamos para classificar sua beleza? Embutida em cada uma dessas questões há um elemento de convergência. A estética, que nesse caso não está relacionada apenas com o estudo do belo e sim com o conjunto de percepções por parte do jogador. A partir desse ponto de convergência faz-se possível a busca por um mecanismo para adequar os jogos através de uma técnica clara para que este seja considerado belo, bom, agradável aos sentidos. O que torna esta tarefa uma problemática?

Como dissemos previamente, a satisfação é o objetivo de um jogador, e não a execução de determinada necessidade. Trata-se de uma busca “fútil”, o cumprimento de um desejo “desnecessário”. Usamos aqui as aspas para evidenciar o uso preconceituoso e retrógrado dos termos. Retrógrado e preconceituoso porque sabemos hoje que diversão e entretenimento são necessidades do ser humano.

Alcançar uma satisfação completa do jogador só será possível gerando o padrão estético que agradará esse indivíduo. Tratar-se-á aqui não do “belo” ou do “bom”, mas trataremos do “adequado”. Trataremos de um padrão que, dando vida à temática do jogo possa emocionar seu usuário, possa proporcionar-lhe uma experiência estética intensa. Se essa experiência será agradável ou desagradável caberá ao padrão almejado no determinado jogo definir.

Para atingir essa padrão nos valeremos de um método para a avaliação estética no processo de concepção e desenvolvimento do game.

#### **4. Método de Avaliação Estética para Games**

Chegamos aqui à aplicação prática dos conceitos. Nesta seção veremos como a avaliação estética pode servir aos games com contribuições para seu desenvolvimento.

O processo de avaliação estética consiste em classificar o valor estético de um determinado objeto. Existem, segundo Bomfim [1997] há três categorias básicas de avaliação estética:

1. Corrente objetivista: defende que os atributos responsáveis pela beleza estão presentes no objeto (proporção, simetria, harmonia, etc.)
2. Corrente subjetivista: defende que depende apenas do cognocente e de sua interpretação considerar belo ou não um determinado objeto.
3. Corrente sintética: apresenta uma estrutura que alia as perspectivas das duas anteriores, considerando que a beleza aflora da relação do sujeito com o objeto.

Como estamos trabalhando a avaliação de um software, vamos nos valer da estrutura da terceira corrente de avaliação. A beleza do produto haverá de surgir aqui advinda da relação entre ele e seu usuário.

Ainda segundo Bomfim [1997]:

“Se a norma estética contém elementos de muitas tendências de gosto, o gosto em si é parte da sensação estética que não encontra reconhecimento social, isto é, permanece individual e subjetivo”.

Essa é a relação que nos atende, a ligação entre a norma estética e o gosto. Afinal, pretendemos atender o gosto do jogador e é a norma estética que nos dá as ferramentas para tal.

Isso nos apresenta dois movimentos distintos: o de definição e o de acompanhamento do padrão estético. O momento da definição, construção ou estruturação (seja como for chamado) de um padrão estético tem seu ponto ideal de ocorrência na fase de concepção do game. É nesta fase, própria para o delinear de toda a estrutura da obra, que o padrão estético deve ser fechado. É na definição desse padrão, adequado ao contexto, trama, carga dramática e demais elementos de composição da atmosfera do game que reside a construção do universo onde o jogador haverá de se lançar. Quanto mais coesão entre os elementos desse universo, melhor a receptividade por parte do usuário.

O segundo movimento que destacamos é o acompanhamento do padrão estético. Esse esforço se estende a todas as etapas que sucedem a concepção e só se encerra na finalização definitiva do produto. Em se tratando de um jogo, cada etapa do seu desenvolvimento será responsável pela inserção de dezenas de elementos, sejam eles visuais, sonoros ou puramente conceituais. O acompanhamento, assegurar-se de manter uma linha estilística, deverá garantir que nenhum desses elementos destoe da regra estabelecida. Em se seguindo o padrão definido, a supracitada coesão será mantida, rendendo ao game uma qualidade estética primorosa.

Também podemos chamar de avaliação estética o processo (às vezes puramente intuitivo) que ocorre quando do contato de um jogador com o game. É certo que os jogadores sentem prazer ao jogar um bom jogo eletrônico, mas não da mesma forma que um apreciador de arte ao observar o enigmático sorriso da Mona Lisa. O prazer de um jogador pressupõe envolvimento, participação no processo, enquanto o de um apreciador pode se limitar à contemplação externa do universo daquela obra.

A desaprovação do padrão estético, por outro lado, pode fazer com que uma pessoa repudie um game ou até uma classe inteira de games por não gostar das mensagens visuais passadas. Os mecanismos da mente humana para lidar com desaprovação são ainda mais

fortemente passionais que aqueles envolvidos com o processo de aprovação.

Utilizando-se esse ponto de vista, faz-se necessária uma aplicação das concepções filosóficas em torno da estética. Para efeito de avaliação da estética dos modernos games eletrônicos, nos voltamos para a filosofia que é a origem de tudo o que é pensado em nossa sociedade. Não seria diferente para se tratar de um tema tão importante para a produção de jogos quanto o da Estética.

Assim sendo, voltando-nos para o berço grego do pensamento ocidental, nos deparamos com uma forma de pensar que permeia aquela sociedade, que enuncia que a Ciência (o saber) gerava o bem (a Ética), a qual resultava no Belo (a Estética). A essa sociedade remonta o pensamento de Aristóteles, que nos aponta uma característica estética muito presente nas produções de jogos atuais. Segundo Suassuna [1996], Aristóteles afirma claramente que algo bonito e bem proporcionado, porém pequeno, pertence ao campo do gracioso, mas não ao do belo, onde é indispensável, entre outras coisas, grandeza.

Esse padrão estético, que foi registrado mais de dois mil e duzentos anos no passado, pode ser claramente encontrado em jogos de porte monumental tais como “Age os Empires”®, “World of Warcraft”® ou “EVE on-line”®. De fato, toda a categoria de jogos conhecidos como MMORPG (massive multiplayer on-line RPG, ou RPG on-line para extenso número de jogadores) exhibe esse senso estético ao oferecer ao seu jogador não a proposta de um mundo, mas ao colocar diante de seus usuários a totalidade desse mundo de maravilhas fantásticas.

Da mesma forma, muitas outras características tradicionalmente nativas da estética, como a presença do sublime, do grotesco, do trágico, podem ser reconhecidas em jogos atuais. Essa utilização de conceitos estéticos vem a corroborar com o apontamento de que os games vêm se valendo cada vez mais dos recursos estéticos e que essa utilização é marca da busca por padrões cada vez mais elevados no desenvolvimento desses produtos.

## 5. Conclusão

Vimos na extensão deste trabalho as relações que a produção de games trava com o universo da estética. Vimos que o principal objetivo do game é entreter seu usuário, e que para tanto ele precisa agradar esse usuário.

Vimos que a apresentação do game é fundamental para dar sustentação ao universo proposto, universo este que precisa ser suficientemente convidativo e coeso para receber e manter o jogador imerso. Vimos que a estética se presta a um papel fundamental para que esse universo exista e para que seja verossímil

tanto na apresentação como na constituição do ambiente no qual o jogo se desenrola.

Apresentamos, então, a utilização do processo de avaliação estética como forma de definir e acompanhar os padrões visuais, sonoros e conceituais presentes no jogo. Essa utilização do processo de avaliação estética, podemos apontar, se destina muito claramente a aplicações mercadológicas, sendo facilmente adequada ao âmbito de empresas produtoras de gameware. Vimos ainda por meio de exemplos como os elementos estéticos são facilmente encontrados nos games, o que vem a comprovar a aplicabilidade da teoria.

Acreditamos que a utilização desse processo avaliativo é um fator de grande relevância para a indústria de games. Acreditamos que sua aplicação pode resultar em uma menor incidência de erro quando da tentativa de atingir seu público-alvo.

## **AGRADECIMENTOS:**

Os autores agradecem ao CNPq – Brasil pelo apoio à nossa pesquisa.

## **Referências**

ARANHA, Maria Lucia de Arruda; MARTINS, Maria Helena Pires. *Filosofando – Introdução à Filosofia*. São Paulo: Moderna, 1990. 443p.

BOMFIM, Gustavo Amarante. *Idéias e formas na história do design: uma investigação estética*. João Pessoa: Universitária/UFPB, 1997.

RABELO, Cláudio; AZEVEDO, Eduardo (coord). *Desenvolvimento de jogos 3d e aplicações em realidade virtual*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

ENCICLOPÉDIA BRITÂNICA BARSÁ, vl. 12, p. 365.

BOMFIM, Gustavo Amarante. *Estética e Design: Notas de Aula*. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 1997.

SUASSUNA, Ariano. *Iniciação à Estética*. 4. ed. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 1996.