

Universidade Federal de Juiz de Fora
Faculdade de Comunicação Social
Mestrado em Estética, Redes e Tecnocultura

Júlia Pessoa Vargas

*VIDEOGAMES COMO NARRATIVAS INTERATIVAS: INTEGRAÇÃO DE
GAMEPLAY E NARRATIVIDADE NA ANÁLISE DE RED DEAD REDEMPTION*

Juiz de Fora
Abril de 2011

Júlia Pessoa Vargas

***Videogames* como Narrativas Interativas: integração de *gameplay* e narratividade
na análise de Red Dead Redemption**

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do título de mestre em Comunicação Social pela linha “Estética, Redes e Tecnocultura do Programa de Pós-Graduação “Comunicação e Sociedade” da Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientadora: Marta de Araújo Pinheiro

Juiz de Fora
Abril de 2011

Júlia Pessoa Vargas

Videogames como Narrativas Interativas: integração de *gameplay* e narratividade na análise de Red Dead Redemption

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do título de mestre em Comunicação Social pela linha “Estética, Redes e Tecnocultura do Programa de Pós-Graduação “Comunicação e Sociedade” da Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientadora: Marta de Araújo Pinheiro

Dissertação aprovada em 15/04/2011 pela banca composta pelos seguintes membros:

Marta de Araújo Pinheiro (UFJF) – Orientadora

Carlos Pernisa Júnior (UFJF)- Membro interno

Renata Correia Lima Ferreira Gomes (Centro Universitário Senac- SP)- Membro externo

Conceito Obtido _____

Juiz de Fora
Abril de 2011

Para minha mãe, que sempre acreditou na conclusão de mais esta etapa. Pensar em você foi a melhor forma de seguir em frente.

Para o Renato, que sempre tentou fazer com que eu acreditasse também, me mostrando que cada contratempo é parte da caminhada.

Para a Marta, por fazer acontecer.

AGRADECIMENTOS

Muitas pessoas contribuíram para que os dois últimos anos de aulas, pesquisas, artigos e leituras culminassem nesta dissertação de mestrado. Nada mais justo do que dedicar este momento para agradecer a todos e todas. Em primeiro lugar, à minha orientadora Marta Pinheiro, por compartilhar seu conhecimento e por ter guiado minhas ideias -nem sempre coesas- com paciência inesgotável, até que elas se transformassem neste trabalho. À minha mãe, pelo apoio amplo, geral e irrestrito; e pelos telefonemas solidários nos momentos mais difíceis. Ao Renato, por ter me acompanhado a cada passo deste trajeto nem sempre tranquilo; e pelas sessões de Red Dead. Ao meu irmão, por sempre me ajudar, mesmo sem saber. À Tchatcha, por sempre estar presente. Ao meu pai, por fazer tudo sempre mais leve. À minha família, torcida organizada sem comparação. À Ana, que tantas vezes se desdobrou para que as coisas saíssem do jeito que deveriam. Ao Professor Francisco Pimenta, que abriu, há alguns anos, a primeira porta para que este dia chegasse. Ao Professor Carlos Pernisa Júnior, por acompanhar o percurso desde então. Ao Professor Potiguara, pelas conexões. À Professora Renata Gomes, pelas pesquisas que nortearam parte das discussões aqui apresentadas, e pela prontidão. À Professora Fátima Régis, pelo apoio sem questionamentos. À Professora Marie-Laure Ryan, pela motivação, pela humildade e pela presteza ao longo deste trabalho. À Flavinha, fiel companheira do mestrado. Fefê e Mari, pela solidariedade acadêmica. Chico Brinati, por ser o exemplo de que existe vida durante e após o mestrado. À Laís, pelo companheirismo na vida e na Academia, e por ser sempre tão solícita. Tatá e Dida, por suportarem o monotema muitas vezes, e outras, por me afastarem dele. À Dudu, por sempre me afastar. Ao Dudu, grata surpresa da vida. À Lara, pelos encontros tão raros, mas tão certos. À Rafaela, pela Maria Clara e por estar ao meu lado sem precisar perguntar por quê. Aos amigos Dimas e Leticia, o lado negro da força. Aos amigos da Tribuna de Minas, pela grande torcida para a conclusão desta etapa, em especial: Mari, Bila, Flavinha, Marise e Kelly. A participação de cada um de vocês foi essencial para que este projeto se concluísse. Muito obrigada.

“Story in a game is like a story in a porn movie. It's expected to be there, but it's not that important.”—

John Carmack, co-fundador da id Software, empresa de desenvolvimento de jogos, respondendo à sugestão de *designers* de que o *game* Doom tivesse uma versão onde a história fosse mais desenvolvida.

RESUMO

Videogames como Narrativas Interativas: integração de gameplay e narratividade na análise de Red Dead Redemption

Resumo: Esta dissertação de mestrado analisa os jogos eletrônicos a partir de seu potencial narrativo. A popularização dos consoles de videogames e a disseminação dos computadores pessoais e da Internet ao longo das duas últimas décadas facilitou o acesso a estes produtos tecnológicos, aumentando também o interesse acadêmico em tais jogos. Grande parte da bibliografia referente ao assunto gira em torno do debate Narratologia *versus* Ludologia; em que teóricos de vertentes opostas acreditam que os jogos eletrônicos podem ser compreendidos ou somente por seus aspectos lúdicos, diretamente ligados à ação do jogador (*gameplay*); ou apenas pelos narrativos. Ao longo da presente dissertação, apresentaremos os pensamentos dos principais ludologistas (Jesper Juul, Gonzalo Frasca, Espen Aarseth) e também dos narratologistas, dos quais a americana Janet Murray é a principal expoente. Nosso objetivo, ao descrever as duas vertentes, é demonstrar a necessidade de incorporá-las para uma compreensão mais ampla dos jogos eletrônicos, contrapondo o caráter excludente como as duas correntes teóricas vêm sendo concebidas. Desta forma, nossa hipótese é de que somente levando em conta o *gameplay* e o potencial narrativo é que se pode analisar os videogames no que Marie-Laure Ryan, Santaella e Galloway consideram sua característica mais distintiva: a interatividade. Para isto, utilizaremos o conceito de “narrativas interativas” de Ryan (2009), que propõe que a narratividade nos videogames é diretamente ligada ao *gameplay*, já que cada elemento narrativo é construído a partir de ações desempenhadas pelo jogador e materializadas no interior do jogo através de um avatar; e, por outro lado, cada ação a ser tomada é determinada pelo enredo narrativo que se forma. Assim, lúdico e narrativo são elementos inextricáveis para a compreensão dos jogos eletrônicos em todo potencial. Como exemplo desta tendência, analisaremos “Red Dead Redemption”, jogo para Xbox 360 criado pela Rockstar Games, que acreditamos agregar todas as características das “narrativas interativas” de Ryan.

Palavras-chave: Comunicação, videogames, Red Dead Redemption, narrativas interativas, Marie-Laure Ryan, interatividade.

ABSTRACT

This dissertation analyzes videogames from their narrative potential. The popularity of videogame consoles and the spread of personal computers and the Internet over the past two decades have facilitated the access to these technological products, also causing the academic interest in such games to increase. Much of the literature on the subject revolves around the debate “Narratology versus Ludology”, where theorists of opposing sides believe that electronic games can be understood either by their ludic aspects, directly related to the action of the player (gameplay), or only by its narrative characteristics. Throughout this thesis, we present the thoughts of the main Ludologists (Jesper Juul, Gonzalo Frasca, Espen Aarseth) and the Narratologists, of which Janet Murray is the principal exponent. Our goal in describing the two theories is to demonstrate the need to incorporate them both in order to achieve a broader understanding of electronic games, unlike the opposition between the two theoretical approaches proposes. Hence, our hypothesis is that it is only taking into account both gameplay and the narrative potential of videogames that one can analyze these games in which Marie-Laure Ryan, Santaella and Galloway consider its most distinctive feature: interactivity. To do so, we use Ryan’s concept of "interactive narratives" (2009), which proposes that the narrative in video games is directly related to gameplay, as each narrative element is constructed from actions taken by the player and materialized inside the game through an avatar, and, moreover, every action taken is determined by the narrative plot that is designed. As a consequence, ludic and narrative elements are inextricable to the understanding of electronic games in their full potential. As an example of this trend, we will analyze the game "Red Dead Redemption" for Xbox 360, created by Rockstar Games, which we believe aggregates all the characteristics of Ryan’s "interactive narratives".

Keywords: Communication, videogame, Red Dead Redemption, interactive narratives, Marie-Laure Ryan, interactivity.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
2. BREVE HISTÓRICO DOS <i>VIDEOGAMES</i>: DO ENTRETENIMENTO À UNIVERSIDADE.....	19
3. <i>GAMES</i>: HISTÓRICO DAS PESQUISAS E ESTADO DA ARTE.....	25
3.1. PESQUISAS BRASILEIRAS.....	36
3.2. <i>GAMES</i> E COMUNICAÇÃO.....	39
4. NARRATOLOGIA VERSUS LUDOLOGIA.....	44
4.1. OPOSTOS COMPLEMENTARES.....	60
4.2. INTEGRANDO LÚDICO E NARRATIVO	63
4.3. NOVAS PERSPECTIVAS NARRATOLÓGICAS.....	69
5. NARRATIVAS INTERATIVAS.....	74
5.1. DE HISTÓRIAS JOGÁVEIS A JOGOS NARRATIVOS.....	82
5.2. POÉTICA DA INTERATIVIDADE.....	88

6. RED DEAD REDEMPTION	95
6.1. HISTÓRIA E <i>GAMEPLAY</i>	95
6.2. ACESSÓRIOS, ATIVIDADES E RECURSOS.....	106
6.2.1. Trajes	106
6.2.2. Armas.....	108
6.2.3. Atividades	109
6.3. RED DEAD REDEMPTION: NARRATIVAS INTERATIVAS RUMO A NOVOS PADRÕES.....	112
7. CONCLUSÃO	126
8. REFERÊNCIAS	131
9. ANEXOS	136

1. INTRODUÇÃO

Os estudos que têm os *games*¹ como objeto são uma área do conhecimento ainda em consolidação. De fato, o crescente aprimoramento das tecnologias - sobretudo as da comunicação mediada por computador (CMC) - aliado à democratização do acesso aos computadores e à Internet, possibilitou um aumento massivo do acesso aos *videogames*, aumentando também a relevância deles na vida cotidiana da sociedade, num contexto em que, segundo a pesquisadora Marie-Laure Ryan:

[...] a introdução de uma nova tecnologia que afeta a criação, preservação e transmissão de um certo tipo de informação representa uma mudança revolucionária com implicações potenciais para múltiplos aspectos da vida: economia, relações sociais, sistemas políticos, conhecimento e escolaridade, arte e entretenimento, e através de todos estes domínios, para a experiência elusiva que chamamos de “identidade”, “autossenso” e “subjetividade”.² (RYAN, 2006, p.XI)

Ao considerarmos os *videogames* como uma tecnologia capaz de produzir a ‘mudança revolucionária’ à qual Ryan se refere vem criando uma necessidade crescente, até os dias atuais, de investigações cada vez mais consistentes destes jogos. Como mencionamos acima, a participação dos *games* na vida cotidiana da sociedade cresceu massivamente ao longo das últimas décadas. De acordo com matéria publicada pela revista Info Exame, da Editora Abril, em 15 de dezembro de 2010³, o setor dos

¹ *Game*, em sua tradução literal significa “jogo”, em Português. Neste trabalho, entretanto, utilizaremos a palavra no sentido proposto por Ren Reynolds, de que “A computer *game* is a *game* where at least some of the bounds of *game*-acts are essentially controlled by information technology”, isto é “Um jogo computacional é um jogo no qual pelo menos alguns dos processos e interações são realizados por meio de tecnologias da informação”, tradução nossa, disponível em: <http://tinyurl.com/2fa7jjc>

²[...] “the introduction of a new technology that affects the creation, preservation and transmission of a certain type of information represents a revolutionary change with potential implications for multiple aspects of life: the economy, social relations, political systems, knowledge and scholarship, art and entertainment, and through all these domains, for that elusive experience that we call “identity”, “sense of self” or “subjectivity”..”, tradução nossa.

³ Disponível em <http://info.abril.com.br/noticias/mercado/setor-de-games-movimenta-us-60-bi-por-ano-15062010-15.shl>

games movimentou, até 2009, US\$ 60,4 bilhões anuais; e a previsão é de que, até 2015, este número chegue a US\$ 70,1 bilhões. No Brasil, conforme levantamento da distribuidora NC Games⁴, o mercado movimentou R\$ 950 milhões em 2010.

Além do ter aumentado em volume, o público dos *videogames* também ficou diferente. Se antes era lugar comum afirmar que os jogos eletrônicos eram voltados para crianças do sexo masculino, hoje este público é bem mais diverso. Em artigo que fala sobre os mitos criados ao longo da história dos *videogames*, o pesquisador Henry Jenkins destaca que, apesar a indústria dos jogos eletrônicos ter sido inicialmente voltada para meninos, ao longo dos anos, tanto o público adulto quanto o feminino passou por um aumento expressivo no consumo dos *videogames*. Jenkins atribui este incremento à maior inserção dos jogos no cotidiano, de geração para geração, que acabou afetando, também a maneira como estes jogos são elaborados e, por consequência, o público-alvo dos criadores.

Apesar de a maioria das crianças americanas jogar *videogames*, o foco do mercado dos *games* passou a ser na geração mais velha, ao passo que a primeira geração de jogadores continuam a jogar na fase adulta [...] A porcentagem de mulheres que jogam *games* aumentou gradativamente na última década [...] Amparados pelo argumento de que os *games* são importantes portas para o conhecimento de outros tipos de tecnologia digital, esforços para a criação de jogos com maior apelo junto e meninas foram feitos em ao longo dos anos 90.⁵ (JENKINS, 2005, disponível em <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/complete.html>)

A assertiva de Jenkins é reforçada por uma estatística publicada pelo site Online Education⁶ (ver anexo 1), que mostra que a cada cinco jogadores de *games* no

⁴ Dado disponível em <http://www.metodista.br/ronline/noticias/tecnologia/2011/mercado-nacional-de-jogos-eletronicos-movimenta-r-950-mi-ao-ano>

⁵ “While most American kids do play video games, the center of the video game market has shifted older as the first generation of gamers continues to play into adulthood [...] The percentage of women playing games has steadily increased over the past decade. Spurred by the belief that games were an important gateway into other kinds of digital literacy, efforts were made in the mid-90s to build games that appealed to girls.”, tradução nossa.

⁶ Disponível em <http://www.onlineeducation.net/videogame>

mundo, dois são do sexo feminino. Além disso, a faixa de etária entre 18 e 49 anos corresponde a 49% de todos os *gamers*⁷ do mundo, enquanto os jogadores acima de 50 anos equivalem a 26% deste total e o percentual de usuários com menos de 18 anos é o menor (25%).

Toda esta popularidade dos jogos eletrônicos tem suscitado muitas perguntas no âmbito acadêmico, despertando o interesse de diversos campos do conhecimento (ver capítulo 2), que buscam compreender não apenas o funcionamento e as características destes dispositivos tecnológicos, mas também sua inserção na Cultura, na Educação, na Economia, e em diversas esferas da vida cotidiana contemporânea. Para tentarmos compreender como os estudos dos jogos eletrônicos vêm se consolidando ao longo dos anos, faremos, no primeiro capítulo deste trabalho, um mapeamento inicial do campo teórico dos chamados “*Game Studies*”, ou, os estudos dos jogos eletrônicos, que vem se constituindo no espaço acadêmico nacional e mundial. Antes disso, entretanto, apresentaremos um breve histórico dos jogos eletrônicos, desde a criação do primeiro console, o Odissey, até as versões mais modernas, como o PlayStation e o XboX. (ver capítulo 2)

A finalidade deste levantamento é destacar os estudos dos jogos eletrônicos como sendo também um tema da área de Comunicação, pois entendemos que tais jogos se inserem no contexto das tecnologias de Comunicação Mediada por Computador (CMC), uma vez que para funcionarem, os jogos eletrônicos (que são, em última instancia, *softwares*⁸) necessitam de um *hardware*⁹, como qualquer dispositivo computacional. Os *games* compreendem também a interatividade entre o usuário e o meio, que vem sendo ampliada com o desenvolvimento crescente das tecnologias de

⁷ Termo da Língua Inglesa para designar os jogadores de *videogames*.

⁸ Para os fins deste trabalho, softwares podem ser compreendidos como programas computacionais que necessitam de um suporte material eletrônico para que entrem em funcionamento.

⁹ Compreenderemos hardware como o suporte material eletrônico de que os softwares precisam para entrar em funcionamento.

CMC e é apontada por autores como Lúcia Santaella , Alexander Galloway e Marie-Laure Ryan (ver item 4.3) como característica essencial dos *videogames*.

Ao fazermos um levantamento das principais pesquisas que abordam os *games* na atualidade, destacaremos que um grande volume da produção acadêmica concebe tais jogos sob um enfoque que opõe duas vertentes teóricas: a Ludologia e a Narratologia. O embate, que se tornou clássico entre os pesquisadores de *videogames*, será discutido no capítulo 4. Por ora, é necessário destacar apenas que tal antagonismo concebe que os jogos eletrônicos podem ser estudados, compreendidos e/ou analisados apenas por seus aspectos narrativos *ou* pelos lúdicos; em caráter excludente.

No capítulo 4, faremos um levantamento bibliográfico dos principais autores de ambas as correntes, destacando os argumentos mais relevantes para que o debate fosse sustentado até os dias de hoje. Entre os principais representantes da Ludologia na atualidade estão os pesquisadores Espen Aarseth, Jesper Juul e Gonzalo Frasca, que defendem que narrativas são incompatíveis com *games*. Também neste item, abordaremos os principais preceitos da Narratologia, destacando o trabalho de Janet Murray, principal expoente desta abordagem teórica, que acredita que *videogames* têm elevado potencial para a criação de narrativas.

O objetivo desta dissertação é demonstrar a necessidade em ultrapassar as limitações que o antagonismo entre os aspectos narrativos e lúdicos impõe à compreensão dos jogos eletrônicos. Esta problemática é central ao presente trabalho, uma vez que defendemos, em nossa hipótese, que tanto os aspectos lúdicos quanto os narrativos são essenciais a uma compreensão dos jogos eletrônicos em todas as suas propriedades. Apesar de a produção acadêmica que permite este tipo de aproximação entre Ludologia e Narratologia ainda ser um tipo de abordagem recente, e, por isso, em construção, muitos *games* da atualidade já carregam características desta integração, e

têm seu potencial lúdico intimamente atrelado ao narrativo, e vice-versa. O presente trabalho se dedica à análise de um destes jogos, como demonstraremos à frente.

Contudo, alguns autores, como Gonzalo Frasca- apesar de ser ludologista- já começam a apontar para esta tendência de superação dos limites entre as duas correntes teóricas. De acordo com Frasca, é possível que, nos estudos dos jogos eletrônicos, a Ludologia incorpore aspectos da Narratologia e vice-versa. No item 4.1, apresentaremos não apenas a proposição de Frasca em direção a uma teoria que incorpore características das duas vertentes, mas apontaremos argumentos que justificam a necessidade de os estudos da área em se voltarem para este recorte mais inclusivo.

Ao discutirmos a possibilidade de integração entre as duas correntes teóricas, defenderemos que a narrativa tende cada vez mais a ser um componente essencial do *game*- ao contrário do que postulam os ludologistas. Porém, também argumentaremos que, ao contrário do que defendem os narratologistas, a criação destas narrativas está necessariamente ligada ao potencial lúdico dos *games*. Esta assertiva suscita várias questões: como acontece a integração entre os aspectos lúdicos e narrativos no interior do jogo eletrônico? (1) Quais os limites do lúdico e do narrativo nas teorias sobre os *games*? (2) Qual é a relação que se dá entre o usuário e as características lúdicas e as narrativas do *game*? (3) Como esta suposta integração possibilita uma compreensão mais ampla dos *videogames*? (4)

Tentaremos ao longo desta dissertação responder a estas questões, sendo necessário, por ora, apresentarmos apenas os desdobramentos que desenvolvemos em relação à nossa hipótese de integração entre as características lúdicas e narrativas nas abordagens teóricas dos *games*. No que tange à maneira como narrativa e lúdico se integram, acreditamos que, no interior dos jogos eletrônicos, as narrativas são criadas

através do próprio *gameplay*¹⁰, isto é, o ato de jogar, essencialmente lúdico. Desta forma, o jogador se relaciona com o *game* tanto em seus aspectos lúdicos quanto nos narrativos, simultaneamente (1). Nesta dinâmica, nossa proposta é de que o jogador seja um participante ativo da construção das narrativas através de seus comandos, que se materializam em ações em tela através do avatar (ao longo do *gameplay*) (2). Desta forma, elementos lúdicos e narrativos não apenas coexistem, mas existem um em função do outro, num processo em que tanto o *gameplay* motiva a criação de narrativas quanto o enredo narrativo que vai se criando motiva as próximas ações, num *feedback* contínuo. (4)

Para sustentar as hipóteses apresentadas acima, utilizaremos o trabalho da pesquisadora suíça Marie-Laure Ryan, atualmente radicada nos Estados Unidos e professora residente da Universidade do Colorado. Apesar de analisar os *games* sob o viés da Literatura- área de sua formação-, a autora tem ampla produção científica a respeito da cibercultura¹¹ e dos jogos eletrônicos, sobretudo no que tange aos seus aspectos narrativos. Como nosso foco é voltado para a integração entre as características narrativas e as lúdicas e a relevância desta relação no contexto dos *games*, o trabalho de Ryan se mostra mais adequado do que o de outras linhas de pesquisa apresentadas neste

¹⁰ Chamamos de *gameplay* a conexão estabelecida entre o jogador e o jogo, o envolvimento do jogador com o enredo do jogo. Em sua tradução literal, o termo da Língua Inglesa significa “ato de jogar um jogo”, mas é amplamente utilizado na língua original no contexto dos jogos eletrônicos.

¹¹ Manovich define cibercultura como “o estudo dos vários fenômenos sociais associados com a Internet e outras novas formas de comunicação em rede. Exemplos de objetos dos estudos de cibercultura incluem comunidades virtuais, jogos online com múltiplos usuários, a questão da identidade virtual, a sociologia e a etnografia do uso de emails, uso de telefones celulares em várias comunidades; questões de gênero e etnia no uso da Internet e daí em diante... Repare que a ênfase está no fenômeno social; a cibercultura não lida diretamente com objetos culturais possibilitados pelas tecnologias de comunicação em rede.” (Manovich, 2003, 1), tradução nossa de: “the study of various social phenomena associated with Internet and other new forms of network communication. Examples of what falls under cyberculture studies are online communities, online multi-player gaming, the issue of online identity, the sociology and the ethnography of email usage, cell phone usage in various communities; the issues of gender and ethnicity in Internet usage; and so on... Notice that the emphasis is on the social phenomena; cyberculture does not directly deal with new cultural objects enabled by network communication technologies.” (Manovich 2003, 13)

trabalho (ver capítulo 2), pois nenhuma delas analisa os jogos eletrônicos sob o prisma da conjugação entre narratividade e interatividade como Ryan o faz. Isto se deve ao fato de a autora dar destaque à ação do jogador como produtora de sentido no mundo ficcional, de modo a integrar narrativo e lúdico em sua própria compreensão acerca do potencial narrativo dos *games*.

Para Ryan, esta produção se dá através da possibilidade da criação de narrativas, como ela própria destaca em entrevista (2001). Ela afirma que, como os romances ou o cinema, os *videogames* são capazes de criar histórias no imaginário do jogador, mas que nos *videogames* há uma participação ativa do jogador no enredo que se constrói no mundo ficcional.

Mas o jogador ou o leitor atualiza essa história, e cada jogador ou leitor faz essa atualização de forma diferente. Em *games*, isso ocorre por meio de ações específicas, em romances, através da forma de se imaginar o mundo ficcional, que é única para cada leitor.¹² (RYAN, 2011, em entrevista via e-mail.)

Ao afirmar que a construção das histórias acontece por meio de ações específicas, Ryan apresenta um de seus argumentos contra o antagonismo entre narratologistas e ludologistas. Em entrevista concedida por e-mail à autora (2011), Ryan afirma que a refuta dos ludologistas em reconhecer os aspectos narrativos dos jogos é inconcebível, já que não é mais possível ignorar os elementos narrativos dos *videogames*.

A posição do Ludologistas agora é dizer que nunca esse debate aconteceu. Eu acho que é porque eles sentiram que perderam o argumento. A meu ver, fala-se tanto sobre jogos como narrativas atualmente que o argumento deles foi esgotado. Algumas pessoas acreditam que os Ludologistas começaram a discussão para criar

¹² “But the player or reader actualizes this story, and every player or reader actualizes it differently. In *games* this is by taking specific actions, in novels by imagining the storyworld in a way that is unique to each reader”, tradução nossa.

publicidade para os *Game Studies*. Se for verdade, eles conseguiram.¹³ (RYAN, 2011, em entrevista via e-mail¹⁴).

Para Ryan, as narrativas são, no contexto dos jogos eletrônicos, produto de não apenas de respostas pré-programadas pelo sistema, mas resultado de diferentes processos mentais que afetam as histórias interna e externamente. Nas palavras da autora, narrativas são

[...] mais do que rascunhos temporários no teatro da mente, mais do que o desgaste transitório de neurônios ao longo de caminhos individuais; elas são representações sólidas e conscientes produzidas pela convergência de muitos processos mentais diferentes que operam tanto no interior quanto no exterior das histórias¹⁵. (RYAN, 2006, p.12)

Ao falar dos jogos eletrônicos, Marie- Laure Ryan propõe o conceito de “narrativa interativa”, que será trabalhado no capítulo 5 e parte do pressuposto que as narrativas são criadas a partir da interatividade entre o usuário e o sistema. Dando continuidade a este raciocínio, sustentaremos, utilizando as pesquisas de autores como Lúcia Santaella, Mirna Feitoza, Alexander Galloway, e, obviamente, Marie-Laure Ryan, a ideia de que os *games* têm, como características mais distintivas, a interatividade e a necessidade de ação constante. Através dos conceitos adotados pelos autores escolhidos para descrever estas duas facetas dos *games*, demonstraremos como as duas características estão intimamente relacionadas no interior dos jogos eletrônicos.

Ainda falando das narrativas interativas, Ryan descreve a necessidade em se criar uma linha de pensamento que ela mesma denomina como “Poética da

¹³ “The position of the ludologists is now to say that the debate never happened. I think this is because they felt they have lost the argument. As I see it there is now so much talk about games as narratives that the argument is over with. Some people think that the ludologists started the argument to create publicity for game studies. If so they have succeeded.”, tradução nossa.

¹⁴ Ver anexo X

¹⁵ [...] more than temporary drafts in the theater of the mind, more than transitory firings of neurons in the brain along individual pathways; they are solidified, conscious representations produced by the convergence of many different mental processes that operate both within and outside the stories.

Interatividade”. Segundo ela, esta abordagem trataria as narrativas interativas como fruto da mídia digital, carregando as especificidades do meio, e não tentando inseri-las em teorias voltadas para outras mídias. Utilizaremos esta proposta como ferramenta conceitual para os fins da presente dissertação, pois esta abordagem vai ao encontro de nossa hipótese de integração entre narrativa e *gameplay* na compreensão dos jogos eletrônicos, superando os limites da compreensão baseada no embate entre narratólogos e ludólogos. No item 5.2., serão apresentadas as propostas de Ryan para a construção desta “poética da interatividade”, bem como a definição da autora sobre o conceito de “interatividade” no contexto dos jogos eletrônicos.

Por fim, no capítulo 6 e seus subitens, exploraremos nosso objeto de estudo, o *game* Red Dead Redemption (RDR), da Rockstar Games, que acreditamos reunir todas as características para a sustentação das hipóteses apresentadas aqui. Elegemos RDR como objeto porque uma de suas características mais marcantes é o enredo, em que – de forma resumida- o protagonista John Marston cruza um deserto norteamericano em busca de bandidos para salvar sua família. Ao contrário de outros jogos, em que os objetivos e regras são mais claros e completamente predefinidos já no início do jogo, a lógica de Red Dead Redemption vai se definindo ao passo que o jogo é jogado, o que parece se aproximar da nossa hipótese de que a narrativa dos *videogames* vai se construindo ao longo do *gameplay*.

Já no item 6.3, faremos uma análise das características apontadas nos itens anteriores, buscando identificá-las em Red Dead Redemption durante sessões de jogos do *game*- na qual desempenhamos ora o papel de jogador, e ora o de observador de outros jogadores. Feito isso, buscamos desenvolver argumentos que legitimem Red Dead Redemption como um representante de jogos que permitem a possibilidade de

abordagem simultânea dos aspectos lúdicos e narrativos em um *game* a quem intente compreendê-lo ou analisá-lo, conforme prevê a nossa hipótese principal.

A possibilidade de leitura de Red Dead Redemption como uma narrativa interativa, como sustentamos na nossa hipótese, aponta para uma tendência, no âmbito da Comunicação Social, de criação de novos agentes e novas experiências do usuário das tecnologias digitais. O presente trabalho se propõe a analisar como se dá este processo, e como ele colabora para uma compreensão mais ampla dos jogos eletrônicos.

2. BREVE HISTÓRICO DOS *VIDEOGAMES*: DO ENTRETENIMENTO À UNIVERSIDADE

O primeiro aparelho de *videogame* a ser comercializado no mundo foi desenvolvido pela indústria americana Magnavox¹⁶ em 1972¹⁷. O fato de o console do Odissey ser independente do televisor era uma inovação significativa para a época, em que qualquer sistema computacional era atrelado a um monitor especial, normalmente muito caro.



Imagem 1- Console do Odyssey (disponível em <http://tinyurl.com/22tmjpy>)

Apesar de ter representado um grande avanço tecnológico, o Odyssey não foi um sucesso de vendas, e um dos motivos foi, ironicamente, o fato de o console ser comercializado por uma empresa que fabricava televisores, fazendo com que muitos consumidores em potencial acreditassem que o *videogame* só funcionasse nos aparelhos da Magnavox¹⁸. Como as estratégias de marketing e publicidade naquela época não eram tão eficazes como as disponíveis atualmente, o problema não foi revertido com sucesso e as vendas do console declinaram continuamente.

¹⁶ Indústria americana de eletrônicos, fundada em 1917 por Edwin Pridham e Peter L. Jensen. A palavra “magnavox”, em latim, quer dizer “grande voz” e refere-se à primeira invenção da dupla de fundadores, uma caixa de som. Com o Odissey, a Magnavox deu início ao ainda crescente mercado de consoles de *videogames* caseiros. Em 1974, a empresa foi adquirida pela Philips, que queria garantir a distribuição mundial do disco a *laser* desenvolvido pela Magnavox.

¹⁷ Dado disponível em <http://tinyurl.com/25wbbfo>.

¹⁸ Dado disponível em: <http://tinyurl.com/pvbrg>.

Talvez o maior legado do Odyssey para a evolução dos jogos eletrônicos tenha sido um jogo simples de ping-pong. O *game* trazia uma barra no centro da tela, dividindo-a em dois “campos”, cada um com um jogador, que rebatiam a bola com movimentos simples de um lado para outro da rede, seguindo as regras do jogo convencional. Acredita-se que a criação deste jogo de ping-pong foi a inspiração de Nolan Bushnell, fundador da Atari,¹⁹ para criar o popular jogo “Pong”²⁰.

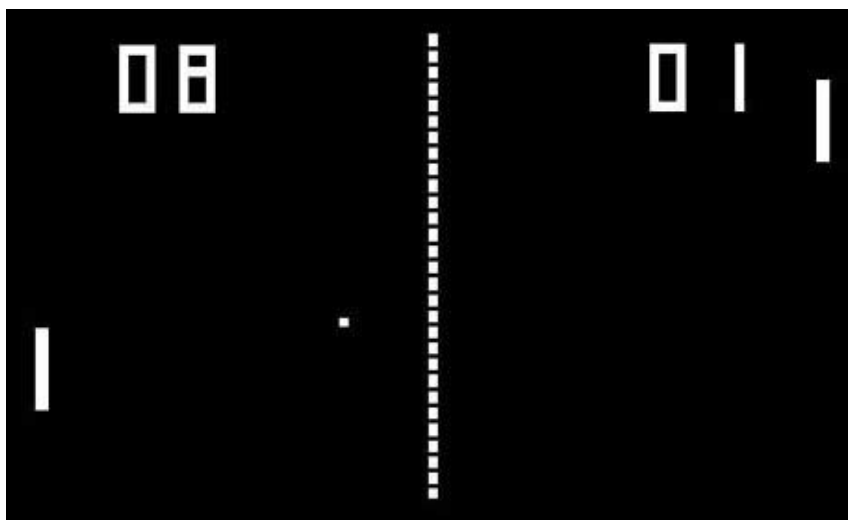


Imagem 2- Tela do jogo Pong, para o console de Atari. (Disponível em <http://tinyurl.com/28bapbh>)

A partir da década de 70, com a criação dos *arcades*²¹, os *videogames* começaram a fazer parte do cotidiano das pessoas. Contudo, foi na década 80 é que o processo de criação dos *games* começou a se tornar mais complexo. Depois de enfrentar

¹⁹ A Atari Inc. é uma empresa americana de produtos eletrônicos, famosa por seu destaque no mercado dos *videogames*. Uma das principais responsáveis pela popularização dos aparelhos de *videogame* do tipo console, seu produto de mais sucesso é o Atari 2600. Durante os anos 80, a empresa foi líder de mercado no segmento, mas na década de 90 a Atari mostrou-se incapaz de acompanhar o rápido desenvolvimento do mercado dos consoles, o que culminou na venda de suas divisões para variadas empresas de Informática. (Dado disponível em <http://tinyurl.com/2bjzwd>)

²⁰ Embora haja muitas versões a respeito da origem do jogo, a mais aceita é a de que Pong foi desenvolvido por um dos criadores da Atari Inc, Nolan Bushnell, em 1972 e era, inicialmente, um jogo para *arcade*, máquinas operadas por moeda (ver próxima nota). O objetivo era acertar a “bola” com sua “raquete” (barra vertical) e lançar para o campo adversário, marcando ponto quando a bola passasse ao campo adversário, como num jogo de tênis de mesa. Acredita-se que Pong tenha sido inspirado em um jogo de ping-pong que acompanhava o Odyssey, o que rendeu à Atari um processo judicial alguns anos mais tarde. O “Home Pong”, versão do jogo para console, foi lançado em 1975 e 150.000 unidades foram vendidas. (Dados disponíveis em: <http://tinyurl.com/qwa5b>; <http://tinyurl.com/25vz3ts>; <http://tinyurl.com/2fb7ph7>)

²¹ *Arcades* é o nome dado às primeiras máquinas, de jogos eletrônicos de vídeo, operadas por moeda. Antes existiam apenas máquinas de jogos sem vídeo como *pinballs* e fliperamas.

discussões de direitos autorais com a Magnavox devido ao lançamento de “Pong”, a Atari foi pioneira na busca por jogos mais criativos, decretando um manifesto em prol da criatividade na elaboração de novos jogos, como observa o pesquisador Cristiano Max Pereira Pinho:

Para escapar do marasmo criativo, a Atari decreta um manifesto não escrito que condena criar jogos sobre temáticas já projetadas anteriormente. Alguns projetos começam a se destacar ao longo dos anos, apesar dos insucessos. Começa um laboratório de gêneros (formatos) de jogos. Trak 10 é o primeiro jogo de corrida, planejado pela Atari, mas ainda com detalhamento gráfico muito fraco. Um dos novos títulos [...] era Gotcha, que vai inaugurar a temática de labirintos, fazendo, de certa maneira, uma releitura dos passatempos de labirintos em papel para a tela. (PINHO, 2007, p.88)

A partir desta iniciativa, os jogos eletrônicos têm evoluído com uma espantosa rapidez. Se anteriormente a maioria dos jogos visava meramente o cumprimento de um objetivo maior, atualmente a estrutura de um jogo- seus personagens, seus níveis e o enredo que circunda as metas que o jogador deve atingir- é muito mais complexa.

Os consoles desenvolvidos posteriormente, desde Master System²², Mega Drive²³ e Super Nintendo²⁴, populares nos anos 90, até os ultramodernos da atualidade,

²² O Master System é um console de 8 bits de resolução lançado pela Sega, indústria japonesa de jogos eletrônicos, em 1986. O Master System não fez muito sucesso no Japão ou nos Estados Unidos, mas um de seus jogos ficou famoso mundialmente, o ouriço “Sonic”, que foi personagem de vários outros jogos, desenvolvidos para diversos consoles da Sega. (Fonte: Wikipedia)

²³ Mega Drive é um console da geração de 16 bits da Sega. Conhecido como "Genesis" nos Estados Unidos, o console fez grande sucesso na década de 1990, perdendo espaço após o surgimento e popularização da nova geração de consoles de 32 bits, como o Playstation da Sony. (Fonte: Wikipedia)

²⁴ Console fabricado pela Nintendo, indústria japonesa mundialmente famosa pelo desenvolvimento de *games* na era pós- Atari. O Super Nintendo Entertainment, como foi batizado, foi criado para concorrer diretamente com o Mega Drive, da Sega. Possui um chip de vídeo mais avançado que o de seu concorrente e foi sucesso mundial de vendas. Seu jogo mais famoso foi o Super Mario Bros, que popularizou o personagem- que mais tarde veio a se tornar mascote da empresa- ao redor do mundo. (Fonte: Wikipedia)

como o Play Station²⁵ e o Nintendo Wii²⁶, são influenciados até hoje, pelos jogos que surgiram a partir do movimento criativo iniciado pelo manifesto da Atari. É preciso, obviamente, que guardemos as devidas proporções quando mencionamos tal influência, que fica mais evidente nos jogos mais antigos do que nos atuais, visto que os últimos têm tantos recursos audiovisuais, imersivos²⁷ e de realidade virtual²⁸ (entre outros), que muitas vezes a referida influência pode estar num plano secundário. (Ex: um jogo atual pode ter um labirinto em uma de suas fases. Em Gotcha, o atravessar o labirinto era o único objetivo do jogo).

Apesar da popularidade dos consoles, um dos fatores que facilitou ainda mais o acesso aos *games* foi o desenvolvimento da tecnologia de emulação²⁹. Graças a ela e à Internet - onde vários emuladores de jogos podem ser encontrados e baixados com facilidade -, qualquer computador pode se tornar um - ou vários - *videogame* (s).

Com este aumento de acesso, o *videogame* tem se inserido cada vez mais no cotidiano

²⁵ Console fabricado pela Sony, multinacional japonesa de produtos eletrônicos, lançado em 1994 no Japão e 1995 nos Estados Unidos. Sucesso absoluto, vendeu mais de 100 milhões de unidades, quando sua produção foi extinta. Seu sucessor, o PlayStation 2, vendeu cerca de 145 milhões de unidades e foi lançado em 2000. A versão 2 competia diretamente com os jogos de computador e tinha a capacidade de “ler” DVDs, além de também “ler” jogos para a verso anterior. A Sony lançou, ainda, uma versão portátil do PlayStation em 2005, o PSP. Voltado para o público adulto, o PSP reproduz filmes, imagens de câmeras digitais, toca músicas no formato mp3, além de exercer sua função principal, rodar jogos de alta qualidade. Sua resolução gráfica está comparativamente situada entre as da versão 1 e 2 do PlayStation. O PlayStation 3 foi lançado em 2006, com recursos avançados como os do chip “Cell”-microprocessador desenvolvido em parceria com as empresas Toshiba e IBM- e armazenamento em discos Blu-Ray, o formato de disco sucessor do DVD. Por conter tecnologias muito avançadas o console foi lançado a um preço caro, foi lançado em duas versões: uma de 20GB e outra de 60 GB. Em 2007, versões de 80GB e 40GB foram lançadas, mas a última não lê jogos de Playstation 2. Todas as versões lêem jogos da versão pioneira do PlayStation .

²⁶ Console de alta tecnologia lançado oficialmente pela Nintendo em 2006. Seus principais concorrentes são o PlayStation 3, da Sony e o Xbox 360, da Microsoft. O Wii se destaca pelo seu controle sem fios, o Wii Remote, capaz de detectar movimentos em três dimensões. Outra característica do console é o WiiConnect24, serviço wireless que permite receber mensagens e atualizações através da Internet durante o modo *stand-by* do console. Em 2007, foi anunciado que o Wii conduziu a Nintendo de volta à condição de líder de mercado no segmento de *videogames*, posição que a empresa havia deixado de ocupar há 17 anos. (Fonte: Wikipedia)

²⁷ De acordo com Antony Dennis Radford (2000), imersão seria a habilidade de se entrar no jogo através de seus controles.

²⁸ Os autores Ken Pimentel e Kevin Teixeira (1995) definem Realidade Virtual como o uso da alta tecnologia para convencer o usuário de que ele está em outra realidade - um novo meio de estar e tocar em informações.

²⁹ Emuladores são programas que simulam o *hardware* de outros aparelhos como *videogames* ou até máquinas de fliperamas. Esses simuladores possibilitam o funcionamento de jogos desde os *videogames* antigos e clássicos até os *games* mais recentes.

das pessoas, deixando de ser considerado apenas um passatempo infanto-juvenil, o que podemos observar com a criação de diversos *games* especificamente voltados para o público adulto, como o console PSP e jogos com temática imprópria para o público menor de idade como o *Heavy Rain*^{30 31}, que chegou mesmo a ser banido de alguns países por ter muitas cenas de sexo, nudez e violência. Além disso, muitos jogos têm sido utilizados como instrumento de trabalho por profissionais da Educação³² e da Saúde³³, por exemplo.

Com isso, se antes estes jogos eram concebidos como mero entretenimento, atualmente eles constituem um campo de estudo vasto para inúmeras áreas do conhecimento, que vão desde as mais óbvias como a Informática e a Ciência da Computação até estudos nas áreas de Psicologia³⁴, Educação Física³⁵, Pedagogia³⁶, e diversas outras. Isto se deve à descoberta de propriedades dos *games* relacionadas a

³⁰ *Heavy Rain* é um jogo de um gênero denominado como “drama interativo” desenvolvido pela empresa de eletrônicos francesa Quantic Dream exclusivamente para o PlayStation 3. *Heavy Rain* é centrado em quatro protagonistas envolvidos com o mistério de um assassino em série, chamado de “Origami”, que usa longos períodos de chuva para afogar suas vítimas. O jogador interage com o jogo realizando ações destacadas na tela, relacionadas aos movimentos no controle. As decisões e ações do jogador durante o jogo afetam a trama, podendo levar o *game* a diferentes finais.

³¹ Ver matéria sobre o *game* em <http://tinyurl.com/2bywrrg>.

³² Existem *games* especificamente desenvolvidos para o aprendizado, como é o caso do Estrada Real Virtual, desenvolvido por pesquisadores da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), e utilizado em aulas de Geografia e História, ampliando os conhecimentos sobre cultura, tradição e o patrimônio histórico relacionado às cidades que integram a Estrada Real. (Informação disponível em <http://tinyurl.com/2cw4zwwg>). *Games* desenvolvidos sem intuito educativo também podem ser utilizados para fins de Educação, como a experiência narrada neste artigo (<http://tinyurl.com/2g7x6lw>), que fala da exploração multidisciplinar do jogo SimCity (jogo desenvolvido pela empresa Maxxis, que simula a administração de uma cidade) no ensino médio.

³³ *Games* têm sido usados pelos profissionais da saúde de formas diversas, como a experiência reabilitação fisioterapêutica de pacientes através do *Game* Nintendo Wii, publicada em vídeo no *site* da Revista Veja em janeiro de 2009. (Disponível em <http://tinyurl.com/26zt72k>)

³⁴ Como exemplo, o artigo “Processo resolutivo do jogo computadorizado Tetris: análise microgenética” (2003), disponível em <http://tinyurl.com/27s3lqt>, das Professoras Doutoras Miriam Schifferli Hoff e Solange Muglia Wechsler, da PUC- Campinas, estuda como o domínio do jogo Tetris “evidenciou melhorias na constituição de possíveis — estratégias, soluções e compreensão do jogo — subordinadas à dinâmica da *equilíbrio e pensamento dialético*, com mútuas influências entre suas representações do jogo, do fazer e dos resultados.” (HOFF e WESCHLER, 2003)

³⁵ O artigo “O *videogame* nas aulas de Educação Física”, disponível em <http://tinyurl.com/27jldou>, narra a experiência positiva do Professor Archimedes de Moura Jr com uma turma de alunos, ao utilizar o *game* In the Groove (que simula dança através de um sensor de movimentos) para Playstation 2 nas aulas de Educação Física.

³⁶ Como mencionamos anteriormente, os *games* têm sido cada vez mais amplamente usados no ambiente escolar, sejam eles desenvolvidos especialmente para fins educativos ou não.

cada um destes campos de estudo, mas que não estão necessariamente ligadas ao lazer, e ainda assim são intrínsecas ao universo destes jogos.

Para os fins da presente dissertação, abordaremos os *videogames* como parte da evolução tecnológico-digital pela qual vêm passando os aparatos de comunicação mediada por computador (CMC). Tal processo- no qual acreditamos que os *games* estão incluídos- vem modificando a sociedade em seus mais diversos níveis, contribuindo para a configuração de nova(s) forma(s) de se comunicar e se expressar, através dos aparatos tecnológicos, seguindo uma lógica em que

[...] Os meios de comunicação desenvolvem sofisticadas formas de comunicação sensorial, multidimensional, integrando linguagens, ritmos e caminhos diferentes de acesso ao conhecimento. (MORIN, 1995)

3. GAMES: HISTÓRICO DAS PESQUISAS E ESTADO DA ARTE

Como mencionamos acima, os anos 80 e 90 viram os *videogames* passando a ocupar um espaço cada vez maior na vida cotidiana da sociedade. Além da crescente difusão dos próprios jogos, o surgimento de subprodutos³⁷ ligados a esta nova forma de “jogar”, utilizando um novo meio³⁸ e a linguagem inerente a ele, reforça esta ideia de uma suposta onipresença dos *games* no cotidiano. Em outras palavras, podemos afirmar que os últimos trinta anos foram marcados pela presença crescente dos *games* na sociedade contemporânea; inicialmente pelo viés do entretenimento, mais tarde partindo para a utilização destes jogos em diversas áreas (ver notas da página 22).

Atualmente, esta tendência tomou proporções ainda maiores. A indústria de softwares relacionados aos *videogames* movimentou em 2007, só nos Estados Unidos, uma cifra US\$ 9,5 bilhões de dólares³⁹. Isto gerou a abertura de empresas na área de desenvolvimento de *games* e impulsionou o crescimento do mercado dos subprodutos relacionados a eles. Vale mencionar que tal crescimento também foi alavancado pela transposição dos jogos eletrônicos para outras mídias, como os telefones celulares, por exemplo, cujos jogos demandam menos tempo e recursos para desenvolvimento.

A esta possibilidade, acrescente-se: 1) o surgimento de celulares cada vez mais modernos, com maior capacidade de processamento e armazenamento de dados, bem como melhor resolução gráfica; 2) aumento de acessos à Internet de banda larga,

³⁷ Revistas especializadas, programas de TV, livros, produtos diversos de mercado como peças de vestuário e acessórios.

³⁸ Os *videogames* introduziram uma nova forma de comunicação, utilizando recursos diferentes e possibilitando uma nova forma de o usuário interagir com o meio, presenciando o resultado de seus comandos instantaneamente, materializados num espaço digital.

³⁹ Pesquisa realizada pela Entertainment Software Association (ESA), associação estadunidense voltada para pesquisa e desenvolvimento para indústrias públicas e privadas de *videogames*, disponível em <http://tinyurl.com/2fb7n5d>.

possibilitando a popularização de jogos em rede e o download de emuladores (ver acima); 3) desenvolvimento de consoles que possibilitam a conexão com a Internet (os mais modernos relacionados diretamente ao segmento wireless, oferecendo também o recurso de mobilidade).

No contexto do *boom* dos jogos eletrônicos a partir dos anos 80, surgiram as primeiras tentativas de abordagem acadêmica deste fenômeno. Mesmo antes disso, com tamanho crescimento destes jogos num contexto econômico e tecnológico, não seria surpreendente constatar que sua relevância também num contexto cultural tenha passado por um processo de expansão. Assim, o fato de que os *videogames* tenham se tornado objeto de investigação acadêmica das mais diversas áreas do saber (ver página 22).

Neste sentido, o pesquisador Sérgio Nesteriuk classifica os estudos acadêmico-científicos a respeito dos *videogames* em três categorias:

A primeira diz respeito aos estudos funcionalistas, isto é, o estudo das causas, conseqüências e dos efeitos dos jogos- concentrados, sobretudo nas áreas da sociologia, antropologia, psicologia, educação e pedagogia. Inúmeras considerações sobre a natureza dos *videogames* e suas influências no homem e na sociedade contemporânea vêm sendo analisadas com rigor científico há pouco menos de duas décadas. [...] A segunda linha representa os estudos técnico-tecnológicos- centrados no desenvolvimento e na exploração da inteligência artificial, computação gráfica, programação e das demais ciências técnicas e computacionais. Tais estudos aproveitam-se de pesquisas e experiências tecnológicas desenvolvidas em áreas diversas para aplicá-las de forma experimental ao *videogame*. [...] Por fim, encontramos a terceira tendência, a dos estudos formalistas, que aborda questões referentes à linguagem, à estética, à retórica do meio e que procura investigar as formas expressivas e potencialidades intrínsecas do *videogame* (NESTERIUK, 2009 pp. 23,24,25 In: FEITOZA E SANTAELLA, 2009)

Como demonstraremos no presente capítulo, esta categorização não é universal , pois há mais aspectos do que os destacados pelo autor a serem estudados nos *games*, como será exposto adiante. Contudo, as linhas de pesquisa apontadas por Nesteriuk servem como parâmetro para reforçar o argumento de que os jogos eletrônicos podem ser pesquisados sob diversos focos de estudo.

Embora os primeiros estudos a respeito destes jogos nos remetam à década de 80, o ano de 2001 é considerado o “marco zero” dos *Game Studies*⁴⁰. Foi neste ano que a primeira revista científica dedicada aos jogos eletrônicos⁴¹ foi criada, e tinha seu editorial assinado pelo pesquisador norueguês Espen Aarseth, que ainda é editor chefe do periódico eletrônico. De acordo com os idealizadores, a missão da *Game Studies* é:

Explorar o rico gênero cultural dos jogos, oferecer aos acadêmicos um fórum de avaliação de suas idéias e teorias realizado por pessoas; promover um canal acadêmico para as discussões vigentes sobre jogos e a atividade de jogar. [...] Nosso foco primário é nos aspectos estéticos, culturais e comunicativos dos jogos de computador, mas qualquer artigo ainda não publicado focado nos jogos e no ato de jogar é bem vindo. (disponível em: www.gamestudies.org/1001/about)⁴²

No mesmo período em que a revista foi publicada, houve também o primeiro congresso internacional sobre *games* e surgiram as primeiras disciplinas sobre o assunto em cursos de graduação⁴³. Na época, Aarseth justificava (2001), em seu editorial, que os *Game Studies* deveriam ser um novo campo de pesquisas, que apesar de conter aspectos midiáticos, estéticos, sociológicos, etc., não poderia ser reduzido a nenhuma destas disciplinas.

Apesar disso, o próprio Aarseth observa que a utilização destas disciplinas para analisar os *games* é, no mínimo, tentadora: “Quando nos deparamos com o rico e variado mundo dos jogos digitais, é difícil pensar em alguma disciplina ou área do

⁴⁰ O termo “Game Studies” designa o campo de estudos autônomo (embora relacionável a outras áreas do saber) que analisa os jogos eletrônicos em seus diversos aspectos. Como o termo é amplamente disseminado, utilizaremos a expressão na Língua Inglesa ao longo deste trabalho, para manter o sentido que lhe foi atribuído ao longo dos anos e não apenas o que a tradução literal para o Português pressupõe: “estudo de jogos”.

⁴¹ A revista *Game Studies*, disponível no endereço www.gamestudies.org

⁴² To explore the rich cultural genre of *games*; to give scholars a peer-reviewed forum for their ideas and theories; to provide an academic channel for the ongoing discussions on *games* and gaming. [...] Our primary focus is aesthetic, cultural and communicative aspects of computer *games*, but any previously unpublished article focused on *games* and gaming is welcome (tradução nossa).

⁴³ Data desta época, por exemplo, a criação do curso “Videogame Theory and Analysis” (Teoria e Análise dos Videogames”, do MIT (Massachusetts Technology Institute) Fonte: <http://ocw.mit.edu/index.htm>

conhecimento que *não possa* ser utilizado para estudar este campo”⁴⁴ (AARSETH, 2003, p.1). Esta facilidade em analisar os *games* sob o viés de outros campos do conhecimento levou os estudos sobre estes jogos a dificuldades metodológicas, sobretudo a de criar um campo de estudo de *games* que seja independente de outras esferas do saber, como já apontava Aarseth em 2001:

O maior desafio para os estudos sobre jogos eletrônicos virá, sem dúvidas, do mundo acadêmico. Criar espaço para um novo campo significa reduzir os recursos dos que já existem e os campos que já existem também responderão, tentando conter a nova área como um subcampo. Jogos não são um tipo de cinema, ou literatura mas tentativas de colonização por parte destas duas áreas já aconteceram e, sem dúvida, acontecerão novamente. E de novo, até que os *Game Studies* emergem como uma área claramente autossustentável.⁴⁵ (AARSETH, 2001, disponível em <http://tinyurl.com/2ekgwfm>)

Depois do “marco zero” apontado por Aarseth, surgiram outras iniciativas no sentido de elaborar teorias específicas ao universo dos *videogames*. De fato, os *Game Studies* têm convergência com diversas disciplinas já consolidadas (Teixeira, 2007) como a Filosofia (Fenomenologia, Estética, etc.); a História (história dos jogos, história das tecnologias, etc); as vertentes ligadas à Cultura (cultura de massas, cibercultura e cultura digital, Estudos Culturais, estudos de gênero, etc.); as Ciências da Comunicação (Teoria da Comunicação, Estudos Comparativos de Mídias, Cibertextualidade, Semiótica, etc.); a Sociologia (o papel dos jogos na sociedade); a Psicologia (estudos comportamentais e cognitivos) e os estudos ligados à Informática (programação, Ciências da Computação, etc).

⁴⁴ “When faced with the rich and varied world of digital *games*, it is hard to think of a subject or discipline that *could not* in some way be used to study the field”, tradução nossa.

⁴⁵ The greatest challenge to computer *game* studies will no doubt come from within the academic world. Making room for a new field usually means reducing the resources of the existing ones, and the existing fields will also often respond by trying to contain the new area as a subfield. *Games* are not a kind of cinema, or literature, but colonising attempts from both these fields have already happened, and no doubt will happen again. And again, until computer *game* studies emerge as a clearly self-sustained academic field.

É preciso ressaltar que, embora não estivessem entre os teóricos dos *Game Studies*, alguns autores se destacaram no estudo dos jogos eletrônicos. Com seu livro “Hamlet no Hollodeck- o futuro da narrativa no ciberespaço” (1997), Janet Murray, sob o foco da literatura, discute como as tecnologias digitais (entre elas, sem dúvidas, os *games*) estão modificando as narrativas literárias, ou ainda, de forma mais simples, como estas tecnologias vêm criando maneiras distintas de contarmos histórias.

Henry Jenkins é outro autor relevante neste sentido, pois aborda os *videogames* como objeto de estudo para compreender as mudanças que vêm acontecendo na Comunicação Social e na sociedade. Embora não aborde especificamente os jogos eletrônicos neste trabalho, o livro de maior repercussão de Jenkins é “Cultura da Convergência” (2006). Na obra, o autor propõe o conceito que dá título ao livro para descrever as transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais pelas quais os meios de comunicação passaram na contemporaneidade. O autor observa que o conteúdo comunicacional atravessa múltiplos suportes e mercados midiáticos, num fluxo contínuo percebido pelo público, que perpassa diversos canais de comunicação em busca de novas experiências de entretenimento. Nesta busca, o conteúdo em questão atravessa, na maioria das vezes, o universo dos *videogames*, afirmando-os como um dos canais que a que o usuário acessa na busca pelas experiências às quais o autor se refere.

Esta abordagem do autor (de *games* como canais de comunicação) é aprofundada em alguns de seus trabalhos recentes, mais centrados na análise dos jogos eletrônicos. Em um deles⁴⁶, Jenkins analisa os *videogames* como dispositivos capazes de provocar a curiosidades dos usuários através de “ambientes expressivos e fantásticos” (Jenkins, 2005), motivando-os a explorar estes espaços. Segundo o pesquisador, o

⁴⁶ O artigo “Games, the New Lively Art” (2005), disponível em <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/GamesNewLively.html> .

trabalho de criação de *games* deve ser compreendido como um tipo de “arquitetura narrativa e afetiva” (2005), capaz de criar, para os jogadores, novas experiências estéticas e ao, mesmo tempo, propiciadoras de divertimento. Assim, para Jenkins, os jogos eletrônicos ampliam as possibilidades de experimentação dos jogadores através da utilização do computador.

Os *videogames* [...] possibilitam novas experiências estéticas e transformam a tela do computador para um reino de experimentação e inovação, que é amplamente acessível [aos usuários]^{47, 48} (JENKINS, 2005, disponível em <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/GamesNewLively.html>)

Jenkins também analisa o “mundo virtual” dos *videogames* como forma de superação do espaço físico do mundo concreto (2008)⁴⁹, em um estudo sobre como as crianças exploram o espaço virtual dos jogos eletrônicos como compensação para a diminuição dos ambientes “reais” para brincadeira como praças, quintais e *playgrounds*.

Também é preciso destacar, dentre os pesquisadores contemporâneos dos jogos eletrônicos, o *game designer* Eric Zimmerman, atualmente professor do “*Game Center*” da NYU (New York University). Zimmerman já lecionou em outros importantes centros de pesquisa vinculados aos jogos eletrônicos, entre eles o MIT (Massachusetts Institute of Technology), nos Estados Unidos, referência mundial em pesquisas relacionadas a tecnologia, em seus mais diversos campos de estudo. A principal contribuição do *game designer* para as pesquisas relacionadas a jogos eletrônicos foi a publicação do livro “*Rules of Play*” (2003), em co-autoria com Kate Salen que é, além de *game designer*, *interactive designer*⁵⁰. Em “*Rules of Play*”, os autores apresentam que os *games* têm tanta relevância quanto outras mídias, como a TV ou o cinema, no cenário da cultura pop. Apesar disso, falta aos jogos a consolidação de

⁴⁷ Grifo nosso.

⁴⁸ “Games represent [...] open up new aesthetic experiences and transform the computer screen into a realm of experimentation and innovation that is broadly accessible”, tradução nossa.

⁴⁹ “Complete Freedom of Movement”: Video Games as Gendered Play Spaces”,(1998), disponível em <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/complete.html>

⁵⁰ Termo que poderia ser traduzido livremente como “designer de interatividade”.

um aporte teórico e de um vocabulário crítico que sejam inerentes a este universo. Apesar de o livro estender a análise a outros tipos de jogos que não apenas os *videogames*, a colaboração teórica é inegavelmente importante. A maior contribuição da obra é a tentativa de elaborar teorias autônomas isto é, que não têm origem em outras esferas do saber, para buscar uma compreensão destes objetos, incluindo os jogos eletrônicos.

Iniciativa parecida foi realizada com a publicação do livro “*Videogame Arte*” (2008), primeiro livro brasileiro a abordar os *videogames* como forma de expressão, neste caso, artística. O autor Arthur Bobany de Queiroz, formado em design gráfico e especialista em desenvolvimento de jogos, aborda aspectos básicos dos *videogames*, como roteiro, narrativa, protagonistas, antagonistas, cenário e inovação nos jogos. O objetivo da publicação, que conta com a colaboração de profissionais do mercado brasileiro de *games*, é suprir a lacuna de produção mercadológica e acadêmica nacional a respeito do assunto.

Principal teórica utilizada nesta dissertação, Maria-Laure Ryan é oriunda da literatura e da teoria narrativa, e tem grande importância no universo dos *games* e mídias eletrônicas. Mesmo sob um viés mais voltado para os aspectos literários dos *games*, Ryan defende uma visão dos jogos eletrônicos em que as narrativas envolvidas no decorrer do jogo são tão importantes quanto o seu aspecto lúdico⁵¹ durante o *gameplay*⁵². Assim, a autora acredita que uma “nova Ludologia” deveria ser elaborada, uma visão em que as narrativas fossem incorporadas (RYAN, 2001).

Apesar do foco na teoria narrativa e da formação literária da pesquisadora, esta proposição teórica acaba levando a uma compreensão mais aprofundada dos

⁵¹ Segundo o Dicionário Aurélio online, “lúdico” significa “referente a, ou que tem o caráter de jogos, brinquedos e divertimentos.”

⁵² Chamamos de *gameplay* a conexão estabelecida entre o jogador e o jogo, o envolvimento do jogador com o enredo do jogo. Em sua tradução literal, o termo da Língua Inglesa significa “ato de jogar um jogo”, mas é amplamente utilizado na língua original no contexto dos jogos eletrônicos.

videogames como mídia autônoma e objeto de estudo acadêmico. Uma das propostas mais interessantes da pesquisadora é a visão dos *videogames* como mundos ficcionais, algo que extrapola o simples *gameplay*, ainda que nas suas versões mais elaboradas e/ou interativas e sofisticadas.

Professora residente da Universidade do Colorado (EUA), Ryan trouxe uma nova perspectiva para os estudos dos *videogames*, propondo analisá-los em seu potencial narrativo, mas agregando as possibilidades de criação de narrativa ao *gameplay*. Com dezenas de artigos e três livros publicados sob esta ênfase, pode-se dizer que a maior contribuição da autora para a compreensão dos jogos eletrônicos foi a discussão dos aspectos narrativos dos *games* fora do debate Narratologistas versus Ludologistas (ver capítulo 4) . Os pesquisadores inseridos neste antagonismo defendem que os jogos eletrônicos só podem ser compreendidos por seus aspectos narratológicos ou pelos lúdicos, de forma excludente.

Marie-Laure Ryan consegue busca ultrapassar esta oposição (ver capítulos 4 e 5) , apontando que qualquer teoria de análise dos *videogames* deve levar em conta, em primeiro lugar, a interatividade (ver capítulo 5) destas estruturas, que permite que o jogador tenha tanto uma experiência lúdica, quanto a experiência de construir narrativas, ao mesmo tempo, ao passo que jogo avança. A concepção procura unir o lúdico ao narrativo, permitindo uma compreensão que, nas palavras da própria autora, “faz justiça à natureza dual dos *videogames*.” (RYAN, 2006, p.19)

Também na tentativa de quebrar esta oposição quase maniqueísta entre a narrativa e o lúdico destaca-se o autor Gonzalo Frasca, que busca uma aproximação entre narratologistas e ludologistas, afirmando, sobretudo, que exceto nas concepções extremistas de ambas as vertentes, tal aproximação sempre foi possível. Para Frasca, os ludologistas não devem rejeitar o uso das narrativas como um fator de compreensão dos

games. Por outro lado, o autor também acredita que, ao contrário do que pensam os narratologistas, a narrativa não é um recurso privilegiado para o entendimento dos *videogames*.

É necessário, ainda, ressaltar o trabalho do autor Jesper Juul. Sua obra de maior destaque é o livro “Half- Real: *Videogames* Between Real Rules and Fictional Worlds” (2005), uma tentativa do autor de situar os *videogames* em um campo de estudo independente, isto é, não necessariamente desvinculado de outras áreas do saber, mas que tenha autonomia teórica em relação a elas. Embora não utilizemos amplamente o trabalho de Juul nesta dissertação, concordamos com sua assertiva de que os jogos eletrônicos devem ser compreendidos por suas propriedades, ainda que outras disciplinas possam contribuir para a compreensão destas.

Os *games* serão discutidos em seu potencial narrativo no presente trabalho, e para isso utilizaremos como base o trabalho de Marie-Laure Ryan, teórica da Literatura. Apesar de sua formação literária, Ryan defende que qualquer teoria que discorra sobre os *videogames* deve levar em conta suas especificidades e potencialidades, ainda que eles possam ser estudados em relação a aspectos referentes a outros campos do conhecimento, como exemplificamos no início deste capítulo.

É o que também defende Aarseth, quando, na época do considerado “marco zero” dos *Game Studies*, fala sobre a necessidade em analisar os jogos eletrônicos de modo que eles não sejam apenas objetos de estudo de outras disciplinas, mas sejam passíveis de serem pesquisados por suas próprias características, sem serem reduzidos a outras áreas do saber.

Como a Arquitetura, que contém, mas não é reduzida à História da Arte, os *Game Studies* devem conter estudos midiáticos, estéticos, sociológicos etc. Porém, eles devem existir como uma estrutura acadêmica independente, porque não podem ser reduzidos a nenhuma

destas disciplinas acima⁵³ (AARSETH, 2001, disponível em <<http://tinyurl.com/2ekgwfm>>).

Também podemos destacar, entre estas iniciativas de compreensão do universo peculiar dos *videogames*, o trabalho de Noah Wardrip-Fruin, pesquisador da Universidade da Califórnia, que vem estudando as novas mídias com foco nos *games* eletrônicos e desenvolvendo uma teoria para compreender características destes jogos, como nos artigos “Agency Reconsidered” (2009-1) e “Agency Reconsidered, Again” (2009-2), em que o autor busca um novo sentido para o conceito de agência⁵⁴, proposto por Janet Murray (1997).

Noah parte do conceito de agência de Murray e questiona: o que cria o desejo que a agência satisfaz? (WARDRIP-FRUIN, 2009). A questão é lançada no primeiro artigo e reformulada no seguinte e segundo o autor, é parte de um estudo ainda em desenvolvimento, rumo a uma “versão final” que chegue a um conceito de agência menos relacionado à pura interação do jogador com o *videogame*. Para os fins desta dissertação, a proposição de Noah será útil a partir do momento que ultrapassa a concepção de Murray, e postula que pode haver agência em outros tipos de experiência durante o *gameplay*. No caso específico do presente trabalho, acreditamos que isto aconteça a partir da participação na criação das narrativas que se desenvolvem no mundo ficcional.

Outro importante trabalho de Noah Wardrip-Fruin, juntamente com Pat Harrigan, foi a mobilização de diversos autores relacionados ao universo dos

⁵³ “Like architecture, which contains but cannot be reduced to art history, *game* studies should contain media studies, aesthetics, sociology etc. But it should exist as an independent academic structure, because it cannot be reduced to any of the above.”, tradução nossa.

⁵⁴ Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significantes e ver o resultado de nossas escolhas e decisões. Esperamos sentir agência no computador quando damos um duplo clique sobre um arquivo e ele se abre diante de nós, ou quando inserimos números numa planilha eletrônica e observamos os totais serem reajustados. (MURRAY, 1997, p. 127)

videogames- inclusive os próprios Harrigan e Wardrip-Fruin- de uma trilogia de readers sobre estes jogos, que contém artigos de diversos pesquisadores da área, que trabalham sob focos variados, desde design gráfico até narrativas digitais.

Analisadas em conjunto, as três obras, “First Person : New Media as Story, Performance, and *Game*” (2004); Second Person: Role-Playing and Story in *Games* and Playable Media (2007) e Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives (2009); oferecem um sólido aporte teórico acerca das teorias específicas aos *games*, uma vez que as três obras contam com artigos de importantes pesquisadores e mesmo desenvolvedores de *games* de destaque no cenário das mídias digitais: Os já citados Jenkins, Murray e Zimmerman; Will Wright, Lev Manovich, John Tynes, Greg Costikyan; entre vários outros, que vêm desenvolvendo tanto pesquisas teóricas sobre *games* dentro de seu próprio universo, isto é, sem recorrer a outras áreas do conhecimento para dar suporte aos estudos.

Em “First Person : New Media as Story, Performance, and *Game*” (2004), os editores reuniram um grupo remarcavelmente diverso de teóricos e desenvolvedores para discutir a relação entre “história” e “jogo” nos jogos eletrônicos, bem como as novas formas de criação artística (literária, lúdica, performática, entre outras) que foram possibilitadas pela tecnologia digital. Esta obra possibilita a análise dos *games* como recurso criativo, dando margem à interpretação do interator como autor, questão que retomaremos à frente (ver capítulo 4, página 47). Além disso, a obra posiciona os jogos eletrônicos como um meio que tem suas peculiaridades, não como descendente da TV, do cinema ou outra forma midiática, assim como fazem Aarseth e Juul (ver início do capítulo).⁵⁵

⁵⁵ Como mencionamos, a compilação de Wardrip-Fruin e Harrigan tem mais dois volumes. No segundo, Second Person: Role-Playing and Story in *Games* and Playable Media (2007), é assim chamado porque, nos RPGs (Role Playing *Games*) e outras mídias “jogáveis” (*playable media*) é “você” que assume papéis na narrativa do jogo, é para “você” que as histórias dos jogos estão sendo contadas. Neste sentido, os contribuidores da obra dão especial atenção à questão deste “você” enquanto consumidor de jogos eletrônicos.

3.1. PESQUISAS BRASILEIRAS

Entre os estudos brasileiros do campo da Comunicação Social sobre os *videogames* destacam-se, primeiramente, aqueles que concebem tais jogos como um novo meio de comunicação⁵⁶. Muitas pesquisas datam do início dos anos 90, quando ocorria grande popularização dos *videogames* no Brasil, e tratam da possibilidade da utilização dos jogos eletrônicos como instrumento de ensino. Neste sentido, destacam-se pesquisadores como Lynn Alves (Universidade do Estado da Bahia - UNEB), Filomena Moita (Universidade Federal da Paraíba- UFPB) e Eliane Schlemmer (Universidade do Vale do Rio dos Sinos-Unisinos), todas com diversas pesquisas seguindo tal abordagem, reforçando a influência da Pedagogia na compreensão dos jogos eletrônicos.

A presença de autores que se voltaram para os mecanismos de aprendizagem nas referências bibliográficas de muitos dos estudos de jogos eletrônicos confirma a relação entre os campos. Nestes trabalhos, autores como Paulo Freire, Lev Vygotsky e Jean Piaget são frequentemente utilizados. Uma década depois do início de estudos que relacionavam jogos eletrônicos e Pedagogia, observamos a existência de alguns estudos empíricos que confirmam resultados positivos na utilização dos *games* no ambiente escolar (ver notas 17 a 21).

Já no terceiro e último volume da série, *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives* (2009), os artigos exploram estratégias de narrativa através de uma variedade de mídias, incluindo *videogames*, televisão, literatura, quadrinhos, arte digital e outras formas de expressão em meios digitais. Os autores que participam da obra investigam questões como continuidade, interatividade, inovação tecnológica, convergência de mídias, todas inerentes ao universo dos *videogames*.

⁵⁶ É o caso do projeto de Pós-doutoramento do Professor Doutor Nelson de Luca Pretto, da Universidade Federal da Bahia (UFBA) apresentado à London University, na Inglaterra. O estudo analisa os *videogames* como instrumentos de comunicação em sala de aula, que são mais eficientes que livros e outros instrumentos tradicionais utilizados nas escolas em vários casos, já que o perfil dos alunos tende a mudar com o rápido desenvolvimento tecnológico (sobretudo das Tecnologias da Comunicação e da Informação -TCI) que temos visto ao longo das últimas décadas.

Outra tendência que vem crescendo no meio acadêmico é a abordagem dos jogos eletrônicos como ferramenta publicitária, a partir deste tipo de exploração dos *games* pelo mercado⁵⁷. Neste sentido, os chamados “adverg*games*”⁵⁸, podem ser definidos como ferramentas para divulgar e promover marcas e produtos existentes no mercado “offline”- isto é, no espaço físico concreto - em ambientes digitais, como *videogames*, mundos virtuais e outras esferas do ciberespaço.⁵⁹

É imprescindível citar, em contraposição à prevalência que o Campo da Educação e dos estudos voltados para aplicações empíricas dos *games* no mercado parecia ter inicialmente, iniciativas de pesquisadores e grupos de estudo brasileiros que têm feito das Teorias da Comunicação um campo privilegiado para as pesquisas brasileiras sobre jogos eletrônicos. Destacam-se, desta forma, grupos e projetos de pesquisa como “*Games: Mercado da Comunicação*”, da Feevale, liderado por Cristiano Max Pereira Pinheiro e Marsal Alves Branco; “*CS:Games - Grupo de Pesquisa Semiótica sobre a Linguagem dos Games*”, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), liderado por Lúcia Santaella e “*Plataformas interativas e seus padrões sógnicos*”, da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), liderado por Francisco J. Paoliello Pimenta. A produção destes grupos trouxe importantes aportes teóricos para o universo dos *Game Studies* brasileiros.

Nos anais das edições do maior congresso de Comunicação Social do Brasil, o Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, vinculado à Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, órgão que também detém importantes

⁵⁷ Vale lembrar que a Publicidade é uma das áreas de habilitação da Comunicação Social.

⁵⁸ Termo que seria a junção de “advertising”, que significa “propaganda” na Língua Inglesa com “*games*”, jogos (sobretudo eletrônicos, conforme explicitado anteriormente).

⁵⁹ É o caso do artigo “*Games e Comunicação: o Second Life e o Advergame*”(2007) de Missila Loures Cardozo, mestre em Comunicação Social, Especialista em Propaganda Digital e bacharel em Publicidade e Propaganda pela UMESP (Universidade Metodista de São Paulo), que analisa como a utilização de *videogames* em estratégias de comunicação tem se mostrado uma maneira eficiente de desarmar os escudos psicológicos contra a publicidade, gerando maior aproximação e interação dos consumidores em potencial com as marcas.

meios de publicação acadêmica, é possível observar trabalhos que abordam *videogames* desde o fim da década de 90. Em 2010, o congresso teve, pela primeira vez, uma mesa redonda da qual os *games* eram assunto central; sob o título “*Games, Entretenimento e Ciberespaço*”, mediada por Márcio Fernandes, da Universidade Estadual do Centro Oeste (Unicentro) e com participação de Adriana Amaral, da Unisinos, André Lemos da Universidade Federal da Bahia (UFBA) e Raquel Recuero, da Universidade Católica de Pelotas (UCPel). O trabalho de todos estes pesquisadores é referência nacional no estudo dos jogos eletrônicos, já que todos já abordaram os *games* em suas pesquisas, como objeto central de um estudo ou inseridos no contexto das tecnologias da comunicação e da informação.

Na trilha deste desenvolvimento das explorações acadêmicas nacionais dos *games*, uma importante iniciativa foi a criação do Simpósio Brasileiro de Jogos para Computador e Entretenimento Digital (SBGames). Realizado desde 2002 pela Comissão Especial em Jogos e Entretenimento Digital da Sociedade Brasileira de Computação (SBC), é considerado o evento mais importante de pesquisa e desenvolvimento de jogos eletrônicos da América Latina, reunindo pesquisadores, artistas e designers do Brasil inteiro, bem como do exterior.

O SBGames é organizado em quatro “trilhas”, que são divisões temáticas às quais os artigos, painéis, jogos e outras formas de produção aceitas pelo simpósio devem ser submetidas. Estas trilhas são: “Artes e Design”, “Indústria”, “Computação” e “Cultura”. As trilhas de “Artes e Design”, “Computação” e “Cultura” são dedicadas à submissão de artigos e pôsteres e são mais voltadas para a produção acadêmica, com apresentação dos trabalhos, palestras e mesas redondas. Já a trilha de “Indústria” tem um cunho mais mercadológico e oferece seminários e painéis, e normalmente com a presença de grandes nomes do mercado de *games* do Brasil e do exterior. Além disso,

na edição de 2009, o *SBGames* teve a primeira Feira de Indústria, com stands de empresas para exposições, recrutamento de profissionais e fechamento de negócios, que teve a participação de empresas e instituições ligadas ao universo dos *games*. Esta iniciativa demonstra um importante passo na relação da Universidade com o mercado no contexto dos jogos eletrônicos, que pode trazer mais coerência e qualidade tanto no que diz respeito à produção científica a respeito dos jogos quanto ao próprio desenvolvimento de jogos, que passam a ter mais possibilidade de sintonia com o universo acadêmico. Isto permite tanto que os estudos estejam em maior conformidade com o que é produzido industrialmente quanto que a produção industrial acompanhe o que vem sendo desenvolvido nas universidades, podendo acompanhar- e quiçá até incorporar aos produtos- as tendências apontadas pelos pesquisadores.

3.2. *GAMES* E COMUNICAÇÃO

Neste trabalho, consideramos os jogos eletrônicos como integrantes do processo comunicativo, já que o ato de jogar baseia-se na troca de informações entre o jogador e o sistema. Neste contexto, cada comando do jogador é convertido em informação transmitida para o universo do jogo, que é materializada em forma de ação através do avatar. Por outro lado, estas ações materializadas em tela transmitem ao jogador a informação de quais comandos devem ser acionados para que o jogo avance, como quando um obstáculo é posicionado diante do avatar, e para transpô-lo, o usuário precisa acionar teclas para movê-lo, ultrapassá-lo ou eliminá-lo para seguir adiante.

O pesquisador mineiro Gláucio Aranha expõe que, atualmente, os jogos eletrônicos têm versões para computadores pessoais conectáveis à Internet; e mesmo os consoles mais modernos foram desenvolvidos para possibilitarem o acesso à Rede. Isso

nos possibilita observar os *games* como uma forma de comunicação mediada por computador (CMC), participando do processo de comunicação que se dá não apenas entre usuário e sistema, mas destes com outros usuários, formando uma extensa rede de troca de informações. Aranha destaca que esta característica potencializa o efeito dos *games* como instrumentos de comunicação.

Ao mapear o trajeto da tecnologia dos Jogos Eletrônicos, é possível evidenciar as múltiplas ações que imbuíram o dispositivo, cada vez mais, com elementos que o ocupavam com a função de transmissor de informações[...] Deste modo, evidenciou-se o modo como os Jogos Eletrônicos vieram assumindo funções que nos habilitam compreender tais jogos como sistemas comunicativos, os quais ganham mais ênfase quando são finalmente ligados por meio de redes de computadores, estabelecendo a conexão de milhares de usuários em um mesmo espaço virtual, trocando mensagens, estabelecendo conversações e dinâmicas através destes jogos. (ARANHA, 2004, disponível em http://www.cienciasecognicao.org/pdf/v03/cec_vol_3.pdf#page=24)

Para os fins desta dissertação, é essencial destacar que o processo de comunicação no qual os jogos eletrônicos se inserem está relacionado à possibilidade de criação de narrativas através das ações representadas em tela pelo avatar. Neste contexto, o jogador acaba vivenciando uma experiência autoral durante o *gameplay* (ver capítulo 4), já que cada ação representada no mundo ficcional contribui para a criação de um processo narrativo formado pela sucessão destas ações. É o que defende Aranha, ao apontar que a possibilidade de materialização dos comandos do usuário via avatar altera a maneira como o jogador participa do processo comunicativo.

Ao contrário de um livro que é dado ao leitor inteiramente construído, o “desempenho” ou as ações do jogador serão os elementos determinantes do olhar que este terá da história narrada. (ARANHA, 2004, disponível em http://www.cienciasecognicao.org/pdf/v03/cec_vol_3.pdf#page=24)

No contexto apontado por Aranha, o jogador atua não apenas como aquele que tem um olhar sobre a “história narrada”, mas também como autor desta história, já

que é o próprio jogador quem produz, através de suas ações, “os elementos determinantes” para a maneira como esta história será narrada. O pesquisador corrobora com a concepção que destacamos acima, de que o usuário de jogos eletrônicos é co-autor (juntamente com as respostas do sistema e os as possibilidades predefinidas pelos programadores) das narrativas criadas no mundo ficcional.

Com isso, é possível observar que a relação entre usuário e o game acontece de forma distinta das que podemos observar em outras mídias, gerando, também, um mecanismo de comunicação diferente. Não se trata de um processo de escolhas ou preferências somente (como decidir o momento de interromper a leitura de um livro ou parar de assistir um filme, ou ainda, a escolha de links para clicar na navegação do hipertexto), mas de participação ativa na narrativa que se constrói ao passo que o *gameplay* se desenvolve.

Para que esta relação *game*-usuário exista, os mundos ficcionais dispõem de vários objetos que estão sujeitos à interação do jogador e que assumem comportamentos diferentes, de acordo com a ação que é desempenhada pelo usuário. Estas ações acabam impactando o mundo ficcional como um todo e criando novas necessidades de ação e de resposta. Atualmente, esta característica é potencializada, desde o advento dos jogos chamados de *multiplayer*, em que inúmeros jogadores interagem em um mesmo mundo ficcional, conectados através da Internet. Marie-Laure Ryan também aponta como as ações do jogador têm poder transformador no interior do mundo ficcional, destacando que, muitas vezes, esta possibilidade chega a extrapolar os caminhos narrativos previstos pelos criadores dos jogos.

Neste tipo de sistema, o criador povoa um mundo com agentes capazes de diversos comportamentos, e o usuário cria histórias ativando estes comportamentos, que afetam outros agentes, alteram o estado total do sistema e através de uma curva de *feedback*, abrem novas possibilidades de ação e reação. Quando o mundo contém um elevado número de diferentes objetos, e quando estes objetos oferecem uma variedade razoável de comportamentos, as

possibilidades combinatórias são tão complexas que o [game]⁶⁰ designer não pode antecipar todas as histórias que o sistema pode produzir. Esta característica adquire um poder ainda maior quando o usuário interage não apenas com agentes gerados pelo sistema, de inteligência limitada, mas com parceiros humanos capazes de comportamentos muito mais diversos e imaginativos, como é o caso dos mundos virtuais online para múltiplos usuários.⁶¹ (RYAN, 2006, p.107)

Como destacamos e a citação de Ryan acima reforça, a relação entre jogador e o mundo ficcional é marcada pela interatividade- já que depende de uma relação entre as ações do jogador e respostas do sistema, em *feedback* mútuo e contínuo-, característica que diversos pesquisadores apontam como o traço mais essencial dos *videogames* (ver itens 3.1 e 5.2) e que também é abordada por diversos estudos de Comunicação, sobretudo os que abordam as tecnologias de Comunicação Mediada por Computador (CMC). Para os fins deste estudo, a interatividade será analisada apenas no contexto dos *videogames*, mas partindo do pressuposto que estes fazem (ou, ao menos, podem fazer) parte de um processo comunicativo (ver capítulo 5). Daremos ênfase à possibilidade de criação de narrativas que os jogos eletrônicos permitem ao usuário através de suas ações.

Como expusemos na Introdução, esta dissertação analisa os jogos eletrônicos como “narrativas interativas”⁶², isto é, narrativas que são criadas a partir das ações do jogador, materializadas por um avatar em um mundo ficcional. Assim, o presente estudo busca compreender os jogos eletrônicos como dispositivos que possibilitam a criação de narrativas. Neste processo, há uma reconfiguração do papel

⁶⁰ Grifo nosso.

⁶¹ “In this type of system, the designer populates a world with agents capable of diverse behaviors, and the user creates stories by activating these behaviors, which affect other agents, alter the total state of the system and through a feedback loop, open new possibilities of action and reaction. When the world contains a high number of different objects, and when these objects offer a reasonably variety of behaviors, the combinatorial possibilities are so complex that the designer cannot anticipate all the stories that the system can produce. This quality is raised to a higher power when the user interacts not only with system-generated agents of limited intelligence but with human partners capable of far more imaginative and diverse behaviors, as is the case in multiplayer online virtual worlds”, tradução nossa.

⁶² Conceito de Marie-Laure Ryan a ser discutido amplamente no capítulo 5.

comunicativo do jogador, que não apenas executa ações, mas é co-autor das narrativas criadas através do feedback contínuo e mútuo entre seus comandos e as respostas do sistema, que resulta na representação de suas ações no mundo ficcional, através do avatar. Com isso, todo o processo de comunicação é afetado, já que há a inserção de um novo tipo de agente: um usuário que não apenas executa o *gameplay*, mas torna-se autor de narrativas e espectador delas, e desempenha todos os papéis simultaneamente.

4. NARRATOLOGIA VERSUS LUDOLOGIA

De acordo com o que mencionamos nos capítulos anteriores, é possível afirmar que os debates acadêmicos acerca dos jogos eletrônicos ganharam grande destaque nas últimas três décadas, acompanhando o desenvolvimento cada vez mais veloz deste tipo de tecnologia. É preciso lembrar que, assim como a própria tecnologia,

também a linguagem do meio digital está em constante (re) configuração, num processo em que as evoluções técnicas proporcionam não apenas um aprimoramento do aparato tecnológico, mas também novas produções de sentido, na medida em que possibilitam novas formas de acesso, interpretação e geração de conhecimento.

Ao fazermos, no capítulo 3, um levantamento do estado da arte dos estudos que abordam os *games*, destacamos que grande parte da produção acadêmica aborda estes jogos sob um prisma que opõe duas correntes de pensamento: a Ludologia e a Narratologia. Neste embate, os adeptos da Ludologia, ou ludologistas, defendem que qualquer análise dos *videogames* deve partir do pressuposto de que eles são dispositivos essencialmente lúdicos⁶³, e que o ato de jogar é em si, uma atividade lúdica caracterizada pelo cumprimento dos objetivos estabelecidos pelo próprio jogo.

Nesta visão, o cumprimento dos objetivos preestabelecidos pelas regras do jogo através da ação é o que entretém o usuário e é fonte de diversão para o mesmo. Para os ludologistas, não é preciso que o jogo tenha uma história ou possa criar histórias a partir da ação. Para que o *game* funcione como tal, basta que proporcione uma estrutura reconhecível ao qual o jogador possa se adaptar.

Já os narratologistas acreditam que os *games* representam uma maneira particular de expressar uma história, da mesma forma como o cinema e a literatura o fazem, por exemplo. A pesquisadora Janet Murray, principal expoente da Narratologia, afirma que as narrativas, nos jogos eletrônicos, atuam como um novo mecanismo de expressão, e, portanto, de compreensão do mundo (MURRAY, 2003). Com isso, ao contrário do que afirmam os ludologistas (ou ludólogos) o *game* não seria uma atividade encerrada em si mesma, apenas “o jogo pelo jogo” (JUUL, 2005), mas um mecanismo capaz de projetar mundos, personagens e situações ficcionais.

⁶³ Relativo a jogo, a brinquedo; que apenas diverte ou distrai: atividade lúdica. (disponível em <http://www.dicio.com.br>)

Em “Hamlet no Holodeck- o futuro da narrativa no ciberespaço”, Murray afirma que as narrativas são “mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo” (MURRAY, 2003, p. 9). Destarte, podemos inferir que a linguagem digital, em sua constante evolução técnica e de produções de sentido- conforme mencionado acima- cria novas formas de narrativa e, por consequência, novos mecanismos para a compreensão do mundo.

A concepção de Murray acerca das narrativas vai claramente ao encontro do pensamento dos narratologistas, uma vez que, para tais pesquisadores, narrativas são uma forma legítima de expressão de uma história. Neste contexto os *videogames* atuam como uma forma peculiar de contar estas histórias, como apontam Marsal Branco e Max Pinheiro:

É a narrativa que articula e organiza o material proposto, determinando não apenas como as histórias serão contadas, mas, sobretudo atuando na constituição de gêneros narrativos mais ou menos definidos. Para os narratólogos, os *games* representam uma maneira particular de expressar uma história, da mesma forma que o cinema, os quadrinhos, a TV ou a literatura. [...] Diante dessa perspectiva, uma tipologia de *games* estaria vinculada, como no cinema ou nos quadrinhos, ao gênero narrativo. Teríamos jogos de ação, de guerra, de terror, westerns, comédias, etc. O critério é o que o tipo de coisas que se contam no jogo. A narrativa é a dimensão que sobredetermina todas as outras. (BRANCO & PINHEIRO, 2006, p.2)

Para a autora Janet Murray (2003), os jogos eletrônicos devem sempre ser pensados como histórias, uma vez que existem muitas semelhanças entre as duas estruturas. Um exemplo destas similitudes é a necessidade de se solucionar conflitos e se chegar a um desfecho, presente tanto em jogos quanto em histórias. Por outro lado, existem autores que não acreditam nesta capacidade dos *games* de “contar histórias”, e que, assim sendo, *games* e histórias têm essências radicalmente distintas.

Para Aarseth (1997), narrar um fato (ou seja, contar uma história) não é a mesma coisa que o fato em si, da mesma maneira que um *videogame* – baseado na ação (ver capítulo 4.1) - não pode ser, por si só, capaz de contar histórias.

Há uma tendência em várias teorias culturais de classificar a narrativa como grande estrutura de tudo, a base sobre a qual ordenamos nossas vidas e ações. Sugerir que a narrativa não merece totalmente este status pode ser arriscado [...]. Mas a história de um acontecimento não é necessariamente a mesma coisa que o acontecimento em si.⁶⁴ (AARSETH, 1997, p.94)

A partir desta citação de Espen J. Aarseth, podemos identificar claramente o principal argumento dos ludologistas contra os narratologistas, sobretudo quando os primeiros afirmam que “a história de um acontecimento não é necessariamente a mesma coisa que o acontecimento em si” (AARSETH, 1997). Corroborando com esta afirmativa, o autor Makku Eskelinen, ludologista assumido, afirma que “fora da teoria, as pessoas fazem excelente distinção entre situações de jogo e situações narrativas: “se eu jogo uma bola para você, eu não imagino que você a deixe cair, esperando que ela lhe conte uma história.” (Eskelinen, 2003, disponível em <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>)⁶⁵

Fazendo referência a esta citação, famosa na discussão narratologitas vs. ludologistas, Jan Simons, professor da Universidade de Amsterdam, contrapõe Eskelinen, afirmando em seu artigo “Narrativa, Jogos e Teoria”⁶⁶ que muitos dos argumentos da Ludologia contra a Narratologia partem de investigações superficiais, que não conseguem se sustentar quando submetidos a uma análise mais criteriosa.

Se ainda há alguém esperando, deve ser por Eskelinen, para que ele explique a razão desta ‘punhalada’ na Narratologia. Os narratologistas

⁶⁴ There is a tendency in much cultural theory to posit narrative as the grand structure of everything, the foundation upon which we order our lives and actions. To suggest that narrative is not wholly deserving of this reverence might be risky [...]. But the story of an event is not necessarily the same as the event itself. , tradução nossa.

⁶⁵ “...outside theory, people are usually excellent at distinguishing between narrative situations and gaming situations: if I throw a ball at you, I don’t expect you to drop it and wait until it starts telling stories”, tradução nossa.

⁶⁶ Narrative, *Games* and Theory

terão prazer de explicar a ele a diferença entre o ato de arremessar uma bola e o ato de narrar este (f) ato. Porque no calor do debate os ludologistas às vezes parecem ter perdido de vista tais distinções sutis, e seus argumentos contra a narrativa e a Narratologia têm sido muitas vezes desnecessariamente inconvincentes. Seus argumentos são ideologicamente motivados e não teoricamente fundamentados, e não conseguem se sustentar quando estão sob uma investigação mais rigorosa. (SIMONS, 2007, disponível em <http://gamestudies.org/07010701/articles/simons>)⁶⁷

Para os defensores da Ludologia- ao menos na versão mais tradicional da corrente como Aarseth e Juul -, narrativas e jogos são completamente distintos entre si, e a principal diferença é que narrativas lidam com “observadores externos”, que se preocupam com “o que aconteceu”. Já no caso dos jogos, participam os “jogadores envolvidos”, que se preocupam com “o que acontecerá”. (FRASCA, 2003b). É o que Aarseth reforça ao apresentar as categorias de “leitor” e “jogador” em seu livro “Cibertexto: Perspectivas sobre a literatura ergódica”(1997), ao dizer que leitor e jogador não podem desenvolver as mesmas funções, já que o leitor nunca tem participação no desenvolvimento de uma narrativa, enquanto o jogador é aquele que se envolve nas ações, mas nunca na narrativa.

Um leitor, não importa o quão engajado esteja no desdobrar da narrativa, não tem poder sobre ela. Como um espectador de um jogo de futebol, ele pode especular, conjecturar, extrapolar e até gritar: “falta!”, mas ele não é um jogador. Como o passageiro de um trem, ele pode estudar e interpretar a mudança de paisagem pode lançar seu olhar para onde quiser, e mesmo acionar o freio de emergência e descer do veículo, mas ele não é livre para fazer seu caminho numa direção diferente. Ele não pode ter o prazer de influência que o jogador tem: “Vamos ver o que acontece se eu fizer *isso*.” O prazer do leitor é o prazer de um voyeur. Seguro, mas impotente. (AARSETH, 1997, p. 4)⁶⁸

⁶⁷ “If there is still anybody waiting, it must be for Eskelinen to explain the point of this stab at narratology. Narratologists will be happy to explain to him the difference between the act of throwing a ball and the act of *recounting* that (f)act. Because in the heat of the debate ludologists sometimes seem to have lost sight of such subtle distinctions their arguments against narrative and narratology have often been unnecessarily unconvincing. Their arguments are ideologically motivated rather than theoretically grounded, and don’t hold up against closer scrutiny”, tradução nossa.

⁶⁸ “A reader, however strongly engaged in the unfolding of narrative, is powerless. Like a spectator to a soccer *game*, he may speculate, conjecture, extrapolate even shout abuse, but he is not a player. Like a passenger on a train, he can study and interpret the shifting landscape, he may rest his eyes wherever he pleases, even release the emergency break and step off, but he is not free to move tracks in a different direction. He cannot have the player’s influence: “Let’s see what happens when I do *this*.” The reader’s pleasure is the pleasure of the voyeur. Safe, but impotent”. tradução nossa.

Relacionando a categorização de Aarseth com as concepções de “observador externo” e “jogador”⁶⁹ apresentadas por Frasca (1999) -, o que a Ludologia afirma é que os narratologistas estão associados à figura do leitor, de um prazer *voyeur*: “seguro, mas impotente”, incapaz de interferir, de fato, no *game*. Enquanto isso, os ludologistas estariam relacionados ao “jogador”, àquele que tem o prazer e a influência de dizer: “vamos ver o que acontece se eu fizer isso”.

É correto dizer que essa concepção dos ludologistas pode ser interpretada como reducionista, uma vez que só leva em conta os aspectos lúdicos existentes no jogo, e como estes determinam o tipo de relação que o jogador terá com o próprio jogo. Em outras palavras, os ludologistas põem todos os aspectos dos jogos (como narrativa, design gráfico, efeitos sonoros, entre outros) em função de seu caráter lúdico. Um narratologista afirmaria que, num *game*, o interator (ou jogador) é parte da narrativa, e não um mero espectador do desencadeamento de eventos na tela, como propõe a visão ludológica.

Nossa concepção, neste trabalho, é de que o jogador seria também o responsável por este desencadeamento de acontecimentos, já que a narrativa que se desenvolve no mundo ficcional é fruto das ações desempenhadas pelo jogador no mundo ficcional, através das ações imputadas à sua representação gráfica neste universo, o avatar. Argumentando neste sentido, Ryan desconstrói, ainda na Introdução de seu livro “Avatars of Story” (2006), a alegação ludologista de que narrativas remetem a acontecimentos passados, não podendo estar relacionadas a ações presentes

⁶⁹ "Para um observador externo, uma sessão de videogame de aventura se parecerá com um grupo de seqüências narrativas. De fato, é perfeitamente possível gravar em videotape uma sessão de videogame e mostrá-la para um público como um trabalho de narrativa (provavelmente o resultado não irá ganhar uma premiação do Oscar, mas mesmo assim será uma narrativa). Não obstante, o jogador não é um observador externo. Observadores são passivos, o jogador é ativo. Se o jogador não jogar, não haverá jogo, e, portanto, não haverá sessão. Jogar um jogo e assistir a um jogo são atividades completamente diferentes" (Frasca, 1999)

ou que se desenvolvem juntamente com a narrativa – como acreditamos ser o caso dos jogos eletrônicos.

Os ludologistas defendem que a narrativa é baseada na evocação retrospectiva de eventos do passado, enquanto a ação “ao vivo” dos jogos é baseada em simulação em tempo real. Jogos eletrônicos são, portanto, como a própria vida: não a simulação posterior, mas a própria performance de ações⁷⁰. (RYAN, 2006, pp. XXII, XXIII)

Na obra “Half- Real *Games* Between Real. Rules and Fictional Worlds”, o autor Jesper Juul assume uma posição menos radical em relação à relevância dos aspectos narrativos na compreensão dos jogos eletrônicos. É correto afirmar que o livro situa os *videogames* em um campo de estudo independente, isto é, não necessariamente desvinculado de outras áreas do saber, mas que tenha autonomia teórica em relação a elas. Como demonstramos anteriormente, a iniciativa de tentar elaborar uma teoria inerente ao universo dos jogos eletrônicos é crescente na comunidade acadêmica.

Ludólogo declarado, Juul consegue, em “Half-Real” (2005) fazer uma leitura dos *videogames* que, embora um pouco “enciclopédica”⁷¹, e deixando evidente sua opção teórica pela Ludologia, não refuta a relevância de aspectos ficcionais e narrativos na compreensão deles, tendência que tem sido crescente no debate entre as duas vertentes, que é central a esta dissertação. Ao ultrapassarmos esta dicotomia, podemos compreender os jogos eletrônicos em sua totalidade, isto é, pelo desenrolar de eventos que compõem a narrativa e só acontecem porque o jogador desempenha ações- isto é, executa o *gameplay*, tão valorizado pelos Ludologistas.

Esta concepção funda uma nova perspectiva dentro dos *Game Studies*, onde o debate entre narratologistas e ludologistas tornou-se um embate clássico. Uma vez que os aspectos narrativos e os lúdicos não apenas têm a mesma relevância dentro de um

⁷⁰ “Ludologists claim that narrative is based on the retrospective evocation of past events, while the live action of *games* is based on a real-time simulation. Computer *games* are therefore like life itself: not the delayed re-presentation, but the performance of actions”, tradução nossa.

⁷¹ Isto é, com excesso de definições de termos e categorizações dos jogos e elementos que os compõem, como as regras, por exemplo.

game, mas existem um em função do outro no interior deste jogo, caem por terra tanto os argumentos de que jogos não podem produzir narrativas quanto o que narrativas não são passíveis de serem jogadas. No âmbito da Comunicação, surge um novo agente do processo comunicativo, um usuário que cria narrativas ao mesmo passo que representa as ações do enredo criado através de um avatar materializado no mundo ficcional, um autor que cria por meio da interação com o sistema (ver capítulo 5). Na oposição clássica entre Narratologia e Ludologia, o usuário poderia ser apenas responsável pelas ações que o avatar materializa ou o criador de narrativas, mas nunca as duas coisas, simultaneamente.

Talvez por lançar estes novos paradigmas em relação à compreensão dos jogos eletrônicos, esta concepção não é aceita em sua totalidade por muitos pesquisadores dos *Game Studies*. É o que acontece com Jesper Juul, que mesmo reconhecendo que o potencial narrativo é uma característica marcante dos jogos eletrônicos, aponta claramente, a subserviência dos aspectos narrativos em relação aos lúdicos (defendida pela Ludologia), como é possível constatar no trecho em que afirma que “[...] os jogos não *precisam* de um mundo ficcional interessante ou de qualquer mundo ficcional para serem considerados interessantes, mas isso não significa que a ficção seja irrelevante para a experiência do jogador ou para a qualidade do *game*.”⁷² (JUUL, 2005, p. 189). Em outras passagens, esta predileção pela Ludologia fica ainda mais evidente, como no segmento em que afirma que “Em um jogo, podemos buscar a beleza da atividade por si própria⁷³” (JUUL, 2005, p.201), que pode ser considerado um argumento essencialmente ludológico.

⁷² “[...] *games* do not *need* an interesting fictional world or *any* fictional world to be considered interesting, but this does not mean that fiction is irrelevant for player experience or *game* quality.”, tradução nossa

⁷³ “In the *game*, we can seek for the beauty of the activity itself”, tradução nossa.

Inclinações teóricas à parte, Juul consegue, em “Half- Real”, elaborar uma teoria consistente para o estudo dos *videogames*, elaborada com base em temas recorrentes ao estudo destes jogos, que constituem os capítulos do livro: No primeiro, “*Videogames and the Classic Game Model*”⁷⁴, em que o autor elabora um modelo de compreensão dos jogos que pode ser aplicável a quase qualquer tipo de jogo, desde a antiguidade até os dias atuais; “Rules” (regras), em que o autor demonstra, além de oferecer várias definições de regras no contexto dos *videogames*, a importância do estabelecimento de regras para a qualidade da experiência que o jogador terá ao jogar o *game*; “Fiction” (ficção), que trata dos mundos ficcionais que os jogos projetam, em que o autor expõe a capacidade notável dos *videogames* em projetar estes mundos, ressaltando que cabe ao jogador engajar-se nesta projeção ou não. Com isso, o autor acaba reforçando, mais uma vez, a subserviência dos aspectos ficcionais em relação ao *gameplay*.

De todas as manifestações culturais que projetam mundos ficcionais, o *videogame* é uma maneira especial em que os jogadores podem se engajar significativamente com o jogo, mesmo quando se recusa a imaginar o mundo que o jogo projeta.⁷⁵ (JUUL, 2005, p. 200)

Já no capítulo “Rules and Fiction”, que une os títulos dos dois capítulos anteriores, “Regras e Ficção”, o autor explica como as regras e os aspectos ficcionais do jogo se complementam durante a experiência de jogar um jogo. Esta relação fica clara quando, Juul define “jogo” como

[...] um sistema baseado em regras com desfechos variáveis e quantificáveis, onde a diferentes desfechos são agregados diferentes valores, o jogador exerce esforço para influenciar o desfecho, o jogador se sente emocionalmente ligado ao desfecho e as consequências da atividade são negociáveis.⁷⁶ (JUUL, 2005, p.36)

⁷⁴ Título que pode ser traduzido livremente como “*Videogames e o Modelo Clássico dos Jogos*”, já que o livro não foi traduzido para o Português.

⁷⁵ “Of all cultural forms that project fictional worlds, the *videogame* is a special form in which players can meaningfully engage with the *game*, even while refusing to imagine the world the *game* projects”, tradução nossa.

⁷⁶ “[...] a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels

Os “desfechos” a que Juul se refere nada mais são do que os caminhos narrativos que o jogo pode adquirir, dependendo da ação desempenhada pelo avatar controlado pelo usuário. Assim, a experiência do jogador, para o autor, acaba se constituindo tanto pelo “esforço” em influenciar as possibilidades de desempenho disponíveis quanto no envolvimento emocional em relação a estas possibilidades. Como o pesquisador destaca,

É parte das regras da maioria dos jogos [...] o fato de que as ações dos jogadores podem influenciar o estado do jogo e o seu desfecho. O esforço desempenhado pelo jogador *tende* a levar a um envolvimento emocional dele em relação ao desfecho, já que o desgaste de energia com o jogo faz o jogador (parcialmente) responsável pelo desfecho.⁷⁷ (JUUL, 2005, p.40)

O envolvimento emocional de um usuário em relação a um *game* também está relacionado com outro fator que constitui a experiência que ele vive ao jogar tal jogo: a atribuição de valores a cada desfecho possível. Como cada desfecho está ligado a uma possibilidade narrativa diferente para o jogo, podemos dizer que as características narrativas que vão se delineando ao longo do *gameplay* acabam gerando diferentes tipos de envolvimento emocional do usuário com o jogo. Neste ponto, Juul argumenta que há desfechos positivos e negativos, que podem ser determinados de diferentes maneiras:

[...] por um comando na embalagem [do jogo]⁷⁸ [...]; pelas instruções do jogo; pelo fato de que algumas ações dão uma pontuação maior do que as outras; pela característica de serem a única maneira de continuar progredindo e fazer alguma coisa acontecer; ou pode estar implícita desde o início—ser atacado por um monstro normalmente significa que o jogador tem que se defender contra eles. (JUUL, 2005, p.40)

O pesquisador argumenta, ainda, que desfechos negativos são mais fáceis de serem atingidos do que os positivos, e é exatamente esta característica que torna os

emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activities are negotiable”, tradução nossa.

⁷⁷ “It is part of the rules of most *games* [...] that the players’ actions can influence the state of the *game* and the *game*’s outcome. The investment of player effort *tends* to lead to an attachment of the player to the outcome, since the investment of energy into the *game* makes the player (partly) responsible for the outcome”, tradução nossa.

⁷⁸ Grifo nosso.

jogos um desafio, que instiga os usuários a jogarem. (JUUL, 2005). Na tentativa de vencer os obstáculos impostos por este desafio, os jogadores acabam se envolvendo emocionalmente com os eventos que suas ações vão desencadeando em tela, numa lógica em que “o jogador será um vencedor e estará “feliz” no caso de um desfecho positivo, mas será um perdedor e estará “infeliz” caso o desfecho seja negativo.” (JUUL, 2005, p.40).

Ao falar das consequências que a experiência do *gameplay* proporciona ao jogador, Juul explica que seu caráter negociável se deve ao fato de o jogo poder ou não provocar impactos na vida cotidiana deste usuário- em caráter opcional. Ele destaca também que a possibilidade em se negociar estas consequências nem sempre é clara, esclarecendo que

As conseqüências explicitamente negociáveis concernem aquilo que os jogadores podem controlar conscientemente, como a troca de bens ou dinheiro [quando se aposta quem será o vencedor, por exemplo]⁷⁹, mas as reações involuntárias e menos controláveis, como alegria ou tristeza [ao se ganhar ou perder um jogo]⁸⁰ são mais difíceis de serem definidas.⁸¹ (JUUL, 2005, p. 42)

A interação entre os mundos ficcionais dos jogos e suas regras também é uma característica importante na construção da experiência do jogador, uma vez que “Tal interação dá ao jogador a opção de escolha entre imaginar o mundo do jogo ou ver a representação deste mundo como um simples local de contextualização das regras do jogo”⁸² (JUUL, 2005, p.2). Ainda no capítulo introdutório, o autor explica o título do livro, “Half- Real”, que se refere justamente a esta dualidade, abordando tanto as regras e quanto o caráter ficcional dos *videogames*:

[...] *videogames* são reais do ponto de vista que são formados por regras reais com as quais os jogadores interagem, e da concepção de

⁷⁹ Grifo nosso.

⁸⁰ Grifo nosso.

⁸¹ “The explicitly negotiated consequences concern what the players can consciously control, such as the exchange of goods and money, but the involuntary and less controllable reactions such as joy or sorrow are less clearly defined”, tradução nossa.

⁸² “This interaction gives the player a choice between imagining the world of the *game* and seeing the representation as a mere placeholder for information about the rules of the *game*”, tradução nossa.

que perder ou ganhar um jogo é um evento real. Entretanto, quando se ganha um jogo ao derrotar um dragão, o dragão não é real, e sim, ficcional. Jogar um *videogame* é, portanto, interagir com regras reais ao mesmo tempo em que se imagina um mundo ficcional, e um *videogame* é um conjunto de regras assim como um mundo ficcional.⁸³ (JUUL, 2005, p.1)

O argumento é plausível e direto, mas a obra demonstra, em várias passagens, que o próprio Juul parece não estar convencido de que jogos são, além de um conjunto de regras e desafios a serem transpostos, mundos ficcionais a serem explorados e que a mera exploração destes mundos pode sim, ser fonte de diversão para um jogador. O autor enumera, de fato, argumentos que demonstram a importância da ficção no contexto do *videogame*, mas nunca nos deixando esquecer que, em um jogo eletrônico “[...] regras podem funcionar independentemente da ficção, mas a ficção depende das regras”⁸⁴ (JUUL, 2005, p.121), afirmação que pode ser considerada relativa e que depende do tipo de jogo em questão. A assertiva é contestada por Marie-Laure Ryan, que cita as possibilidades de narrativa proporcionadas pela tecnologia digital como a maior contribuição aos jogos eletrônicos. Para a autora, as tecnologias (de som, imagem, realidade virtual, etc) fizeram dos *videogames* um artefato que permite o engajamento participativo do jogador no mundo que é criado dentro do jogo.

[...] jogos não são a vida sem mediação, mas uma representação da vida- como são todas as formas de narrativa. Enquanto a escola ludologista considera as propriedades de jogos e de narrativas como mutuamente excludentes, eu argumento que a maior contribuição das mídias digitais para os jogos foi ter tornado as estratégias de jogo compatíveis com o faz-de-conta e a participação imaginativa em um mundo ficcional. Através de sua dimensão narrativa, os *videogames* fazem mais do que engajar nosso espírito competitivo e habilidades em ultrapassar obstáculos; eles também dialogam com nossa imaginação de maneira mais poderosa, como nenhum outro jogo de tabuleiro ou esportivo fez até o presente.⁸⁵ (RYAN, 2006, p. XXIII)

⁸³ “[...] *videogames* are real in that they consist of real rules with which players actually interact, and in that winning or losing a *game* is a real event. However, when winning a *game* by slaying a dragon, the dragon is not a real dragon but a fictional one. To play a *videogame* is therefore to interact with real rules while imagining a fictional world and a *videogame* is a set of rules as well as a fictional world.”, tradução nossa.

⁸⁴ “[...] rules can function independent of fiction, but fiction depends on rules”, tradução nossa.

⁸⁵ “[...] *games* are not unmediated life, but an image of life- as are all forms of narrative. Whereas the ludologist school regards the properties of being a *game* and a narrative as mutually exclusive, I argue

Jesper Juul descreve os jogos segundo o que chama de “Modelo Clássico dos Jogos”, em três níveis:

- 1) O jogo em si;
- 2) A relação do jogador com o jogo;
- 3) A relação entre jogar e o resto do mundo.

Partindo desta divisão, o autor faz inúmeras categorizações em cada um destes níveis, sem deixar de ponderar que qualquer modelo classificatório destinado aos jogos é altamente mutável. Neste sentido, ele explicita que o mais importante na elaboração de um modelo teórico para entendê-los é observar as similitudes existentes entre os inúmeros tipos de *games*, e o fato de ser possível falar sobre os limites do que é um *game* e o que não é. Assim, ele ressalta que o modelo clássico, na realidade, nada mais é senão “[...] uma descrição *ipsis literis* do campo dos jogos, ele explica porque computadores e jogos eletrônicos são transmidiáticos e funcionam bem juntos, e também indica os avanços recentes no campo dos *videogames*”⁸⁶ (JUUL, 2005, p.54). Desta forma, todas as categorizações e classificações apresentadas cumprem sua função, metalinguisticamente, e realmente promovem esta “descrição *ipsis literis*” a qual Juul se refere.

Em sua abordagem das regras dos jogos eletrônicos, Jesper Juul aponta um paradoxo: por um lado, elas são associadas a limitações, mas por outro, são elas que definem quais são os desafios que o jogo apresenta e como o jogador deve transpô-los. Segundo Juul, as regras de um jogo devem ser criadas para que sejam entendidas

that the major contribution of the digital medium to *games* is to have made strategic play compatible with make-believe and imaginative participation in a fictional world. Through their narrative dimension *videogames* do more than engage our competitive spirit and problem-solving skills; they also speak to the imagination more powerfully than traditional board *games* or sports *games* ever did.”, tradução nossa.

⁸⁶ “[...] a barebones description of the field of *games*; it explains why computers and *games* work well together; it explains why *games* are transmedial; and it points to some recent developments in *games*.” (JUUL, 2005, p.54).

facilmente. Por outro lado, são estas regras que definem os desafios que um jogo terá, para que a diversão seja mantida, eles não devem ser fáceis demais. Para o autor, o papel das regras no universo dos jogos eletrônicos é central, e é sua atuação variada em diferentes jogos que dá estrutura a estes *games*. (JUUL, 2005)

Quando relaciona as regras de um jogo ao estabelecimento de seus desafios, Juul aponta que “Jogar um jogo é essencialmente uma experiência de aprendizado em que o jogador adquire as habilidades necessárias para vencer os desafios do *game*.”⁸⁷ (JUUL, 2005, p.95). Assim, podemos inferir que, se as regras definem desafios e que, com a prática, um jogador pode adquirir as habilidades necessárias para atravessar os desafios do jogo, é possível que as regras não sejam um elemento tão “estruturante” para estes jogos quanto Juul acredita. Isto porque a prática pode fazer com que os desafios estabelecidos por elas sejam transpostos com mais facilidade.

. Conforme o próprio autor aponta, os jogadores podem adquirir a capacidade de dominá-las para transpor os desafios com mais facilidade. Se com o tempo, o domínio das regras levasse à diminuição dos desafios definidos por estas próprias regras, os jogadores tenderiam a se desinteressar pelo jogo, já que -conforme destacamos- para Juul, o interesse do usuário está no desfecho positivo alcançado ao vencer desafios. Se o interesse dos usuários é contínuo mesmo depois de anos de prática do mesmo *game*, isto significa que há algo de extrema relevância na nestes jogos além de suas regras, como defende Jesper Juul.

Ao tratar da ficção, normalmente um tabu entre os adeptos da Ludologia, Juul afirma que “Enquanto todos os jogos possuem regras, a maioria deles também projeta

⁸⁷“To play a *game* is essentially a learning experience where the player acquires the skills needed to overcome the challenges of the *game*”, tradução nossa.

um mundo ficcional.”⁸⁸ (JUUL, 2005, p. 121). O autor fala, ainda, da típica confusão entre ficção e *storytelling*⁸⁹, ressaltando que:

Estou usando o termo ‘ficção’ como sinônimo de qualquer tipo de mundo imaginado, ao passo que, em termos gerais, uma história é uma sequência fixa de eventos que é apresentada (atuada ou narrada) a um usuário.⁹⁰(JUUL, 2005, p.122)

Ele destaca que os mundos ficcionais dos *videogames* são incompletos, para que alguma informação seja complementada pelo próprio jogador enquanto joga, e outra parte fique nebulosa, sujeita à controvérsia. Neste ponto, ele cita o conceito da narratologista Marie-Laure Ryan, de “princípio da mínima partida”, que determina que quando certas informações de um jogo não são especificadas, nós preenchemos estes vazios utilizando nossa própria compreensão do mundo. (Ryan apud Juul, 2005).

Esta é uma análise muito relevante, já que observa o jogador como co-autor do mundo ficcional em que está imerso e, portanto, mais do que um agente que interage com regras que lhe foram apresentadas com o único intuito de transpor as barreiras que estas regras determinam. Nesta análise, o jogador é aparentemente mais participativo no contexto do jogo, tanto como interator a partir de regras pré-estabelecidas num mundo de ficção que lhe foi apresentado, quanto na própria configuração deste próprio espaço ficcional.

Para Jesper Juul, os mundos ficcionais são ‘opcionais’ durante o avanço do *gameplay*, uma vez que cabe ao jogador “fazer parte” daquela ficção ou apenas jogar o jogo seguindo regras e padrões. Ele ressalta, neste ponto, que jogadores mais experientes e/ou habilidosos tendem a “pular” o engajamento com o mundo ficcional, mantendo-se fiéis às regras e à transposição de desafios. O autor italiano Gonzalo

⁸⁸ While all *games* have rules, most *videogames* also project a *fictional world*

⁸⁹ O termo *storytelling*, em sua tradução literal, seria o ato de contar histórias, que para os fins deste texto será mantido em Língua Inglesa por questões de praticidade, já que muitas vezes, por concordância da Língua Portuguesa “ato de contar histórias” pode não se adequar a uma sentença tão bem como o substantivo “*storytelling*” se adequaria

⁹⁰ I am using fiction to mean any kind of imagined world, whereas, briefly stated, a story is a fixed sequence of events that is presented (enacted or narrated) to a user

Frasca (2003) aponta, entretanto, que muitos pesquisadores defendem um recorte da Ludologia em que as narrativas sejam incorporadas (RYAN, 2001, 2002). Neste sentido, o “engajamento” com o mundo ficcional dos jogos seria um componente imprescindível do *gameplay*.

Ainda tratando do aspecto ficcional dos *games*, Juul categoriza a relação entre o que chama de “tempo de jogo”, ou seja, o tempo gasto com a atividade de jogar o *videogame*; e “tempo ficcional” que é o tempo que se passa no mundo ficcional deste *game*. Em linhas gerais, e exemplificando com alguns *videogames* conhecidos, Juul conclui que a relação “tempo de jogo”-“tempo ficcional” é variável, e depende do tipo de jogo em questão e, por sua vez, do tipo de mundo ficcional projetado por ele.

O autor ressalta também que uma das maiores dificuldades em se trabalhar com o conceito de narrativa – e por consequência, incorporá-las ao estudo dos *videogames*- é a multiplicidade de definições que o termo tem, e enumera vários deles. Neste sentido, ele resume a questão com outro questionamento: “Os *games* são narrativas? A resposta depende exclusivamente do conceito de ‘narrativa’ que for empregado e em que aspectos dos jogos estão sendo focados”⁹¹ (JUUL, 2005, p.157). Por outro lado, o autor acaba se aproximando da concepção dos jogos eletrônicos proposta por Frasca e Ryan, quando ressalta que: “[...] a ênfase nos mundos ficcionais podem ser a maior inovação do *videogame*”⁹² (JUUL, 2005, p.162).

Por outro lado, o ludologista aponta que “regras e ficção interagem e competem entre si, e complementam uma à outra”⁹³ (JUUL, 2005, p.163). Embora esta afirmação pareça pregar a igualdade da importância de ambos os elementos dos *videogames*, questão que é central a esta dissertação, em muitos momentos Juul

⁹¹“Are *games* narratives? The answer depends exclusively on which meaning of “narrative” we are using and what aspects of *games* we are focusing on”

⁹² “[...]emphasis on fictional worlds may be the strongest innovation of the *videogame*”, tradução nossa

⁹³ “[...]rules and fiction interact, compete and complement each other”, tradução nossa.

argumenta a favor de certa subordinação da ficção em relação às regras , como no trecho:

[...] a ficção desempenha um importante papel nos *videogames*, fazendo com que o jogador entenda as regras do jogo. Uma afirmação sobre um personagem ficcional do jogo é metade real⁹⁴, já que pode descrever, ao mesmo tempo, uma entidade ficcional e as regras reais de um jogo⁹⁵ (JUUL, 2005, p. 163)

O autor ressalta, entretanto, que embora muitas vezes a relação regras-ficção possa ser conflituosa, há muitos casos em que este conflito pode ser positivo e gerar efeitos interessantes, como uma maneira de criar paródias e também provocar alterações nas expectativas dos jogadores.

Outra observação interessante desta relação se dá na idéia de que “Apesar de ficção e regras serem formalmente separáveis, a experiência do jogador é delineada por ambas” ⁹⁶(JUUL, 2005, p. 177). É neste momento que o pensamento de Juul consegue se aproximar ao mínimo da hipótese que propomos nesta dissertação: de que os jogos eletrônicos são definidos tanto pelo *gameplay* (que para o autor, está essencialmente ligado às regras do jogo) quanto por seu potencial narrativo (a ficção a que o autor se refere).

4.1. OPOSTOS COMPLEMENTARES

Conforme descrevemos anteriormente, um grande volume de estudos acerca de *videogames* parte da oposição entre a Narratologia e a Ludologia, conforme também demonstram as pesquisadoras Santaella e Feitoza (2009), que destacam que, durante

⁹⁴ Referência ao título do livro, “Half-Real”, que, traduzido literalmente para o Português, significa “metade real”.

⁹⁵ “[...] it turns out that fiction on *videogames* plays an important role in making the player understand the rules of the *game*. A statement about a fictional character in a *game* is *half-real*, since it may describe both a fictional entity and the actual rules of a *game*”, tradução nossa.

⁹⁶ “Even though fiction and rules are formally separable, the player’s experience is shaped by both”, tradução nossa.

muito tempo, mesmo quando os estudos não eram claramente narratologistas ou ludologistas, eles acabavam tratando desta oposição teórica entre as vertentes.

Durante muito tempo, o foco dominante do estado da arte das teorias e dos discursos sobre *games* dirigia-se para a oposição entre os que se autoproclamam ludologistas, de um lado, e os narratologistas, de outro. Enquanto os primeiros enfatizam a mecânica do jogo e o ato de jogar, os narratologistas reivindicam que o estudo de *games* deveria seguir a mesma trilha de outras mídias narrativas. Mesmo quando não estavam diretamente localizados em um destes lados, os estudos sobre *games* circulavam em torno desta disputa [...] (FEITOZA & SANTAELLA, p.14, 2009)

Por ter-se tornado um embate clássico nos *Game Studies*, responsável por um extenso volume da produção acadêmica da área- cujos principais expoentes destacamos no item anterior-, acreditamos que a dicotomia Narratologia *versus* Ludologia deve servir como referência para qualquer estudo que tenha os jogos eletrônicos como objeto. Para os fins do presente trabalho, a apresentação de tal antagonismo se faz necessária, uma vez que propomos que ele tem imposto limitações à compreensão dos jogos eletrônicos. Para os fins desta dissertação, acreditamos que apenas a partir de uma concepção que englobe tanto o potencial lúdico quanto o narrativo- ao contrário do que o debate clássico prevê- é que os *videogames* podem ser compreendidos de forma integral.

Antes, porém, de analisarmos o caso dos *videogames*, é necessário retomar a importância histórica da relação entre “lúdico” e “narrativo”. Os primeiros estudos sobre estruturas narrativas remetem à Grécia Antiga e à obra “A Poética”, de Aristóteles, em que o filósofo aponta as características de um bom enredo dramático a partir da análise das principais artes narrativas da época, o teatro e a poesia, também concebidos como formatos lúdicos e de entretenimento. Em entrevista concedida por email, Ryan também destacou o potencial lúdico e de entretenimento das narrativas,

ressaltando como Homero e Shakespeare conseguiram, em períodos distintos da história, entreter platéias com suas narrativas.

[...] os épicos de Homero são considerados atualmente como arte e cultura elevada, mas na Grécia antiga, eles eram narrados e apreciados por um público que era composto por diversas camadas da sociedade. Da mesma forma, as peças de Shakespeare e romances de Dickens eram populares com as "massas" [grifo da autora]⁹⁷. (RYAN, 2011, em entrevista por email)

Na era moderna, com o advento dos meios de comunicação de massa, a relação entre as narrativas e aspectos lúdicos foi ainda mais estreitada, já que o cinema e TV e o rádio (entre outras mídias) vêm entretendo, desde que foram inventados, uma multidão crescente. Com produtos com alto potencial narrativo, como (radio) novelas, filmes, programas de interação entre apresentadores e o público -entre outros-, os meios de comunicação de massa inseriram a narrativa no cotidiano lúdico e de entretenimento da sociedade.

É preciso lembrar, contudo, que a relação entre narrativo e lúdico antecede qualquer aparato midiático. Conforme aponta João Ranhel, no artigo “O conceito dos jogos e os jogos computacionais” (2009), é possível dizer que as narrativas coincidem com as primeiras formas de organização social; e já estavam relacionadas a atividades lúdicas como a revelação dos acontecimentos de um dia de caça ou de uma busca bem-sucedida por alimentos.

Podemos imaginar que nos primórdios a narrativa tenha servido para descrever onde havia alimento, para alertar sobre os perigos ou para transmitir conhecimentos dos processos e técnicas que cada um vivenciara. Por meio das narrativas, nossos antepassados inventaram cidades, políticas, leis, filosofia, etc. Mas as narrativas tinham também uma finalidade lúdica; assim, nos momentos em que se sentiam seguros, eles se reuniam e contavam anedotas, aventuras, e a partir dessas narrativas construía heróis, vilões, mitos, crenças, religiões, etc.(RANHEL, p.16 In: FEITOZA &SANTAELLA, 2009)

⁹⁷ “Homer’s epics are now regarded as art and high culture, but in ancient Greece they were told to and appreciated by an audience that spanned all of society. Similarly, Shakespeare’s plays and Dickens’ novels were popular with “the masses”.”, tradução nossa.

Também no estudo dos jogos, mesmo nos mais antigos, percebemos a inserção de estruturas narrativas, ainda que de forma metafórica e, muitas vezes inconsciente. É o que acontece quando associamos as peças de um tabuleiro de xadrez a exércitos inimigos que se enfrentam e visam ao extermínio um do outro.

Apesar das evidências históricas que apontam para a complementaridade entre o “lúdico” e o “narrativo”, Ranhel aponta que narrativas e jogos são estruturas distintas entre si, e argumenta que cada um se refere a temporalidades diferentes.

Ainda que ao longo da construção da cultura humana tenham convivido e se influenciado mutuamente, narrativas e jogos possuem naturezas diferentes. Jogos são estruturas nas quais o jogador age, experimenta, vivencia situações. Narrativas descrevem ações passadas. Jogos são um agora, um fazer acontecer no momento em que são jogados. Narrativas baseiam-se em fatos que já ocorreram, suas relações de causa e consequência. (RANHEL, p.16 In: FEITOZA &SANTAELLA, 2009)

Embora concordemos que jogos e narrativas possuam estruturas distintas, acreditamos que é necessário ressaltar que, a partir do advento dos *videogames*, os jogadores possuem maior poder sobre a construção do enredo narrativo dos jogos, e a relação entre jogos e narrativas se estreita. Com isso, passa a existir a possibilidade de construção de narrativa (s) em tempo real, deixando de remeter apenas a “fatos que já ocorreram”, (ver capítulo 3)

Unindo o desenvolvimento narrativo ao percurso espacial, criando, por definição, uma sequência de eventos, esses jogos acabam por promover, até certo ponto, a transcrição, para o universo digital, de uma estrutura narrativa bastante antiga [...] (GOMES, p.71, In: FEITOZA &SANTAELLA, 2009)

Ranhel também reconhece que os jogos eletrônicos fundam um novo momento na relação entre aspectos lúdicos e narrativos de um jogo, ao afirmar que “[...] quando ambas as atividades migram para os computadores⁹⁸, começa a haver uma fusão, uma mescla entre elas” (RANHEL, p. 17 In: FEITOZA &SANTAELLA, 2009).

⁹⁸ Grifo nosso. Aqui, concebemos computador como qualquer suporte para jogos eletrônicos, sejam eles versões de console, computadores pessoais ou arcades.

Contudo, acreditamos que a tentativa de muitos teóricos em conceber a Narratologia e a Ludologia como fundamentalmente antagônicas limita a compreensão dos *videogames*, pois ao excluir uma das vertentes, perdem-se importantes características encontradas nestes jogos. Uma delas é a possibilidade de criação de narrativas ao mesmo tempo em que se dá *gameplay*, abordagem só pode ser utilizada caso os aspectos narrativos e lúdicos sejam aspectos complementares na análise dos *videogames*.

4.2. INTEGRANDO LÚDICO E NARRATIVO

Atualmente, é possível observar uma tendência em abordar os jogos eletrônicos sob critérios menos maniqueístas, com maior flexibilidade conceitual em relação aos até então rígidos conceitos de Narratologia e Ludologia. Um dos autores que se destaca na tentativa de fazer emergir novas possibilidades teóricas para os *games* é o uruguaio Gonzalo Frasca, que, apesar de ludologista, propõe que a corrente seja reinventada, admitindo a incorporação de aspectos abordados pelos narratologistas na compreensão dos jogos eletrônicos.

No artigo “*Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*” (2003), o autor busca esclarecer os vários mal-entendidos que permeiam o debate ludologistas vs. narratologistas. Em primeiro lugar, ele explica que sua intenção inicial era escrever um artigo que falasse do papel da narrativa (materializada nas instruções que aparecem ao longo do jogo, por exemplo) nos *videogames* como um mecanismo de transmitir regras de simulação, como também aponta Juul em “Half-Real”.

Frasca chega a mencionar, em tal artigo, que quando comunicou sua intenção a um colega, também adepto da Ludologia, foi advertido de que aquela era uma idéia absurda, e como ludologista, ele não poderia - de forma alguma - abordar

recursos narrativos como mecanismo de compreensão dos *games*. Diante desta proposição, da qual discordava, o autor uruguaio decidiu então, apontar os principais mal-entendidos que levam a uma concepção errônea da Ludologia e que muitas vezes renega a Narratologia como recurso para os *Game Studies*.

Gonzalo Frasca é claro em seus objetivos no citado artigo, quando diz que:

Minha principal intenção neste trabalho não é defender Ludologia, mas sim tornar explícitas as contradições que impediram que este debate ocorresse. No entanto, também não pretendo ser totalmente objetivo: Eu não favoreço a narrativa como um meio privilegiado para a compreensão dos *videogames*. (FRASCA, 2003, p.1)⁹⁹

Desta forma, em primeiro lugar, Frasca acredita que um dos problemas que pode levar a contradições e más interpretações é a dicotomia do termo “Narratologia”.

Ele indica que:

A definição *ipsis literis* de ‘narratologista’, nesse referido debate, parece ser a de um acadêmico que alega ou que os jogos são intimamente relacionados com a narrativa e/ou que eles deveriam – pelo menos em parte- ser analisados através da Narratologia.¹⁰⁰ (FRASCA, 2003, p.1)

Entretanto, ele afirma que o conceito de narratologista amplamente aceito entre as Ciências Humanas é o de “um acadêmico que estuda a Narratologia, sendo esta um conjunto de teorias que são independentes do meio de representação”¹⁰¹ (2003, p.1). Segundo Gonzalo Frasca, este é um dos motivos que pode levar a um entendimento errôneo da Narratologia dentro dos *Game Studies*, já que ela assume um conceito diferente quando é mencionada fora do âmbito dos *games*. Desta forma, o autor, quando se refere à corrente no contexto dos *games*, usa o termo “narrativismo” (ao invés de

⁹⁹ It is not my main intention in this paper to support ludology but rather making explicit all the contradictions that prevented this debate from taking place. However, I do not pretend to be totally objective neither: I do not favor narrative as a privileged means for understanding *videogames*; tradução nossa.

¹⁰⁰ The de facto definition of a narratologist in this so-called debate seems to be a scholar that either claims that *games* are closely connected to narrative and/or that they should be analyzed –at least in part– through narratology; tradução nossa.

¹⁰¹ “a scholar who studies narratology, a set of theories of narrative that are independent of the medium of representation”, tradução nossa

“narratologia”) e os acadêmicos desta vertente são, por sua vez, “narrativistas” (e não narratologistas) (Mateas, 2002).

Quanto aos ludologistas, Frasca explica que há também uma dicotomia na definição do termo, que para alguns, refere-se ao estudo dos jogos, sobretudo os eletrônicos. Para outros, a Ludologia teria como objeto de pesquisa a estrutura dos jogos ou do ato de jogar, concepção que se oporia ao reconhecimento dos jogos como narrativas ou meios visuais.

O dicionário de termos de *Game Studies*, *Game-Research.com*, oferece dois significados. O primeiro afirma que Ludologia é "O estudo dos jogos, em especial os *videogames*". Esta definição relaciona-se a uma que apresentei em 1999, que posteriormente foi ampliada no *Ludology.org*, meu blog de pesquisa. A segunda definição do *Game-Research.com* é essencialmente diferente: "Ludologia é freqüentemente definida como o estudo da estrutura do jogo (ou ao ato de jogar) em oposição ao estudo dos jogos como narrativas ou jogos como um meio visual." Pessoalmente, eu não concordo com esse segundo significado, que eu acho ser uma simplificação [...] ¹⁰² (FRASCA, 2003, p.2)

Assim como mencionou para a Narratologia, Frasca afirma que esta classificação dúbia da Ludologia pode ser responsável por interpretações errôneas a respeito da “disciplina” (como ele a classifica). Para Frasca, a Ludologia nada mais é do que uma disciplina até então não existente, que se dedica aos jogos em geral e aos *videogames* especificamente. (Frasca, 1999)

Depois de apresentar a Narratologia e a Ludologia, Frasca discorre sobre o suposto embate entre as duas correntes teóricas; afirmando que é um erro generalizar que a Ludologia assume uma posição de excluir radicalmente a narrativa dos *videogames* e do estudo deles. Ele vai além desta afirmação, dizendo que a “velha

¹⁰² *Game-Research.com*'s dictionary of *game studies* terms offers two meanings. The first one states that ludology is “The study of *games*, particularly computer *games*”. This definition follows the one I presented in 1999, which was later expanded at *Ludology.org*, my research blog. *Game-Research*'s second definition is essentially different: “Ludology is most often defined as the study of *game* structure (or *gameplay*) as opposed to the study of *games* as narratives or *games* as a visual medium.” Personally, I do not subscribe to this second meaning, which I find to be a simplification [...], tradução nossa.

Ludologia”, quando utilizada em termos corretos, jamais pretendeu descartar a Narratologia (ainda que isto não seja feito intencionalmente), e comprovar seu argumento com as seguintes citações de Aarseth (que embora nunca tenha usado a palavra Ludologia em seus trabalhos é considerado representante desta vertente) e do próprio Jesper Juul:

[...] alegar que não há diferença entre *games* e narrativas é ignorar as qualidades essenciais das duas categorias. Entretanto, como este estudo tenta mostrar, esta diferença não é bem delineada, há semelhanças significativas entre ambas.¹⁰³ (AARSETH, 1997 apud FRASCA, 2003, p.4)

Eu gostaria de acreditar que: 1) O jogador pode contar histórias de uma sessão de jogos. 2) Muitos jogos de computador contêm elementos narrativos, e em muitos casos um jogador pode jogar para ver uma passagem de cena ou perceber uma sequência narrativa. 3) Jogos e narrativas compartilham algumas características estruturais. (JUUL, 2001 apud FRASCA, 2003, p.4)¹⁰⁴

Se fizermos tal associação entre o *gameplay* e as narrativas intrínsecas a ele, podemos analisar os jogos eletrônicos como parte de um processo de troca de informações, em que o jogador não apenas é receptor de uma ficção criada num ambiente digital e que é secundária ao ato de jogar. No mencionado contexto, o jogador é peça essencial na criação do universo simbólico que se refere ao jogo, pois cada barreira ultrapassada na ficção corresponde a uma etapa vencida no *game* e, desta forma, o desempenho no jogo está relacionado a quão imerso o jogador esteja nesta ficção.

Para João Ranhel, a evolução da tecnologia computacional – aplicada, neste caso, aos *videogames* contemporâneos- fez com que o ato de jogar e a construção de

¹⁰³ [...] to claim that there is no difference between *games* and narratives is to ignore essential qualities of both categories. And yet, as this study tries to show, the difference is not clear-cut, and there is significant overlap between the two.; tradução nossa.

¹⁰⁴ “I would like to repeat that I believe that: 1) The player can tell stories of a *game* session. 2) Many computer *games* contain narrative elements, and in many cases the player may play to see a cut-scene or realise a narrative sequence. 3) *Games* and narratives share some structural traits.”, tradução nossa.

narrativas tivessem limites cada vez mais tênues; e que uma atividade acabe existindo em função da outra.

Como os computadores são bons em simular espaços e comportamentos, gradativamente as técnicas de IA¹⁰⁵ contribuem para mesclar as duas atividades nos meios computacionais. Cada vez mais, os jogos se inserem em situações narrativas, enquanto as narrativas permitem aos usuários serem atores em suas histórias. A tendência parece ser de essas duas atividades convergirem para uma área na qual os limites e as fronteiras não são nítidos. (RANHEL, 2009, p.20, In: FEITOZA & SANTAELLA,

Como podemos observar, o *gameplay* e o potencial narrativo dos jogos vêm se misturando cada vez mais, apontando para a necessidade de uma compreensão que abranja amplos os aspectos, extrapolando o debate Narratologia vs Ludologia. Esta crescente associação entre o lúdico e o narrativo acontece num cenário em que, segundo o autor Noah Wardrip- Fruin, a ficção digital¹⁰⁶ oferece uma vasta gama de possibilidades:

Pessoalmente, eu sou fascinado pelas possibilidades que as mídias digitais abrem para a ficção. O desabrochar de novos modelos de personagem, história e linguagem vem sendo possibilitado por processos computacionais. Dos jogos de computador com estruturas épicas a filmes interativos experimentais, as ficções digitais proporcionam experiências diversas a um largo número de públicos. Da ambiciosa inteligência artificial (AI) ao uso funcional de blogs e email, os autores estão criando ficções digitais com um alto nível de complexidade tecnológica. (WARDRIP-FRUIN, 2009, p.2)¹⁰⁷

Este posicionamento, que reconhece as mídias digitais como criadoras de ficções que proporcionam experiências variadas a seu público- como descreve Fruin-, vai ao encontro das proposições de Frasca em favor de uma nova concepção de teoria

¹⁰⁵ Inteligência Artificial.

¹⁰⁶ Aqui concebidas como qualquer tipo de ficção produzida em mídia digital.

¹⁰⁷ “ Personally, I am fascinated by the possibilities that digital media open for fiction. A blossoming of new models of character, story and language is being enabled by computational processes. From computer *games* with epic structure to experimental interactive films, digital fictions are providing diverse experiences for a wide range of audiences. From ambitious artificial intelligence (AI) experiments to straightforward uses of weblogs and email, authors are creating digital fiction at a wide range of technical complexity.”, tradução nossa.

acerca dos jogos eletrônicos, que não seja exclusivamente vinculada às narrativas ou aos aspectos essencialmente lúdicos dos *games*. Na conclusão do referido artigo, Gonzalo Frasca expõe, entretanto, que não privilegiar a Narratologia no estudo dos *games* representa um posicionamento teórico, e descartá-la completamente de qualquer compreensão acerca destes jogos é outro, completamente distinto. (Frasca, 2003)

Assim, é preciso ressaltar que Frasca defende a Ludologia, embora acredite que as duas vertentes devam ser complementares. O próprio autor explica que “não favorece a narrativa como mecanismo de compreensão dos *games*” (Frasca, 2003). Assim sendo, sua real questão é verificar se é possível expandir nosso conhecimento sobre *games*, independente da corrente teórica adotada (Frasca, 2003).

4.3. NOVAS PERSPECTIVAS NARRATOLÓGICAS

Ao contrário do que acontece com Frasca, ao analisarmos o trabalho de Marie-Laure Ryan, observamos que as narrativas, nos jogos eletrônicos, não assumem um papel secundário, mas sim um gênero narrativo peculiar, distinto de todos os outros.

A autora concebe que os *videogames* possuem aquilo que denomina como “narrativa interativa”, isto é, narrativas que são

[...] produzidas através da colaboração entre máquina e usuário- ou, para ser mais precisa, através da manipulação que a máquina realiza de dados produzidos por seres humanos, em resposta à inserção destes dados no sistema por um usuário¹⁰⁸ (RYAN, 2009, p. 43)

Desta forma, é correto dizer que somente o termo “narrativa interativa”, ao pressupor uma interatividade baseada em respostas mútuas entre sistema e jogador-

¹⁰⁸ “[...] produced through a collaboration between the machine and the user— or, to be more precise, through a manipulation by the machine of human-produced data in response to the user’s input”, tradução nossa.

conforme descrito acima-, já aponta para uma visão dos jogos eletrônicos que prevê relevância igualitária para os aspectos lúdicos e narrativos na compreensão dos *games*, já que, no universo destes jogos, ambos estão intimamente relacionados. Para Ryan, o conceito de interatividade pressupõe um poder de mudança do usuário em relação ao meio com que ele interage, num sistema em que cada ação do usuário corresponde a uma resposta coerente do meio e vice-versa.

Interatividade não é meramente a habilidade de navegar no mundo virtual, é o poder do usuário em modificar este ambiente. Mover os sensores e gozar de liberdade de movimento não garantem, por si sós, uma relação interativa entre um usuário e um ambiente: o usuário poderia tirar sua completa satisfação da exploração do domínio que o cerca. Ele estaria ativamente envolvido no mundo virtual, mas suas ações não teriam conseqüências duradouras. Num sistema verdadeiramente interativo, o mundo virtual deve responder às ações do usuário. ¹⁰⁹(RYAN, 1994, p.115 In: AMIRAN & UNSWORTH, 1994)

As pesquisadoras Lúcia Santaella e Mirna Feitoza (2009) também acreditam que a interatividade seja uma característica inextricável dos jogos eletrônicos, assim como a imersão, que se caracteriza pela capacidade do jogador em “entrar” na realidade do jogo através da materialização de seus controles em ação do avatar (ver nota 14). Desta forma, qualquer tentativa de compreender um jogo eletrônico deve incorporar seu potencial interativo.

Os traços fundamentais caracterizadores dos *games* encontram-se, sem dúvida na imersão, interatividade e espacialidade navegável que eles propiciam. Todo e qualquer jogo é, por natureza imersivo e interativo. Sem o agenciamento participativo do jogador e sem o prazer quase mágico que é próprio das atividades lúdicas, não haveria jogo. (FEITOZA & SANTAELLA, 2009, p.9)

¹⁰⁹ Interactivity is not merely the ability to navigate the virtual world, it is the power of the user to modify this environment. Moving the sensors and enjoying freedom of movement do not in themselves ensure an interactive relation between a user and an environment: the user could derive his entire satisfaction from the exploration of the surrounding domain. He would be actively involved in the virtual world, but his actions would bear no lasting consequences. In a truly interactive system, the virtual world must respond to the user's action, tradução nossa.

Levando em consideração as afirmações acima no contexto das “narrativas interativas”, é necessário acrescentar, como aponta Ryan, que a maioria dos representantes deste pensamento são *game designers*:

[...] que se autodeclaram cansados dos enredos estereotipados e temas violentos que dominam a indústria do *videogame*. Seu sonho é desenvolver jogos que as pessoas jogarão pelo mesmo motivo que lêem romances ou vão ao cinema: jogos que criarão um interesse genuíno na história, ao invés de tratar o enredo como mero pretexto para o exercício de habilidades físicas e de solução de problemas, e para obter a descarga de adrenalina da ação competitiva. [...] Observando a participação do usuário como a mais importante das propriedades das mídias digitais, eles concebem como seu objetivo a criação de narrativas em que o usuário controla um personagem e/ou interage intensamente com um mundo ficcional”¹¹⁰(RYAN, 2006, p. XVII)

Alexander Galloway também argumenta a favor da interatividade como chave fundamental de compreensão dos jogos eletrônicos, destacando que os “*videogames* são ações” ¹¹¹ (2006). A relação pode ser estabelecida porque as ações desempenhadas em um jogo de videogame são essencialmente interativas. Desde o momento em que o aparelho é ligado e o jogador acessa o menu de configurações para escolher as opções do jogo, ações interativas estão sendo realizadas e posteriormente materializadas visualmente em tela. Desta forma, “ação” e “interatividade” são conceitos intimamente relacionados no contexto dos jogos eletrônicos.

Galloway aponta que todas as características dos jogos eletrônicos são delineadas a partir da ação, sem a qual os *videogames* seriam apenas “códigos informáticos abstratos” (2006).

¹¹⁰ “[...] who declare themselves tired of the stereotyped plots and violent themes that dominate the *videogame* industry. Their dream is to develop *games* that people will play for the same reasons they read novels or attend movies: *games* that will create a genuine interest in the story, rather than treating plot as a mere pretext for the exercise of physical skills, problem-solving ability, and for the adrenaline rush of competitive action [...] Viewing user participation as the most important of the properties of digital media, representatives of this approach conceive their goal as the creation of narratives in which the user controls a character and/or interacts intensively with a fictional world”, tradução nossa.

¹¹¹ Livre tradução de “*videogames* are actions”, trecho em que o autor compara os jogos eletrônicos a outras mídias argumentando que “Se fotografias são imagens e filmes são imagens que se movem, então os *videogames* são ações”, livre tradução de “If photographs are images and films are moving images, then *videogames* are actions” (2006, p.2)

Sem ação, os *videogames* se reduzem apenas às páginas de um livro abstrato de regras. Sem a participação ativa de jogadores e máquinas, os *videogames* existem somente como códigos informáticos abstratos. *Videogames* passam a existir quando a máquina é ligada e o software é executado, eles existem quando são acionados. [...] Considere as diferenças formais entre os *videogames* e outras mídias: de fato, alguém *tira* uma fotografia, alguém *atua* em um filme. Mas estas ações são relevantes antes ou durante a fabricação do produto, um produto que, em última instância, assume a forma de um objeto físico. Com os *videogames*, a ação em si é o produto. Alguém *joga* um *game*. [...] A máquina e o interator jogam o *videogame* juntos, passo por passo, movimento por movimento[...].¹¹² (GALLOWAY, 2006, p.2)

Pelo fato de a ação ser característica essencial dos jogos eletrônicos, como aponta Galloway, acreditamos também que esta característica também seja fundadora de um mecanismo de criação de narrativas peculiar, baseado no *gameplay*. Lúcia Santaella aponta que “a conexão do jogador com o *game* é muito mais estreita do que com filmes e romances pelo simples fato de que os *games* mapeiam o jogador dentro do mundo do jogo” (SANTAELLA, 62, In: FEITOZA & SANTAELLA, 2009). Isto é, os jogadores são mapeados de acordo com suas próprias ações, que, por sua vez, possibilitam –além de uma conexão diferente-- a criação de narrativas distintas das encontradas em outros meios de comunicação; narrativas que emergem da ação que o jogador materializa em tela por meio de seu avatar.

Assim, nossa proposta é a de que qualquer concepção de narrativa no contexto dos *videogames* deve envolver, necessariamente, o *gameplay*, que corresponde à concepção de Galloway de “ação” no contexto dos *videogames*. Para os fins desta dissertação, utilizaremos como aporte teórico a “narrativa interativa” de Ryan, que acreditamos englobar tanto aspectos narrativos quanto questões relacionadas ao

¹¹² Without action, *games* remain only in the pages of an abstract rule book. Without the active participation of players and machines, *videogames* exist only as static computer code. *Videogames* come into being when the machine is powered up and the software is executed; they exist when enacted.[...] Consider the formal differences between *videogames* and other media: indeed, one *takes* a photograph, one *acts* in a film. But these actions transpire before or during the fabrication of the work, a work that ultimately assumes the form of physical object. With *videogames*, the work itself is material action. One *plays* a *game* [...] The operator and the machine play the *videogame* together, step by step, move by move [...] With *videogames*, the action-image has survived but now exists not as a particular historical or formal instance of representation, but as the base foundation of an entirely new medium.”, tradução nossa.

gameplay, ou seja, à “ação” descrita por Galloway. Assim como o autor defende que a ação é imprescindível para entendermos os *videogames*, também acreditamos que ela seja indispensável para a compreensão e criação dos aspectos narrativos destes jogos.

Se pensarmos que o argumento ludologista enfatiza “a mecânica do jogo e o ato de jogar” (FEITOZA & SANTAELLA, 2009) e que os *videogames* permitem “a identificação de atividades relativamente simples – correr, pular, atirar, mergulhar- com a execução de tarefas narrativamente gratificantes” (GOMES, p.70 In: FEITOZA & SANTAELLA, 2009), vemos que “atrelando o êxito na realização destes pequenos objetivos de curto prazo a funções narrativas [...], estes *games* conseguiram promover o que em boa parte do jogo é uma das mais fluidas e consistentes experiências lúdicas (idem, p.70).

Em outras palavras, ao analisarmos o universo dos jogos eletrônicos, nos deparamos com uma realidade em que tanto os aspectos lúdicos quanto os narrativos são essenciais à compreensão destes jogos. Assim, as narrativas deixam de ser um plano de fundo, ou um artifício para a apresentação das regras e objetivos do jogo, para ser um componente essencial da estrutura dos *games*, desfazendo a argumentação dos adeptos da Ludologia.

Acreditamos que o conceito de “narrativa interativa”, proposto por Marie-Laure Ryan, dá o suporte necessário para que façamos uma análise dos jogos eletrônicos que englobe as duas teorias até então concebidas generalizadamente como opostas pela maioria dos estudiosos de *games*, a Ludologia e a Narratologia. Vale ressaltar que, assim como exposto acima, as narrativas interativas propostas por Ryan expandem as possibilidades de compreensão dos jogos eletrônicos. Esta concepção aborda as narrativas – no contexto dos *games*- sob um novo prisma, que engloba a ação

e os elementos ficcionais; o lúdico e o narrativo, e, portanto; vai além do embate Narratologia vs Ludologia.

5. NARRATIVAS INTERATIVAS

No livro *Cybertext* (1997), Espen J. Aarseth desenvolve, com base na teoria literária, a noção de literatura ergódica, que designa um esforço não trivial do leitor no percurso de um texto: o usuário não apenas lê, mas explora ativamente, simultaneamente como leitor e autor. Aarseth propõe que esses textos, os cibertextos, constituem-se de uma especificidade própria, diferentes dos textos impressos e do hipertexto, ao afirmar que:

Um cibertexto é uma máquina para a produção de variedade de expressão. [...] Quando se lê um cibertexto, você é constantemente lembrado de estratégias inacessíveis e caminhos não tomados, vozes não escutadas. Cada decisão fará algumas partes do texto mais, e outras menos acessíveis, e você pode nunca saber qual será o resultado exato de suas ações, isto é, exatamente o que você não viu acontecer¹¹³ [...] (AARSETH, 1997, p.3)

¹¹³ “A cybertext is a machine for the production of variety of expression. [...] When you read from a cybertext, you are constantly reminded of inaccessible strategies and paths not taken, voices not heard. Each decision will make some parts of the text more, and others less, accessible, and you may never know the exact results of your choices; that is, exactly what you missed. [...]

A grande contribuição de Aarseth está na noção de autonomia de funcionamento que o cibertexto gera, permitindo maior participação do leitor no desfecho que a obra terá.

Ao falar sobre as experiências de um leitor e um jogador, entretanto, o autor não vê a mesma possibilidade de participação, excluindo a possibilidade de engajamento do ato de jogar com a criação de narrativas durante o jogo, conforme explicita a seguir.

Um leitor, não importa o quão engajado esteja no desdobrar da narrativa, não tem poder sobre ela. Como um espectador de um jogo de futebol, ele pode especular, conjecturar, extrapolar e até gritar: “falta!”, mas ele não é um jogador. Como o passageiro de um trem, ele pode estudar e interpretar a mudança de paisagem pode lançar seu olhar para onde quiser, e mesmo acionar o freio de emergência e descer do veículo, mas ele não é livre para fazer seu caminho numa direção diferente. Ele não pode ter o prazer de influência que o jogador tem: “Vamos ver o que acontece se eu fizer *isso*.” O prazer do leitor é o prazer de um voyeur. Seguro, mas impotente. (AARSETH, 1997, p. 4)¹¹⁴

Já o jogador, para Aarseth, estaria envolvido apenas com as regras do jogo, cumprindo aquilo que é predeterminado para cumprir um objetivo, sem em nenhum momento depender das estruturas narrativas para fazê-lo.

Utilizando a concepção descrita acima por Aarseth, nossa proposta, nesta dissertação é que, no contexto das “narrativas interativas” apresentadas por Ryan, o interator de um *videogame* possa ser considerado, ao mesmo tempo, um “jogador” e um “leitor”, nos termos descritos por Aarseth, com a exceção da idéia do ludologista de que o leitor tem acesso apenas ao “prazer de um *voyeur*”. Isto porque, de acordo com Marie-

¹¹⁴ A reader, however strongly engaged in the unfolding of narrative, is powerless. Like a spectator to a soccer *game*, he may speculate, conjecture, extrapolate even shout abuse, but he is not a player. Like a passenger on a train, he can study and interpret the shifting landscape, he may rest his eyes wherever he pleases, even release the emergency break and step off, but he is not free to move tracks in a different direction. He cannot have the player’s influence: “Let’s see what happens when I do *this*.” The reader’s pleasure is the pleasure of the voyeur. Safe, but impotent., tradução nossa.

Laure Ryan, em formas narrativas que pressupõem um mínimo de interatividade (ao contrário de outras ferramentas para criação de narrativas no meio digital, como o hipertexto, por exemplo), “o usuário manipula um ou mais personagens no mundo ficcional e afeta este mundo a partir de seu interior, ao invés de manipular fragmentos de texto a partir de uma perspectiva metatextual” ¹¹⁵ (RYAN, 2009, p. 45 In: HERMANET AL, 2009).

Em outras palavras, em uma narrativa interativa, o usuário pode, ao contrário do que acredita Aarseth, criar narrativas a partir das ações que desempenha no jogo, materializadas através de seu avatar¹¹⁶, tendo, assim, maior poder de interação e até mesmo de autoria, no interior do cenário bi ou tridimensional do *game* através de suas decisões. Para Ryan, a noção de interatividade de Aarseth está relacionada apenas ao poder de escolha do leitor ou usuário de uma mídia, podendo estar presente no ato de “pular” algumas páginas de um livro ou embaralhando cartas de um jogo para obter diferentes sequências (RYAN, 2006), por exemplo.

Já a autora compreende a interatividade como um mecanismo que pressupõe um esforço mútuo de dois elementos, um reagindo às respostas do outro. Ela ressalta que tais elementos podem ser duas mentes humanas ou- como é o caso dos *videogames*- uma mente humana e um sistema programado para simular um agente comunicativo. Ela exclui desta concepção as mídias que não “reagem” às ações do usuário, como os textos impressos.

Para mim, um texto genuinamente interativo envolve não apenas escolha, mas também um esforço de dois lados, que operam ao mesmo tempo, em um efeito de feedback. Estes dois lados podem ser duas mentes humanas, como em uma conversa ou narrativa oral, ou um ser humano e um sistema programável que simule um parceiro de comunicação, como ocorre nos textos digitais. Esta concepção de interatividade exclui textos impressos [...] porque os textos impressos não desempenham ações ou se modificam. Numa narrativa digital, em

¹¹⁵ “[...] the user manipulates one or more characters in the fictional world and affects this world from within, rather than manipulating fragments of text from a metatextual perspective”, tradução nossa.

¹¹⁶ Representação gráfica do interator no *game*.

contrapartida, o sistema processa o comando do usuário executando certas operações, que levam à representação de alguns signos¹¹⁷. (RYAN, 2006, p. 239)

Como podemos observar, o termo “interatividade” pressupõe, para Ryan, a participação do usuário (no caso dos *videogames*, o jogador) em um processo de comunicação, seja ele entre dois seres humanos ou um ser humano e um dispositivo tecnológico capaz de ser parte de um processo comunicacional. Para a autora, a natureza interativa dos ambientes digitais, ou seja, “a habilidade dos computadores em assimilar comandos voluntários ou involuntários do usuário e reagir com um comportamento condizente¹¹⁸” (RYAN, 2006, p.99), produzindo narrativas interativas, é sua característica mais importante. Isto porque Ryan acredita que qualquer tipo de narrativa que não pressuponha interatividade pode ser retirado do suporte computacional e transposto para qualquer outro meio, sem que sua compreensão seja afetada (2006).

Por outro lado, a autora afirma que a interatividade permitida pelo meio digital, e por conseqüência, as narrativas produzidas neste meio apresentam elementos semelhantes a qualquer outro formato de narrativa. Com isso, a narratologia que se dedica ao estudo das narrativas interativas também leva em consideração tais aspectos em comum. A única diferença é que, ao poderem incorporar a participação do usuário, estes elementos adquirem novos traços e reagem de acordo com os comandos imputados no sistema.

A narratologia interativa não tem que ser fundada desde o marco zero, já que possui as mesmas bases que os tipos tradicionais: tempo espaço, personagens e acontecimentos. Mas estes elementos adquirem

¹¹⁷ “For me a genuinely interactive text involves not only choice but also a two-sided effort operating in real time that creates a feedback loop. The two sides can be either two human minds, as in conversation or oral storytelling, or a human and a programmable system that simulates a communicative partner, as in digital texts. This conception of interactivity excludes [...]print texts [...] because a printed text does not perform any actions or modify itself. In a digital text, by contrast, the system processes the user’s input by executing certain operations, which lead to the display of certain signs.”, tradução nossa.

¹¹⁸ “the computers ability to take in voluntary or involuntaryuser input and adjust to its behavior accordingly”, tradução nossa.

novas características e novos comportamentos em ambientes interativos.¹¹⁹ (RYAN, 2006, p.100)

Com a possibilidade de modificar os elementos das narrativas através de suas ações, que são convertidas em comandos, os usuários acabam se tornando, autores delas e desempenhando um novo papel no processo de comunicação. É o que também defende o pesquisador Sérgio Nesteriuk, ao afirmar que os *videogames*, apesar de terem sido criados e distribuídos de acordo com os princípios da reprodutibilidade técnica (Benjamin, 1985), permitem que o jogador tenha uma experiência de co-autoria (NESTERIUK, 2009).

Para o autor, isto acontece porque nenhum jogo se repete, isto é, será único e exclusivo não apenas em relação à interpretação do jogador ou outros efeitos mentais que possa surtir; mas “em sua própria existência enquanto jogo.” (NESTERIUK, 2009, p.28). Ele argumenta que cada sessão de videogame corresponde a uma experiência singular do jogador, que ele chama de “jogo jogado” e não pode ser experimentada nem por outro usuário, nem pelo mesmo jogador, ao jogar o mesmo *game*.

Podemos entender a obra do *videogame* como resultado do próprio jogo jogado e, assim sendo, é muito pouco provável achar dois jogadores diferentes com um mesmo jogo jogado; da mesma forma que um mesmo jogador dificilmente conseguirá, ainda que partindo das mesmas condições iniciais, repetir o jogo jogado em duas (ou mais) sessões diferentes. (NESTERIUK, p. 28 In: FEITOZA & SANTAELLA, 2009)

Desta forma, podemos aplicar à experiência de jogar um *game*- baseados na ideia de narrativa interativa e retomando a concepção de “jogo jogado” de Nesteriuk- a mesma noção que Aarseth aplicou à produção do hipertexto, em que esta representa

¹¹⁹ “Interactive narratology does not have to be built entirely from scratch, since it involves the same building blocks as the traditional brand: time, space, characters and events. But these elements will acquire new features and display new behaviors in interactive environments” , tradução nossa.

“um esforço não meramente para um *insight* interpretativo, mas por controle narrativo: ‘Eu quero que este texto conte a *minha* história, uma história que *não poderia existir sem mim*’.”¹²⁰ (AARSETH, 1997, p.4) Ou seja, jogar um *videogame* permite ao interator muito mais do que satisfazer uma ânsia por transpor barreiras, e alcançar metas seguindo regras predeterminadas; significa também tornar-se parte essencial de uma nova narrativa, uma narrativa que só pode existir a partir do *gameplay* do usuário.

Marie-Laure Ryan também fala sobre a ânsia por controle narrativo que Aarseth menciona, mas sob a perspectiva dos desenvolvedores de jogos. Ao tratar *videogames* como narrativas interativas, a autora expõe que há, neste contexto, um “paradoxo interativo”. Neste impasse, de um lado, estão os designers de jogos eletrônicos, que precisam cercear a liberdade do jogador para que o jogo tenha uma estrutura coerente, e também porque a tecnologia computacional atual não permite que todo e qualquer ação imputada pelos usuários tenha infinitas possibilidades de resposta do sistema. De outro lado, está o jogador, - e portanto, autor das narrativas, ao passo que estas são criadas por suas ações-, que deseja ter o máximo de autonomia sobre a história que cria em tela. Ryan exemplifica a questão utilizando uma citação do artigo “Teoria Narrativa e Narrativa Interativa Emergente”¹²¹ (2004), de Ruth Aylett e Sandy Louchart.

Por um lado, o designer [de narrativas interativas]¹²² procura ter controle sobre a direção da narrativa para dar a ela uma estrutura satisfatória. Por outro, um usuário participativo demanda a autonomia para agir e reagir sem restrição autoral explícita¹²³ (Ayllet & Louchart, 2004 *apud* Ryan, 2009)

¹²⁰ “a struggle not merely for interpretative insight but also for narrative control: ‘ I want this text to tell *my* story; the story that *could not be* without me’.”, tradução nossa.

¹²¹ Livre tradução de “Narrative Theory and Emergent Interactive Narrative”.

¹²² Grifo nosso

¹²³ “On one hand the author seeks control over the direction of a narrative in order to give it a satisfactory structure. On the other hand a participating user demands the autonomy to act and react without explicit authorial constraint”, tradução nossa.

Ao falar sobre as narrativas nos *videogames*, a pesquisadora Renata Gomes, também menciona a existência de um paradoxo: entre a busca de liberdade por parte do jogador e a necessidade de cercear as ações deste usuário.

O dilema, no qual se situam os jogos narrativos, apresenta, de um lado, a tentativa de dar ao interator toda liberdade que o meio pode lhe propiciar e, de outro, a necessidade de circunscrever suas atitudes a um mínimo de estrutura dramática na experiência do *game*. (GOMES, p.67 In: FEITOZA & SANTAELLA, 2009)

Ryan reconhece que desenvolver um sistema em que o usuário tivesse completa liberdade para influenciar na narrativa seria complicado demais, sobretudo em termos de programação, mesmo que, em tese, haja tecnologia disponível para tal criação. A dificuldade está em criar possibilidades narrativas infinitas para um *game* sem que ele deixe de sê-lo.

Seria preciso que houvesse uma inteligência artificial muito além dos sistemas disponíveis para que fosse possível processar o que quer que o usuário decida fazer ou dizer, e uma criatividade que fosse muito além da imaginação dos melhores romancistas e roteiristas para que fosse possível integrar todas estas informações e inseri-las em um enredo bem formado.¹²⁴ (RYAN, 2009, p.44 In: HERMAN ET AL, 1999)

Ela reconhece que, ao falar de narrativas em um ambiente digital programado por computação gráfica e que obedece a regras e comandos preestabelecidos, existem limitações quanto à liberdade de criação ficcional. Esta limitação se aplica tanto aos *game designers*, que sofrem restrições na capacidade de criar espaços e enredos, porque a capacidade de programação é finita; quanto aos jogadores, que não podem explorar o potencial narrativo dos ambientes infinitamente, mas apenas de acordo com o que a inteligência artificial permite.

Por outro lado, Ryan acredita que nem por isso estas barreiras impedem que enredos sejam criados e explorados durante o *gameplay*, reiterando esta assertiva ao

¹²⁴ “It would take an artificial intelligence far beyond the capabilities of existing systems to be able to process whatever the user decides to do or say, and a creativity far beyond the imagination of the best novelists and playwrights to be able to integrate this input to a well formed plot”, tradução nossa.

falar do Holodeck imaginário citado no clássico “Hamlet no Holodeck”, de Janet Murray (1997).

O Holodeck é uma simulação tridimensional, gerado por computador, de um mundo ficcional. O usuário é convidado a adentrar este mundo, incorporar um personagem e interagir, através de linguagens e gestos com agentes sintéticos (isto é, criados por computador). Não importa o que o usuário faça ou diga, os usuários sintéticos respondem coerentemente e integram os comandos do usuário a um enredo narrativo que sustenta o interesse.¹²⁵ (RYAN, 2009, p.44 In: HERMAN ET AL, 1999)

Neste sentido, a própria Janet Murray acredita que a interação entre os comandos do jogador e a resposta representada pelo avatar em forma de ação no mundo ficcional desencadeie um processo de comunicação entre o usuário e o universo do jogo. Neste processo, o jogo acaba funcionando como um meio alternativo de expressão, que une a ação do jogador – no mundo real, o ato de controlar joysticks ou atuar com o próprio corpo, nos jogos com sensores de movimento- ao universo de ficção em que esta é representada, num contexto em que:

“[...] um novo meio de expressão significa uma dimensão a mais para expressar a experiência multidimensional da vida. A representação permite que exercitemos comportamentos alternativos que não fazem parte das nossas rotinas de sobrevivência e isso aumenta o nosso repertório”. (MURRAY, 2003, p.15)

Devido aos seus recursos de som, imagem e da integração dos comandos imputados pelo jogador com as ações materializadas em tela pelo avatar , os *videogames* tem elevado poder de imersão , sendo assim, capazes de representar “a experiência multidimensional da vida”. Sendo assim, defendemos que exista a possibilidade de criação de narrativas acerca desta experiência, construídas a partir das ferramentas e recursos oferecidos pelo *gameplay* ambientado em atmosfera digital. Ao

¹²⁵ The Holodeck is a computer-generated, three-dimensional simulation of a fictional world. The user is invited to step into this world, to impersonate a character, and to interact through language and gestures with synthetic (i.e., computer-created) agents. No matter what the user says or does, the synthetic agents respond coherently and integrate the user’s input into a narrative arc that sustains interest, tradução nossa.

falar desta possibilidade, Marie-Laure Ryan aponta que “enquanto a narratividade é um tipo de produção de sentido, a interatividade, quando posta a serviço do entretenimento é um tipo de brincadeira” ¹²⁶ (RYAN, 2009). Desta forma, o jogador, através da interatividade intrínseca aos *videogames*, tem a possibilidade, ao mesmo tempo, de produzir sentidos - ao passo que cada ação contribui para a construção da narrativa- e de ter acesso aos recursos lúdicos- já que a interatividade, conforme postula Ryan, pode ser posta “a serviço do entretenimento”. (RYAN, 2009).

De maneira complementar à proposição de interatividade de Ryan (ver acima e item 3.1), Nesteriuk afirma que, no universo dos jogos eletrônicos,

A interatividade se apresenta [...] não apenas como possibilidade de imersão, experiência ou agenciamento [...] do *interator*, mas como possibilidade de criação de obras abertas e dinâmicas. O jogador torna-se co-autor de um *work in progress*, que se elabora diferentemente a cada jogar (NESTERIUK, 29, In: FEITOZA & SANTAELLA, 2009)

É neste sentido que compreendemos a interatividade na compreensão dos *videogames*: como uma possibilidade do jogador em participar do mundo em que atua, provocando mudanças neste mundo (RYAN, 2001) (ver item 3.1). Ryan também argumenta no sentido desta dualidade de papéis do usuário, como autor e interator, ao afirmar, em “Avatars of Story”, que são as ações do jogador que causam a evolução narrativa do jogo (ver item 5.1). Ela aponta que ao passo que o usuário atua no mundo ficcional, os computadores apresentam os ingredientes essenciais para a criação de uma narrativa, como personagens, cenários e acontecimentos. (RYAN, 2006).

Ao descrever as “narrativas interativas”, que apresentamos ao longo deste capítulo, a autora destaca que, na mescla de interatividade e de narratividade (isto é, a possibilidade de criar narrativas) - elementos essenciais a este tipo de narrativa-, duas

¹²⁶ “While narrativity is a type of meaning, interactivity, when put in the service of entertainment, is a type of play”, tradução nossa.

possibilidades seriam criadas: “histórias jogáveis” e “jogos narrativos”¹²⁷, categorias que serão expostas a seguir e têm conexões tanto com os aspectos lúdicos quanto com os narrativos de um *videogame*.

5.1. DE HISTÓRIAS JOGÁVEIS A JOGOS NARRATIVOS

Para Ryan, o que difere as duas resultantes da combinação de narratividade e interatividade é a ênfase dada a um dos dois aspectos durante o *gameplay*. “Em um jogo narrativo, a história é criada para aumentar a qualidade do *gameplay*, já em uma história jogável, o *gameplay* existe para produzir uma história”¹²⁸ (RYAN, 2009). A autora explica que os dois conceitos refletem, em seu antagonismo, a distinção feita pelo sociólogo francês Roger Caillois, entre dois tipos de jogos, *ludus* e *paidia*.

Para Caillois os dois princípios são antagônicos, e regem as formas de se jogar um jogo. Em um extremo, estariam os jogos *paidia*, que nos remetem à idéia de brincadeira; nos quais, para o autor, prevalece “um quase indivisível princípio comum de diversão, turbulência e improviso, e a alegria despreocupada é dominante (...)” (Caillois, 2001, p.13). Em sua análise do conceito, Ryan inclui na categoria *paidia*

[...] todos os jogos que proporcionam uma experiência imaginativa ao serem jogados: jogos infantis de faz-de-conta, atividades de playground, o uso de brinquedos, a transgressão de regras sociais durante o carnaval, os chamados jogos de simulação (SimCity, Civilization, The Sims) em que os jogadores gerenciam um sistema complexo e observam seu comportamento ao invés de tentar derrotar adversários. (RYAN, 2006, p.198)

Em contrapartida, o conceito de *ludus* estaria diretamente relacionado à aplicação de regras e convenções nos jogos, com o objetivo de cumpri-las de modo a vencer ou derrotar oponentes. O termo pressupõe um jogador mais disciplinado, atento

¹²⁷ Livre tradução dos termos “playable stories” e “narrative games”, utilizados por Marie-Laure Ryan.

¹²⁸ “In a narrative *game*, story is meant to enhance *gameplay*, while in a playable story *gameplay* is meant to produce a story”

e consciente dos mecanismos do jogo, que visa a dominá-los para ultrapassar desafios e obter aquilo que Juul descreve como um desfecho positivo (ver capítulo 3). Entre estes jogos, Ryan inclui os jogos de tabuleiro, de esportes e, no contexto dos *videogames*, muitos jogos de First Person Shooter (FPS)¹²⁹. Como observa Caillois, nos jogos com características *ludus*, há

uma necessidade crescente de a subordinar a regras convencionais, imperiosas e incômodas, cada vez mais a contrariar, criando-lhes incessantes obstáculos com o propósito de lhe dificultar a consecução do objetivo desejado. Este torna-se assim, perfeitamente inútil, uma vez que exige um número sempre crescente de tentativas, de persistência, de habilidade ou de artifício. (Caillois, 2001, p.13)

Ao falar sobre jogos eletrônicos como narrativas interativas, Ryan utiliza os conceitos de Caillois apresentados acima, para futuramente associá-los a categorias de narrativas interativas. Antes disso, porém, ela reforça que os jogos *paidia* são estruturas que permitem maior participação imaginativa dos jogadores, enquanto os *ludus* operam de acordo com o que está previsto pelas regras.

Os prazeres de jogos *paidia* residem no livre brincar da imaginação, em adotar identidades estrangeiras, em formar relações sociais, em construir objetos, em explorar o ambiente e, acima de tudo, em criar uma representação: jogos *paidia* são atividades fundamentalmente miméticas. Se há regras, elas são criadas espontaneamente pelos participantes [...] Jogos *ludus*, ao contrário, são estritamente controlados por regras preexistentes e aceitas por participantes como parte do contrato básico do jogo, eles levam a estados claramente definidos de vitória ou derrota, e o prazer deles reside no entusiasmo da competição e na satisfação em resolver problemas ¹³⁰(RYAN, 2009, p. 46)

¹²⁹ First Person Shooter significa, em sua tradução literal “atirador em primeira pessoa”. O termo é, atualmente, utilizado amplamente para caracterizar os *videogames* em que a arma aparece no primeiro plano da tela, e que a visão do jogador se confunde com a do avatar, já que o usuário tem uma visão subjetiva do jogo sob esta perspectiva de imagem.

¹³⁰ “The pleasures of *paidia* reside in the free play of imagination, in adopting foreign identities, in forming social relations, in building objects, in exploring environment, and above all in creating a representation: *paidia games* are fundamentally mimetic activities. If there are rules, they are spontaneously created by the participants [...] *Ludus games*, by contrast, are strictly controlled by pre-existing rules accepted by the participants as part of a basic *game* contract, they lead to clearly defined states of winning or losing, and their pleasure resides in the thrill of competition and in the satisfaction of solving problems.”, tradução nossa

Ao descrever as possibilidades de narrativa interativa, Marie-Laure ressalta que a maior contribuição da tecnologia digital ao design dos *videogames* foi a possibilidade de “narrativizá-los” (Ryan, 2001), criando novas interpretações do jogo e redefinindo seus objetivos e estratégias para cumpri-los, chegando mesmo a transformar o próprio jogo. É o que acontece nos jogos narrativos, que a autora associa ao *ludus*, que têm este poder de transformação, de fazer com que jogos abstratos sejam dotados de narratividade, alterando a maneira como o jogador atuará durante o *gameplay*. Para Ryan, os jogos dotados de narrativa fazem com que os objetivos do jogador extrapolem o que determinam as regras do jogo, fazendo com que o que ele busca ao jogar se aproxime dos seus anseios ou fantasias da vida cotidiana. Com isso, o jogador é levado a cumprir a normas do jogo, mas a narrativa acaba sendo um elemento motivador para que isto aconteça.

Com este termo, eu quero dizer a transformação daqueles que costumavam ser espaços de jogo abstratos (como tabuleiros de xadrez e campos de futebol) em mundos ficcionais concretos populados por objetos reconhecíveis e personagens individualizados. A principal diferença entre um jogo abstrato e um *videogame* narrativizado como *Half-Life*, *Max-Payne* ou *Grand Theft Auto* é que em jogos abstratos os objetivos do jogador apenas são desejáveis por causa das regras do jogo (quem, na vida real, estaria interessado em chutar uma bola para dentro de uma rede ou em mover peças em um tabuleiro?), enquanto nos jogos narrativizados, o jogador busca o tipo de objetivo que as pessoas buscam em sua vida cotidiana, ou em suas fantasias: objetivos como salvar o mundo de invasores e salvar as pessoas, se você preferir ser o mocinho, ou roubar carros e matar pessoas, se preferir o papel de vilão. Mas na intensidade da ação, os jogadores podem esquecer que são terroristas e antiterroristas, aliens espaciais ou defensores da Terra: num jogo narrativo. O jogador joga para ganhar, para derrotar o sistema, e a história é majoritariamente um chamariz ao interior do mundo do jogo¹³¹ (RYAN, 2009, p.53)

¹³¹ By this term I mean the transformation of what used to be abstract playfields (such as chess boards and football fields) into concrete fictional worlds populated by recognizable objects and individuated characters. The main difference between an abstract *game* and a narrativized *videogame* like *Half-Life*, *Max Payne* or *Grand Theft Auto* is that in an abstract *game* the goals of the player are only desirable by the rules of the *game* (who would, in real life, be interested in kicking a ball into a net or in moving tokens on a board?), while in narrativized *games* the player pursues the kind of goals that people may form in everyday life or in their fantasies: goals such as saving the world from invaders and rescuing people in danger, if you want to be a good guy, or stealing cars and killing people, if you prefer villainous roles. But in the intensity of the action, players may forget whether they are terrorists or counter-terrorists space aliens or defenders of the Earth: in a narrative *game*, the player plays to win, to beat the *game*, and story is mostly a lure into the *game* world., tradução nossa.

Já nas histórias jogáveis, ligadas ao *paidia*, o objetivo não é vencer o jogo, cumprir seus objetivos, mas observar a evolução do enredo no mundo criado pela narrativa, como ela exemplifica com o relato de uma criança ao jogar o *game* “The Sims”, que simula a vida cotidiana através da manipulação de avatares.

[...] Uma vez ouvi uma menininha dizer sobre o *game* The Sims: Adivinhe o que eu consegui fazer com meus Sims? Fiz o pai e a mãe se afogarem na piscina, e agora as crianças estão sozinhas em casa e podem fazer o que quiserem.” Para esta menina, o prazer do jogo não veio ao alcançar um estágio definido pelas regras, mas em extrair uma boa história do sistema.¹³² (RYAN, 1999, p.47)

Ao relatar sua experiência com The Sims, jogo com que Ryan exemplifica seu conceito de “histórias jogáveis”, a garota parece ilustrar a liberdade de criação que Aarseth associa ao cibertexto (ver capítulo 3), uma estrutura que permite ao usuário maior participação na construção da obra ao mesmo passo que a consome, pensamento que o autor sintetiza quando afirma:

Me refiro à idéia de um texto narrativo como um labirinto, um jogo ou um mundo imaginário, no qual o leitor pode explorar à vontade, perder-se, descobrir caminhos secretos, brincar, seguir as regras, e daí por diante. (AARSETH, 1997, p. 3)¹³³

Apesar de estar se referindo a uma linguagem distinta da dos jogos eletrônicos, a relação pode ser feita. Tanto no cibertexto de Aarseth quanto na “história jogável”, de Ryan, estamos diante de “um mundo imaginário” (como Aarseth aponta acima; ou os mundos ficcionais dos jogos eletrônicos, explorados por Ryan) em que as possibilidades de interação estão abertas. Nos dois casos, o interator pode explorar os

¹³² I once heard a little girl say about the *game* The Sims: “Guess what I managed to do with my Sims? I made the father and the mother drown in the pool, and now the kids are alone in the house and they can do whatever they want.” For this little girl, the pleasure of the *game* did not come from reaching a state defined by rules, but in coaxing a good story out of the system., tradução nossa.

¹³³ “I refer to the idea of a narrative text as a labyrinth, a *game* or an imaginary world, in which the reader can explore at will, get lost, discover secret paths, play around follow the rules, and so on.”, tradução nossa.”

espaços digitais à vontade, ao ponto de subverter as ações que seriam esperadas, como no caso da pequena jogadora de *The Sims* nos mostra.

Para o autor Sérgio Nesteriuk, a necessidade de o *game* estar aberto à interatividade do usuário, deve ser pensada desde os estágios mais primários do desenvolvimento do jogo, para que o sistema possa dar suporte às inserções de conteúdo realizadas pelo usuário.

Cabe, portanto, ao designer de *videogames* criar e disponibilizar a estrutura¹³⁴ necessária ao jogo. Esta deve ser constituída por um texto aberto à interatividade do jogador; um texto elástico, horizontal e atomizado, capaz de explorar a liberdade interativa do jogador e aceitar as imputabilidades geradas pelas tecnologias do *videogame* e seus novos espaços criativos. (NESTERIUK, p. 29, In: FEITOZA & SANTAELLA, 2009)

Ao descrever as narrativas interativas, Marie-Laure Ryan enumera características que lançam as diretrizes do que ela chama de “A poética da interatividade”. Tal poética seria, na verdade, um conjunto de aspectos relacionados aos aparatos, interfaces e às filosofias de design (Ryan, 2001) empregadas tanto nos jogos narrativos quanto nas histórias jogáveis que permitem enquadrá-los como híbridos de estruturas narrativas e lúdicas, as narrativas interativas, que a própria autora definiu, em entrevista, como:

[...] algum tipo de estudo narratológico do tipo de histórias que permitem a interação do jogador, dos dispositivos e interfaces usadas em narrativas interativas [...] Em vez de tentar encaixar narrativas interativas dentro do molde de outras mídias, essa Narratologia iria criar conceitos que se aplicam especificamente à mídia digital. Mas esta concepção também reconheceria que há conceitos que se aplicam em toda a mídia, por exemplo, personagem e ponto de vista.¹³⁵ (RYAN, 2011, em entrevista via email).

¹³⁴O termo estrutura pode ser compreendido aqui como sinônimo de organização.

¹³⁵ “[...] some kind of narratological study of the kind of stories that lend themselves to player interaction, of the devices and interfaces used in interactive narratives [...]. Instead of trying to fit interactive narratives into the mold of other media, this narratology would create concepts that apply specifically to digital media. But it would also recognize that there are concepts that do apply across media, for instance character and point of view.”, tradução nossa.

A “poética da interatividade” parece abordar todos os aspectos que buscamos explorar nesta dissertação. O mais importante é a valorização da interação do jogador na compreensão narratológica dos *videogames* (ver item 3.1), que permite compreendê-los como narrativas interativas, como demonstramos no presente capítulo. Antes de analisarmos o *game* Red Dead Redemption, buscando apontar características de narrativa interativa presentes no jogo, desenvolveremos a concepção de “Poética da Interatividade” de Ryan e seus desdobramentos para o estudo dos jogos eletrônicos.

5.2. POÉTICA DA INTERATIVIDADE

Como descrevermos anteriormente (ver capítulo 4), a interatividade é apontada não apenas por Marie-Laure Ryan, mas por diversos autores, como os citados acima, (SANTAELLA & FEITOZA, 2009; GALLOWAY, 2006; NESTERIUK, 2009) como característica inextricável não apenas dos *videogames*, mas também do tipo de narrativa que estes jogos produzem. Esta interatividade pressupõe que a narrativa que se produz em jogos eletrônicos é baseada não somente nos aspectos de linguagem, mas está essencialmente relacionada às ações e aos aspectos lúdicos dos jogos eletrônicos. Ao propor uma “poética da interatividade”, Ryan aponta características que podem ser um ponto de partida para o mapeamento de narrativas interativas, sejam elas jogos narrativos ou histórias jogáveis.

Cabe aqui, antes de descrevermos os elementos da poética da interatividade descrita pela autora, mencionar os conceitos de “interatividade seletiva” e “interatividade produtiva” propostos também por Marie-Laure Ryan (2001). Assim, a

interatividade seletiva, analisada neste trabalho no contexto dos jogos eletrônicos, corresponde às escolhas que um usuário pode fazer dentro do mundo ficcional em que está inserido. Assim, existiriam, para este tipo de relação usuário-*game*, segundo Ryan, sete possíveis resultados a partir das ações do jogador.

Quando interage de forma seletiva, o usuário pode: interferir apenas em parte do enredo do jogo, através de opções por portas, tipo de arma a ser usada, etc.; mudar sua perspectiva do próprio jogo, mudando de avatar, por exemplo; explorar todas as possibilidades e propriedades existentes no espaço “físico” do mundo ficcional (caso não haja limitação de tempo); pode simplesmente manter a lógica do jogo em funcionamento, fazendo apenas o necessário para o jogo mover adiante ou, ainda, evitar o “*game over*”; pode resgatar informações úteis nos menus e arquivos do jogo; e pode, por fim, jogar jogos e solucionar problemas intrínsecos ao mundo ficcional.

A interatividade seletiva é, ao mesmo tempo, aleatória e intencional. Aleatória porque não há, muitas vezes, no universo dos *videogames*, um motivo para que uma determinada escolha seja tomada. Por outro lado, este tipo de interatividade depende inteiramente da vontade do jogador em manter o jogo em ação, não sendo apenas uma atitude “reativa”, em que o usuário apenas responde a estímulos apresentados durante o *gameplay*, sem se importar com as conseqüências futuras de suas ações.

A interatividade produtiva reúne todas as características acima, mas seu diferencial está na possibilidade dada ao usuário de participar na construção de narrativas no mundo ficcional, realizando ações permanentes num banco de dados, que terão conseqüências para o desenvolvimento do jogo e desempenharão funções narrativas no enredo construído durante o *gameplay*. O jogador, através de seu avatar, participa fisicamente do movimento do jogo, criando mudanças permanentes no

ambiente, que podem levar a caminhos distintos dos propostos pelas regras preestabelecidas do *game*. Nas palavras de Ryan, este tipo de interatividade “deixa uma marca durável no mundo ficcional, seja acrescentando elementos à sua paisagem ou escrevendo sua história” (Ryan, 2001, p. 205)¹³⁶.

Mesmo levando em conta as limitações apresentadas no Capítulo 4, podemos dizer que, quando há interatividade produtiva, o jogador ganha um grande poder autoral sobre o *game*, determinando, dentro do possível, como *gameplay* se desenvolverá a partir de suas escolhas, que, invariavelmente, terão conseqüências para o avanço do jogo.

É correto dizer que, no universo dos jogos eletrônicos, a construção de uma “poética da interatividade”, deve incluir todos os aspectos que definem o que a autora cunhou como “interatividade seletiva”, e apresentar uma tendência em evoluir para a concepção construtiva de interatividade- em oposição à seletiva. Isto acontece porque, conforme “eventos são interpretados e significativos dentro do mundo do jogo e a resposta do jogador a essa mudança constitui o próximo evento” (ANDREWS, *apud* BASTOS, 2009), ou seja, são os acontecimentos desencadeados pelas ações dos jogadores que constroem o “encadeamento de acontecimentos”- em outras palavras, a narrativa- durante o *gameplay*.

Para Ryan, um dos primeiros aspectos relevantes para a construção da “poética da interatividade” é a “Interface Natural”. Neste conceito, a palavra “interface” não é utilizada como um termo da área de tecnologia, mas sim como a maneira através da qual o jogador interage com o *game*, o elo entre o jogador e o *gameplay* (RYAN, 2009). Neste sentido, a autora aponta que, num *videogame*, os usuários interagem com o mundo criado pelo jogo da mesma maneira como esta interação se dá na vida cotidiana,

¹³⁶ “[...] leaves a durable mark on the textual world, either by adding objects to its landscape or by writing its history .”, tradução nossa.

através da linguagem e de gestos corporais¹³⁷ (Ryan, 2009), e que qualquer narrativa criada no universo dos *videogames* deve envolver estes dois tipos de conexão- que a autora chama de “natural”, já que ocorre nos jogos da mesma forma que acontece na vida “offline”.

A autora aponta que “estas duas formas de interação [linguagem e ações físicas¹³⁸] são essenciais tanto para a vida social quanto para sua representação narrativa” (RYAN, 2009, p.47), num contexto em que “a linguagem é como uma cola que une as ações físicas entre si” (RYAN, 2009, p.47). Em outras palavras, em uma narrativa interativa, as ações físicas desempenhadas no mundo ficcional só adquirem sentido através de relações interpessoais- e baseadas na linguagem- que se desenvolvem dentro deste universo, como podemos inferir do exemplo a seguir:

Uma perseguição de carro por si só pode ser visualmente encantadora, mas só se torna narrativamente significativa se o perseguidor e o perseguido têm motivos para se comportarem desta maneira, e estes motivos só podem ser estabelecidos através de atos anteriores de comunicação verbal, como: promessas, ameaças, a formação de uma aliança [...] ¹³⁹ (RYAN, 2009, pp.47-48)

Ryan descreve a “integração das ações do usuário à história” (Ryan, 2001) como outra característica essencial às narrativas interativas. Neste ponto, a autora destaca que, para o conteúdo narrativo do jogo, todas as escolhas, até mesmo as configurações iniciais do *game*, são relevantes (como a seleção de qual avatar escolher num jogo multipersonagem, ou o grau de dificuldade do jogo), e que a sucessão destas escolhas é que “escreve a história” do jogo. (Ryan, 2001)

¹³⁷Neste sentido, gestos corporais significam tanto as ações materializadas no universo do jogo através dos avatares quanto a própria ação desempenhada pelo jogador para que um comando resulte em ação no espaço virtual, como apertar um botão. No caso de aparelhos com sensor de movimento, as duas podem corresponder ao mesmo movimento, um físico, desempenhado pelo jogador, e reproduzido pelo avatar no jogo.

¹³⁸ Grifo nosso

¹³⁹ A car chase by itself may be visually stunning, but it only becomes narratively meaningful if the chaser and the chasee have reasons to behave the way they do, and these reasons can only be established through some prior acts of verbal communication, such as promising, threatening, concluding an alliance [...], tradução nossa.

Ao falar da relevância da atuação do jogador para a narratividade dos *games*, a pesquisadora Renata Gomes, no artigo “Vivendo o jogo: construção do espaço-tempo nos jogos” (Gomes, 2008) expõe que a experiência narrativa que um usuário terá ao jogar um *game* é determinada pela capacidade de agenciamento¹⁴⁰ que seus recursos proporcionam a este usuário (Gomes, 2008). Por sua vez, ela indica que “a possibilidade de agenciamento “implica um certo tipo de atuação cinestésica¹⁴¹ que se converte em si mesma” (Darley, 2002, p. 237 apud Gomes, 2006, p.411).

Para a autora, este tipo de atuação seria a característica mais fundamental dos *videogames*, e estaria presente em todos os gêneros de jogos eletrônicos, desde os mais narrativos até os mais figurativos.

Dentro deste contexto, se há possibilidade de circunscrever estratégias narrativas para os *games*, acreditamos que esteja mais relacionada ao tipo de “atuação cinestésica” criada por cada jogo, muito mais do que ao mero fato de que tenha, explicitamente, este ou aquele elemento classicamente narrativo ou dramático como personagens ou enredo [...] não nos importa se um determinado jogo não se propõe explicitamente como narrativa, estando, por exemplo, na prateleira de esportes, contanto que sua dinâmica de agenciamento traga algo de importante para essa “atuação cinestésica” (GOMES, 2006, p.413 In: SANTAELLA & PIRES, 2006)

As ações cinestésicas descritas por Renata Gomes acabam trazendo dinamismo ao enredo narrativo, já que este vai se criando com a sobreposição destas ações durante o *gameplay*. Isto pode ser relacionado algo que Ryan aponta como mais uma das características essenciais das narrativas interativas, a “criação dinâmica da história”. Neste ponto, Ryan distingue dois modelos essenciais de narrativa interativa: o *top-down*¹⁴² e o *bottom-up*¹⁴³. O modelo *bottom-up* é formado por “sistemas

¹⁴⁰ O termo “agency”, apresentado por Janet Murray em 1997, é traduzido para o Português tanto como “agência” quanto como “agenciamento. Desta forma, para os fins desta dissertação, eles serão utilizados como sinônimos, já que ambos derivam do conceito de Murray.

¹⁴¹ Segundo Renata Gomes, a atuação cinestésica é a característica “capaz de agenciar o interator e transformá-lo em sujeito da enunciação”. Em outras palavras, podemos compreender tal conceito como o desempenho de ações e funções que proporcionem a experiência de agenciamento ao jogador.

¹⁴² Tradução literal da expressão “do topo para baixo”

¹⁴³ Tradução literal da expressão “de baixo para cima”

emergentes, que criam histórias enquanto o jogo avança¹⁴⁴” e o top-down compreende os sistemas que “se baseiam em conteúdo preestabelecido¹⁴⁵” (Ryan, 2001). Analisando os dois formatos, a autora explica que, numa estrutura bottom-up, o jogo “pode ser jogado várias vezes, com resultados diferentes” enquanto os sistemas top-down são unidirecionais, e “a história não se renova” (Ryan, 2001).

Mesmo assim, a autora indica que há flexibilidade entre as duas concepções, para que haja melhor integração entre os aspectos narrativos e o *gameplay* de um jogo.

Os formatos top-down e bottom-up não são mutuamente excludentes: elementos predeterminados podem ser utilizados em sistemas bottom-up para dar maior coerência narrativa ao enredo, e os sistemas top-down não seriam interativos se não tivessem encontrado uma maneira de integrar as inserções emergentes do usuário em sua estrutura narrativa¹⁴⁶ (RYAN, 2001, p.53)

A autora argumenta que, uma vez que todas as ações dos jogadores afetam a vida de sua “persona ficcional” (Ryan, 2009) e que cada escolha diferente leva à construção de enredos diferentes

Seria impossível [para o sistema]¹⁴⁷ para armazenar antecipadamente todas as conseqüências, de todas as decisões que podem ser feitas pelo jogador. A única maneira para que o sistema possa lidar com a liberdade de ação do jogador é, portanto, computar os efeitos de suas ações em tempo real, alterando o modelo de mundo ficcional, e respondendo aos comandos do jogador com base neste modelo atualizado.¹⁴⁸ (RYAN, 2009, p. 51)

Partindo do pressuposto apresentado, de que cada ação deve ter uma resposta em tempo real no universo do jogo, e do fato de que “qualquer solução futura

¹⁴⁴ “[...] emergent systems that create stories during the run of the program”, tradução nossa

¹⁴⁶ “The top-down and bottom-up approaches are not mutually exclusive: scripted elements can be used in bottom-up systems to give proper narrative form to the output, while top-down systems [...] would not be interactive if they did not find a way to integrate the bottom-up input of the user in their narrative arc”, tradução nossa.

¹⁴⁷ Grifo nosso.

¹⁴⁸ Livre tradução de “[...] It would be impossible to store in advance all the consequences of all the decisions that can be made by the player. The only way for the system to deal efficiently with the visitor’s freedom of action is therefore to compute the effects of her actions in real time, amending its model of the fictional world, and responding to the player on the basis of this updated model. This dynamic process is known as a simulation, and it imparts to its output a quality of emergence.”

para o paradoxo da interatividade estará em uma nova combinação entre sistemas bottom-up e top-down¹⁴⁹” (Ryan, 2001, p.51), podemos concluir que, nos jogos eletrônicos, capazes de produzir o feedback em tempo real a que Ryan se refere, a possibilidade de agenciamento é potencializada.

Ao retomarmos o conceito de agência de Murray, que se refere à “capacidade gratificante de realizar ações significantes e ver o resultado de nossas escolhas e decisões” (Murray, 1997), e pensarmos que a agência está relacionado à experiência narrativa dos jogadores durante o *gameplay*, podemos concluir que os *games* atuais apresentam elevado potencial narrativo (sem perderem seu aspecto lúdico, presente em qualquer jogo).

Ao retomarmos os conceitos de Ryan de “histórias jogáveis”, que visam ao cumprimento de regras e à vitória ao final do *game*, e “jogos narrativos”, em que o usuário se preocupa mais com os aspectos ficcionais, é possível afirmar que os jogos eletrônicos atuais apresentam características dos dois formatos descritos pela autora. Tais jogos permitem, por exemplo, que o jogador possa perseguir seu objetivo de vencer o jogo ao mesmo tempo em que se envolve com a narrativa desenvolvida durante o *gameplay*. É o que defende a própria Marie-Laure Ryan, que afirmou em entrevista que “os *videogames* estão se aproximando cada vez mais da reunião destes dois elementos.” (RYAN, 2011, em entrevista por e-mail)¹⁵⁰.

No capítulo a seguir, faremos uma descrição do jogo Red Dead Redemption, o qual acreditamos ser um representante da tendência apontada acima.

¹⁴⁹ “Any future solution to the paradox of interactive narrativity will lie in a novel combination of top-down and bottom-up design”, tradução nossa.

¹⁵⁰ “[...] *games* are coming closer to carrying both elements”, tradução nossa.

6. RED DEAD REDEMPTION

6.1. HISTÓRIA E *GAMEPLAY*

Red Dead Redemption (RDR) é um *game* compatível com PC, PlayStation 3 e Xbox 360, lançado pela empresa britânica Rockstar Games¹⁵¹ em 2010. Rumores da criação do jogo já existiam desde 2005, quando o trailer de um jogo até então chamado de “Old West Project” foi lançado em uma conferência da Sony, para um número seleto de pessoas, mostrando cenários típicos de um western¹⁵² americano, com cowboys, saloons, cavalos, tiros e perseguições. Anunciado como sequência de Red Dead Revolver (2005), também um *game* em estilo western da Rockstar Games, o primeiro trailer oficial de Red Dead Redemption só foi lançado em 2009, apresentando recursos que foram sendo incorporados ao jogo gradualmente até o lançamento no ano seguinte: a presença de diversos personagens, a possibilidade de jogar com múltiplos usuários via Internet, a chance de não ser fiel ao objetivo do jogo, etc.

Aclamado pela crítica e pelo público, RDR foi considerado “Jogo do Ano” em 2010 por importantes órgãos de mídia e premiações da categoria, entre eles o Spike TV Award, concedido pela rede de TV americana Spike TV, canal destinado ao público

¹⁵¹ A Rockstar Games é uma empresa desenvolvedora de *games* baseada no Reino Unido, mas com escritório central em Nova Iorque – EUA. A empresa tornou-se especializada em desenvolver “open world *games*” (conceito que definiremos a seguir), e é conhecida por seus produtos mais famosos, como Grand Theft Auto e Max Payne, além da série Red Dead.

¹⁵² “Western”, em sua tradução literal, significa “do oeste”, mas acabou sendo utilizada para identificar aspectos do faroeste Americano, sobretudo os produtos culturais que remetem à região, como filmes, música, vestuário, etc.

masculino e vinculado a MTV dos Estados Unidos. Além disso, o *game* esteve entre os dez mais vendidos nos Estados Unidos e na Inglaterra (disponível em <http://bit.ly/e2xOA0>; <http://bit.ly/hgpF9F> e <http://bit.ly/fNa277>) , ultrapassando a marca de 2 milhões de unidades vendidas nos EUA apenas entre maio e junho do mesmo ano (conforme dados da empresa de pesquisa de marketing americana NPD Group).

A Rockstar *Games* tornou-se especialista em desenvolver os chamados “open world *games*”, que são jogos de “mundo aberto” em que

[...] geralmente o jogador é deixado apenas com os recursos para explorar um vasto mundo. O que todos estes jogos compartilham é a procura por regiões novas e interessantes que podem ser exploradas a qualquer momento que o jogador escolha. Não há pressão para que o jogador se movimente em direção a novas áreas [...] o jogo não pode ser jogado da mesma maneira novamente. Talvez um bom desempenho ou um bom *gameplay* possam se repetir, mas é substancialmente um tipo diferente de experiência¹⁵³ (HARRIS,2007, disponível em <http://bit.ly/3JIJGg>)

A própria Rockstar define o jogo como “uma batalha épica pela sobrevivência num belo mundo aberto enquanto John Marston luta para enterrar seu passado manchado de sangue, um homem de cada vez¹⁵⁴” (disponível em: <http://bit.ly/b6jhHP>). Assim como em *Grand Theft Auto*¹⁵⁵, também da Rockstar

¹⁵³ Livre tradução de: [...] generally the player is left to his own devices to explore a large world. What all of these *games* share is the seeking of new, interesting regions at whatever time the player deems fit. No force forces the player's motion into new areas[...]the *game* cannot be played the same way again. Perhaps it can be played for a good score or a good time, but that's a substantially different kind of experience.

¹⁵⁴ “[...] an epic battle for survival in a beautiful open world as John Marston struggles to bury his blood-stained past, one man at a time.”, tradução nossa.

¹⁵⁵ “Grand Theft Auto” (GTA) é um jogo da Rockstar *Games* disponível para Computador, PlayStation 1,2,e 3; Xbox e Xbox 360, além de versões para pequenos consoles portáteis. Em sua tradução literal, o termo significa algo como “grande roubo de carros”. O jogador controla o protagonista do *game*, um criminoso que precisa fazer ações determinadas por outros personagens. A sucessão destes atos faz o jogo prosseguir. Misturando ação e aventura com elementos de RPG e corrida de automóveis, GTA é destinado exclusivamente ao público adulto já que há grande apelo sexual, e pelo fato de o jogador poder desempenhar ações como matar, roubar e agredir. Pode ser jogado na versão multiplayer, através da conexão de vários usuários via Internet.

Games, o jogador tem liberdade plena para percorrer os cenários do jogo, e várias opções de ação paralelas aos objetivos da trama principal.

O jogador controla John Marston, o protagonista do jogo, um ex-criminoso que havia abandonado o mundo dos foras-da-lei. Quando tem sua família raptada por agentes federais (fictícios), Marston não tem opção senão ceder às autoridades. Assim, ele parte com a missão de encontrar ou eliminar seus ex-comparsas de bando, entre eles, Bill Williamson, em meio à fronteira dos Estados Unidos com o México.¹⁵⁶ Na versão Multiplayer, jogada através da conexão dos consoles de PlayStation 3 e Xbox 360 à Internet, os usuários podem formar gangues, duelar juntos ou entre si, e planejar ações conjuntas.

Na versão single ou multiplayer, os jogadores podem interagir de diversas formas com o ambiente, sendo praticamente todos os objetos disponíveis no cenário passíveis de serem utilizados, ainda que sua utilização não tenha objetivo algum para o avanço do jogo. O mesmo vale para a interação com personagens que surgem conforme John Marston viaja pelo faroeste. Alguns personagens e objetos, contudo, são essenciais para o desenvolvimento do jogo, pois podem ajudar o protagonista a seguir em frente (como o caso de cavalos que servem como transporte e agilizam o percurso), ou pessoas que vêm conversar com o cowboy: dando dicas, planejando armadilhas, chantageando ou mesmo manipulando John Marston. Alexander Galloway aponta que nem todos os objetos de um jogo estão disponíveis à ação dos usuários.

Nem tudo em um *game* está disponível a atos expressivos¹⁵⁷. Há objetos “atuáveis”¹⁵⁸ e objetos “não atuáveis”. [...] Objetos atuáveis podem aparecer em forma de botões, barreiras, chaves, obstáculos,

¹⁵⁶ Apesar de os nomes das cidades e estados serem fictícios, o jogo se passa na fronteira entre estes dois países.

¹⁵⁷ De acordo com Galloway, “atos expressivos” são atos que permitem a expressão do jogador através do avatar, ao contrário dos “atos de movimento”, que apenas mudam a posição física ou orientação do avatar no cenário do *game*. (Galloway, 2006)

¹⁵⁸ Livre tradução de actionable objects. O mesmo princípio foi utilizado com o termo nonactionable objects, traduzido livremente como objetos “não atuáveis”.

palavras, avatares e outros. [...] Objetos “não atuáveis” são cenário inerte.¹⁵⁹ (GALLOWAY, 2006, p.24)



Imagem 4- Personagem interage com John Marston em uma venda durante o percurso. Ele é mexicano e tende a respeitar os agentes federais. O tipo de relação que haverá entre ele e John depende da opção do protagonista em lutar a favor ou contra os federais. Disponível em <http://bit.ly/dF6EJs>

Como mencionamos acima, um dos elementos que potencializa as possibilidades narrativas de RDR é o fato de a grande maioria dos objetos e personagens presentes no jogo serem “atuáveis”. Com isso, a ação que Marston desempenha no que tange a estes elementos é fundamental para a forma como a narrativa do jogo se desenvolverá. Isto porque o *game* se baseia numa espécie de “sistema de moralidade”, em que os jogadores, de acordo com suas ações, podem adquirir ou perder pontos de honra e fama, muitos deles em ações que não fazem parte do enredo principal do jogo. Para aumentar seus pontos de honra, por exemplo, Marston pode prender um criminoso, ao invés de simplesmente matá-lo, ou salvar a vítima de um crime. Ao matar ou roubar inocentes, a pontuação decresce. As ações que influenciam na honra do protagonista fatalmente influenciam no seu nível de “fama”, e

¹⁵⁹ “Not everything in a *game* is available to the expressive actm There are actionable objects and nonactionable objects. [...] Actionable objects may come in the form of buttons, blocks, keys, obstacles, doors, words, nonplayer characters, an so on. [...] Nonactionable objects are inert scenery.”, tradução nossa.

a repercussão destas características se dá através da reação dos outros personagens em relação ao ex-bandido.

Assim, com honra e fama negativas, o protagonista acaba sendo insultado por moradores dos locais onde passa e pelas autoridades, e pode até acabar se unindo a outras gangues de bandidos e sendo perseguido pela polícia, com ataques surpresa que podem acontecer ao longo do jogo. Acumulando pontos positivos, é mais raro que hajam ataques de bandos ligados ao crime, pois as autoridades podem prender os ofensores, já que protegerão o protagonista. Nesta situação, também é mais fácil obter ajuda das comunidades, que se sentirão protegidas pela presença de Marston. Existe uma maneira de neutralizar os pontos de honra e fama – tanto positivos quanto negativos- de acordo com o interesse do jogador, através da utilização de uma bandana que encobre o rosto do avatar, e será descrita no subcapítulo “Acessórios e Recursos”.

Em um jogo de mundo aberto como RDR, todas as ações do avatar têm consequências. O avatar pode conseguir dinheiro (que pode ser utilizado para comprar armamentos, acessórios e gastar com atividades de lazer, como apostas em um jogo de pôquer) através do cumprimento de pequenas missões que são designadas ao longo do jogo (como matar um animal para vender sua pele), ou roubando, o que interferirá em sua pontuação de honra e fama.

Os gráficos do jogo são outro fator que podem influenciar no desvio da missão central, o resgate da família de Marston. Como a resolução das imagens tem qualidade muito elevada, muitos jogadores acabam optando por explorar a paisagem em uma cavalgada ou caminhada pelo Velho Oeste, que remonta a imagens cinematográficas do estilo. A maioria das paisagens é representada em 2D, enquanto os personagens, objetos e locais onde Marston pode interagir são tridimensionais. A qualidade dos gráficos, assim como o envolvimento do usuário na trama que se

desenvolve conforme Marston avança em seu trajeto, são considerados elementos com alto potencial imersivo. É o que aponta Seth Seichel, crítico de *videogames* do New York Times, quando avaliou RDR na época de seu lançamento.

[...] um grande jogo de faroeste permite que os jogadores vaguem pela fronteira como quiserem. Está vendo aqueles arbustos lá longe? Você pode escalá-los se quiser, ou apenas seguir sua cavalgada. Quando você vai a uma das muitas cidades e vilarejos, pode haver dezenas de prédios para explorar e todos eles são habitados por pessoas que continuam seguindo sua rotina diária, mesmo que você nunca os visite. [...] Red Dead Redemption não provoca uma mera imersão em sua ficção. Ao contrário, ele submerge você, puxando pelo pescoço e puxando para o fundo, para o fundo, até que simplesmente você não tenha mais interesse em subir para respirar.¹⁶⁰ (SEICHEL, 201-, disponível em: <http://nyti.ms/eMezmw>)



Imagem 5- Paisagem de Red Dead Redemption. John Marston cavalgando em uma das montanhas do cenário virtual. Disponível em : <http://bit.ly/eod7jC>

No trecho extraído da crítica do New York Times (disponível em <http://nyti.ms/h5EALQ>), podemos, ainda, observar duas características apontadas por pesquisadores como elementos essenciais para que um *game* tenha potencial narrativo

¹⁶⁰ [...] a great western *game* allows players to roam the frontier as they please. See that outcropping over there in the distance? You can climb it if you like, or just keep riding. When you come into one of the many towns and villages there may be dozens of buildings to explore, and they are all populated with folks going about their daily lives, even if you never visit. [...] Red Dead Redemption [...] does not merely immerse you in its fiction. Rather, it submerges you, grabbing you by the neck and forcing you down, down, down until you simply have no interest in coming up for air.; tradução nossa.

elevado. A primeira delas fica clara quando Seichel aponta que o espaço de Red Dead Redemption está inteiramente aberto à interação do usuário, mas que é uma opção do jogador interagir ou não. Seja qual for a opção do usuário, o universo continuará existindo e seguindo um padrão de ações, como quando fala dos arbustos que podem ser escalados, e dos habitantes de prédios que continuam seguindo sua rotina, “mesmo que você nunca o visite” (Seichel, 201-).

Renata Gomes, no artigo “Shenmue e o dilema narrativo”, postula que a presença de ações que acontecem à revelia das ações do usuário em um *game* aponta para uma tentativa de construir o mundo do *videogame*

sob o signo de uma vivência análoga à do *estar no mundo* experimentado cotidianamente para nós, no que diz respeito à implementação de um mundo verossímil. Nesta empreitada, os designers do jogo criaram um universo em que quase tudo existe como existiria se fosse real. (GOMES, 2009 p.77, In: FEITOZA E SANTAELLA, 2009)

Embora o argumento da autora seja aplicado ao *game* Shenmue¹⁶¹, podemos fazer as mesmas observações em relação a Red Dead Redemption. No *game*, tudo existe “como se fosse real”: “os arbustos lá longe” apontados por Seichel, as pessoas que circulam pelas paisagens do jogo, os animais e objetos com os quais Marston pode interagir ou não, etc. Tudo é sujeito à ação do avatar, e para que esta ação aconteça, a única determinante é a vontade do avatar, isto é, do jogador.

Outro ponto de conexão com a vida cotidiana é o fato de o jogador ter que optar, com conseqüências para o futuro narrativo do jogo, entre o que seria “certo” ou “errado”. Neste ponto, é preciso enfatizar que no jogo, este julgamento moral do jogador influencia diretamente as decisões e ações materializadas através do avatar, e isso tem conseqüências diretas na “vida” de John Marston. Exatamente como as ações humanas têm conseqüências diretas nas vidas de quem as pratica. Além disso, assim

¹⁶¹ *Videogame* japonês desenvolvido pela empresa japonesa Sega, para o console Dream Cast, o 128 bit criado pela Sega, que teve pouco sucesso no Ocidente.

como na vida cotidiana, o jogador pode ter momentos dedicados inteiramente ao lazer e à distração, como quando cavalga, sem objetivo algum, pela paisagem virtual; quando integra uma mesa de pôquer; ou, ainda, quando decide tomar alguns drinques no *salloon* local. Nenhuma destas ações interfere na passagem de tempo no mundo ficcional, que segue seu ritmo independente da vontade do jogador. Conforme aponta Renata Gomes, “o tempo [...] segue inexoravelmente em seu curso: o Sol se levanta e se põe, as pessoas param para almoçar, dormem e acordam, e tudo isso à revelia da intenção do protagonista.” (GOMES, 2009 p.77, In: FEITOZA E SANTAELLA, 2009). Em *Red Dead Redemption*, estas ações influenciam o destino narrativo do avatar na medida em que, se acontecer um evento aleatório e “à revelia da intenção do protagonista”, como o ataque de um bando, John Marston é “obrigado” a reagir, seja a favor ou contra o grupo, para que o personagem continue “vivo” e ativo no jogo.

Assim, a possibilidade de participar do jogo apenas “estando no mundo” (GOMES, 2009), isto é, sem se engajar em ações essencialmente relacionadas aos objetivos estabelecidos pelas regras e pelo sistema, evidencia os fortes aspectos narrativos presentes no *gameplay* de *Red Dead Redemption*, uma vez que

[...] depois de um pequeno período de adaptação ao jogo, o interator descobre, efetivamente, que a premissa de *estar no mundo*, anterior a qualquer grau narrativo, deu num grande passo rumo à realização. [...] Com isso, chegamos muito mais perto do estabelecimento da condição essencial para que um *game* de personagem possa alcançar um grau narrativo satisfatório. Antes de qualquer coisa, isso depende do mais orgânico e premeditado ato de pertencer a um mundo, de caber em um espaço-tempo que implica e é implicado pelo ato de ser e de estar do protagonista/*interator* no seu tecido, e a partir do qual uma narrativa tem chances de emergir, como se fosse a única coisa possível de acontecer. (GOMES, 2009 p.77, In: FEITOZA E SANTAELLA, 2009)

Além disso, o próprio argumento inicial de Seichel, de que “um grande jogo de faroeste permite que os jogadores vaguem pela fronteira como quiserem”, aponta para o potencial narrativo-interativo de *Red Dead Redemption*, uma vez que a

possibilidade de explorar livremente o território virtual permite a criação de novos rumos narrativos e, como destaca Janet Murray, “a capacidade de movimento por paisagens virtuais pode ser prazerosa por si só, independente do conteúdo destes espaços” (MURRAY, 1997, p.129). Desta forma, o jogador tem, ao mesmo tempo, uma experiência lúdica e narrativa, pois o prazer de jogar está diretamente relacionado à criação de novos rumos narrativos para o *game*.

Outro aspecto de destaque no *gameplay* de Red Dead Redemption é o recurso “Dead Eye”, um recurso relacionado à utilização de armas no jogo. Quando o Dead Eye é acionado, uma câmera lenta é acionada, e um alvo aparece na tela principal do *game*, permitindo que o usuário mire sobre o objeto, pessoa ou local que pretende atirar com muita precisão. O efeito obtido com esta ferramenta é a transformação de RDR em jogo parecido com os jogos de “First Person Shooter” (FPS), em que a arma aparece em um dos cantos inferiores da tela, mostrando a perspectiva sob a qual o próprio John Marston enxergaria ao se preparar para atirar em seu alvo.

De acordo com Alexander Galloway, esta possibilidade traz maior identificação do jogador com o *game*, já o “Dead Eye” permite que o usuário tenha uma visão subjetiva (isto é, em primeira pessoa) do jogo e que, segundo o autor, “os *videogames* usam a visão subjetiva para criar identificação [...] ¹⁶²” (GALLOWAY, 2006, p.69). A partir deste elo de identificação do jogador com as ações de John Marston, aumenta-se o potencial de agenciamento do jogo, uma vez que o jogador pode, além de ver o resultado de suas escolhas e ações (Murray, 1997)¹⁶³, sentir-se ainda mais imerso no universo de Red Dead Redemption, ao vê-lo sob a perspectiva do avatar.

Expandindo ainda mais as possibilidades narrativas de Red Dead Redemption, o *game* pode ser jogado em rede, conforme descrito acima, desde que o

¹⁶² “[...] *games* use the subjective shot to create identification”, tradução nossa.

¹⁶³ Ver capítulo 4.1

console (Xbox 360 ou Play Station 3) esteja conectado à internet. Cada sessão multiplayer comporta até 16 jogadores, e contém praticamente os mesmos recursos que a versão single player.¹⁶⁴ Os jogadores no servidor podem unir-se em bandos de até oito personagens, podendo atacar personagens controlados pelo computador ou mesmo os outros jogadores que estiverem conectados ao servidor no momento.



Imagem 6 – “Quadrilha” formada em sessão *multiplayer* de jogo. As indicações escritas em branco na tela indica o nome dos usuários que participam da sessão. Disponível em <http://bit.ly/gEPxDc>

Se, como aponta Ryan, narrativas interativas são “produzidas através da colaboração entre a máquina e o usuário—ou, para se mais precisa, através de uma manipulação da informação produzida por humanos pela máquina, em resposta ao comando do usuário¹⁶⁵” (RYAN, 2001, p.43), na versão multiplayer de RDR, as características do jogo que compõem o patamar básico da interatividade são potencializadas: “uma sequência de eventos que envolve indivíduos pensantes, unidos

¹⁶⁴ Alguns recursos são retirados para não interferir na jogabilidade. O Dead Eye, por exemplo, ainda oferece o recurso de mirar nos alvos desejados, mas sem a inclusão de câmera lenta, pois seria inviável tornar o ritmo do jogo cada vez que um dos jogadores em rede acionasse o recurso.

¹⁶⁵ produced through a collaboration between the machine and the user—or, to be more precise, through a manipulation by the machine of human-produced data in response to the user’s input., tradução nossa.

por relações causais, motivados por um conflito e buscando sua resolução.”¹⁶⁶ (RYAN, 2001, p.43)

Esta possibilidade amplia, ainda, a característica apontada por Sérgio Nesteriuk (citada acima), de que “a obra do *videogame* é o próprio jogo jogado” (NESTERIUK, 2009, p.29 In: FEITOZA E SANTAELLA, 2009). Isto acontece porque a inserção de comandos, que serão transformados em ações é multiplicada. Como afirma Nesteriuk, a interação no universo dos *videogames* é baseada na premissa de que o sistema está apto a receber um grande número de conexões.

A interação do jogador no *videogame*, que se dá de forma descontínua, não linear e não previsível, só existe [...] pela disponibilidade de um roteiro flexível e que consegue suportar um sistema hiperdimensional de conexões. (NESTERIUK, 2009, p.29 In: FEITOZA E SANTAELLA, 2009).

Com a inserção de mais jogadores, o roteiro precisa ser ainda mais flexível, isto é, permitir maior variedade de caminhos narrativos, uma vez que haverá maior inserção de comandos. Destarte, podemos dizer que a versão *multiplayer* de Red Dead Redemption eleva ainda mais o potencial de narratividade do *game*, pois potencializa o contexto apontado por Ryan, em que

Ao passo que as ações do jogador fazem este mundo [ficcional]¹⁶⁷ evoluir os jogos eletrônicos apresentam todos os ingredientes básicos da narrativa: personagens, acontecimentos, cenário e trajetórias que vão de um estado inicial a um estado final. Pode-se concluir que a conquista singular dos jogos eletrônicos [...] é ter conseguido integrar o ato de jogar com um contexto narrativo e ficcional.¹⁶⁸ (RYAN, 2006, p. 182)

¹⁶⁶ a sequence of events involving thinking individuals, linked by causal relations, motivated by a conflict, and aiming at its resolution.

¹⁶⁷ Grifo nosso.

¹⁶⁸ “Insofar as the actions of the player cause this world to evolve computer *games* present all the basic ingredients of narrative: characters, events, setting, and trajectories leading from a beginning state to an end state. One may conclude that the unique achievement of computer *games* [...] is to have integrated play within a narrative and fictional framework.

6.2. ACESSÓRIOS, ATIVIDADES E RECURSOS

Além dos elementos acima descritos, Red Dead Redemption possui ainda uma série de acessórios, atividades e recursos que podem ter grande influência nas possibilidades de criação de narrativas no universo do jogo. Muitos dos acessórios podem ser adquiridos em armazéns, espalhados por todo o mapa percorrido por John Marston, com o dinheiro que ele pode obter cumprindo missões, capturando bandidos, em uma mesa de pôquer ou mesmo roubando. Parte do conteúdo também pode ser obtido por extensões disponíveis para download aos membros que se registrarem ao “Rockstar Games Social Club”¹⁶⁹. Alguns recursos e acessórios só podem ser baixados como bônus, isto é, quando os cadastrados completam uma missão ou objetivo (relacionado ou não à missão principal).

6.2.1. Trajes

Há 13 trajes no jogo principal e oito que podem ser obtidos através de download. Alguns são obtidos como recompensa por missões cumpridas ou acúmulo de fama e honra; e outros podem ser comprados ou dados como presente. A maioria tem uma função específica, que interfere no *gameplay*, e na narrativa do jogo.

¹⁶⁹ O RockStar Social Club é uma espécie de rede social para os jogos da RockStar Games, em que o jogador pode se cadastrar (e acessar) pelo menu do próprio jogo ou através do site <http://socialclub.rockstargames.com/>. Ao fazer o login, todas as informações do *gameplay* do jogador aparecem em uma página, com informações sobre missões cumpridas e a serem cumpridas, número de inimigos mortos, trajeto percorrido, entre outras. É um meio de integrar as configurações e progresso de jogo e, ainda, de trocar informações e experiências com outros jogadores, já que é possível visualizar a página com informações de terceiros. Também é possível ler o jornal diário[ficcional] referente à localidade onde o jogador está situado no mapa do jogo (se um usuário está na região de BlackWater no mapa do jogo, ele terá acesso ao jornal Blackwater Ledger). A Rockstar promove, ainda, por meio da rede, eventos públicos e desafios online entre os jogadores, além de oferecer missões especiais que permitem que o jogador seja “recompensado” com conteúdo no jogo (como roupas ou armas).

O “terno elegante” ¹⁷⁰, que pode ser comprado por \$70¹⁷¹, por exemplo, permite que John Marston trapaceie nos jogos de poker, podendo ganhar mais dinheiro à mesa. Há outros trajes que conferem algum tipo de habilidade a Marston, como o de “Lenda do Oeste”, que potencializa o recurso Dead Eye do jogo, aumentando a precisão dos tiros do protagonista. Já o traje de “mercador” permite que o ex-criminoso compre armas e munição pela metade do preço, o que pode ser decisivo, visto que uma arma melhor (e mais cara) pode aumentar a eficiência de Marston ao cumprir uma missão.



Imagem 7- Trajes de: mercador, de assassino mortal e de caçador experiente (livre tradução dos termos). Disponível em : <http://bit.ly/fK7CXh>

Outros figurinos facilitam a entrada de Marston em lugares e grupos. O “traje de bandido” permite que o protagonista se misture entre criminosos sem ser descoberto, evitando que seja atacado e fazendo com que possa obter informações importantes com o grupo, que podem ser úteis durante o *gameplay*. Além de bandido, Marston pode se disfarçar de rebelde, policial, agente do Estado, entre outros, com a vantagem de poder se infiltrar nestes grupos sem ser descoberto.

¹⁷⁰ O nome de todos os trajes foi traduzido livremente.

¹⁷¹ Moeda do mundo ficcional.

6.2.2. Armas

Como todo o cenário do jogo, as armas remetem à época e ao local em que Red Dead Redemption se passa, o ano de 1911, no “Velho Oeste” Americano, fronteira com o México.¹⁷² O armamento é ferramenta essencial ao *gameplay*, pois garante a sobrevivência de John Marston frente a ataques de inimigos e animais; e permite que o jogador cumpra missões e obtenha dinheiro (matando animais e vendendo sua pele, por exemplo, ou assaltando alguma loja ou personagem).

Da mesma forma que acontece com outros acessórios, as armas podem ser compradas nos armazéns, encontradas em locais específicos do jogo, obtidas por download, ou roubada de inimigos derrotados (o mesmo acontece com as munições, no caso das armas de fogo). O armamento varia entre pistolas, rifles, facas, explosivos e laços (entre outros).



¹⁷² Ainda que o tempo e as cidades do jogo sejam ficcionais, eles remetem a este local e a este período.

Imagem 8- Menu mostra opção de escolha de armas disponíveis ao protagonista. Na opção demarcada, uma pistola semiautomática. Disponível em: <http://bit.ly/hf8sEj>

A qualidade das armas utilizadas pode fazer um jogador ganhar pontos de experiência, e contribuir para que uma missão seja completada com mais facilidade ou, com danos menores ao estado de saúde de Marston, bem como ao seu estoque de munição. Com isso, a influência destes acessórios na narrativa do *game* é decisiva, pois através de seu uso, o jogador pode cumprir missões, unir-se a bandos inimigos, matar pessoas (inimigas ou não) e animais, ganhar ou perder pontos de honra e fama; enfim, realizar ações que afetam diretamente a maneira como a trajetória de Marston será delineada.

6.2.3. Atividades

Em Red Dead Redemption, existem várias atividades que o usuário pode praticar, além das missões, que vão desde jogos de azar, a empregos e ações criminosas. A intenção, ao criar estes passatempos, foi que o usuário não se desinteressasse pelo jogo, uma vez que atravessar o mundo virtual apenas em busca de pistas que o ajudassem a cumprir missões poderia se tornar entediante. As atividades podem envolver interação com outros avatares, programados pelo sistema, ou dependerem apenas da ação de Marston. Além disso, como mencionamos anteriormente, não há obrigatoriedade alguma em participar destas atividades, tudo depende apenas da vontade do jogador, que pode se engajar nelas ou simplesmente seguir seu trajeto e ignorá-las.

As ações podem interferir nos níveis de honra e fama de Marston, bem como render dinheiro ou ganhar diferentes tipos de bônus no jogo. Ao participar de lutas armadas, o personagem pode, além de obter dinheiro, verificar seu nível de força. Já ao capturar bandidos e trazê-los vivos ao xerife, John, além de receber recompensas,

tem seu nível de honra elevado. Completar atividades de caça ao tesouro, por outro lado, pode ser uma ótima chance para explorar o cenário virtual de Red Dead Redemption, além de garantir assessórios que podem ser úteis em missões ou facilitar o cumprimento de outras tarefas. As atividades criminais, como roubo e assassinato de inocentes diminuem o nível de honra, mas podem trazer uma nova perspectiva ao *gameplay*, por isso também são relevantes e interessantes do ponto de vista da criação de narrativas. No total, há mais de 20 atividades extras em que o jogador pode se engajar, e que sempre alterarão o curso do jogo, seja através da obtenção de pontos, ou da mudança no curso da narrativa.



Imagem 9- Marston assalta um trem, atividade que pode lhe render dinheiro, mas altera os níveis de honra e fama.

Ao criar o recurso das atividades, a Rockstar *Games* promoveu mais um conjunto de ferramentas de imersão, pois ampliou as possibilidades de criação de sistemas simbólicos no interior do jogo. Para a pesquisadora Adriana Kei Ohashi Sato, é esta ampliação que define o tipo de experiência que o usuário terá ao jogar um *videogame*, já que o grau imersivo de um videogame está associado aos sistemas

simbólicos de que ele dispõe. Quanto mais estes sistemas foram capazes de estimular a imaginação dos jogadores, mais agradável será sua experiência e o desejo de ampliá-la.

A imersão no *videogame*, além dos fatores da mecânica do jogo [...], está associada aos sistemas simbólicos construídos no universo de um *videogame*. Considerando o sistema simbólico encontrado no *game*, são a identificação, o reconhecimento e a imaginação do jogador que farão com que ele tenha uma experiência agradável e deseje permanecer no ambiente ou ampliar essa experiência no contexto do *game*. (SATO, 2009, p.44 In: FEITOZA e SANTAELLA, 2009)

A autora relaciona, ainda, o processo imersivo com o processo de subjetivação nos meios digitais, que estaria diretamente ligado à experiência do jogador no ambiente virtual. Para ela, a subjetivação estaria ligada à interpretação que o usuário faz deste ambiente, num processo em que ele atribui significados aos elementos deste espaço digital de acordo com seu sistema simbólico.

[...] a imersão ocorre com o processo de subjetivação nos meios digitais. Esta subjetivação está associada ao processo de interpretação e compreensão do interator com o ambiente digital. Ao interpretar, o interator reconhece e identifica, ou associa os elementos apresentados na mídia ao seu imaginário. Ele pode dar significado a estes elementos ou ainda ressignificá-los conforme seu sistema simbólico. (SATO, 2009, pp.44, 45 In: FEITOZA e SANTAELLA, 2009)

Assim, se pensarmos nas atividades de RDR como “elementos apresentados na mídia ao seu imaginário”, é correto concluir que a partir delas, o jogador tem maiores possibilidades de ressignificação do que teria apenas se cumprisse as missões estabelecidas pelo jogo. Com isso, ampliam-se também as opções para construção de narrativa, pois, retomando Marie- Laure Ryan, já que o engajamento nestas atividades permite ao jogador “integrar o ato de jogar com um contexto narrativo e ficcional”, conforme mencionado acima.

6.3. RED DEAD REDEMPTION: NARRATIVAS INTERATIVAS RUMO A NOVOS PADRÕES

Para Janet Murray, a possibilidade de se contar histórias a partir da experiência obtida ao jogar um *game* é evidência de seu potencial narrativo. Assim, a autora defende que “Jogos são sempre histórias, mesmo os jogos abstratos, como damas ou *Tetris*, que são sobre perder e ganhar, dando ao jogador como o herói oponente ou aliado¹⁷³” (Murray, 1996 apud Ryan, 2006, p. 192). Neste sentido, a autora argumenta que *Tetris* seria uma metáfora do cotidiano atarefado dos americanos no final do século XX.

uma encenação perfeita das vidas sobrecarregadas dos americanos nos anos 90- de constante bombardeamento de tarefas que demandam nossa atenção e que nós devemos, de alguma forma, adequar a nossa saturada agenda e limpar nossas mesas de trabalho para abrir espaço para as novas obrigações¹⁷⁴. (Murray, 1996 apud Ryan, 2006, p. 192).



Imagem 3- Tela de jogo de Tetris, em que o jogador acumula pontos conforme consegue alinhar as peças que caem em linhas horizontais. Para Janet Murray, uma metáfora do cotidiano da sociedade dos Estados Unidos nos anos 90. Disponível em <http://bit.ly/gLXvZm>

¹⁷³ “*Games* are always stories, even abstract *games*, such as checkers or Tetris, which are about winning and losing, casting the player as the opponent-battling or environment-battling hero”, tradução nossa.

¹⁷⁴ “ a perfect enactment of the overtasked lives of Americans in the 1990s- of the constant bombardment of tasks that demand our attention and that we must somehow fit into our overcrowded schedules and clear off our desks in order to make room for the next onslaught”, tradução nossa.

Ryan aponta que, contra esta concepção, os ludologistas argumentariam que é possível contar histórias sobre qualquer coisa- inclusive *videogames* e todos os outros jogos-, mas isso não os transforma em narrativa (RYAN, 2006). Neste sentido, a autora defende uma posição intermediária entre “o narrativismo extremo de Murray e a rejeição dos ludologistas ao conceito de narrativa” (RYAN, 2006, p. 192). Para ela, alguns jogos têm potencial narrativo e outros não. Assim, ela argumenta que, para que um jogo possa, de fato, ser considerado narrativo, é preciso mais do que metaforizá-lo. Ele deve ser, de fato, criado para permitir a criação de narrativas , e não apenas permitir metáforas que remetam a narrativas. A autora defende que, ao contrário de jogos como *Tetris*, os jogos desenvolvidos narrativamente têm elementos narrativos em sua estrutura concreta, ou seja, nos objetivos e comandos do jogo, nas ações desempenhadas pelo usuário, entre outros aspectos. Para Ryan, estes jogos vão além do fato de perder ou ganhar, e envolvem objetivos que são mais facilmente relacionáveis a ações do mundo cotidiano, ao contrário de uma ação abstrata como “alinha três peças em um tabuleiro” (RYAN, 2006).

seu design narrativo precisa ser mais desenvolvido do que a analogia generalizada entre jogos competitivos e a rivalidade entre herói e vilão em narrativas arquetípicas: ele deve residir na estrutura concreta da superfície e não meramente na em uma estrutura abstrata profunda. [...] A leitura alegórica de Murray sobre *Tetris* não é a narração de uma sessão de jogo específica, mas uma interpretação subjetiva do jogo, que é definido por regras atemporais. [...] Para que um jogo inspire narrações *específicas*, para que tenha sido *desenvolvido narrativamente*, ele deve envolver ação cujo propósito não seja apenas perder ou ganhar, mas cumprir um objetivo específico. Ele não pode, portanto, ser sobre alinhar três peças em um tabuleiro, ou chutar uma bola na rede. Mas pode ser sobre roubar carros ou usar carros para perseguir ladrões de banco. Acima de tudo, ele deve se passar em um mundo ficcional¹⁷⁵. (RYAN, 2006, pp.192-193)

¹⁷⁵ “its narrative design must be more developed than the general analogy between competitive *games* and the rivalry of the hero and the villain in archetypal narratives: it must reside in the concrete surface structure, and not merely in the abstract deep structure. [...] Murray’s allegorical reading of *Tetris* is not a narration of a particular playing session, but a subjective interpretation of the *game*, as defined by its timeless rules. [...] For a *game* to inspire *specific* retellings, to be *narratively designed* , it must involve ctions whose purpose is not just winning or losing but fulfilling a concrete goal. It cannot, therefore, be about aligning three tokens on a line on a *game* board, nor about kicking a ball into a net. But it can be about stealing cars or using cars to chase bank robbers. Above all, it must take place in a fictional

Destarte, acreditamos que Red Dead Redemption reúna todas as características mencionadas acima, podendo ser considerado um jogo “com design narrativo mais desenvolvido” (Ryan, 2006). Em primeiro lugar, porque os objetivos do jogo e a própria construção das narrativas ultrapassam o cumprimento de ações preestabelecidas que visam à vitória do jogador- ou podem levá-lo à derrota, caso não os consiga cumprir. Neste sentido, em entrevista realizada por email em fevereiro de 2011, Marie-Laure Ryan destaca que o incremento da atenção dos jogadores à narrativa marca o início de uma apreciação estética dos *games*.

Do meu ponto de vista, o crescimento de interesse na narrativa – e uma tentativa de fugir do padrão narrativo estereotipado da saga do herói- fará os jogadores focarem mais na história, menos em ganhar ou perder para adversários, e este é o início de uma apreciação estética [dos *videogames* como forma de arte]^{176 177} (RYAN, 2011, em entrevista via e-mail)

Assim, em RDR há várias possibilidades de ação que mudam o curso da(s) narrativa(s) do jogo, e muitas vezes, elas não estão relacionadas a perder ou ganhar, mas sim a uma exploração mais rica do universo do *game*, como grande parte das atividades mencionadas no capítulo anterior. Outro aspecto relevante a ser ressaltado é a fuga do padrão estereotipado de narrativa a que Ryan se refere, “a saga do herói”, que em Red Dead Redemption é subvertida, já que cabe ao jogador como esta saga se desenvolverá, e ainda, é dele a decisão se o protagonista será, de fato, um herói ou não.

world[...]”, tradução nossa.

¹⁷⁶ Grifo nosso, para destacar o ponto de vista da autora, que explica afirmação dada em outro e-mail, de que “se existe uma maneira para os *videogames* evoluírem como forma de arte, é através da narrativa.

¹⁷⁷ “As I see it greater narrative interest—and an attempt to move away from the stereotyped narrative pattern of the quest of the hero—will make the players focus more on the story, less on winning and beating opponents, and this is the beginning of an aesthetic appreciation.”, tradução nossa.

A narrativa, em RDR, não é apenas a interpretação subjetiva do jogo, como a alusão de Murray de que Tetris é uma metáfora do cotidiano da vida nos Estados Unidos nos anos 90. Na saga de John Marston, ela é um elemento central ao *gameplay*, que delinea como a experiência do jogador se construirá dentro do mundo ficcional. Ao desempenhar ações como assassinatos e roubos, por exemplo, o jogador cria uma narrativa distinta da proposta para que a missão central do jogo (salvar a família de John Marston) seja cumprida, e muda até mesmo os objetivos do *game*, que passam a ser: fugir da polícia e sobreviver em meio à criminalidade. Vale ressaltar que nenhuma mudança no curso da narrativa é definitiva, e que John Marston pode ser “mocinho” ou “bandido” quantas vezes o jogador quiser, desde que desempenhe ações que alterem seus níveis de honra e fama (positiva ou negativamente), modificando, assim, a forma como o personagem será “interpretado” no *game* (pelos personagens comandados pelo sistema ou pelos outros jogadores, caso se trate de uma sessão multiplayer).

Neste sentido, Ryan destaca que, nos *videogames*, o curso da vida dos avatares difere através do que Barthes (1977, *apud* Ryan, 2006) chama de elementos satélite; isto é, os que não são essenciais ao cumprimento do objetivo central do jogo. Por outro lado, os caminhos para o cumprimento desta meta principal são iguais para todos os jogadores, a diferença é a maneira como cada um percorrerá este trajeto, como a pesquisadora indica no trecho abaixo.

Enquanto um jogador faz dez tentativas malsucedidas de abrir a porta que leva ao tesouro, outro vai usar a ferramenta certa imediatamente. As aventuras destes dois jogadores (ou melhor, de seus avatares) no mundo do jogo vão produzir diferentes sequências de eventos e trazer diferentes textos para a tela, mas os dois jogadores vão eventualmente desempenhar as mesmas ações para completar o enredo principal.¹⁷⁸ (RYAN, 2006, p. 130)

¹⁷⁸ “Whereas one player will make ten unsuccessful attempts to open the door that leads to the treasure, another will use the right tool right away. The adventures of these two players (or rather, their avatars) in the *gameworld* will produce different sequences of events and bring different text to the screen, but both players will eventually perform the same actions to complete the master plot.”, tradução nossa.

O que Ryan aponta neste trecho é a já mencionada incapacidade dos sistemas computacionais em computar todas as escolhas dos jogadores (ver capítulo 4), já que não há hardware ou software compatível com essa premissa. Assim, para que o jogo possa ir em frente, existem algumas ações (que fazem parte da trama central do jogo) que precisam ser realizadas, para que novas ações, espaços e personagens estejam disponíveis ao usuário. Ao desempenhar as ações previstas pelo enredo principal do jogo, o usuário “desbloqueia” estes novos elementos, independente de quanto tempo demore a fazê-lo, ou como o faça. Em um determinado momento, as ações possíveis ao jogador estarão esgotadas, e se ele quiser evoluir nos estágios do jogo, precisará realizar as ações da trama principal.

O enredo principal, portanto, funciona como a recompensa do jogador por permitir que seu avatar cumpra sua missão. Independente de o jogador ganhar ou perder, a história adquire fechamento quando o sistema não é mais capaz de modificar o estado do mundo ficcional¹⁷⁹. (Monfort online *apud* RYAN, 2006, p.130)

É o que acontece em *Red Dead Redemption*. Apesar de haver inúmeras possibilidades de atividades em que o usuário pode se engajar, o jogo só avança caso algumas ações previstas pelo enredo central sejam cumpridas. Assim, John Marston pode, como descrevemos anteriormente, chegar a uma cidade e se dedicar apenas a explorar os ambientes, objetos e os outros personagens disponíveis à interação, sem se preocupar em cumprir as tarefas que podem culminar no resgate de sua família. Por outro lado, como descreve Ryan citando Monfort, em um dado momento, as opções de interação estarão esgotadas, e para que novos ambientes, objetos e personagens possam ser explorados, Marston precisará cumprir tarefas preestabelecidas.

¹⁷⁹ “The master plot thus functions as the player’s reward for allowing his avatar to fulfill his mission. Whether the player wins or loses, however, the story achieves closure when the system is no longer able to modify the state of the fictional world.”, tradução nossa.

É claro que há a possibilidade de continuar realizando as mesmas ações repetidamente, mas isto não enriqueceria a experiência do jogador durante o *gameplay*, pois não permitiria que o jogo avançasse e novas oportunidades de interação, e destarte, de narrativas, integrassem o jogo. E, como lembra Marie-Laure Ryan, *gameplay* e narrativa são mecanismos complementares na composição de um bom *videogame*. A autora defende que, no contexto dos jogos eletrônicos, um elemento supre as deficiências do outro, ao contrário do que acontece em outras mídias, numa relação de dependência. Para ela, se as regras fossem efetivas o suficiente, não haveria necessidade de histórias que a legitimassem. Por outro lado, se os *game designers* estivessem apenas interessados em contar histórias, eles se dedicariam à criação de outros tipos de narrativa.

Apelando em diferentes proporções para a estratégia e para a imaginação, os jogos eletrônicos são a arte do compromisso entre a narrativa e o *gameplay* [...] Se os criadores realmente tivessem histórias fantásticas para contarem, eles escreveriam romances e roteiros de filmes, ao invés de *games*. Se as regras fossem tão produtivas quanto as de xadrez e de damas, não precisaríamos da narrativa. Mas uma história estereotipada [como as que aparecem nos *videogames*]¹⁸⁰ pode ser redimida por ações interessantes abertas ao jogador, enquanto um *game* sem originalidade no nível de regras pode ser melhorado pelo pacote narrativo. No desenvolvimento de *games*, o *gameplay* e a narrativa remediavam as deficiências um do outro¹⁸¹. (RYAN, 2006, p.198)

O argumento de Ryan acima pode ser aplicado ao *game* Red Dead Redemption, já que é possível concebemos a saga de John Martson como um clichê: a jornada de um homem para salvar sua família, para que todos possam viver “felizes para

¹⁸⁰ Grifo nosso. Marie-Laure Ryan menciona em outro ponto, que histórias de *videogames* tendem a ser clichês e ficar sempre no estilo de ação e aventura. Ela aponta, por outro lado, que o *gameplay* e as possibilidades de interação podem compensar a limitação de estilo e ainda assim, proporcionar a criação de narrativas interessantes e distintas.

¹⁸¹ “Appealing in different proportions to the strategic mind and to imagination, computer *games* are an art of compromise between narrative and *gameplay*. If designers had truly fascinating stories to tell, they would write novels and film scripts rather than *games*. If the rules were as productive as those of chess and Go, we would not need narrative. But a stereotyped story can be redeemed by interesting player action, while a *game* without originality on the level of rules can be improved by narrative packaging. In the design of *games*, *gameplay* and narrative remediate each other’s deficiency.”, tradução nossa.

sempre”. O jogo se torna interessante justamente pela combinação *gameplay* e narrativa. Existem várias ações permitidas ao avatar, que podem fazer de Marston um herói popular enquanto atravessa o deserto para salvar a família. Do mesmo jeito, Marston pode se envolver em um motim de bandidos e acabar sendo perseguido por policiais. Estas possibilidades só existem porque existe uma complementaridade entre as ações permitidas pelo *gameplay* e o poder narrativo que elas adquirem, fazendo de RDR um jogo em que narrativa e *gameplay* não apenas “remediam as deficiências um do outro”, mas potencializam as qualidades um do outro.

Se o jogador ainda dispusesse de variadas ações ao controlar John Marston, mas elas servissem apenas para o acúmulo de pontos, RDR teria menor potencial imersivo, já que o *gameplay* não estaria inserido no contexto de um mundo ficcional. Assim, o jogador perderia uma parte muito rica da experiência de jogar um *videogame*, já que, como afirma Ryan,

[...] ao falarmos de “narrativa” ou “mundo ficcional”, estes termos capturam uma dimensão dos *videogames* que a ludologia não pode mais ignorar: a emoção de imergir alguém em uma realidade alternativa¹⁸². (RYAN, 2006, p.200)

Por outro lado, se o mundo ficcional restringisse a interação do jogador, todo o potencial de agência (ver capítulo 2) seria perdido, pois o jogador não teria a possibilidade “gratificante” de ver o resultado de suas escolhas e decisões em tela, porque não poderia realizar “ações significantes¹⁸³” (Murray, 1997). A complementaridade entre narrativa e *gameplay* em RDR confere ao jogo o status de narrativa interativa, pois há a possibilidade de integrar a ação do jogador

¹⁸² “[...] whether we speak of “narrative” or “fictional world”, these terms capture a dimension of *videogames* that ludology cannot ignore any longer: the thrill of immersing oneself in an alternative reality”, tradução nossa.

¹⁸³ A expressão deve ser compreendida no sentido do conceito de agência, “[...] a capacidade gratificante de realizar *ações significantes* [grifo nosso] e ver o resultado de nossas escolhas e decisões.” (MURRAY, 1997, p.127)

[...] a um contexto que supre as condições básicas para uma narrativa [ver capítulo 5]: uma sequência de eventos, envolvendo indivíduos pensantes, unidos por relações causais, motivados por um conflito e buscando sua resolução¹⁸⁴. (RYAN, 2009, p.43)

Conforme descrito no item 4.1, Ryan classifica as narrativas interativas em duas categorias: jogos narrativos e histórias jogáveis. Como apontado anteriormente, nos jogos narrativos, a função da narrativa só existiria para melhorar o *gameplay*, e nas histórias jogáveis, a única função do *gameplay* seria criar uma história. Em entrevista concedida à autora (em anexo), Ryan diz acreditar que durante um jogo, estas duas perspectivas podem se alternar, fazendo com que o *game* carregue aspectos dos dois tipos de narrativa interativa.¹⁸⁵

Conforme também foi mencionado acima (ver subcapítulo 4.1), os conceitos de *ludus* e *paidia* são associados, respectivamente, aos jogos narrativos e às histórias jogáveis, num contexto apontado por Caillois (1961) em que *games* podem ser, em caráter excludente, ou um conjunto de regras em função do cumprimento de objetivos; ou um convite à fantasia e à imaginação.

Em RDR, o que observamos é a fusão das características de histórias jogáveis e jogos narrativos, já que- como demonstramos- narrativa e *gameplay* atuam, mutuamente, em função um do outro. Em “Avatars of Story”, Marie-Laure Ryan já sinalizava esta tendência.

Talvez a maior contribuição dos computadores¹⁸⁶ ao entretenimento humano tenha sido o fato de que eles permitiram a combinação de *ludus* e *paidia* no mesmo ambiente de jogo- uma combinação que Caillois pensava ser impossível: para ele, ou jogos eram baseados em

¹⁸⁴ “into a framework that fulfills the basic condition of narrativity: a sequence of events involving thinking individuals, linked by causal relations, motivated by a conflict, and aiming at its resolution.”, tradução nossa.

¹⁸⁵ Como se pode inferir do trecho “I don’t think that the two perspectives can merge, but within a *game*, the player’s focus could alternate between his own fate and the characters and the plot. But to answer your question, yes, I think that *games* are coming closer to carrying both elements.”

¹⁸⁶ Neste contexto, a palavra “computadores” se refere a todo tipo de hardware no qual seja possível executar softwares de *videogames*.

regras, ou convites ao faz-de-conta (1961, 8-9).¹⁸⁷ ¹⁸⁸ (RYAN, 2006, p.198)

Em Red Dead Redemption, *ludus* e *paidia* se encontram (ver item 4.1), num jogo em que tanto as regras criam novas narrativas (que Caillois chama de faz-de-conta), quanto a construção da narrativa cria novas regras. Ao cumprir ou descumprir os objetivos estabelecidos pelas regras do jogo, o jogador acaba criando novas possibilidades de narrativa através do *gameplay*. Ao mesmo tempo, ao criar novas narrativas, novas regras também acabam sendo elaboradas.

Um bom exemplo desta relação de afetação mútua entre as regras do jogo e o “faz-de-conta” é a alteração dos níveis de fama e honra (ver capítulo 5.1) no mundo ficcional de Red Dead Redemption. Ao cumprir todos os objetivos estabelecidos pelas regras do jogo, o jogador acaba elevando os índices de honra e fama de John Marston, modificando a reação que outros personagens têm em relação a ele. Com isso, John será acolhido por comunidades, respeitado pelas autoridades e atacado pelos bandidos, e o objetivo é fugir dos bandidos e combatê-los. Inversamente, ao descumprir as metas do jogo, a narrativa é modificada e John tem a possibilidade de se tornar um criminoso. Com isso, a regra torna-se fugir da polícia e dos cidadãos que tentam capturá-lo (ou matá-lo) em busca de recompensa.

Desta forma, podemos observar que, no contexto dos jogos eletrônicos, novos padrões de compreensão estão se estabelecendo. Ao longo deste trabalho, procuramos demonstrar o surgimento de uma abordagem teórica que permite a identificação do jogador de *games* como um ente mais ativo no processo comunicativo que se dá durante o *gameplay*; ao se tornar não apenas ator de um enredo através das ações materializadas pelo avatar, mas também autor das narrativas criadas durante o

¹⁸⁷ Referência inserida por Marie-Laure Ryan

¹⁸⁸ “It is perhaps the major contribution of the computer to the human environment to have allowed a combination of *ludus* and *paidia* within the same *game* environment- a combination that Caillois thought impossible: for him, *games* were either rule-based or invitations to make-believe.”, tradução nossa.

gameplay. Esta percepção também permite ultrapassar a concepção clássica dos *Game Studies*, de que os jogos eletrônicos só poderiam ser concebidos por um viés lúdico ou narrativo, e nunca simultaneamente, levando ambas as características em consideração. Ryan define esta abordagem, que permite uma compreensão dos *games* de forma mais ampla, como:

[...] um ludo-narrativismo funcional que estuda como o mundo ficcional, lugar do faz-de-conta, se relaciona com o ambiente onde se joga, lugar de agência. Conectando a dimensão estratégica do *gameplay* à experiência imaginativa de um mundo ficcional, esta abordagem faz justiça à natureza dupla dos *videogames*¹⁸⁹. (RYAN, 2006, p.203)

Como mencionamos nos capítulos anteriores, esta postura teórica já vem sendo observada em diversos autores (ver capítulos 2 e 3) além de Marie-Laure Ryan, como o uruguaio Gonzalo Frasca e, em alguns momentos, mesmo ludologistas mais radicais, como Jesper Juul. O próprio conceito de “narrativa interativa” é uma prova desta tendência, como demonstramos no subcapítulo 3.1.

Contudo, ao analisarmos *Red Dead Redemption*, podemos afirmar que o jogo permite mais do que a ampliação da compreensão teórico-acadêmica dos *videogames*. O *game* em questão mostra como uma nova experiência destes jogos está se formando entre os jogadores. Um tipo de experiência em que o potencial narrativo está vinculado ao *gameplay* e, vice-versa; permitindo ao jogador um novo tipo de vivência no espaço e no tempo do jogo, em que o jogador não apenas desempenha ações no mundo ficcional, mas também cria narrativas e assiste ao desenrolar delas através da materialização via avatar.

Neste sentido, Ryan afirma que “jogadores não são apenas agentes, mas também espectadores de seus próprios atos encenados. A experiência de se jogar um

¹⁸⁹ “[...] a functional ludo-narrativism that studies how the fictional world, realm of make-believe, relates to the playfield, space of agency. By connecting the strategic dimension of *gameplay* to the imaginative experience of a fictional worldm this approach should do justice to the dual nature of *videogames*”, tradução da autora.

game fica, portanto, na metade do caminho entre viver a vida e assistir a um filme¹⁹⁰.”
(RYAN, 2006, p. 190)

Assim, em RDR, o jogador “assiste ao filme” de John Marston ao mesmo tempo em que “vive” a vida do personagem. É importante ressaltar um detalhe que fugiu à observação de Ryan, e é apontado pelo autor Sérgio Nesteriuk.

Ao participar de narrativas nos *videogames*, os jogadores irão se deparar com situações completamente diferentes daquelas experimentadas pelo destinatário em outras linguagens. A principal delas é a utilização da imersão e da interatividade, via hipermídia, como ferramenta comunicacional. Ao interagir com e no *videogame*, o jogador altera constantemente o estado da arte do jogo, construindo assim, seu próprio *videogame* e sua própria narrativa. (NESTERIUK, 2009, p.31 In: FEITOZA & SANTAELLA, 2009)

Em outras palavras, o que Nesteriuk destaca é que, além de ser agente e espectador, o jogador é também autor (ver página 47, capítulo 4) da narrativa que se desenvolve durante o *gameplay*. Destarte, é correto afirmar que Red Dead Redemption é essencialmente uma narrativa interativa, que proporciona aos jogadores uma experiência muito mais complexa no universo do jogo, já que permite a vivência de diferentes papéis ao jogar o *game*- tanto no mundo ficcional quanto no processo comunicativo;- além de também possibilitar a liberdade de exploração dos cenários virtuais, a subversão dos objetivos predeterminados (desde que Marston se mantenha vivo), entre outras possibilidades apontadas nos dois últimos capítulos.

Indo, ainda, além do conceito de “narrativa interativa” de Ryan, é possível afirmar que RDR é representante de uma nova geração de jogos eletrônicos, uma geração que concebe a união entre *gameplay* e narrativa desde a idealização dos *games*. Red Dead Redemption representa as narrativas interativas que não podem ser mais subclassificadas como “histórias jogáveis” ou “jogos narrativos”, pois apresentam

¹⁹⁰ “[...]players are not only agents but also spectators of their own pretended actions, The *game* experience is therefore halfway between living life and watching a movie.”, tradução nossa.

características dos dois subgrupos, fundando um novo padrão de estudo, compreensão e experiência do formato que Marie-Laure Ryan batizou de “narrativa interativa”.

Neste formato, “os jogos são capazes de desenvolver personagens mais complexos e memoráveis a quem o jogador se torna emocionalmente apegado (RYAN, 2011, em entrevista via e-mail)”¹⁹¹, ao mesmo tempo que “o jogador se orgulha de suas ações”¹⁹² (Idem). John Marston é um personagem rico, que trabalha as emoções e os julgamentos morais do jogador, mas cada ação do avatar tem uma consequência, tanto para a criação de narrativas no interior do *game*, tanto quanto para o avanço da sequência de fases do jogo.

Em Red Dead Redemption, tanto o *gameplay* quanto a narrativa são concebidos como elementos essenciais, em um contexto em que o jogador “pensa com o meio”¹⁹³, e não mais apenas reproduz ações preestabelecidas que levam a um desfecho de vitória ou derrota. Ao pensarem com o meio, os jogadores não apenas estão mais aptos a explorarem mais ferramentas dos *videogames*, mas aprendem como cada recurso que o jogo oferece pode contribuir para a construção de narrativas. Em outras palavras, jogadores que pensam com o meio são aqueles que aprenderam a funcionalidade dos recursos do jogo em relação ao desenvolvimento do jogo, que se dá através da narrativa que se constrói ao longo do *gameplay*, como apresentamos acima. Com isso, estes usuários adquirem um conhecimento lógico que pode ser transposto para diversos outros *games*, independente de sua temática, interface ou recursos.

[...] os jogadores de *videogames* se tornaram muito ‘letrados’ no meio e não esperam que o *game* seja como um jogo de tabuleiro. Eles verdadeiramente pensam no interior do jogo e é por isso que existe

¹⁹¹ “[...] *games* are able to develop more complex, memorable characters to whom the player is emotionally attached”, tradução nossa.

¹⁹² “the player takes pride in his actions”, tradução nossa.

¹⁹³ Em “Avatars of Story” (2006), Marie-Laure Ryan destaca que “pensar com o meio não é a exploração extrazelosa de todas as ferramentas oferecidas pelo sistema autoral, mas a arte do compromisso entre a funcionalidade do sistema e as demandas do significado narrativo” (RYAN, 2006, p.127), livre tradução de “Thinking with the medium is not the overzealous exploitation of all the features offered by the authoring system but na art of compromise between the affordances of the system and the demands of narrative meaning.”

uma necessidade pequena de arquivos de ajuda. Além disso, os jogos são relativamente padronizados, então uma vez que você aprende a pensar em um jogo, você pode exportar este conhecimento ao próximo jogo. Assim como os produtos do Microsoft Office: todos operam mais ou menos da mesma forma, com interfaces similares, mesmo que façam coisas diferentes.¹⁹⁴ (RYAN, 2011, em entrevista via e-mail)

Sendo assim, este novo padrão de narrativa interativa que demonstramos estar se formando (a partir da análise de *Red Dead Redemption*) oferece substrato para o “pensar com o meio” descrito por Ryan. Ao ter narrativa e *gameplay* integrados, o jogador tem mais elementos para aprender os recursos do jogo, mais matéria-prima para construir seu letramento sobre aquele universo. Além disso, forma-se também uma nova base para análise dos *videogames*, não apenas centrados no *gameplay* ou apenas centrados na narrativa, como o debate Ludologia versus Narratologia pretendia nos fazer acreditar, mas uma análise em que os dois elementos são condição *sine qua non* para a compreensão destes jogos, conforme demonstramos ao longo deste trabalho.

¹⁹⁴ “Players of *videogames* have become very literate in the medium, and they don’t expect the *game* to be like a board *game*. They truly think within the medium, that’s why there is little need for help files. Also, *games* are pretty much standardized so that once you learn how to think in one *game* you can export this knowledge to the next *game*. Just as with Microsoft Office products: they all operate in pretty much the same way, with similar interfaces, even though they do different things.”, tradução nossa.

7. CONCLUSÃO

Ao longo da presente dissertação, procuramos reunir argumentos que sustentassem nossa hipótese de que é necessário, no âmbito dos estudos dos jogos eletrônicos, ultrapassar os limites impostos pelo embate entre a Narratologia e a Ludologia, responsável por um grande volume da produção teórica acerca dos *games* até os dias de hoje. Acreditamos e defendemos, neste trabalho, que tanto as qualidades narrativas quanto as lúdicas são não apenas essenciais para a compreensão dos *games*, mas existem no interior destes jogos uma em função da outra. Os dois pólos devem ser explorados de modo a possibilitar uma compreensão melhor dos *games*, em que os aspectos narrativos são criados durante e através *gameplay*; ao mesmo tempo em que as ações do *gameplay* são definidas ao passo em que a lógica narrativa do jogo vai se desenvolvendo, num processo de *feedback* mútuo e contínuo.

Para sustentar esta hipótese de que é possível haver integração entre os aspectos lúdicos e narrativos na abordagem dos jogos eletrônicos, utilizamos o conceito de “narrativas interativas”, de Marie-Laure Ryan. Conforme apontamos no capítulo 5, as narrativas interativas são aquelas criadas a partir da interatividade entre o usuário e

um sistema pré-programado, em que as respostas destes dois agentes dependem, necessariamente, da ação anterior do outro ente interativo no processo de comunicação.

No caso dos *videogames*, esta interatividade se dá a partir do momento em que os comandos imputados pelo jogador são processados pelo sistema e resultam em ações materializadas pelo avatar no mundo ficcional. Ao mesmo tempo, estas ações desempenhadas pelo avatar suscitam novos comandos do jogador e novas respostas do sistema. Durante todo este processo, o encadeamento de ações materializadas em tela vai formando uma lógica narrativa que, como procuramos demonstrar, é fundada tanto no próprio potencial narrativo do jogo quanto em seu potencial lúdico.

Ainda neste item, desenvolvemos a idéia de que, no contexto das narrativas interativas, no qual inserimos os *videogames*, há uma reconfiguração do papel do interator no processo comunicacional, que passa a ter uma nova experiência por meio da interatividade. Nos jogos eletrônicos, o jogador passa de mero usuário da plataforma a co-autor das narrativas, já que estas são criadas durante o *gameplay*. Simultaneamente, ele é espectador do resultado de suas ações, através da materialização em tela via avatar. Este novo papel do usuário reafirma a importância da interatividade no tipo de narrativa que se constrói nos *videogames*. Buscamos desenvolver a relevância do caráter interativo dos jogos eletrônicos, utilizando como base o trabalho de autores como Lúcia Santaella, Mirna Feitoza, Alexander Galloway, e, obviamente, Marie-Laure Ryan, que concebem a interatividade como característica intrínseca aos *videogames*, e conseqüentemente, às narrativas que são criadas através destes dispositivos.

Ainda discorrendo sobre as narrativas interativas, procuramos demonstrar, que os conceitos de “histórias jogáveis” e “jogos narrativos” de Marie-Laure Ryan- que designam duas categorias de narrativas interativas- não são, necessariamente, antagônicos entre si. Ao contrário do que propõe a autora ao descrever tais termos,

procuramos defender no presente trabalho que os *games* atuais podem apresentar características de ambas as categorias, já que podem, simultaneamente, suscitar interesse narrativo e ânsia pelo cumprimento de objetivos determinados pelo sistema. Atribuímos esta possibilidade de aproximação entre os dois conceitos à possibilidade de integrar o potencial lúdico e o narrativo dos jogos eletrônicos, que não apenas figura como uma via teórica para uma compreensão mais ampla dos *games*, mas é facilmente identificável nos jogos mais recentes, como o que elegemos como objeto de estudo desta pesquisa, *Red Dead Redemption*.

Defendemos, tendo como base a proposta de Ryan, que o estudo dos jogos eletrônicos como narrativas interativas deve se orientar pelo que a autora chama de “Poética da Interatividade”. Tal teoria estaria completamente voltada para o estudo das narrativas que podem ser produzidas através da interação entre o usuário e as mídias digitais, reconhecendo-as como produto destas mídias e levando em conta suas especificidades como a integração de signos (língua, imagem, movimento, música) e a necessidade constante de ação. Por levar estes aspectos em conta, a poética da interatividade tal qual é concebida por Ryan, torna-se o suporte teórico mais adequado para o estudo dos *games* atuais, que como procuramos expor, têm aspectos lúdicos e narrativos como elementos essenciais para seu funcionamento, e são igualmente relevantes para que ele aconteça.

Apesar de sugerirmos, baseados no que postula Marie-Laure Ryan, as premissas sobre as quais a Poética da Interatividade deve ser fundada, acreditamos que sua elaboração possa ser objeto de pesquisas futuras acerca dos jogos eletrônicos. Sobretudo porque defendemos que as características que apontam para *Red Dead Redemption* como um representante das narrativas interativas tendem a se repetir nos jogos que forem produzidos, por permitirem ao jogador uma experiência distinta das

proporcionadas por jogos anteriores em termos não apenas narrativos e lúdicos- e das conseqüências da integração de ambos-, como demonstramos neste trabalho, mas em termos estéticos, culturais e cognitivos, aspectos não explorados no presente estudo, mas que acreditamos serem passíveis de investigação futura, já que, estamos diante de um fenômeno recente no universo dos *games*.

Ao analisarmos Red Dead Redemption (RDR), procuramos dar destaque às características que nos permitem concebê-lo como um game que pode ser compreendido pela ênfase igualitária entre narrativa e *gameplay*. Conforme demonstramos, o jogo parece reunir todas as características levantadas, ao longo deste trabalho, para classificar o que Ryan define como “narrativas interativas”, sendo a mais importante delas a relevância de cada ação do usuário para a construção das narrativas- isto é, para a definição do destino do avatar-protagonista John Marston,

Com esta leitura de RDR, acreditamos ter conseguido sustentar a hipótese de que o estudo dos jogos eletrônicos por um viés apenas narrativo ou apenas ludológico limita a compreensão deles em todo seu potencial como processo de comunicação. Sem que se possa analisá-los sob a perspectiva da interatividade- essencial para que lúdico e narrativo sejam integrados- o *game* passa a ser apenas um dispositivo em que as ações do jogador resultam em reações pré-programadas do sistema.

Conforme descrevemos ao longo deste trabalho, integrar características lúdicas e narrativas permite que analisemos os *videogames* fazendo jus ao seu potencial de criar histórias e o de ser um dispositivo destinado à ação lúdica de um usuário. Nos capítulos apresentados aqui, procuramos responder a algumas questões que esta análise suscita, bem como identificar características em um jogo da atualidade- no caso, Red

Dead Redemption- que comprovem a possibilidade de integração lúdico-narrativo nos jogos eletrônicos.

Ao fim da desta dissertação, estamos cientes de que há, ainda, muitas perguntas a serem feitas, já que as narrativas interativas estão em constante processo de reconfiguração. Como acontece em Red Dead Redemption, basta que o jogador impute uma ação diferente para que todo um universo de novas interações seja aberto, e novos caminhos narrativos possam ser seguidos. No âmbito da Comunicação, através da possibilidade simultânea do usuário em ocupar os papéis de co-autor e espectador, o próprio processo comunicacional é reconfigurado.

Acreditamos que a investigação sobre tais mudanças, não abordadas aqui, constituem uma importante questão para pesquisas futuras. Pesquisas futuras podem investigar de que forma evoluirá o papel do jogador como interator, co-autor e espectador das narrativas materializadas no monitor. Haverá predominância de algum destes papéis? De que forma estas funções possibilitam que o usuário tenha experiências de imersão e agência? Nesta dissertação, limitamo-nos apenas a postular de que forma a conjugação entre as potencialidades lúdicas e narrativas de um *game* contribui para que estes jogos possam ser investigados de maneira a abordar com maior abrangência as suas propriedades, ou, ao menos, conjugar dois elementos que são essenciais em conjunto e vinham sendo abordados de forma excludente.

8. REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen J. Quest games as post-narrative discourse. In: RYAN, Marie-Laure. **Narrative across media**. Nebraska: University of Nebraska Press, 2003. Cap. 13.

_____. **Computer game studies, year one**. 2001. Disponível em <<http://tinyurl.com/2ekgwf>> Acesso em 29/03/2011.

_____. **Cybertext: perspectives on ergodic literature**. Baltimore, U.S.A.: The Johns Hopkins University Press, 1997.

ARANHA, Gláucio. **O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção do conhecimento**. 2004. Disponível em <<http://www.cienciasecognicao.org/pdf/v03/m34421.pdf>> Acesso em 29/03/2011.

BASTOS, Marcus. Jogar ou não jogar: games em questão. In: FEITOZA, Mirna; SANTAELLA, Lúcia. **Mapa do jogo: a diversidade cultural nos games**. São Paulo: Cengage, 2009. p. 147-163.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: **Magia e técnica, arte e política**. Ensaios Sobre Literatura e História da Cultura. Obras Escolhidas. São Paulo: Brasiliense, 1994. p. 68- 79.

BRANCO, Marsal Ávila Alves & PINHEIRO, Cristiano Max. 2006. **Uma tipologia de games**. Disponível em < <http://bit.ly/dpZoo3> > Acesso em 29/03/2011.

CAILLOIS, R. **Man, play and games**. Chicago: University of Illinois Press. 2001. Tradução do original francês *Les jeux el les homes*, 1958.

ESKELINEN, Makku. **The gaming situation**. Disponível em <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>> Acesso em 29/03/2011.

FRASCA, Gonzalo. **Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place**. 2003. <http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf> Acesso em 20/03/2011.

_____. **Ludology meets Narratology: similitude and differences between (video)games and narrative**. 1999. Disponível em <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>> Acesso em 29/03/2011.

GALLOWAY, Alexander **Gaming : essays on algorithmic culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

GAME STUDIES. <<http://gamestudies.org/>> Acesso em 29/03/2011.

GOMES, Renata. Shenmue e o dilema narrativo. In: FEITOZA, Mirna; SANTAELLA, Lúcia. **Mapa do jogo: a diversidade cultural nos games**. São Paulo: Cengage, 2009. p. 67-85

_____. **Agentes verossímeis**. Tese apresentada como requisito para obtenção do título de doutora em Comunicação e Semiótica. Faculdade de Comunicação Social. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2008a.

_____. Vivendo o jogo: a construção do espaço-tempo nos games. In: SANTAELLA, Lúcia; GOMES, Priscila. **Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir**. São Paulo: Educ, 2008b. p. 411-420.

HARRIS, John. **Game design essentials: 20 open world games**. 2007. Disponível em <<http://bit.ly/3JJJCg>> Acesso em 29/03/2011.

HERMAN, David. **Storyworlds: a journal of narrative studies**. Baltimore: The John Hopkins University Press, 2009.

HOFF, Miriam S. & WESCHLER, Solange M. **Processo resolutivo do jogo computadorizado**. Tetris: análise microgenética. 199-. Disponível em <<http://bit.ly/gwyg2g>> Acesso em 29/03/2011.

JENKINS, Henry. _____. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2006.

_____. **Games, the new lively art**. 2005. Disponível em <<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/GamesNewLively.html>> Acesso em 29/03/2011.

_____. **“Complete freedom of movement”**: Video Games as Gendered Play Spaces. 1998. Disponível em < <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/complete.html>> Acesso em 29/03/2011.

JUUL, Jesper. **Half-Real**: video games between real rules and fictional worlds. Massachusetts: The MIT Press, 2005.

MITSUISHI, YARA. Entrevista concedida ao site Canal da Imprensa. 200-. Disponível em <<http://www.canaldaimprensa.com.br/leitura.asp?id=0044>> último acesso em 29/03/2011.

MORIN, Edgar. **Terra-Pátria**. Porto Alegre: Sulina, 1999.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural – Unesp, 1997.

NESTERIUK, Sérgio. Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades. In: FEITOZA, Mirna; SANTAELLA, Lúcia. **Mapa do jogo: a diversidade cultural nos games**. São Paulo: Cengage, 2009. p. 23-37.

ONLINE EDUCATION.< <http://www.onlineeducation.net> > último acesso em 20/03/2011.

PINHEIRO, Cristiano Max P. 201 p. **Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação**. Dissertação apresentada como requisito para obtenção do título de mestre em Comunicação Social. Faculdade de Comunicação Social. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007.

QUEIROZ, Arthur Bobany de. **Videogame arte**. Rio de Janeiro: Novas Ideias, 2008.

ROCKSTAR GAMES. < <http://www.rockstargames.com/> > ultimo acesso em 29/03/2011.

_____. **Red Dead Redemption**. 2009. Pesquisa de campo.

_____. **Red Dead Revolver**. 2005. Pesquisa de campo.
RYAN, Marie-Laure. **Entrevista concedida por e-mail**. Fevereiro de 2011.

_____. **Narrative in other media**. 2009a. <http://hup.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Narration_in_Various_Media> último acesso em 29/03/2011.

_____. **From narrative games to playable stories: Towards a poetics of interactive narrative**. 2009b. Disponível em <<http://users.frii.com/mlryan/poetics.pdf>> Acesso em 29/03/2011.

_____. **From parallel universes to possible worlds : ontological pluralism in Physics, Narratology and Narrative**. 2006a. Disponível em <<http://users.frii.com/mlryan/abstracts15.htm>> Acesso em 29/03/2011.

_____. **Avatars of story**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006b.

_____. **Possible worlds theory**. 2005. Disponível em <<http://users.frii.com/mlryan/pws.htm>> Acesso em 29/03/2011.

_____. **Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in Literature and electronic media**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

SALEN, Katie & ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play**. Massachusetts: The MIT Press, 2003.

SANTAELLA, Lúcia. O paroxismo da auto-referencialidade nos games. In: FEITOZA, Mirna; SANTAELLA, Lúcia. **Mapa do jogo: a diversidade cultural nos games**. São Paulo: Cengage, 2009. p. 51-67

SATO, Adriana K.O., Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo. In: FEITOZA, Mirna; SANTAELLA, Lúcia. **Mapa do jogo: a diversidade cultural nos games**. São Paulo: Cengage, 2009. p. 37-49.

SB GAMES. <<http://www.sbgames.org/>> Acesso em 29/03/2011.

SEICHEL, Seth. **Way down deep in the wild, wild West.** 201-. Disponível em <<http://nyti.ms/fqJw21>> Acesso em 29/03/2011.

SIMONS, Jan. **Narrative, games and theory.** 2007. Disponível em <<http://gamestudies.org/07010701/articles/simons>> Acesso em 29/03/2011.

TEIXEIRA, Luís Filipe B. **Simulação ergódica vs ficção narrativa.** 2007. Disponível em <<http://bit.ly/e7khDL>> Acesso em 29/03/2011.

WARDRIP-FRUIN, Noah. **Agency reconsidered, again.** 2009. Disponível em: <<http://eis-blog.ucsc.edu/2009/08/agency-reconsidered-again/>> Acesso em 29/03/2011.

WARDRIP-FRUIN, Noah (Org.); HARRIGAN, Pat (Org.). **Third person: authoring and exploring vast narratives.** Cambridge: MIT Press, 2009.

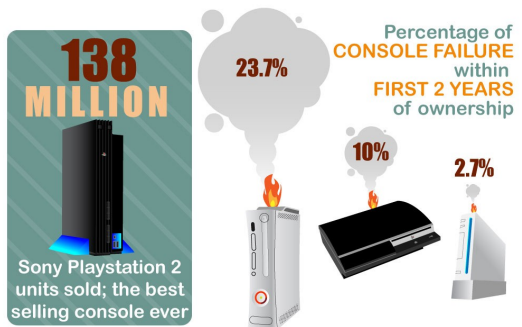
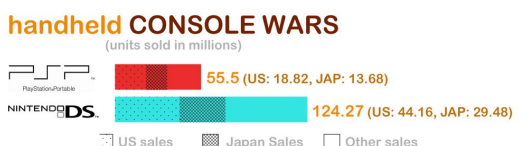
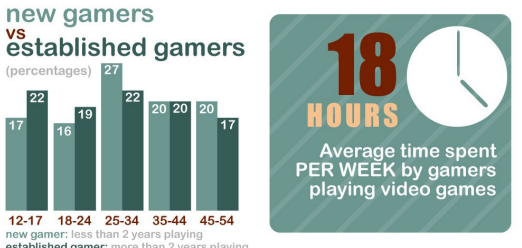
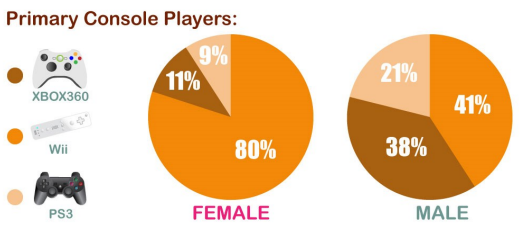
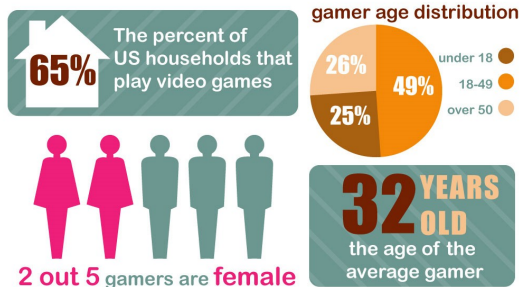
_____. **Second person: role-playing and story in games and playable media.** Cambridge: MIT Press, 2007.

_____. **First person: new media as story, performance and games.** 1. ed. Cambridge: MIT Press, 2004.

9. ANEXOS

Anexo 1. Estatística sobre consumo mundial de *videogames* publicada no *site* Online Education, disponível em <http://www.onlineeducation.net/videogame>

VIDEOgame statistics



The Mario franchise is the most successful video game series, selling over 225 million games



Anexo 2. Entrevista com a Professora Marie-Laure Ryan, concedida por *email* à autora em fevereiro de 2011.

Pergunta – *Em um de nossos e-mails, você mencionou que “Se os jogos tendem a evoluir como forma de arte, eles devem despertar interesse narrativo”. No entanto, se pensarmos no conceito de “arte” como oposto à cultura popular, “jogos como forma de arte” não estariam em contradição com a capacidade de evocar “interesse narrativo?”*

Marie-Laure Ryan – Eu não concebo “arte” como sendo necessariamente o oposto de “cultura popular”. Nossa sociedade faz uma divisão entre “alta” e “baixa” cultura, mas a concepção não foi sempre essa: por exemplo, os épicos de Homero são considerados como arte e cultura elevada, mas na Grécia antiga, eles eram narrados e apreciados por um público era composto por diversas camadas da sociedade. Da mesma forma, as peças de Shakespeare e romances de Dickens eram populares com as “massas”. Já a narrativa é um tipo de significado que é encontrado tanto na cultura popular quanto na elevada – embora a chamada literatura de “elite” tenda a rejeitá-la. A meu ver, o crescimento do interesse na narrativa – e uma tentativa de afastar-se do padrão narrativo estereotipada da saga do herói – fará com que os jogadores se concentrem mais na história, e menos na vitória e em derrotar o adversário, e este é o início de uma apreciação estética.

– *A narrativa se tornou um campo crescente nos Game Studies. Você acha que os aspectos da narrativa dos jogos realmente estão sendo tomados em consideração pelos designers de games da atualidade ou a relevância acadêmica da narrativa nos ajuda a identificar características desta natureza em video games com mais facilidade? (Ou mesmo as duas opções!)*

– Infelizmente, os games são fortíssimos produtos comerciais, caros para serem criados, e o objetivo das empresas que os desenvolvem é lucrar. Isso significa que eles tendem a usar a mesma fórmula repetidamente para garantir o sucesso financeiro. Se os jogadores gostaram de Prince of Persia, Doom, Fable ou o qualquer outro jogo, eles vão querer Prince of Persia 2, 3, 4, 5, etc. Para as pessoas realmente interessadas na inovação, é preciso olhar para games independentes. Estes jogos não têm os recursos financeiros de que os comerciais dispõem, e talvez por isso mesmo, os designers sejam forçados a se concentrar mais no enredo e menos em efeitos especiais.

– *Até que ponto cenários, ambientes, sons, imagens e outros elementos tradicionalmente estéticos e funcionais podem ser recursos narrativos de um jogo?*

Em grande medida, eu acho. Os jogos têm uma capacidade única para coordenar todos esses efeitos. Eles poderiam ser a obra de arte total, que foi a ambição de Richard Wagner para a ópera. Acho que até agora a maioria das pessoas aprecia os gráficos e o realismo dos movimentos do avatar. Eles também apreciam a inteligência das soluções possíveis para cumprir as tarefas do jogo. A música atua subconscientemente, como a música de um filme. Assim, pode haver uma experiência estética mesmo quando a história do jogo não é muito interessante.

– *No artigo “From Narrative Games to Playable Stories”, você lança os conceitos de “jogos narrativos” e “histórias jogáveis” e os aplica a alguns tipos de jogos. Você não acha que a maioria dos video games atuais carrega elementos de ambos?*

– A diferença entre estes dois conceitos é confusa. Em “jogos narrativos”, o jogador é conduzido por critérios não-estéticos: derrotar o adversário, vencer o jogo. A história é uma orientação generalizada, que oferece oportunidades para a atividade do jogador e que integra estas oportunidades uma à outra. O jogador tem orgulho de suas ações. Nas “histórias jogáveis”, não há nenhum problema real para resolver, a atenção do jogador é mais centrada nos personagens e na história do que em si mesmo. Mas agora parece que os jogos são capazes de desenvolver personagens mais complexos e inesquecíveis, aos quais o jogador se torna emocionalmente apegado. Este é certamente um passo na direção das “histórias jogáveis”. Eu não acredito que as duas perspectivas possam se misturar, mas dentro de um jogo, o foco do jogador pode alternar entre o seu próprio destino e os personagens e o enredo. Mas respondendo à sua pergunta, sim, eu acho que os jogos estão mais próximos de apresentar os dois elementos.

– *Você uma vez mencionou que um dos problemas centrais em textos interativos é que o fluxo da narrativa é interrompido toda vez que o leitor tem que fazer uma escolha. Em alguns games, isto parece não acontecer, já que as escolhas acabam diluídas no gameplay. (Ao mesmo tempo, os jogos em que as escolhas têm de ser feitas por acesso a menus e recursos do tipo parecem ter o mesmo problema que os textos interativos). Você concorda com isso? Por quê?*

– Concordo totalmente. Em games, há um fluxo de atividade que promove a imersão do jogador no mundo do jogo. Mas há muitas interrupções: por exemplo, toda vez que o jogador tem que escolher uma nova arma, pesquisar em seu mapa, verificar missões pendentes, etc, ele deve acessar um menu. Mas nos games, isso é “naturalizado”, como alguém que procura um objeto em sua bagagem, por assim dizer. Na narrativa de hipertexto, por outro lado, a atividade de clicar é externo ao mundo da história, e por isso provoca muito mais distração. Além de ser antiimersiva.

– *Em 2009, você fala sobre a possibilidade de criar uma “Poética da interatividade”. O que você quer dizer com isso?*

– Me refiro a algum tipo de estudo narratológico do tipo de histórias que permitem a interação do jogador, dos dispositivos e interfaces usadas em narrativas interativas, da coordenação dos vários tipos de signos (linguagem, imagem, movimento, música). Em vez de tentar encaixar narrativas interativas dentro do molde de outras mídias, essa Narratologia iria criar conceitos que se aplicam especificamente à mídia digital. Mas esta concepção também reconheceria que há conceitos que se aplicam em toda a mídia, por exemplo, personagem e ponto de vista.

– *Alexander Galloway, em 2006, afirmou que “os vídeo games são ações” e que “passam a existir no momento em que a máquina está ligada e o programa é executado, pois eles existem quando dotados de ação”. Você concorda que qualquer teoria que explore a narratividade em vídeo games deve tomar o papel da ação em consideração? Como isso se relaciona com a narrativa?*

– Certamente acho que qualquer estudo sobre os jogos deve levar o papel do jogador em consideração. Caso contrário, reduziria a narrativa deles ao status de romances ou filmes. Mas em contraste com Galloway, acho que os games têm um design narrativo pré-construído, que precede o momento em que se liga a máquina, assim como romances contêm uma história antes de serem abertos pelo leitor. Mas o jogador ou o leitor atualiza essa história, e cada jogador ou leitor faz essa atualização de forma diferente. Em games, isso ocorre por meio de ações específicas, em romances, através da forma de se imaginar o mundo ficcional, que é única para a cada leitor.

– *Por que, no capítulo 6 do “Avatars of Story”, “Fiction and Storyspace Hypertext”, você decide ignorar video games comerciais, mesmo reconhecendo que eles são “um dos domínios mais produtivos da atividade narrativa em mídias digitais”?*

– Isso teria sido um livro inteiramente novo! Eu gostaria de ter tempo para coletar todos os dados para escrever esse livro (= ter tempo para jogar os games e escrever).

– *Você acha que a maioria dos jogos de vídeo hoje em dia permitem que o usuário a “pensar com o meio”¹⁹⁵? Se sim, como?*

– Sim, os jogadores de videogames se tornaram muito letrados no meio, e não esperam que o game seja como um jogo de tabuleiro. Eles verdadeiramente pensam no interior do jogo e é por isso que existe pouca necessidade de arquivos de ajuda. Além disso, os jogos são relativamente padronizados, então uma vez que você aprende a pensar em um jogo, você pode exportar este conhecimento ao próximo game. Assim como os produtos do Microsoft Office: todos operam mais ou menos da mesma forma, com interfaces similares, mesmo que façam coisas diferentes.

– *Em “From Narrative Games to Playable Stories” você fala sobre um “paradoxo interativo”, em que designers de narrativa interativa têm que integrar a inserção de dados imprevisíveis feita pelo usuário (em design bottom-up) a condições que permitam uma estrutura narrativa (e pressupõem um design top-down). Você acha que estamos caminhando em direção a uma solução para esse paradoxo, uma vez que a tecnologia dos games evolui continuamente e, como mencionado acima, a narrativa tornou-se um campo em expansão no Game Studies?*

- Não, eu realmente não acho que esse paradoxo possa ser resolvido, mesmo quando a Inteligência Artificial se tornar mais poderosa. Haverá sempre o desejo de um design top-down e o desejo de liberdade. Só pode haver uma relação satisfatória entre ambos quando parte da liberdade do usuário ou algum controle autoral dos desenvolvedores são sacrificados.

– *Você acha que a dependência dos video games em relação ao computador como suporte material, mencionado no capítulo 8 do “Avatars of Story” é um obstáculo ao seu potencial narrativo? Por que / Por que não?*

– Não é o computador como suporte que limita a narratividade dos games: o computador é extraordinariamente poderoso, ele pode usar imagens, som, linguagem, movimento. Ele pode fazer tudo que a mídia narrativa padrão pode fazer, e muito mais (interatividade, formação de redes). O problema é se esse “mais” pode ou não ser utilizado a serviço da narrativa. Os obstáculos para o potencial narrativo de jogos são (1) econômico – os pedidos de “mais do mesmo”, trazendo apenas mais realismo a versões antigas; e (2) o paradoxo interativo.

- *Ao longo de “Avatars of Story”, você desconstrói os argumentos mais clássicos da Ludologia contra a Narratologia. De que forma você acha que este debate (Narratologia VS Ludologia) ainda é valioso (se houver alguma) para uma compreensão mais ampla dos eletrônicos?*

– A posição do Ludologistas agora é dizer que nunca esse debate aconteceu. Eu acho que é porque eles sentiram que perderam o argumento. A meu ver, fala-se tanto sobre jogos como narrativas atualmente que o argumento deles foi esgotado. Algumas pessoas

acreditam os Ludologistas começaram a discussão para criar publicidade para os Game Studies. Se for verdade, eles conseguiram.

– De que forma você acha que o desafio de colocar a interatividade e narrativa em conjunto pode evoluir? (Nos aspectos acadêmicos e comerciais, bem como do ponto de vista do usuário)

– Eu gostaria de poder ver o futuro! Há novas formas que surgem, por exemplo, jogos ARG (jogos de realidade alternativa); narrativas baseadas na localização (você anda em torno de uma área com um telefone celular e captura as histórias gravadas). Há a interação criada pelos blogs: as pessoas que postam os seus comentários em resposta à narrativa do autor. É claro que esses comentários não são parte do storyworld, são paratextos. E há o que Henry Jenkins tem chamado de um storytelling “convergente” ou “transmidiático”: um mundo ficcional que se desenvolve em vários meios, não necessariamente interativo, mas em que o usuário pode escolher quais os documentos a consumir. Essa escolha é ativa, embora talvez não interativa, uma vez que não pode mudar a narrativa. Podemos estar nos afastando de sistemas que tentam manter um equilíbrio entre a história e a interatividade (como a maioria dos videogames), e indo em direção a sistemas que ou tenham muita história e pouca interatividade (o fenômeno da narrativa transmidiática); ou tenham muita interatividade e pouca história (Second Life).