

Arquitetura e urbanismo em jogos eletrônicos: potencialidades da narrativa na exploração da teoria arquitetônica.

SILVA, Lucas. F.¹; CAMPOS, Vinicius. N.¹; FIRME, Davi. B.¹; MENEZES, Marcos. M. C.¹; SANTOS, Carlos. E. R.²

Área temática: ODS 4 – Educação de Qualidade

Categoria: Pesquisa de Iniciação Científica

Introdução

A forma como o ambiente construído é representado interfere diretamente na sua percepção e na história que ele conta, ou seja, na sua narrativa. No campo da Arquitetura e Urbanismo, essa narrativa está ligada à memória vivida do espaço, conceito que Ricoeur (1998) denomina “narratividade”. Os jogos eletrônicos, com sua linguagem imersiva e interativa, utilizam a arquitetura de maneira intencional para construir tais narrativas e ditar as “Regras do Lugar”, como afirmam Borries, Walz e Böttger (2007). Tal capacidade posiciona os jogos como potentes ferramentas pedagógicas inovadoras, capazes de sensibilizar e ensinar futuros arquitetos e urbanistas a compreenderem e a criarem narrativas espaciais de forma mais crítica e engajadora. Desse modo, este estudo analisa como a arquitetura é utilizada no ambiente dos jogos digitais para contar histórias, e no potencial enquanto ferramenta de ensino para a percepção do espaço - em conformidade com o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 4 - Educação de Qualidade.

Objetivos

Geral

Analizar jogos digitais a partir da narrativa e seu ambiente construído utilizando uma ferramenta de avaliação proposta, que busca identificar como a arquitetura é utilizada no ambiente dos jogos digitais para contar histórias, e investigar seu potencial como recurso para o ensino da teoria arquitetônica e o aprimoramento da percepção do espaço.

Específicos

- Inter-relacionar as narrativas dos jogos aos processos de apreensão e expressão do espaço arquitetônico e urbanístico.
- Identificar as possibilidades da representação arquitetônica sob o molde das narrativas dos jogos no ambiente virtual.
- Analisar jogos que utilizam a narrativa espacial arquitetônica e qual o impacto destes na jogabilidade.

Metodologia

Utilizou-se uma abordagem principalmente qualitativa. Primeiramente foi desenvolvida uma revisão de literatura com o intuito de buscar autores que se tornaram a base do desenvolvimento de um formulário. As questões foram organizadas em quatro grupos: 1) Design dos espaços; 2) Estilos arquitetônicos; 3) Ambientação e narrativa; e 4) Percepção do espaço. Estes temas foram subdivididos em perguntas que abordassem os temas relevantes para a observação dos objetos de estudo. A ferramenta foi aplicada em quatro jogos: Hades, Death Stranding, Control e Destiny 2. A escolha dos jogos levou em consideração critérios como a presença majoritária de ambientes internos (Control) e de ambientes externos (Death Stranding), um jogo 2D (Hades), e o foco em fantasia total em um jogo em contexto espacial (Destiny 2).

Resultados

A aplicação do formulário revelou aspectos estéticos e narrativos relevantes. Control e Hades demonstraram uma exploração maior da luz e sombra, composições geométricas e interação direta com o personagem do jogo, com espaços mutáveis e hostis, focados em surpreender e dificultar a progressão. Vale destacar que são jogos com estética extremamente distinta, com Control apresentando ambientes de arquitetura brutalista, e Hades sendo fortemente inspirado na mitologia e arquitetura grega. Em Death Stranding e Destiny 2, que se passam majoritariamente em ambientes externos e abertos, a arquitetura e urbanismo tem um papel cenográfico e contemplativo, com a estética da paisagem e das cidades evidenciando a situação atual daquela sociedade, seja declínio ou ascensão, pobreza ou riqueza, passado, presente ou futuro. Todos os jogos analisados apresentam um ponto em comum: a importância da arquitetura como componente narrativo.

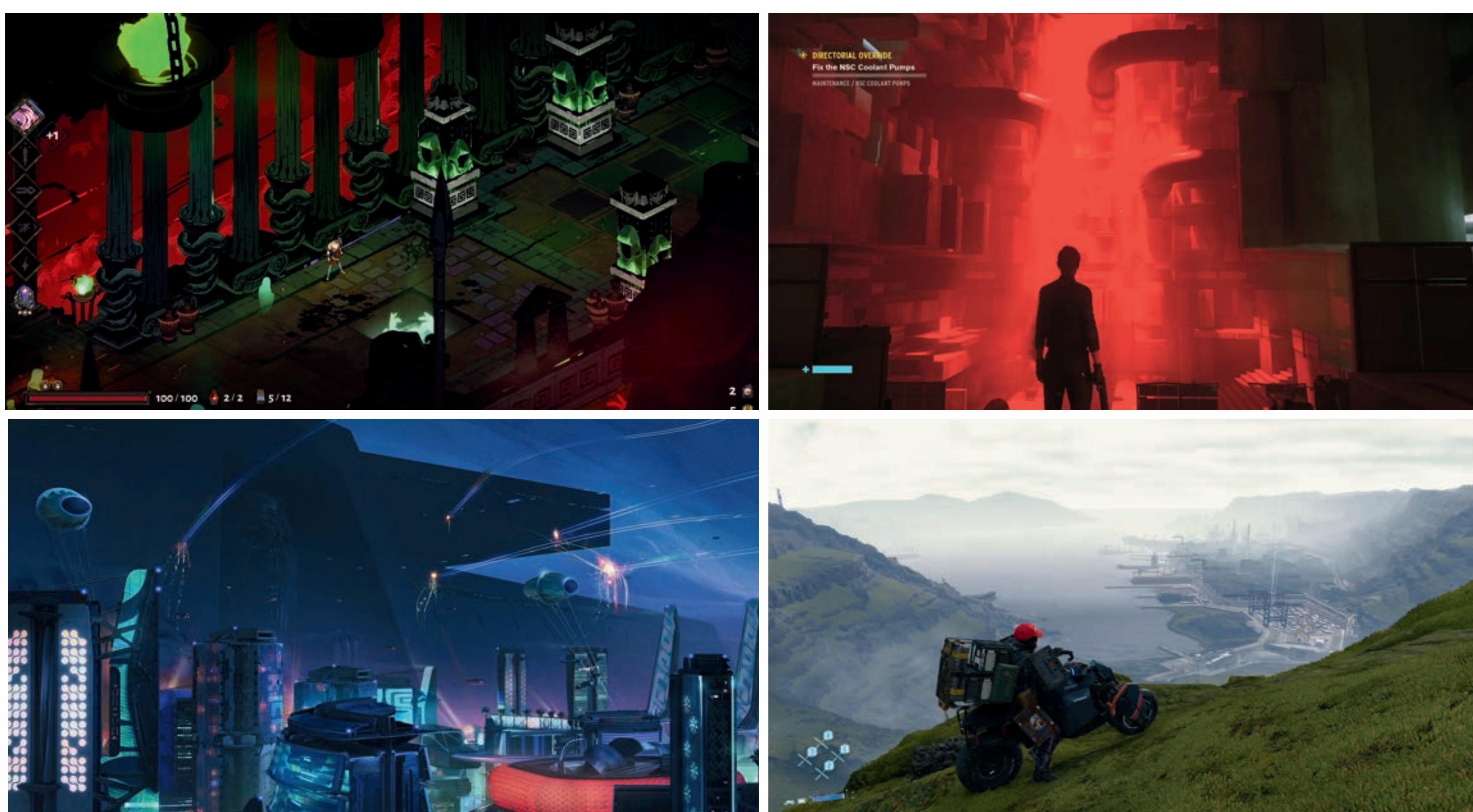


Fig 1. [Esquerda Superior] Tártaro em Hades. Fonte: Supergiant Games (2020); Fig. 2 [Direita Superior] Ambiente influenciado pelo “Hiss” em Control. Fonte: Remedy Entertainment (2019); Fig. 3 [Esquerda Inferior] Neomuna em Destiny 2. Fonte: Dima Goryainov via Bungie (2017); Fig. 4 [Direita Inferior] Cidade como ponto nodal no inóspito em Death Stranding. Fonte: Kojima Productions (2019).

Conclusão

A ferramenta de análise demonstrou potencial, revelando como os jogos utilizam a arquitetura como componente narrativo. A análise do espaço construído, enquanto um meio expressivo e comunicativo, é capaz de oferecer uma nova perspectiva para o ensino da arquitetura e urbanismo, incentivando a leitura espacial crítica e a compreensão da narrativa incorporada no espaço.

Referências Bibliográficas

- ARONI, Gabriele. *The Semiotics of Architecture in Video Games*. 2022.
- BORRIES, Friedrich; WALZ, Steffen; BÖTTGER, Matthias. *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism – the Next Level*. Basel: Birkhäuser, 2007.
- JENKINS, Henry. *Game Design as Narrative Architecture*. Computer, v. 44, 2002.
- NITSCHE, Michael. *Video Game Spaces*. Cambridge (Mass.): MIT Press, 2008.
- RICOEUR, Paul. *Arquitetura e narratividade*. *Urbanisme*, n. 303, p. 44–51, dez. 1998.

¹. Graduando do curso de Arquitetura e Urbanismo/UFV

². Prof. do Departamento de Arquitetura e Urbanismo/UFV