



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

RENNAN GAIÃO SPÍNOLA RIBEIRO

A JORNADA DO JOGADOR

Um estudo das potencialidades imersivas da narrativa no videogame

João Pessoa

2013

RENNAN GAIÃO SPÍNOLA RIBEIRO

A JORNADA DO JOGADOR

Um estudo das potencialidades imersivas da narrativa no videogame

Trabalho dissertativo apresentado como requisito para a obtenção do título de Mestre em Comunicação, pelo programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Midiáticas da Universidade Federal da Paraíba.

Linha de pesquisa:
Culturas Midiáticas Audiovisuais

Orientador: Prof^a. Dra. Nadjá de Moura Carvalho

João Pessoa

2013

R484j Ribeiro, Rennan Gaião Spínola.
A jornada do jogador: um estudo das potencialidades
imersivas da narrativa no videogame / Rennan Gaião Spínola
Ribeiro. – João Pessoa, 2013.
156f. : il.
Orientadora: Nadja de Moura Carvalho
Dissertação (Mestrado) – UFPB/CCTA
1. Comunicação. 2. Culturas midiáticas. 3. Audiovisuais.
4. Videogame. 5. Narrativa. 6. Imersão.

UFPB/BC

CDU: 007(043)

RENNAN GAIÃO SPÍNOLA RIBEIRO

A JORNADA DO JOGADOR

Um estudo das potencialidades imersivas da narrativa no videogame

Trabalho dissertativo apresentado como requisito para a obtenção do título de Mestre em Comunicação, pelo programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Midiáticas da Universidade Federal da Paraíba.

Aprovado em ____/____/2013

BANCA EXAMINADORA

Professora Dra. Nadja de Moura Carvalho – PPGC/UFPB (Orientador)

Professor Dr. Rodrigo Octavio D'Azevedo Carreiro – PPGCOM/UFPE (Examinador)

Professora Dr. Derval Gomes Golzio – PPGC/UFPB (Examinador)

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais por todo o apoio, a compreensão e o carinho sempre tão importantes. À Nadja, minha orientadora, pelo acolhimento, por acreditar em mim e dedicar seu tempo, sua energia, seu conhecimento e sabedoria pra me guiar nessa aventura. Aos meus professores, cujas figuras me servem de exemplo no ofício que hoje exerço. Aos meus amigos, pelo simples fato de estarem comigo todos os dias. À Rubert, pelo cuidado com que me ouve e pela sincera intenção de me ajudar a ver e crescer. À vida, que tem sido sempre tão generosa para comigo. E a mim – por que não? – que me permiti estar aqui, chegar até aqui e ser quem eu quero ser.

RESUMO

O presente estudo visa investigar como se processa a narrativa no videogame. Nossa pesquisa nos levou à identificação de quatro modelos nos quais a narrativa ocorre. São eles os modelos Colar de Pérolas, Ramificação, Parque de Diversões e Blocos de Montar (MAJEWSKI, 2003). Além destes, propusemos um quinto modelo que se apresenta como um ponto de intersecção entre os quatro modelos iniciais. Nossa hipótese é a de que estes oferecem diferentes experiências imersivas para o jogador. Por meio de aportes teóricos sobre a natureza, o funcionamento e a mensuração da imersão, propusemos uma pesquisa do grau de imersão proporcionado pela narrativa em cada um desses modelos, através de um experimento com vinte e cinco participantes. Espera-se, com isso, poder apontar maneiras mais eficazes de se construir narrativas nos videogames que sejam mais imersivas e satisfatórias para os jogadores.

Palavras-chave: Videogame. Narrativa. Imersão.

ABSTRACT

The present study aims to investigate how is the narrative in videogames. Our research led us to identify four models in which the narrative occurs. They are the models Pearl Necklace, Branching, Amusement Park and Building Blocks (MAJEWSKI, 2003). In addition, we proposed a fifth model that presents itself as a point of intersection between the four initial models. Our hypothesis is that these offer different immersive experiences for the player. Through theoretical contributions on the nature, operation and measurement of immersion, we proposed a survey of the level of immersion provided by the narrative in each of these models, through an experiment with twenty-five participants. It is expected, therefore, that we are able to point the most effective ways to construct narratives in videogames that are more immersive and satisfying for the players.

Keywords: Videogame. Narrative. Immersion.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
1 EVOLUÇÃO DA NARRATIVA NOS GAMES	13
1.1 O QUE É NARRATIVA	13
1.2 NARRATIVAS E INTERATIVIDADE	15
1.3 O QUE É JOGO	17
1.4 OS VIDEOGAMES	20
1.5 JOGOS E NARRATIVAS	23
1.5.1 Videogames que fazem uso intensivo de narrativa	32
1.5.1.1 Text adventure	32
1.5.1.2 Multi-user dungeon	34
1.5.1.3 Graphic adventure	35
1.5.1.4 Action adventure	36
1.5.1.5 Role-playing game	37
1.5.1.6 Massively multiplayer online role-playing game	39
1.5.1.7 Drama interativo	40
1.5.2 O futuro da narrativa no videogame	42
2 COMO SE PROCESSA A NARRATIVA NOS GAMES	44
2.1 A LINGUAGEM DOS GAMES	44
2.1.1 Recursos narrativos	45
2.1.1.1 Cutscenes	46
2.1.1.2 Quick time events	47
2.1.1.3 Scripted events	49
2.1.1.4 Gameplay e Inteligência Artificial	50
2.1.2 Os elementos básicos da narrativa nos games	51
2.1.2.1 Narrador	52
2.1.2.1.1 A narração audiovisual	53
2.1.2.1.1.1 Mostrador e narrador	56
2.1.2.1.1.2 A narração no videogame	57
2.1.2.2 Enredo	59
2.1.2.2.1 Designer X jogador	59
2.1.2.2.2 Tipos de Enredo nos Games	61
2.1.2.2.2.1 O Modelo Colar de Pérolas	62
2.1.2.2.2.2 O Modelo Ramificação	63
2.1.2.2.2.3 O Modelo Parque de Diversões	64
2.1.2.2.2.4 O Modelo Blocos de Montar	66
2.1.2.2.2.5 O Modelo Intermediário	67
2.1.2.3 Tempo	69
2.1.2.3.1 Play Time e Event Time	72
2.1.2.3.2 Tempo de Jogo	73
2.1.2.3.2.1 Vidas e HP	74
2.1.2.3.2.2 Passwords e Checkpoints	75
2.1.2.3.2.1 Save e Load	76
2.1.2.4 Espaço	78
2.1.2.4.1 A Narrativa Embutida	80
2.1.2.4.2 Espaços 3D	82

2.1.2.5 Personagem	84
2.1.2.5.1 <i>Protagonista Silencioso e Protagonista Eloquente</i>	84
2.1.2.5.1.1 <i>A Relação com o Avatar</i>	86
2.1.2.5.1.2 <i>A Bolha de Identidade</i>	89
2.1.2.5.1.3 <i>Uma Questão de Voz</i>	92
2.1.2.5.1.4 <i>Agência X Personalidade do Protagonista</i>	94
3 ANÁLISE DO GRAU DE IMERSÃO DA NARRATIVA NOS GAMES	99
3.1 O QUE É IMERSÃO	99
3.2 PORQUE INVESTIGAR IMERSÃO NA NARRATIVA DO VIDEOGAME	101
3.3 COMO AVALIAR IMERSÃO	104
3.4 ANALISANDO O GRAU DE IMERSÃO DOS 5 MODELOS DE NARRATIVA NOS GAMES	109
3.4.1 Os Jogos Escolhidos	110
3.4.1.1 Colar de pérolas: Uncharted 2	110
3.4.1.2 Ramificação: Heavy Rain	111
3.4.1.3 Intermediário: Façade	111
3.4.1.4 Parque de diversões: GTA IV	112
3.4.1.5 Blocos de montar: The Sims 3	113
3.4.2 O Experimento	113
3.4.3 A Análise	115
3.4.3.1 Quanto à Pontuação Geral	116
3.4.3.2 Quanto às Seis Dimensões.....	117
3.4.3.3 Quanto às Afirmativas Individualmente	121
CONCLUSÃO	124
REFERÊNCIAS	127
APÊNDICES	131
ANEXOS	152

INTRODUÇÃO

Muito já se discutiu sobre a pertinência ou não de se contar histórias nos videogames. Ao longo de mais de uma década, o embate teórico entre ludologistas e narratologistas criou as bases dos *game studies*, o estudo crítico dos videogames, que desenvolve investigações em nível de design e do papel social e cultural dos mesmos.

Os ludologistas defendem que videogames não podem contar histórias de maneira satisfatória, pois são uma mídia que, por natureza, é interativa e não-linear, em oposição à narrativa tradicional que é não-interativa e linear. Nas palavras de Ernest Adams (1999): “Interatividade é quase o oposto de narrativa; a narrativa flui sob a direção do autor, enquanto interatividade depende do jogador como força motriz¹”. Seguindo a mesma linha de raciocínio, Greg Costikyan (2000) acrescenta:

Há um conflito direto e imediato entre as demandas de uma história e as demandas de um jogo. Divergência nos caminhos de uma história provavelmente resultará numa história menos satisfatória; restrição da liberdade de ação de um jogador provavelmente resultará num jogo menos satisfatório².

Os narratologistas, por sua vez, acreditam que o videogame é uma mídia como qualquer outra e em consequência disso podem contar histórias. Alguns, a exemplo de Janet Murray, defendem inclusive que os games devem cada vez mais procurar desenvolver sua linguagem de forma a construir narrativas de uma maneira peculiar, impossível de ser reproduzida por qualquer outra mídia.

Lisa Gitelman (apud JENKINS, 2009, P. 41) oferece uma definição de mídia ou meio de comunicação em dois níveis, que nos parece apropriada quando lidamos com videogames: “No primeiro, um meio é uma “tecnologia” que permite a comunicação; no segundo um meio é um conjunto de protocolos associados e práticas sociais e culturais que cresceram em torno dessa tecnologia”. Como Jenkins (*ibidem*) acrescenta,

¹ Livre tradução do original: Interactivity is almost the opposite of narrative; narrative flows under the direction of the author, while interactivity depends on the player for motive power.

² Livre tradução do original: There is a direct, immediate conflict between the demands of a story and the demands of a game. Divergence from a story's path is likely to make for a less satisfying story; restricting a player's freedom of action is likely to make for a less satisfying game.

Sistemas de distribuição são apenas e simplesmente tecnologias; meios de comunicação são também sistemas culturais. Tecnologias de distribuição vêm e vão o tempo todo, mas os meios de comunicação persistem como camadas dentro de um estrato de entretenimento e informação cada vez mais complicado. (p. 41).

Retornando ao debate entre ludologistas e narratologistas, nos dias atuais este parece ter esfriado, visto que os jogos recentes têm crescentemente buscado contar histórias mais complexas e, apesar de ainda timidamente, explorar novas maneiras de contar essas histórias. Ainda assim, em *papers*, palestras e discussões de congressos da área é possível perceber o posicionamento divergente dos vários estudiosos do tema.

O presente trabalho se enquadra no campo dos *game studies*, uma vez que procurará estabelecer uma discussão teórico-crítica acerca da narrativa nos videogames. Assumimos, desde já, a visão narratológica e entendemos que videogames podem, sim, contar histórias. Assumir este ponto de vista, no entanto, não exclui do escopo deste estudo as contribuições e *insights* preciosos oferecidos pela visão ludológica.

Para nós, assim como para autores como Jenkins (2003) e Frasca (2003), narratologia e ludologia se configuram como dois lados de uma mesma moeda e se complementam no entendimento das várias facetas dos videogames, pois todo jogo é, *a priori*, um sistema de regras e, como tal, precisa ser estudado levando-se em consideração sua natureza lúdica antes mesmo que se possa afirmar que ele veicula ou faz uso de qualquer tipo de narrativa.

O que chamamos de discussão teórico-crítica é na verdade a realização de um apanhado de teorias, pensamentos e modelos sobre os quais pretendemos realizar uma análise crítica, tecendo argumentos principalmente de forma empírica, fundamentada na experiência e em leituras específicas sobre o modo como a narrativa se processa no interior do videogame³.

Em outras palavras, queremos identificar como, através de sua linguagem característica, os games contam histórias. O que aqui chamamos de linguagem, é o conjunto de protocolos, práticas e recursos ou soluções utilizados pelos videogames para produzir um discurso narrativo. É o equivalente a técnicas ou processos como o corte seco, o fade, o enquadramento no cinema, ou o uso de travessões ou a divisão em capítulos na literatura, ou ainda os balões de fala e seus diversos formatos e o uso da sarjeta nos quadrinhos.

Em nossa pesquisa identificamos quatro modelos, sugeridos em estudo dissertativo desenvolvido por Majewski (2003), através dos quais o videogame se estrutura para produzir

³ Doravante, para fins deste estudo, os termos *videogames* e *games* serão usados para se referir à mesma coisa.

narrativas. São eles: O modelo **Colar de Pérolas**, o modelo **Ramificação**, o modelo **Parque de Diversões** e o modelo **Blocos de Montar**. Cada um desses modelos oferece diferentes maneiras de se estruturar a progressão narrativa num videogame e variam quanto ao grau de dramaticidade e liberdade de ação que oferecem ao jogador.

O modelo **Colar de Pérolas** possibilita a criação de narrativas altamente estruturadas e emocionantes, mas extremamente restritivas no que diz respeito à capacidade dada ao jogador de interferir nelas. O modelo **Blocos de Montar**, por sua vez, não possui necessariamente uma história a ser contada, desta forma proporcionando uma ampla gama de possibilidades narrativas ao jogador e em consequência disso carecendo de profundidade dramática.

Colar de Pérolas e **Blocos de Montar** apresentam-se como dois extremos de uma mesma escala de possibilidades narrativas nos games. Os modelos **Ramificação** e **Parque de Diversões** (também conhecido como Mundo Aberto ou *Sandbox*) colocam-se como intermediários nessa escala e também possuem sua própria gradação de drama e liberdade narrativa. Há que se pensar, no entanto, que em tal escala poderia haver um ponto de intersecção onde os dois quesitos, drama e liberdade, existissem em equilíbrio. Assim, imaginamos a existência de uma quinta abordagem que caracterizasse esse ponto médio, doravante chamada de modelo **Intermediário**. A partir daí selecionamos cinco jogos, um para cada modelo, a saber: *Uncharted 2* (2009), *Heavy Rain* (2010), *Façade* (2005), *GTA IV* (2008) e *The Sims 3* (2009) e lançamos o seguinte questionamento: Qual deles é mais imersivo?

A experiência de imersão foi aqui tomada como fator de mensuração de qualidade narrativa nos videogames. Tal escolha é baseada no conceito de “immediacy” como descrito por Bolter e Grusin (2000), que diz que quanto mais imersos no conteúdo de determinada mídia, mais transparente esta se torna para nós, ou seja, menos consciência temos de sua presença, de sua mediação. Tal fenômeno é facilmente observável quando, por exemplo, lemos um romance que consideramos empolgante: no auge de nosso envolvimento nos esquecemos de que estamos diante de um livro, inclusive perdendo a noção do tempo e do espaço ao nosso redor. É assim que entendemos imersão: a experiência que, de tão envolvente, retira o indivíduo de sua realidade corriqueira, lançando-o numa realidade alternativa, num tempo e espaço psicológicos diferentes daquele físico onde este habita.

Imersão é algo que pode ser vivenciado em diversas situações. Uma partida de futebol assistida num estádio pode proporcionar uma experiência imersiva. O mero ato de contemplar um quadro também é capaz de fazê-lo. Da mesma forma, qualquer tipo de narrativa em

qualquer meio, seja oral, escrito, audiovisual etc. transporta o indivíduo para o universo fictício que se lhe é apresentado, imergindo-o temporariamente neste.

Há, por vezes, na experiência de imersão, momentos em que nos damos conta da ilusão e imediatamente retomamos consciência da realidade. Esses momentos são conhecidos como *quebras de imersão* e são muitas vezes ocasionados por problemas relacionados à estruturação do conteúdo e/ou a falhas na utilização da linguagem de determinado meio de comunicação.

No que diz respeito especificamente à narrativa, tais quebras ocorrem quando há um defeito na estrutura da história, como por exemplo, um furo de roteiro ou algo inverossímil ou de mau gosto; e quando há um problema no modo como a história é contada, como quando há *ruído* na informação transmitida. Quanto a este último, podemos dizer que se origina principalmente por mau uso da linguagem característica da mídia em questão. Como numa cena de um filme onde equivocadamente há pouca luz, por exemplo.

Assim, se algo é capaz de nos manter imersos por um longo tempo, significa dizer que este algo está satisfatoriamente arquitetado de forma a não favorecer quebras de imersão. Dizemos favorecer, pois distrações externas ou mesmo preocupações internas podem atrapalhar ou fragilizar esta experiência. Desse modo, é um dos objetivos desta pesquisa fornecer parâmetros para a construção de narrativas mais imersivas ou menos suscetíveis a quebras nos videogames. Dessa forma, averiguar que tipo de narrativa de videogame é mais imersiva, pode nos oferecer pistas sobre como estas se estruturam e como, individualmente, promovem suas experiências.

Tal exame será feito baseado nos estudos desenvolvidos por Qin, Rau e Salvendy (2009) e Cairns et al. (2008), pesquisadores que observaram a imersão no videogame e se perguntaram se era possível mensurá-la, criando assim parâmetros para avaliação e métodos de mensuração. Um desses métodos se preocupa em verificar nomeadamente o grau de imersão proporcionado pela narrativa dos videogames e consiste na aplicação de questionário desenvolvido especificamente para este fim. Em nossa pesquisa, iremos submeter uma audiência à experimentação dos cinco jogos selecionados de acordo com o modelo de narrativa que apresentam (ver Quadro 1) e em seguida aplicar o questionário (ver Anexo B), que será adaptado para melhor servir aos nossos propósitos investigativos.

Quadro 1: Os modelos narrativos propostos por Majewski (2003) e os jogos correspondentes a cada modelo selecionados para nossa pesquisa.

Modelo de narrativa no videogame (MAJEWSKI, 2003)	Jogo correspondente
Colar de Pérolas	<i>Uncharted 2</i> (2009)
Ramificação	<i>Heavy Rain</i> (2010)
Intermediário	<i>Façade</i> (2005)
Parque de Diversões	<i>GTA IV</i> (2008)
Blocos de Montar	<i>The Sims 3</i> (2009)

Fonte: o autor.

É importante notar que, além do fato de corresponderem individualmente a cada um dos modelos propostos por Majewski, os jogos escolhidos para utilização nesta pesquisa podem ser definidos como *Character Focused-Simulation* (MURRAY, 2004), ou simulação focada no personagem. Ou seja, jogos onde o jogador encarna um personagem numa história, diferentemente de jogos abstratos como Tetris, ou simuladores de esportes como futebol. Ainda, para fins de delimitação, tais jogos deverão ser *single-player* (para apenas um jogador), em oposição aos jogos *multiplayer* (para dois ou mais jogadores simultâneos), e *off-line*, ou seja, jogados diretamente nas suas plataformas, sejam elas consoles, arcades, computadores etc. sem necessariamente terem conexão com a internet.

No primeiro capítulo pretendemos fazer um apanhado geral dos conceitos com os quais estaremos trabalhando ao longo deste estudo. Abordaremos aqui as ideias de narrativa, jogo e videogame, e buscaremos compreender sua trajetória desde o seu surgimento, seu funcionamento e a relação que estabelecem entre si.

No segundo capítulo iremos observar como de fato se processa a narrativa nos games. Iremos analisar cada um dos elementos da narrativa procurando entender de que modo estes se configuram no interior desta mídia.

Nosso terceiro capítulo tratará da questão da imersão como um todo e sua existência no interior dos videogames, e do experimento por nós proposto com o intuito de verificar que modelo de narrativa nos games oferece maior experiência imersiva. Aqui o experimento será descrito com detalhes e será feita a análise dos seus resultados.

Ao final, espera-se que o estudo e a discussão por ele suscitada tenham uma utilidade mais prática, ajudando desenvolvedores a criar jogos mais elaborados do ponto de vista narrativo, favorecendo a imersão dos jogadores nos mundos virtuais ricamente detalhados e realísticos possibilitados pelo poder dos atuais processadores e *engines* gráficas e contribuindo para o estudo dos videogames em geral.

1 EVOLUÇÃO DA NARRATIVA NOS GAMES

O ato de contar histórias sempre se fez presente no decorrer do desenvolvimento do homem. Em sua *Introdução à Análise Estrutural da Narrativa*, Roland Barthes (2011, p. 19), afirma que “a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há em parte alguma povo algum sem narrativa”. Joseph Campbell (2004) considerava as narrativas primevas, os mitos, como sendo de fundamental importância para o desenvolvimento da psique humana. Ainda, segundo Carla Fontes (2006),

A narrativa desempenha um papel fundamental na construção de significados dos seres humanos. Emerge como um processo mediador entre significado e existência humana. No entanto, como consideram vários autores, as narrativas não recriam literalmente a experiência. As histórias que contamos são construídas para dar significado à nossa experiência.

Talvez por isso, desde o seu surgimento os homens produzem e consomem narrativas. Assim, toda vez que uma nova mídia surge, o ser humano procura maneiras de contar histórias através dela. Foi assim desde a oralidade, passando pela pintura, pela literatura, pelo cinema, até recentemente com o surgimento dos videogames.

1.1 O QUE É NARRATIVA

Para entendermos e podermos discorrer melhor sobre o assunto de que estamos tratando, é preciso definir narrativa e alguns termos a ela relacionados, tais como história, narração, diegese e enredo. O que entendemos por narrativa é, nas palavras de Sodré (1988, p.75), o “discurso capaz de evocar, através da sucessão temporal e encadeada de fatos, um mundo dado como real ou imaginário, situado num tempo e num espaço determinados”. Para o autor, a narração (construção verbal ou visual que fala do mundo) distingue-se da *diegese* (o mundo narrado, as ações, personagens, tempos etc.) e conclui: “como uma imagem, a narrativa põe diante de nossos olhos, nos apresenta, um mundo. O romance, o conto, o drama, a novela, são narrativas” (*ibidem*).

Gérard Genette (1980) sugere uma distinção entre o que se entende pelos conceitos de história, narrativa e narração. Para ele, história é o significado, o conteúdo narrativo; narrativa

é o significante, o discurso, o texto narrativo em si; e narração é a ação de produzir narrativa ou o ato de narrar.

Ainda, a título de definição, adotaremos a diferenciação feita por Edward M. Forster (1927) entre enredo e história. Para ele, a distinção básica entre ambos os termos recai na causalidade:

Definimos história como sendo uma narrativa de eventos alinhados em sua sequência temporal. O enredo é também uma narrativa de eventos, com ênfase na causalidade. “O rei morreu e depois a rainha morreu” é uma história. “O rei morreu, e depois a rainha morreu de tristeza” é um enredo. A sequência temporal é preservada, mas o senso de causalidade o ofusca. Ou novamente: “A rainha morreu, ninguém sabia por que, até que se descobriu que foi devido à tristeza pela morte do rei”. Este é um enredo com um mistério, uma forma capaz de alto desenvolvimento. Ele suspende a sequência temporal, ele se move para tão longe da história quanto suas limitações permitirem. Considere a morte da rainha. Se esta ocorre numa história dizemos “E depois?”, se esta ocorre num enredo perguntamos “Por quê?”. Essa é a diferença fundamental entre esses dois aspectos do romance⁴. (p. 78⁵)

As definições de Sodr  e Genette delineiam o conceito de narrativa em duas dimens es diferentes e complementares. Genette ressalta a natureza de discurso da narrativa em rela  o aos conceitos de hist ria e narra  o. Sodr  descreve as caracter sticas desse discurso. Por fim, a diferencia  o entre enredo e hist ria   importante principalmente porque contribui no sentido de nos chamar a aten  o para o fato de que nem toda hist ria tem necessariamente que ser estruturada sob a l gica da causa e efeito, caracterizando o enredo como uma hist ria concebida com o intuito de suscitar emo  o. Tal distin  o ser  de extrema import ncia mais adiante quando estivermos tratando dos tipos de narrativa nos games.

⁴Livre tradu  o do original: We have defined a story as a narrative of events arranged in their time-sequence. A plot is also a narrative of events, the emphasis falling on causality. "The king died and then the queen died" is a story. "The king died, and then the queen died of grief" is a plot. The time-sequence is preserved, but the sense of causality overshadows it. Or again: "The queen died, no one knew why, until it was discovered that it was through grief at the death of the king. " This is a plot with a mystery in it, a form capable of high development. It suspends the time-sequence, it moves as far away from the story as its limitations will allow. Consider the death of the queen. If it is in a story we say " And then? " If it is in a plot we ask : "Why?" That is the fundamental difference between these two aspects of the novel.

⁵P gina referente a livro em PDF dispon vel em: <<http://www.en8848.com.cn/d/file/soft/Nonfiction/Obooks/201007/ed0911cb8f8f66b928e01c7adb9cb0cf.rar>>. Acesso em: 09 ago. 2012.

Observadas estas definições, podemos seguir adiante e examinar a relação da narrativa com as novas mídias digitais.

1.2 NARRATIVAS E INTERATIVIDADE

Através dos tempos e das mídias, salvo algumas exceções⁶, a narrativa sempre se apresentou de forma linear e não-interativa. Era impossível ao leitor/espectador/ouvinte interferir significativamente nas narrativas de que usufruía. A narrativa literária, teatral, fílmica, televisiva entre outras, permanecia continuamente sob o julgo do autor, entidade dotada de completo controle sobre os rumos da história que contava.

É só em meados da década de 1960, com o surgimento dos primeiros computadores no formato em que conhecemos hoje (com monitor e teclado como dispositivos de entrada e saída de dados) (Universidade do Minho apud FRAGOSO, 2001), que as narrativas foram também penetrando os ambientes digitais, assumindo uma característica de interatividade anteriormente pouco explorada, dando origem aos primeiros hipertextos, *text adventures* e MUDs.

Os hipertextos compreendem os textos digitais dotados de *hyperlinks*, nós que conectam palavras ou trechos do texto em questão com outros textos cujo assunto relaciona-se de maneira direta ou indireta com o tema tratado e através dos quais se pode navegar clicando sobre estes nós. São exemplos de hipertexto a *World Wide Web* e os CD ROMs interativos.

Os *text adventures* se caracterizam por serem jogos cuja interface e jogabilidade funcionam única e exclusivamente através de texto. Neles o jogador recebe instruções e descrições de ambientes físicos e deve digitar no teclado comandos específicos para cada ação que deseja realizar, ações que vão desde a simples navegação pelos ambientes virtuais descritos até a aquisição e manuseio de objetos.

À semelhança dos *text adventures*, os MUDs, sigla para *Multi-User Dungeons* ou calabouços multiusuário, são também jogos baseados em texto, no entanto, desenvolvidos para serem jogados por vários jogadores ao mesmo tempo.

O grande fator diferenciador das narrativas anteriores ao computador e suas sucessoras digitais, reside no que chamamos de interatividade. Para Jensen (1998), interatividade vem de interação, termo que geralmente significa troca, influência mútua. No entanto, ele afirma que

⁶ Alguns estudiosos, como Marcos Palácios (1999), dizem que textos literários como *O jardim dos caminhos que se bifurcam* (1941) de Jorge Luis Borges, e *Se numa noite de inverno um viajante...* (1981) de Ítalo Calvino, já apresentavam características de não-linearidade, antevendo o futuro das narrativas em hipertexto, tão comuns nos ambientes digitais atuais.

a acepção do termo varia de acordo com o contexto em que é usado. A isto o autor chama de termo multi-discursivo, ou seja, que tem aplicações e interpretações diferentes dependendo do campo de estudo em que é analisado. Por exemplo: para a Sociologia, interação é algo que ocorre entre duas ou mais pessoas que, em dada situação, mutuamente adaptam seu comportamento e ações umas às outras; para a Comunicação, interação pode ser a relação entre o texto e o leitor, as ações e comunicação humanas recíprocas associadas ao uso da mídia assim como a interação através da mídia; já no campo da Informática, interação pode ser entendida como a relação entre homem e máquina (*human-computer interaction*), mas não a comunicação mediada pela máquina (JENSEN, 1998).

A acepção no campo da Informática nos é especialmente interessante porque tratamos aqui de videogames, ou seja, jogos que são jogados através de máquinas. Ainda segundo Jensen (*ibid*), no campo da informática “interação é um estilo de controle e sistemas interativos exibem esse estilo⁷”.

Uma definição que talvez ajude a compreender melhor como se dá a questão da interação nos ambientes digitais, nos é dada por Primo (2000). Para ele “a relação no contexto informático, que se pretende plenamente interativa, deve ser trabalhada como uma aproximação àquela interpessoal”. Assim, ele propõe dois tipos básicos de interação: a *interação mútua*, que pode ser entendida como a interação que se dá entre duas ou mais pessoas ou entes inteligentes, onde as respostas e reações são sempre resultantes de interpretações e nunca podem ser plenamente antecipadas; e a *interação reativa*, que normalmente se dá entre o homem e a máquina, na qual esta última pode, a partir de ações pré-programadas, apenas reagir a estímulos ou *inputs* gerados pelo *interator*⁸ humano genuinamente inteligente.

A interatividade traz consigo uma mudança de paradigmas na narrativa, mudança essa que encontra seu paroxismo no ambiente multimidiático, ou multimodal, para usar definição de Lévy (2000), dos videogames. O que antes era imutável, inalterável, ininfluenciável, agora passa também a pertencer a uma nova esfera de construção, de possibilidades novas e interessantes. O leitor/espectador/ouvinte é alçado a um novo patamar de importância e

⁷ Definição apresentada no workshop *The methodology of Interaction* realizado em Seillac na França no ano de 1979. Segundo Jensen, os cientistas e pesquisadores presentes neste encontro perceberam que não havia, até então, um consenso sobre o que significava interação. Diz-se que após longo debate, chegou-se a esta definição. (JENSEN, 1998).

⁸ Termo cunhado por Murray (2003) que designa aquele que interage.

responsabilidade. Ele agora é não apenas um interator, mas um coautor, encarregado de, em interagindo, contribuir com o fazer narrativo das histórias contadas nas novas mídias digitais.

1.3 O QUE É JOGO

Assim como a narrativa, os jogos também estiveram presentes ao longo de todo o desenvolvimento da civilização humana. Para Huizinga (2007), o jogo, enquanto prática, precede a própria noção de cultura. Segundo ele, outros mamíferos também jogam e conseguem estabelecer uma distinção entre o que é e o que não é jogo. Para citar um exemplo utilizado pelo próprio autor, pode-se verificar tal fato quando observamos dois cãesinhos a brincar simulando algo como uma luta. Ambos grunhem, enroscam-se e mordem as orelhas, rabo e patas uns dos outros, sem, no entanto, nunca se ferirem de fato. Ou seja, antes mesmo de atingirmos o atual estágio evolutivo no qual nos encontramos, já jogávamos.

De uma maneira geral, entendemos o que vem a ser jogo, mas apesar da aparente simplicidade da noção que nos é dada pelo senso comum, para entender melhor nosso objeto de estudo é preciso que façamos a pergunta: o que é jogo? Alguns estudiosos partilham da ideia de Wittgenstein (1973, p. 31-36) de que definições de jogo serão sempre parciais e enquadrarão sempre subcategorias de jogo, isso, no entanto, não significa dizer que jogos não possam ser definidos e que não possamos estabelecer uma discussão a fim de tomar parte neste processo contínuo de definição.

Na introdução já delineamos uma definição: um jogo é um sistema de regras. Apesar de verdadeira, jogos são caracterizados por sistematizar um conjunto de regras que devem ser seguidas por um ou mais jogadores para atingir determinado objetivo, essa definição naturalmente não dá conta de explicar o complexo fenômeno do jogo.

Embora recente⁹, o estudo dos jogos já forneceu um certo número de definições que, em termos gerais, abarcam a maioria, se não a totalidade, dos aspectos que compõem os jogos. No entanto, não obstante os esforços de alguns pesquisadores como Juul (2003) que reuniu algumas das definições mais citadas e procurou identificar os pontos em comum de cada uma e assim chegar a um consenso, não há, até o momento, uma aceção final ou canonizada, cada estudioso utiliza aquela que acredita ser a mais completa ou aquela que lhe convém.

⁹ Estudos como os de Edward Burnett Tylor (1879) e Stewart Culin (1889) são considerados precursores dos estudos dos jogos. Sobre isso ver <<http://gamesmuseum.uwaterloo.ca/Archives/index.htm#Culin>>. Acesso em: 12 jul. 2012.

Assim, a definição dada por Huizinga (2007, p.33) nos parece ser uma das mais coerentes e abrangentes:

Uma atividade ou ocupação voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana”.

Analisemos esta definição. Jogos são uma atividade (só se pode jogar desempenhando alguma ação) que, em oposição ao trabalho (uma atividade provedora de subsistência e, por consequência, obrigatória), deve ser exercida voluntariamente, nunca forçosamente. Alguns trabalhos ou profissões só existem dentro de jogos, como, por exemplo, o trabalho de jogadores de futebol. Não resta dúvida de que futebol, enquanto um sistema de regras institucionalizado, é um jogo. No entanto, tendo em vista o enorme apelo exercido pelo jogo sobre aqueles que o assistem, criou-se um negócio em torno do mesmo e os seus jogadores passaram o jogar profissionalmente, como hoje se diz. Do ponto de vista dos jogadores profissionais, o futebol não é um jogo, mas um trabalho. Ele tem a função de possibilitar a subsistência do jogador, dessa forma não se caracterizando como um passatempo ou um divertimento, por mais que o jogador possa extrair algum prazer de sua prática. Ter prazer no trabalho não significa necessariamente que o trabalho é um jogo. Do ponto de vista do objeto (jogo de futebol enquanto sistema de regras) e daqueles que o praticam enquanto divertimento, o futebol é jogo. A noção, expressa no final da definição, de que o jogo deve ser diferente da vida cotidiana, torna clara a diferenciação acima apresentada. Para o jogador de futebol, o jogo é a vida cotidiana.

Continuando o nosso raciocínio, o jogo deve ser exercido dentro de certos limites de tempo e espaço. Quanto ao tempo, logicamente, é preciso que o jogo tenha uma duração definida e finita, ou que tenha uma regra que especifique quando ela deve acabar, do contrário, duraria para sempre e em consequência disso seria a própria vida cotidiana.

Então chegamos aqui à noção de partida. Para entendê-la, é preciso antes que observemos o conceito de virtual como definido por Lévy (2000, p.47). Segundo ele,

Na acepção filosófica, é virtual aquilo que existe apenas em potência e não em ato, o campo de forças e de problemas que tende a resolver-se em uma atualização. O virtual encontra-se antes da concretização efetiva ou formal (a árvore está virtualmente presente no grão). No sentido filosófico, o virtual é

obviamente uma dimensão muito importante da realidade. Mas no uso corrente, a palavra virtual é muitas vezes empregada para significar a irrealidade – enquanto a “realidade” pressupõe uma efetivação material, uma presença tangível. [...] Contudo, a rigor, em filosofia o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual: virtualidade e atualidade são apenas dois modos diferentes da realidade.

Na verdade, quando se diz que o jogo deve ser exercido dentro de certos limites de tempo, significa dizer que seu sistema de regras necessita ser atualizado e utilizado ao longo de um determinado período. O jogo existe virtualmente, sua atualização é feita pela realização de uma partida, um dado momento em que o jogo é jogado por alguém. Seguindo o pensamento de Lévy, um mesmo jogo contém, virtualmente, infinitas partidas.

Quanto aos limites de espaço, estes são o que Huizinga (*ibidem*, p. 13) chamou de círculo mágico, o lugar onde o jogo acontece, onde suas regras se tornam válidas e fora do qual diz-se “não está valendo”. Nas suas palavras:

A limitação no espaço é ainda mais flagrante do que a limitação no tempo. Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. [...] A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal¹⁰ etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial.

Por sua vez, a questão das regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, nos fala apenas que as regras do jogo devem ser aceitas por todos os jogadores antes do início da partida e, no momento em que esta começa, tornam-se obrigatórias e inalteráveis, ou seja, dentro do círculo mágico e enquanto durar a partida, as regras são lei.

Continuando, dizer que o jogo é dotado de um fim em si mesmo, significa dizer que seu objetivo diz respeito somente ao seu universo particular, não podendo se encontrar fora dele. O jogo dirige-se e funciona em torno de si mesmo. Tudo o que lhe é agregado externa ou paralelamente, como dinheiro de apostas, o orgulho de vencer, a fama etc. é extraordinário, não faz parte do jogo em si.

¹⁰ É interessante notar que Huizinga considerava atividades como o direito e a guerra, por exemplo, não como jogos propriamente ditos, mas dotadas de características lúdicas. Aqui, o mesmo raciocínio que se aplica aos jogadores de futebol e o jogo em si, pode ser aplicado aos juristas e ao julgamento: o julgamento, por conter regras e funcionar sob uma lógica de competição, poderia ser considerado um jogo, para os juristas, no entanto, este é seu trabalho e sua vida cotidiana.

A parte seguinte da definição, a de que o jogo é acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria, em nossa opinião, é a menos importante e não contribui no sentido de distinguir jogo. É fato que em todo jogo ou jogar vivencia-se estes sentimentos, mas assim também se pode fazê-lo em diversas outras atividades. A presença ou ausência dos mesmos não caracteriza algo como sendo jogo.

O fato de ser visto ou sentido como sendo diferente da vida cotidiana, este sim, é elucidativo. Como já dissemos anteriormente, segundo esta definição, para ser jogo é preciso que a atividade seja algo a parte, algo entendido e vivido como sendo alheio à nossa rotina de obrigações. Acrescentaríamos a este ponto, a ideia de que o jogo deve ser algo propiciador de prazer e divertimento. Trabalhamos para evitar a dor, ou o sofrimento (da fome, da falta de abrigo etc.), jogamos em busca de prazer. Se não há prazer, não há interesse. Não havendo interesse, não há ação ou atividade e conseqüentemente, não há jogo.

Nossa definição final, então, ficaria assim: Jogos são uma atividade ou ocupação voluntária, realizada em busca de prazer, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo e acompanhado de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”.

Uma vez definida nossa ideia de jogo, assim como fizemos com a narrativa, analisaremos a entrada dos jogos nos ambientes digitais.

1.4 OS VIDEOGAMES

O ser humano tem, desde sua origem, o jogo como uma prática de divertimento e foi capaz de criar, ao longo dos tempos, inúmeras formas de jogar. Jogos de adivinhação, cartas, dados, esportes, jogos de tabuleiro etc., são alguns dos exemplos de tipos jogo que conhecemos hoje. No entanto, um tipo particular de jogo surgiu estreitamente ligado à tecnologia informática: o videogame.

Diferentemente dos seus antecessores analógicos, o videogame é um jogo que pode ser jogado a partir de uma plataforma computacional (capaz de realizar cálculos matemáticos a partir de linguagem binária) e visualizado através de um dispositivo de vídeo. No entanto, diferentemente de uma obra audiovisual comum, tal como o filme, o videogame apresenta uma característica de interatividade. Contudo, isso não é o suficiente para que possamos diferenciar os videogames das demais mídias audiovisuais. Pode-se argumentar, por exemplo, que alguns filmes experimentais, por permitirem que o espectador escolha que caminhos a

narrativa pode seguir (numa estrutura semelhante ao modelo de Ramificação proposto por Majewski, como veremos mais a frente), podem ser considerados filmes interativos. Seriam esses filmes, videogames?

A discussão acerca de como classificar os videogames é longa e um tanto caótica e, tal qual a discussão sobre qual a definição de jogo, até o presente momento também não apresentou nenhuma consenso definitivo. Não pretendemos aqui criar tal tipologia. No entanto, para fins desse estudo, é preciso que tomemos certa liberdade e façamos algumas distinções. Há de fato alguma diferença crucial entre um filme interativo e um videogame? Qual é a fronteira onde um filme deixa de ser um filme e passa a ser um videogame?

Tomemos como exemplo *Dragon's Lair* (1983). Posicionando-se no limiar entre filme e game, é considerado por muitos, um filme interativo. O jogo (se é que podemos chamá-lo assim) conta a história de um destemido cavaleiro que quer salvar uma princesa das garras de um malvado dragão que a aprisionara. Diferentemente dos videogames de sua época, aqui o jogador não podia controlar completamente os movimentos ou o deslocamento do personagem principal.

Na verdade, *Dragon's Lair* consiste numa série de trechos em animação 2D (só possíveis graças à tecnologia do *Laserdisc*¹¹) ao longo das quais o jogador era solicitado a, dependendo do desenrolar da história, fazer escolhas que modificavam a narrativa. Por exemplo, num determinado ponto o cavaleiro navega um barril sobre um veloz rio de águas multicoloridas, à sua frente obstáculos vão surgindo e o caminho vai ziguezagueando freneticamente, cabe ao jogador, à medida que a animação transcorre, apertar os botões direcionais certos nas horas certas para fazer o personagem percorrer o rio sem sofrer nenhum acidente. Cada apertar de botão ativa uma nova sequência animada pré-programada que dá continuidade à história. Uma escolha correta permite que a história progrida, uma escolha errada encerra o jogo.

¹¹ *Dragon's Lair* apresenta belíssimas imagens em 2D tal qual os desenhos animados da Disney, mesmo porque seu idealizador, Don Bluth, era um ex-animador da Walt Disney Studios. A tecnologia do *Laserdisc* permitiu ao jogo apresentar imagens muito mais elaboradas, especialmente pelo fato de todas serem pré-renderizadas (HOLLYWOOD GOES GAMING, 2007).

Figura 1: Cenas do jogo *Dragon's Lair*.



Fonte: <http://marketplace.xbox.com>.

Assim nos perguntamos, *Dragon's Lair* é um jogo ou um filme? Se pararmos pra pensar, ele exige uma atividade ou ocupação que só é exercida voluntariamente. Tal atividade é feita em busca de prazer e acontece dentro de certos limites de tempo e de espaço (as máquinas arcade¹² para as quais foi originalmente produzido, ou os *smartphones* atuais para os quais já foi adaptado). Ele possui regras que são aceitas por quem o joga e são obrigatórias (até mesmo porque se trata de um software) para que a experiência aconteça. É dotado de um fim em si mesmo que nada mais é do que superar os obstáculos até chegar ao final da história. E é certamente acompanhado por um sentimento de ser diferente da vida cotidiana, pois nenhum jogador acredita que é realmente o cavaleiro que vê na tela.

Dito isso, podemos concluir que, segundo a definição de jogo por nós adotada, *Dragon's Lair* é um jogo. Se acrescentarmos a isto a noção de que é jogado numa plataforma computacional e visualizado a partir de um dispositivo exibidor de vídeo, sem dúvida chegamos à conclusão de que além de jogo, *Dragon's Lair* é um videogame, o que, em consequência, coloca os filmes interativos também como o sendo. Mas ao que nos parece, tal definição de videogame (um jogo jogado a partir de uma plataforma computacional e visualizado por um dispositivo de vídeo) não nos parece suficiente para distinguir e descrever o fenômeno ainda mais complexo que é o videogame enquanto artefato, enquanto mídia e todas as características que os tornam tão únicos e distintos dos demais meios de comunicação, sobretudo quando se trata dos jogos mais atuais e das possibilidades de interação por estes oferecidas, onde é possível controlar um personagem e navegar livremente com ele por um mundo virtual, realizando as mais diferentes ações.

Ponderemos, então, alguns aspectos importantes como forma de esclarecer o que vem a ser o videogame. Todo videogame demanda a existência de um avatar que, por sua vez, se

¹² Conhecidos no Brasil, embora de maneira equivocada, como Fliperamas, são grandes máquinas que integram o console e o monitor e geralmente se encontram em estabelecimentos públicos onde se pode pagar para jogar nelas.

caracteriza por ser todo e qualquer objeto do mundo do jogo, pertencente à sua diegese, sobre o qual se possa exercer controle e com o qual se possa navegar pelo mundo virtual no qual o mesmo se encontra inserido. Aqui fica claro a questão de que no jogo existe um mundo virtual, que existe em potência e não em ato (LÉVY, 2000), que é atualizado no momento do jogar e que pode ser navegado por um avatar, um objeto que representa o jogador dentro daquele mundo, podendo ser uma figura antropomórfica, um carro, uma bola, uma linha, um ponto de vista etc. (KLEVJER, 2006).

Isto posto, retomemos a questão da interação. No filme interativo, esta limita-se a momentos de escolha bastante específicos e muitas vezes fora de sua diegese. Para ser videogame é preciso que ao interator seja oferecida a possibilidade de interferir na ação que se lhe é apresentada na tela a qualquer momento, tendo como resultado dessa interferência uma alteração desta mesma ação.

Apesar de não caber nessa abordagem de videogame por nós delineada, *Dragon's Lair* é vendido, vivido e jogado como um game. O que nos leva a refletir, e nesse ponto concordamos com Wittgenstein, que talvez haja muito mais nos videogames do que uma definição pode abarcar, ou ainda que existem vários tipos de videogames e que nossa segunda definição trata apenas de um determinado tipo. De todo modo, é com os jogos previstos nesta que estaremos lidando daqui pra frente.

1.5 JOGOS E NARRATIVAS

É objeto deste estudo, a relação entre o videogame e a narrativa. No entanto, antes mesmo de sua entrada em ambientes digitais, jogos e narrativas já se haviam encontrado e dialogado. Este encontro se encontra representado de maneira mais prolífica nos tradicionais RPG's de mesa. O próprio nome deste tipo de jogo demonstra essa relação: a sigla RPG vem do inglês e significa *Role-Playing Game* ou jogo de interpretação de papéis. Ele é considerado um jogo narrativo porque o mestre do jogo¹³ desempenha dois importantes papéis que, nos ambientes digitais, viriam a ser desempenhados pelo computador: narrar a história e ditar as regras.

¹³ RPG's são jogos em que um jogador principal, ou um mestre, narra uma determinada história para um grupo de outros jogadores que por sua vez interpretam personagens específicos desta mesma história. À medida que o mestre vai narrando, vai descrevendo situações as mais diversas onde os jogadores, cada um na sua vez, devem decidir que ações ou atitudes seus personagens devem tomar diante dos fatos descritos. Combates, uso de habilidades e questões relacionadas à sorte, são geralmente decididas através da rolagem de dados e/ou do julgamento do mestre.

Figura 2: Mesa com utensílios para jogo de RPG.



Fonte: <http://www.leftgamerreview.org>.

Além dos RPG's, na verdade um subgênero destes se assim quisermos chamar, os livros-jogo também estabeleceram diálogo entre jogo e narrativa. Famosos na década de 1980 com as séries *Choose Your Own Adventure* e *Fighting Fantasy* (Escolha a Sua Aventura e Aventuras Fantásticas, no Brasil), os livros-jogo se caracterizam por desenvolverem uma narração em segunda pessoa. Na narrativa literária tradicional, diz-se que a primeira pessoa é quem está falando, o narrador; a terceira pessoa é a pessoa sobre quem se está falando, o personagem; a segunda pessoa, então, seria o narratário, a entidade fictícia a quem se dirige o narrador, ou seja, o leitor/espectador/ouvinte.

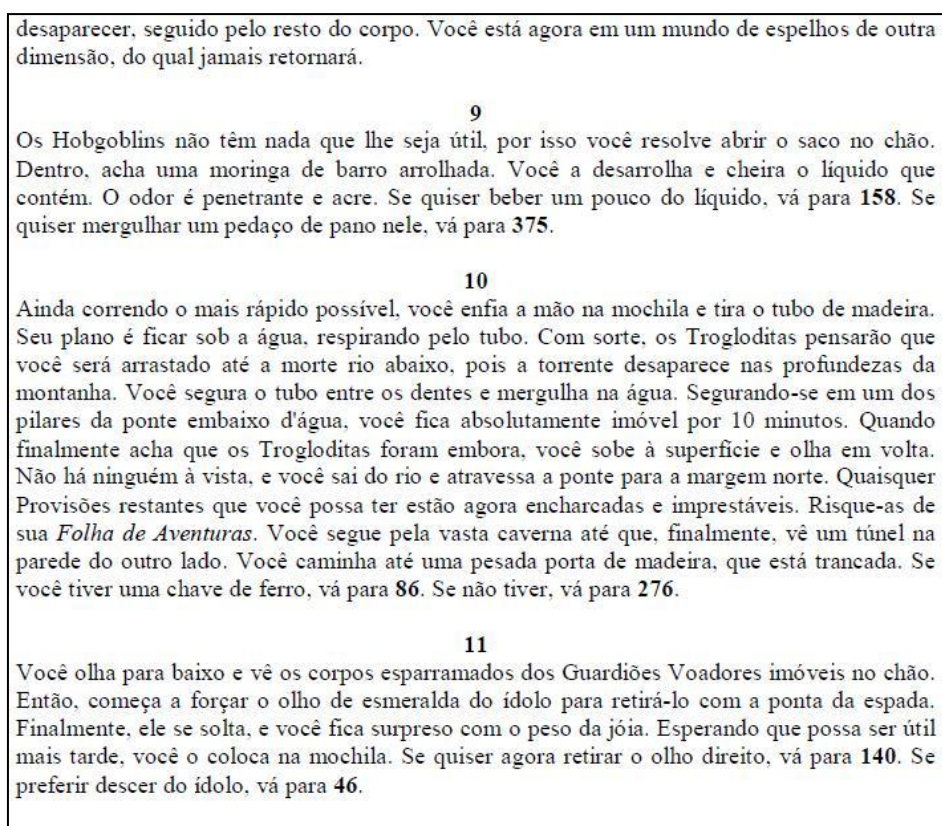
Figura 3: Quatro títulos da série *Escolha a Sua Aventura* da década de 1980.



Fonte: <http://maegeek.blogspot.com.br>.

Assim, era comum nesses livros encontrar a história sendo contada utilizando o pronome você, se referindo ao leitor (ver figura 4). Nestes livros o leitor é chamado a realizar escolhas que o levam a percorrer diferentes caminhos da história. Em determinados momentos, é oferecido ao leitor a opção de decidir que ação realizar. Assim, uma descrição da situação é fornecida, geralmente em um parágrafo, e ao final dela são dadas duas ou três opções de ação disponíveis, cada uma delas vinculada a um número correspondente a um parágrafo ou página específica no livro, diretamente relacionada com a situação descrita (ver figura 4), mas com desfechos diferentes, sendo geralmente um bem sucedido, que permite continuar a história, e outro malsucedido, onde encontra-se o *game over*¹⁴.

Figura 4: Exemplo de funcionamento do livro-jogo *O Calabouço da Morte*, da série Aventuras Fantásticas.



Fonte: Imagem produzida pelo autor, extraída do livro *O Calabouço da Morte*.

O surgimento do computador trouxe consigo a possibilidade da criação de videogames. Como dito, sua grande capacidade de cálculo permitiu automatizar as funções de narrar a história e ditar as regras exercidas anteriormente pelo mestre do jogo de RPG,

¹⁴ Do inglês “fim do jogo”.

excluindo assim a necessidade de uma figura humana para executá-las. Além disso, possibilitou o surgimento, ou melhor, o desenvolvimento de outras três características notáveis: o tempo-real, o modo *single-player* ou solo e a construção de um mundo virtual navegável (JUUL, 2004).

O tempo-real diz respeito à libertação da necessidade de se jogar em turnos, como acontece com a maioria dos jogos de tabuleiro e de RPG, ou com a maioria dos jogos analógicos, onde o jogador tem que esperar que os outros jogadores façam seus movimentos antes de poder ele mesmo fazê-lo.

O modo *single-player* ressalta o fato de que agora um jogador pode, sozinho, jogar a maioria dos jogos existentes para aquele meio (o computador, ou console¹⁵, ou smartphone etc.), o que não ocorre com seus antecessores cujas partidas quase sempre necessitam de pelo menos dois jogadores para ocorrer.

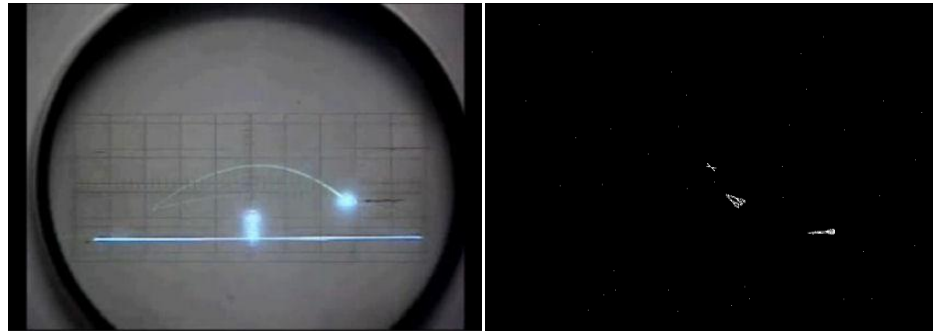
Por fim, o fato de o computador proporcionar a construção de um mundo virtual navegável, nos fala que agora podemos explorar o mundo ficcional da narrativa não apenas com nossa imaginação, como antes se dava, mas também visualizando-o com nossos próprios olhos à medida que navegamos por ele através da tela da TV ou do computador, uma vez que quando falamos que foi o uso do computador que introduziu todas estas mudanças, também nos referimos aos consoles e arcades que se caracterizam também como plataformas computacionais.

Mas apesar de seu encontro no mundo analógico, em sua estreia em ambientes digitais, jogos e narrativas mais uma vez encontravam-se separados, com as narrativas apenas mais interativas e os jogos apenas mais automatizados. Os primeiros jogos¹⁶, como *Tennis for Two* (1958) e *Spacewar!* (1961), tinham o intuito apenas de entreter e sua mecânica era essencialmente sensório-motora, ou seja, visava somente testar os reflexos e a coordenação motora dos jogadores.

¹⁵ Aparelhos eletrônicos que acoplados a um aparelho de TV, permitem o funcionamento de videogames. São exemplos de console o Playstation, o Super Nintendo, o Atari etc.

¹⁶ A data mais comumente aceita pelos pesquisadores dos videogames como correspondendo ao surgimento do primeiro videogame é 1958, quando William Higinbotham cria, a partir das linhas luminosas de um osciloscópio, um pequeno jogo de tênis batizado de Tênis para Dois (*Tennis for Two*). Noah Wardrip-Fruin, no entanto, falando do livro *Media Archeology* em um post no blog *Expressive Intelligence Studio*, sugere datas ainda mais antigas que esta para o surgimento do primeiro videogame. Disponível em: <<http://eis-blog.ucsc.edu/2011/08/first-digital-lit-first-video-game/#more-2735>> Acesso em: 30 jun. 2012.

Figura 5: Telas dos jogos *Tennis for Two* e *Spacewar!*.



Fonte: <http://www.gameinformer.com> e <http://www.igcent.com>.

Posteriormente jogos como *Space Invaders* (1978), *Donkey Kong* (1981) e *Super Mario Bros.* (1985) apresentavam o que Jesper Juul (1998) chamou de enquadramento narrativo (*narrative frame*). Para o autor, enquadramento narrativo é uma história ou premissa que funciona como um *background*, uma justificativa para as ações que o jogador deve desempenhar no jogo.

Assim, por exemplo, a mecânica de *Super Mario Bros.* (ver figura 6), consiste em atravessar fases saltando obstáculos e inimigos, mas o protagonista e o jogador devem fazer isso a fim de resgatar uma princesa sequestrada por um dragão. Em *Space Invaders*, o jogador deve defender a terra de uma invasão alienígena, mas isso é feito apenas controlando um tipo de canhão que atira para cima enquanto filas sem fim de alienígenas se aproximam do chão.

Figura 6: Telas dos jogos *Space Invaders* e *Super Mario Bros.*.



Fonte: <http://www.arcade-museum.com> e <http://en.wikipedia.org>.

Tal limitação, no entanto, pode ser explicada se levarmos em consideração a natureza da linguagem dos videogames. Assim como qualquer meio de comunicação, a linguagem dos games está fortemente atrelada à tecnologia que permite a sua existência, nesse caso o computador. Entretanto, o constante avanço dessa tecnologia, de hardware e software, das interfaces (físicas e digitais) e formas de interação e principalmente do poder de processamento gráfico, torna a linguagem dos games e as possibilidades de sua utilização, um processo mutante.

Para a narrativa, contudo, o processamento gráfico possui particular importância. Tomemos como exemplo os personagens dos videogames, observemos como eram os games em seu surgimento. Nas décadas de 1960 e 1970 a capacidade de processamento dos computadores era pequena, permitindo àqueles que desenvolviam videogames apenas a obtenção de imagens pixeladas¹⁷ e simples sons sintetizados para implementar em seus jogos. Criar um personagem com personalidade, com o qual um jogador pudesse se identificar, e colocá-lo numa situação dramática complexa era uma tarefa quase impossível dadas estas circunstâncias. Isto explica a grande predominância, naquela época, de games com mecânicas lógico-intelectual e sensório-motora.

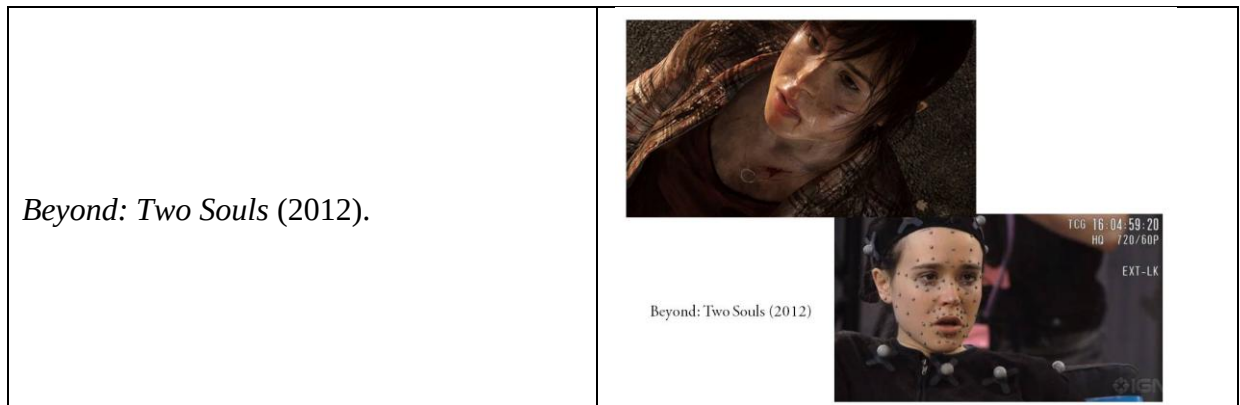
Com o passar dos anos, no entanto, o desenvolvimento da informática e da eletrônica permitiu o aprimoramento da capacidade de processamento dos computadores, o que por sua vez possibilitou o surgimento de gráficos e sons mais elaborados e consequentemente de personagens mais complexos. Alguns estudiosos consideram Pac-Man¹⁸ (1980) como o primeiro jogo a possuir um protagonista ostentador de uma personalidade mesmo que rudimentar (Discovery Channel - A Era do Videogame, 2007). A partir dele, não tardou até que o primeiro grande astro do mundo dos games fizesse sua estreia: em 1985 o personagem Mario, criado pelo designer Shigeru Miyamoto, já possuía formas cartunescas que lembravam um ser humano e tinha na sua “vida ficcional” um objetivo que é um clássico das histórias de aventura: derrotar o dragão e salvar a princesa.

¹⁷ Diz-se da imagem que contém pouca quantidade de *pixels* (unidade visual básica da imagem digital), dessa forma parecendo quadrada e pouco nítida.

¹⁸ Mais conhecido aqui no Brasil como *Come-come*.

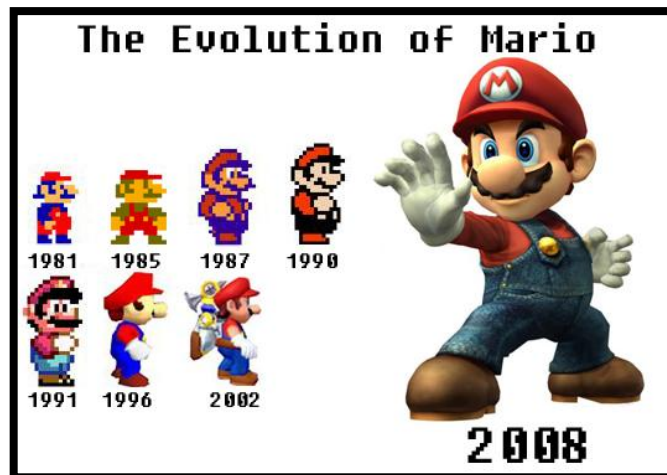
Quadro 2: Evolução gráfica dos personagens de videogame. (continua)

 Pong (1972)  Space Invaders (1978)  Pac Man (1980)  Super Mario Bros. (1985)	<i>Pong</i> (1972), <i>Space Invaders</i> (1978), <i>Pac-Man</i> (1980) e <i>Super Mario Bros.</i> (1985).
<i>The Legend of Zelda: A Link to the Past</i> (1992), <i>Chrono Trigger</i> (1995) e <i>Final Fantasy VII</i> (1997).	 The Legend of Zelda: A Link to the Past (1992)  Chrono Trigger (1995)  Final Fantasy VII (1997)
 Resident Evil 2 (1998)  Indigo Prophecy (2005)  Shenmue (2000)	<i>Resident Evil 2</i> (1998), <i>Indigo Prophecy</i> (2005) e <i>Shenmue</i> (2000).
<i>Heavy Rain</i> (2010).	  Heavy Rain (2010)
 L.A. Noire (2011)  	<i>L. A. Noire</i> (2011).



Fonte: O autor.

Figura 7: A evolução gráfica do personagem Mario.



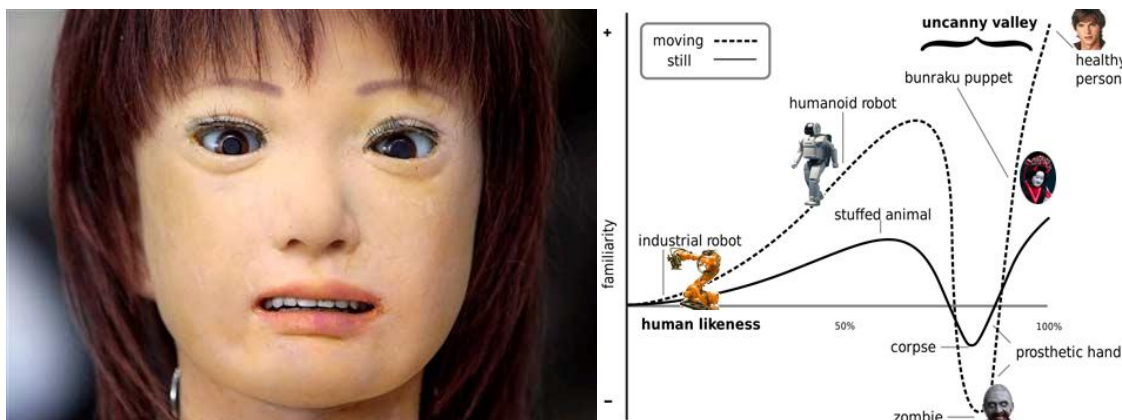
Fonte: <http://gallery.neoseeker.com>.

Hoje em dia, o realismo conseguido por meio das novas GPUs (*Graphic Processor Unit* ou Unidade de Processamento Gráfico) é tal que aproxima os jogos do que na robótica é conhecido como *uncanny valley* (vale da estranheza).

Em 1970, Masahiro Mori, um roboticista japonês, percebeu que à medida que a aparência e o comportamento de um robô se aproximam da de um ser humano, o sentimento experimentado por quem o observa passa da simpatia para um sentimento de estranhamento e repulsa. Colocando essa progressão num gráfico, Mori observou que há um aumento da simpatia até um determinado ponto onde a semelhança entre um robô e um humano é tão grande e ao mesmo tempo tão absurda que qualquer discrepância, seja nas expressões faciais ou na movimentação, que lembre o observador de que aquilo não se trata de uma pessoa real, causa um sentimento negativo, ocasionando uma grande queda no gráfico, constituindo assim

um vale (em oposição à crista da linha senoidal), daí o nome *vale da estranheza*. Há, no entanto, após o vale, novamente um aumento da simpatia, até determinado ponto onde não ocorre mais nenhuma diferença detectável entre robô e humano.

Figura 8: O vale da estranheza (uncanny valley).



Fonte: <http://www.pajiba.com> e <http://spectrum.ieee.org>.

A partir disso, estudiosos da computação gráfica e da animação sugeriram que tal fenômeno poderia ser observado também nas imagens geradas por computador e que o vale poderia ser cruzado até o ponto onde a antipatia desaparece e se torna novamente confortável olhar para as representações humanas na tela. Até o presente momento, contudo, é possível distinguir uma imagem humana gerada por computador de uma imagem real obtida, por exemplo, através de uma câmera, especialmente quando a imagem não é pré-renderizada e tem que ser processada em tempo real pelo computador.

Esse realismo gráfico aliado a esta relação, entre jogos e narrativas, que se deu anteriormente aos ambientes digitais, foram provavelmente os responsáveis pelo surgimento de gêneros de games que fazem uso intensivo de narrativas, gêneros esses onde muitas vezes o único estímulo para que o jogador continue jogando é chegar ao final da história, ou mesmo simplesmente testemunhar ou participar de seu desenrolar. São eles os *text adventures*, os MUDs, os *graphic adventures*, os atuais *action adventures*, os RPGs, alguns MMORPGs (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* ou Jogos de interpretação de papéis, massivos, multiusuário e online) e os chamados dramas interativos.

1.5.1 Videogames que Fazem Uso Intensivo de Narrativa

Falemos um pouco sobre cada um dos tipos de videogame citados anteriormente, como forma de melhor conhecê-los e para que possamos entender de que modo fazem uso da narrativa. É importante notar que as denominações aqui utilizadas são criadas pela indústria e pela imprensa especializada e visam, muito mais do que classificar os games como forma de facilitar seu estudo, fornecer aos consumidores informações para que estes saibam que tipo de jogo estão adquirindo na hora da compra. Há, no entanto, uma razão de ser nessas classificações e seu uso ao longo dos anos, de certa forma, institucionalizou os gêneros, permitindo que um jogador, ao pesquisar sobre determinado game, tenha uma noção geral sobre sua natureza e funcionamento, sobre a experiência que ele oferece, sobre que habilidades e competências lhe vão ser exigidas para jogá-lo.

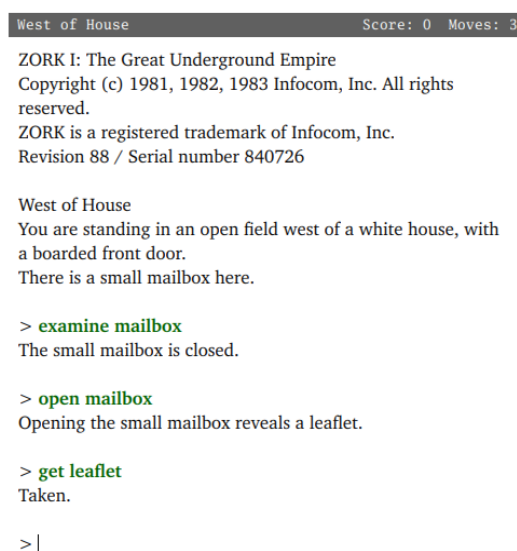
Vale ressaltar também, que existem outros gêneros que contam histórias, mas cujo foco não necessariamente recai na narrativa, a exemplo do RTS (*Real-Time Strategy* ou Estratégia em Tempo Real) e o FPS (*First Person Shooter* ou Tiro em Primeira Pessoa), que exploram muito mais a experiência proporcionada por sua mecânica e jogabilidade, utilizando a narrativa apenas como um adereço.

1.5.1.1 Text Adventure

O termo *adventure*, nos videogames, está fortemente associado à narrativa, de modo que, se dizemos que determinado game é um *adventure*, podemos esperar que este jogo, e sua progressão, muito provavelmente se pautam numa história. Além dessa associação com a narrativa, o termo também sugere que o game em questão funciona sob uma lógica de *puzzle-solving*, ou resolução de quebra-cabeças, o que em outras palavras quer dizer que o jogo possui uma mecânica lógico-intelectual. Neste tipo de jogo, para continuar acompanhando a história, o jogador deve resolver uma série de problemas contextualizados com a narrativa do jogo. Por exemplo, no jogo *Indiana Jones and The Fate of Atlantis* (1992), há um momento onde o jogador precisa descobrir que dar bolachas a um papagaio empoleirado numa árvore, faz com que o pássaro, que já ouvira várias vezes a mesma conversa, sobre a resposta para a pergunta feita por um guarda que protege a entrada para um templo no qual se encontra um artefato que Indy precisa para continuar sua jornada, resposta esta que se coloca como única condição para a liberação da entrada no templo.

Os *text adventures* (aventuras em texto) surgiram em 1976 com o jogo *Colossal Cave Adventure* ou simplesmente *Adventure* (daí o nome deste gênero) e são descendentes dos clássicos livros-jogo. Assim como seu antecessor analógico, este tipo de jogo também desenvolve uma narração em segunda pessoa. Como ressaltamos antes, aqui não há figuras, o jogador interage com o jogo unicamente através da leitura e digitação de texto. Cenários e situações são detalhados na tela do computador, de modo que o jogador possa inferir e mesmo testar as ações que deve realizar para progredir na história. Através de comandos específicos, geralmente frases simples compostas de um verbo e um substantivo como “pegar chave” ou “ir para oeste”, o jogador pode navegar pelo mundo virtual, manipular objetos e até conversar com NPCs¹⁹. O gênero caiu em desuso quando do surgimento dos *graphic adventures*.

Figura 9: Exemplo de interação no text adventure *Zork I* ²⁰



West of House Score: 0 Moves: 3

ZORK I: The Great Underground Empire
Copyright (c) 1981, 1982, 1983 Infocom, Inc. All rights reserved.
ZORK is a registered trademark of Infocom, Inc.
Revision 88 / Serial number 840726

West of House
You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front door.
There is a small mailbox here.

> examine mailbox
The small mailbox is closed.

> open mailbox
Opening the small mailbox reveals a leaflet.

> get leaflet
Taken.

> |

Fonte: http://en.wikipedia.org/wiki/Zork_I.

¹⁹ *Non-Playable Character* ou personagem não controlável pelo jogador.

²⁰ Livre tradução: Oeste da casa.
Você está em pé em um campo aberto a oeste de uma casa branca cuja porta da frente está fechada por tábuas.
Há uma caixa de correio aqui.
> Examinar caixa de correio.
A pequena caixa de correio está fechada.
> Abrir caixa de correio.
Abrir a caixa revela um panfleto.
> Pegar panfleto.
Pego.

1.5.1.2 Multi-User Dungeon

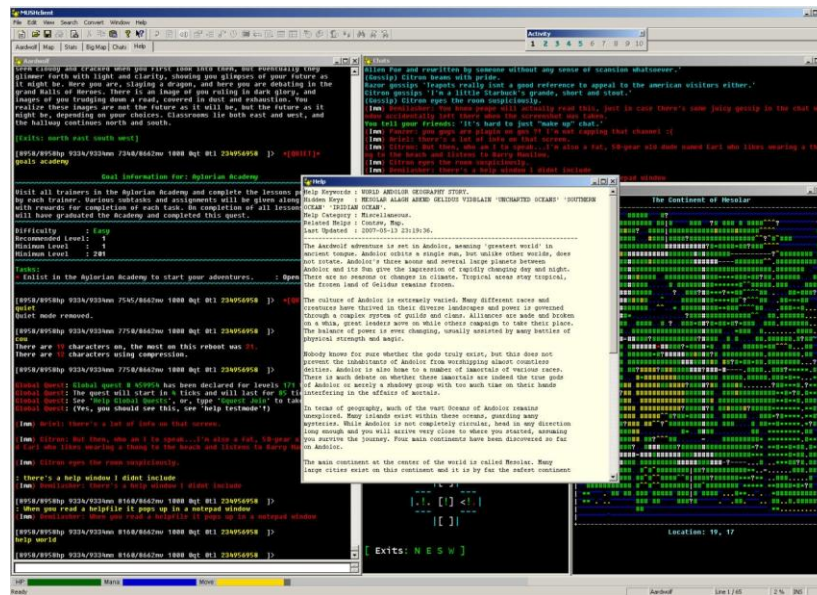
O primeiro MUD de que se tem registro é também chamado MUD (o que também acabou por nomear o gênero) e foi criado em 1978 pelo então estudante Roy Trubshaw. Descendentes dos *text adventures* e ancestrais dos modernos MMORPGs, os MUDs são, nas palavras de Arlindo Machado (2002),

ambientes *on line* construídos de forma colaborativa e em larga escala, verdadeiras cidades virtuais, a que os participantes vão acrescentando objetos, cenários, casas, cômodos, nos quais e com os quais é possível desempenhar papéis, contracenar ações e construir ficções coletivas.

Nos MUDs, os jogadores criam personagens para si e interagem uns com os outros e com o mundo virtual. É possível conversar com outros jogadores via *chat*, lutar contra criaturas do próprio jogo, bem como contra outros jogadores, navegar pelo mundo virtual, pegar e usar objetos, cumprir missões e até mesmo evoluir seu personagem, que pode até possuir medidor de HP²¹, de MP²² e às vezes até de vigor.

²¹ Derivados dos RPGs de mesa, HP ou *Health Points* são a unidade de medida de “vida” dos personagens de videogames. Sempre que o personagem sofre algum dano, perde HP. Quando seu HP zera, o personagem morre. Nos jogos que usam este recurso, a quantidade de HP costuma aumentar sempre que o personagem adquire mais experiência e evolui.

²² Também derivados dos RPGs, MP ou *Mana Points* são a unidade de medida de “magia” dos personagens de videogame. Sempre que o personagem usa algum feitiço ou encantamento, gasta seu MP. O recurso do MP é usado como forma de limitar a quantidade de magia que o personagem pode usar. Nos jogos que usam este recurso, a quantidade de MP costuma aumentar sempre que o personagem adquire mais experiência e evolui.

Figura 10: Exemplo de interação no text adventure *Zork I*.

Fonte: <https://www.genesisnurd.org/>.

1.5.1.3 Graphic Adventure

Os *graphic adventures* (aventuras gráficas) sucederam os *text adventures*, substituindo as descrições textuais por imagens dos ambientes e situações apresentados no jogo. O primeiro exemplar desse gênero, *Mystery House* (1980), não abandonou a descrição textual, apenas acrescentando imagens que mostravam exatamente o que o texto dizia. Os jogos que o sucederam implementaram essa troca, chegando inclusive a exibir animações simples para a movimentação dos personagens, mas mantiveram a jogabilidade por meio de comandos de texto.

Em seu formato atual e mais utilizado, os *graphic adventures* são conhecidos como *point-and-click adventures* ou aventuras de apontar e clicar, devido à mecânica de interação através do cursor do mouse, que permite que o jogador clique no local para onde deseja que o personagem se locomova, em objetos que quer que o personagem examine ou pegue e em NPCs com os quais quer que o personagem converse. Curiosamente, os primeiros *point-and-click adventures*, apesar de não dependerem mais da digitação de texto, deixavam clara sua descendência dos primeiros *graphic adventures* apresentando em sua interface verbos que o jogador deveria selecionar com o mouse, para em seguida clicar sobre um determinado objeto, dessa forma constituindo uma frase sem necessariamente digita-la. Por exemplo, se quisesse que o personagem abrisse uma porta, o jogador deveria clicar na palavra “abrir”, disposta na

interface do jogo, e em seguida clicar na imagem de uma porta que porventura estivesse no cenário exibido pelo jogo, desencadeando assim a ação.

Figura 11: *The Secret of Monkey Island* (1990), *point-and-click adventure* cuja interface apresenta os verbos para serem selecionados antes da ação.



Fonte: <http://www.joystiq.com/>.

Figura 12: Tela do jogo *The Longest Journey* (1999), *point-and-click adventure* que já não depende dos verbos para a realização de ações.



Fonte: <http://manderlon.com/>.

1.5.1.4 Action Adventure

Um desdobramento mais recente do grande gênero *adventure*, o *action adventure* (aventura de ação) é um gênero extremamente popular nos dias atuais e se caracteriza por ser um *adventure* cuja mecânica, além do tradicional *puzzle-solving*, envolve também combates físicos, saltos, acrobacias entre outras ações que exigem reflexos e destreza. Não é possível precisar se tal gênero surgiu como uma resposta à falta de dinamismo dos *adventures*

tradicionais, que possuíam pouca ou nenhuma sequência de ação, ou se surgiu a partir da introdução de narrativas mais complexas em jogos onde o único foco era a ação, como forma de torna-los mais interessantes e atraentes. São exemplos de *action adventures* os jogos da série *Assassins Creed*, *Tomb Raider*, *The Legend of Zelda* e jogos como *L.A. Noire* (2011).

Figura 13: Tela do jogo *L.A. Noire*.



Fonte: <http://www.gamefront.com/>.

Figura 14: Tela do jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.



Fonte: <http://recollectionsofplay.wordpress.com/>.

1.5.1.5 Role-Playing Game

Surgidos como uma automatização ou transposição dos tradicionais RPGs de mesa ou de lápis e papel como também são conhecidos, para os computadores, os primeiros RPGs digitais apareceram nos anos 1970 e utilizavam mecânica e terminologia semelhantes às do seu ancestral analógico, inclusive abarcando temas análogos como fantasia medieval e ficção científica.

Atualmente possuem um estilo visual e de jogabilidade muito próximos ao dos *action adventures*, podendo também apresentar características de *puzzle-solving*. No entanto,

segundo a acepção vigente na indústria e na imprensa, diferenciam-se destes principalmente pelo fato de que, nos RPGs, comumente o personagem do jogador ganha pontos de experiência ao longo do jogo, pontos esses que o fazem subir de nível ou evoluir, garantindo muitas vezes melhorias em atributos como força, ataque, defesa, inteligência, entre outros, e novas habilidades e poderes.

Há ainda, neste gênero, uma subdivisão interessante entre RPGs japoneses e RPGs ocidentais. Os RPGs japoneses ou JRPGs (*Japanese Role-Playing Games*) têm seu principal expoente em games como *Final Fantasy* e *Dragon's Quest* e caracterizam-se principalmente por possuírem visual de anime²³, por possuírem um sistema de batalha em turnos, e por colocarem sob o controle do jogador um personagem pré-fabricado, já completamente inserido no mundo do jogo e que evolui independente da vontade do jogador. Em outras palavras, significa dizer que a narrativa nos JRPGs é mais estruturada, mais rígida e que oferece pouca ou nenhuma liberdade de influência por parte do jogador.

Figura 15: Tela do JRPG *Final Fantasy XIII-2*.



Fonte: <http://gamerant.com/>.

Já os RPGs ocidentais ou WRPGs (sigla para *Western Role-Playing Games*) possuem um visual que se propõe ser mais realista, menos caricato, possuem mais comumente batalhas em tempo real, e permitem que o jogador crie seu próprio personagem, tanto visualmente quanto em termos de atributos, habilidades, raça e até profissão. Por isso mesmo, os WRPGs possuem narrativas mais abertas, que vão muitas vezes se adaptar ao tipo de personagem criado pelo jogador e às escolhas feitas por ele ao longo da história. *Baldur's Gate* (1998), os

²³ Aqui no ocidente são conhecidos como desenhos animados tipicamente japoneses. São caracterizados por exibir ambientes multicoloridos e personagens com grandes olhos para obter maior expressividade.

jogos da série *Diablo* e *The Elder Scrolls* são alguns dos exemplos mais famosos deste tipo de RPG.

Figura 16: Tela do WRPG *The Elder Scrolls IV: Oblivion*.



Fonte: <http://www.gamerstemple.com/>.

1.5.1.6 Massively Multiplayer Online Role-Playing Game

Descendentes dos MUDs, os MMORPGs se caracterizam por serem jogos possuidores de um gigantesco mundo virtual permanente²⁴ que pode ser acessado por milhares de jogadores ao mesmo tempo e onde cada um cria e controla seu próprio personagem também conferindo-lhe atributos, habilidades, raças e profissões. Tais mundos são ricamente detalhados e preenchidos por uma enorme quantidade de NPCs, criaturas, e itens a serem coletados. Os jogadores deste tipo de jogo passam horas conectados à internet (única maneira de jogá-los), viajando pelos ambientes, realizando missões e evoluindo seus personagens. No entanto, o grande foco deste tipo de jogo recai na interação social, uma vez que é possível conversar, duelar, se associar e negociar itens com outros jogadores através de seus personagens.

²⁴ Que continua a existir mesmo quando o jogador desliga o computador ou console.

Figura 17: Tela do jogo *World of Warcraft*.



Fonte: <http://world-warcraftbrasil.blogspot.com.br/>.

Tais jogos geralmente possuem uma narrativa mais ampla, quase como uma mitologia, uma descrição do panorama geral ou situação na qual o mundo do jogo se encontra. Seus temas, assim como os dos RPGs *off-line*, giram em torno principalmente de fantasia medieval e ficção científica. As verdadeiras histórias contadas em seu interior, no entanto, são as que surgem da interação entre os jogadores. São exemplos de MMORPG os jogos *World of Warcraft* (2004), *Ragnarok* (2002) e *Ultima Online* (1997).

1.5.1.7 Drama Interativo

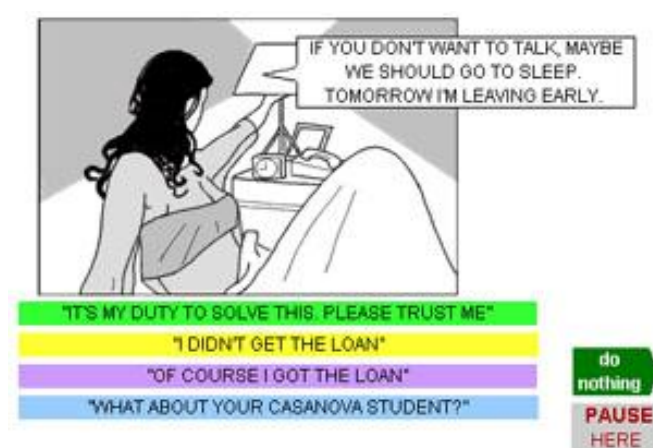
Drama interativo é uma categoria de videogame cujas características definidoras são um tanto nebulosas. Chama-se drama interativo todo jogo cujo foco incide totalmente sobre a narrativa. É objetivo do game contar uma história com a qual o jogador possa interagir da maneira mais aberta possível. Aqui não há teste de reflexo ou coordenação motora, não há desafios lógicos para serem resolvidos. O desafio nesse caso é experimentar a narrativa até o fim ou descobrir as múltiplas possibilidades por ela oferecidas. Todo game que se autointitula drama interativo procura oferecer o máximo possível de alternativas e desfechos para o jogador.

Em termos de mecânica e temática, contudo, não existe um padrão para os dramas interativos, pois há jogos sob essa alcunha que variam desde histórias em quadrinhos com as quais se pode interagir, como *Masq* (2002), até simulações complexas com personagens que

se movem, expressam emoções, falam e compreendem linguagem como em *Façade* (2005), passando por games *mainstream*²⁵, com gráficos ultra-realistas construídos com a ajuda da técnica de captura de movimento, como *Heavy Rain* (2010).

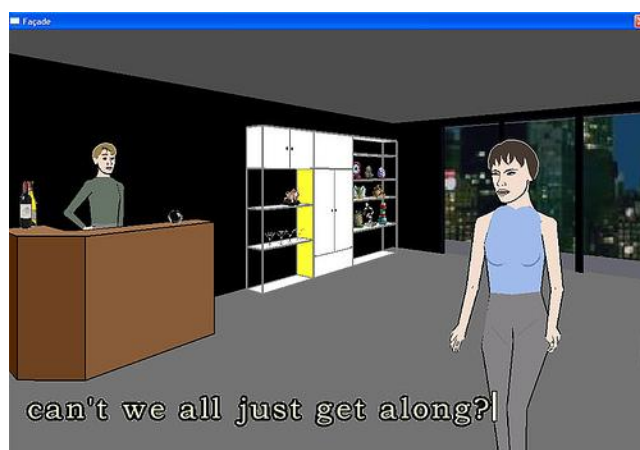
Em verdade, a denominação drama interativo acaba funcionando muito mais como um agregador de status pelo fato de ressaltar o forte apelo que a narrativa interativa e seu inexplorado terreno preme de possibilidades, exercem sobre o público em geral.

Figura 18: Tela do jogo *Masq*.



Fonte: <http://grandtextauto.org/>.

Figura 19: Tela do jogo *Façade*.



Fonte: <http://jeremyfreese.blogspot.com.br/>.

²⁵ Desenvolvidos por grandes empresas do mercado de games.

Figura 20: Tela do jogo *Heavy Rain*.



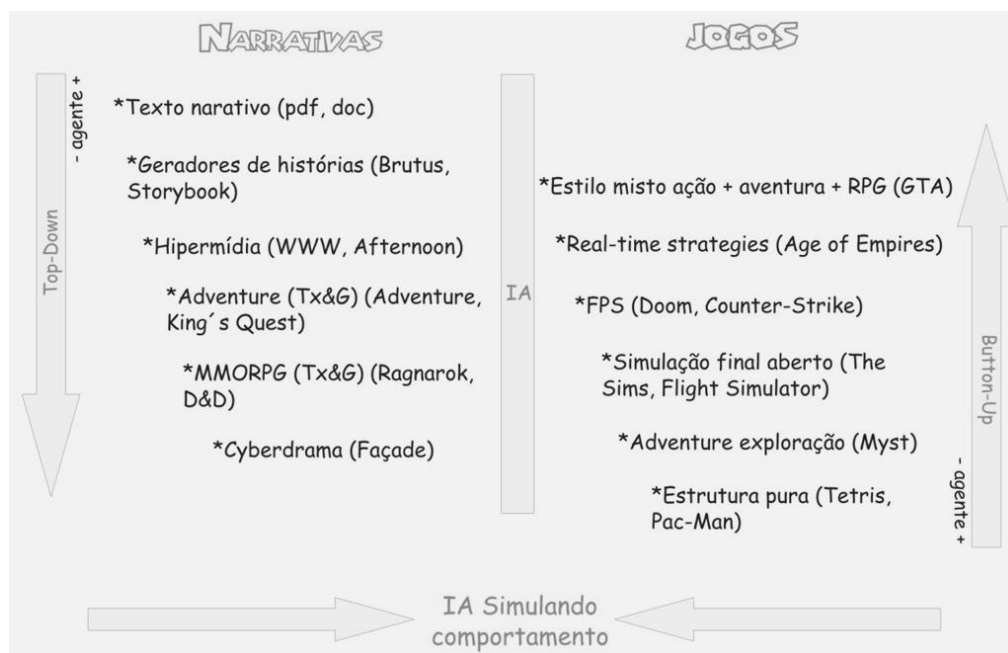
Fonte: <http://omelete.uol.com.br/>.

1.5.2 O Futuro da Narrativa no Videogame

Vistos todos esses tipos de videogame cuja narrativa é um dos (senão o) elementos mais importantes, podemos nos perguntar se algum deles é ou fornece pistas sobre como deveriam ou virão a ser as narrativas nos videogames no futuro.

João Ranhel (2009), em seu artigo no livro *Mapa do Jogo* (2009), monta um diagrama para demonstrar a aproximação entre jogos e narrativas em ambientes digitais:

Figura 21: Migração de jogos e narrativas para ambientes digitais (reprodução do original).



Fonte: João Ranhel *In: Mapa do jogo* (2009, p. 18).

Na coluna esquerda temos, de cima pra baixo, narrativas gradativamente mais interativas, que vão aos poucos transformando o leitor passivo num agente dentro da história, até o ponto em que se aproximam dos jogos. Na coluna direita, de baixo pra cima, temos jogos que cada vez mais introduzem elementos narrativos em sua jogabilidade até o ponto em que pode-se considerar que tais jogos não existiriam sem suas narrativas. Como o autor mesmo coloca, propositalmente os critérios para a distribuição dos itens nesse diagrama não foram rígidos, pois sua intenção é que observemos as tendências. De fato, muito se pode discutir sobre em que coluna posicionar cada um dos componentes desse esquema, no entanto, em nossa opinião, sua grande contribuição é chamar nossa atenção para o importante papel desempenhado pela inteligência artificial no processo de hibridização entre jogos e narrativas.

Para nós, assim como para muitos outros pesquisadores do tema, o futuro das narrativas interativas está fortemente atrelado aos desenvolvimentos no campo da inteligência artificial. Há, hoje em dia, vários experimentos que visam explorar o potencial dos games para contar histórias de maneiras cada vez mais abertas e fluidas. O modo como a narrativa se processa e os recursos de linguagem utilizados pelos videogames para contar histórias serão o tema do nosso próximo capítulo.

2 COMO SE PROCESSA A NARRATIVA NOS GAMES

Já entendemos que os games podem sim contar histórias. Já observamos inclusive que existem certos tipos de games que dependem das histórias que contam para funcionar. Mas assim como aprendemos na escola a utilizar as letras para formar sílabas, que por sua vez se juntam para formar palavras, que por sua vez se juntam para formar frases e estas se juntam para formar parágrafos, assim como aprendemos a gramática, as regras de combinação e os recursos linguísticos para podermos nos comunicar utilizando uma determinada linguagem, nesse caso a escrita, também é importante entender de que forma os games estruturam, dão sentido e veiculam uma mensagem e dessa forma produzem narrativa.

2.1 A LINGUAGEM DOS GAMES

Partindo de um nível bem básico, podemos começar observando o fato de que os videogames são softwares, programas de computador criados a partir de uma determinada linguagem de programação como Javascript, Actionscript, C++ entre outras, que por sua vez são responsáveis por fornecer ao computador parâmetros ou instruções para a realização de cálculos que utilizam o código binário, a verdadeira forma de comunicação utilizada pelo computador.

Mas dizer que videogames são apenas softwares é ser reducionista demais, é deixar de fora uma imensa gama de outros processos, práticas e áreas do conhecimento humano que são utilizadas na construção de um game.

Num nível acima, é comum tomar o desenvolvimento de um game como estando apoiado sobre um tripé, pois além da área da computação, na construção de um game estão envolvidos o design e a arte.

O design é a área responsável por conceber as mecânicas e funcionamento do game, a estrutura física das fases (*level design*), a interface etc.

A arte por sua vez, pode-se dizer que é a área responsável por produzir a parte de um game que vai estimular diretamente os sentidos do jogador, nesse caso essencialmente, mas não exclusivamente, a visão e a audição.

Para entender melhor é preciso compreender que, assim como o cinema, os videogames são uma forma de arte²⁶ que faz uso de uma série de outras formas de arte mais

²⁶ Sim, o videogame é hoje amplamente reconhecido como uma forma de arte tal qual o cinema, a literatura etc. chegando inclusive a ter exposições em museus de renome como o Smithsonian e o Museum of

simples como a pintura, a escultura e a literatura, que podem ser feitas por apenas um indivíduo²⁷ e que não necessariamente dependem de outras formas de arte para existir.

Assim, num game temos geralmente a figura de um diretor de arte que vai coordenar uma equipe responsável por conceber visualmente os personagens, cenários e objetos do jogo. Estes por sua vez serão, no caso mais complexo de um jogo 3D, modelados (esculpidos digitalmente num software apropriado), animados e texturizados por profissionais diferentes. Em seguida, um outro profissional irá montar um esquema de iluminação adequado para o ambiente virtual de cada fase, um outro poderá pensar no modo como esse ambiente será visto, posicionando a câmera virtual (o ponto de vista do jogador) de maneira mais expressiva. Um desenhista de som irá pensar e produzir os efeitos sonoros de cada objeto, criatura e efeito. Um compositor profissional irá compor músicas para se adequarem a cada momento do jogo e grava-las muitas vezes acompanhado por uma orquestra inteira. E a depender do tipo de game, assim também como no cinema, um roteirista poderá escrever toda a história, o background dos personagens, seus diálogos, dar nomes a estes personagens, a lugares e objetos. Atualmente o nível de complexidade e a busca pelo realismo têm atingido níveis tão altos, que atores reais têm sido contratados para dublar e até recompor os movimentos corporais e expressões faciais dos personagens que incorporam.

Mas num nível ainda mais acima, o que chamamos de linguagem do videogame vai além das convenções da programação, do design e da arte. Como dito anteriormente, o que aqui chamamos de linguagem é o conjunto de protocolos, práticas e recursos ou soluções utilizados pelos videogames para produzir um discurso narrativo. É o equivalente a técnicas ou processos como o corte seco, o *fade* e o enquadramento no cinema; ou o uso de travessões e a divisão em capítulos na literatura; ou ainda os balões de fala e seus diversos formatos e o uso da sarjeta nos quadrinhos.

2.1.1 Recursos Narrativos

O que chamamos de recursos narrativos são as maneiras através das quais os games produzem narrativa e veiculam suas histórias. Em primeira instância todo jogo tem o que

Modern Art de Nova Iorque. Sobre isto ver: <<http://www.americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games/>> acesso em 17 jan. 2013 e <http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/> acesso em 17 jan. 2013.

²⁷ Embora um game possa ser feito por apenas uma pessoa, é comum, dado a complexidade dos jogos atuais, que este seja um trabalho realizado em equipes que podem chegar a 200 pessoas especialistas em áreas diversas.

chamamos de *gameplay*. *Gameplay* é o ato de jogar em si. Quando se joga, quando se está interagindo com o software que é o videogame, se está experimentando o *gameplay*. Sem *gameplay*, não há jogo, mas outra coisa. Assim, todo jogo, do mais simples ao mais complexo, possui *gameplay*. Podemos dizer então que ele é o momento de máxima interação, onde o jogador tem maior liberdade de agir como quiser, dentro das possibilidades oferecidas pelo jogo. Através dele é possível produzir narrativa, mas pra isso é preciso desenvolver um aspecto dos games que, com o passar das gerações se torna cada vez mais importante e sofisticado: a inteligência artificial. No entanto, os primeiros games não possuíam as técnicas nem as tecnologias necessárias para fazê-lo, de modo que a narrativa nestes era limitada. O que veremos a seguir é um apanhado dos recursos que permitiram e permitem até hoje a veiculação de histórias nos games, partindo do menos interativo ao mais interativo.

2.1.1.1 Cutscenes

Talvez o grande salto narrativo nos jogos, que lhes possibilitou contar histórias, de fato, tenha se dado com a introdução da *Cutscene*. Utilizada num game pela primeira vez em *Space Invaders part II* (1979) (GUINNESS WORLD RECORDS GAMES, 2008, p. 107), embora de forma rudimentar, trata-se de um curto trecho em animação (2D ou 3D dependendo do jogo), sobre o qual o jogador não detém nenhum controle, que aparece entre os momentos de ação ou de interação, geralmente ao término de uma fase, e que serve para narrar acontecimentos ou ações que não condizem com a jogabilidade do jogo. Segundo Richard Dansky (2007):

Cut scenes dizem respeito a filmes dentro do jogo – seções de vídeo não-interativo às quais o jogador assiste. Algumas são pré-renderizadas para um alto nível de acabamento visual, enquanto outras são produzidas a partir da *engine* do jogo para criar continuidade visual. De todo modo, *cut scenes* se referem a eventos ou conversas às quais o jogador senta e assiste (comumente) sem interação. [...] Na melhor das hipóteses, o jogador pode olhar ao redor durante uma *cut scene*, mas, geralmente, trata-se de um pequeno filme ao qual o jogador assiste²⁸ (p. 5).

²⁸ Livre tradução do original: Cut scenes refer to in-game movies—sections of noninteractive footage that the player watches. Some are prerendered for a high level of visual polish, whereas others are produced with the in-game engine to provide visual continuity. Either way, cut scenes refer to events or conversations that the player sits back and watches with (usually) no interaction. They can be used to reward the player with a spectacular visual, provide an opportunity for conversation or exposition that would get lost in gameplay, or contain events—such as the death of a character, the pillaging of the main characters' equipment, or a villain's

Cutscenes servem a vários propósitos: impulsionar a narrativa, oferecer ao jogador uma motivação para ser compartilhada com o protagonista, funcionar como recompensa para um desafio superado. Seu uso nos jogos das primeiras gerações pode ser compreendido como uma forma de suprir uma necessidade de contar histórias que os jogos sempre demonstraram, visto que muitos deles apresentavam enquadramentos narrativos, mas que devido às limitações tecnológicas da época, acabavam impossibilitados de fazê-lo de outra maneira.

A questão é que sempre se criticou as *cutscenes* como sendo um recurso cinematográfico, um filme curto, que pouco fazia no sentido de oferecer uma experiência própria dos jogos eletrônicos, ou seja, uma experiência interativa. Ora, tirar de uma mídia o que ela tem de mais distinto é ir de encontro à sua própria natureza.

Rune Klevjer (2002), no entanto, defende o uso de *cutscenes* nos jogos argumentando que estas funcionam como um recurso de liberação da tensão instituída pelo *gameplay* e acrescenta, além das já citadas, as funções de fornecimento de informação visual e de construção de suspense juntamente com a criação de uma ação na qual o jogador será lançado.

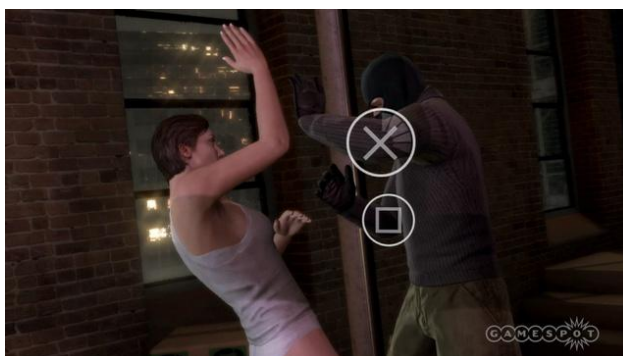
Até hoje muitos jogos fazem uso de *cutscenes* como forma de veicular ações dramáticas que não cabem na jogabilidade e como forma de contextualizar ou justificar as ações que o jogador deve desempenhar. No entanto, uma variação das *cutscenes* quase tão antiga quanto as mesmas, também desempenha um papel importante nesse quesito.

2.1.1.2 Quick Time Events

Quick Time Events (QTEs) ou eventos de tempo rápido são eventos ou *cutscenes*, se assim se quiser chamar, nas quais símbolos referentes a botões específicos do *joystick* surgem durante alguns segundos na tela juntamente com a ação que se desdobra (Figura 1), sem interrompê-la, botões esses que, quando ou se apertados, levam o protagonista a desempenhar ações que influenciam o desenrolar da cena.

escape—that can't be left up to chance. At best, the player can look around during a cut scene, but more often than not, they have a theatrical presentation the player watches. .

Figura 22: QTE no jogo Heavy Rain (2010).



Fonte: <http://www.gamespot.com>.

Para visualizar melhor, imagine uma cena simples na qual o par romântico do protagonista acaba de se declarar para ele. Sem que haja pausas, o símbolo de um botão surge e permanece durante, digamos, três segundos na tela com a informação “beijar” ao seu lado. Caso você decida pressionar o botão referido antes que este suma, o protagonista beijará a dama, caso você não o faça, o beijo não ocorre e a dama ficará desapontada e irá embora embaraçada.

Dizemos que QTEs são uma variação das *cutscenes* porque também se tratam de um trecho de vídeo ou animação no qual, em momentos-chave, é possível fazer escolhas através do apertar de botões, desta forma alterando o curso deste mesmo vídeo. Neste sentido, *Quick Time Events* guardam estreita relação com os antigos livros *Choose your own adventure*, pois, assim como estes, permitem que a história se ramifique a partir das escolhas feitas pelo jogador.

Segundo acepção corrente²⁹, a primeira aparição de QTE num game se deu em *Dragon's Lair* (1983). Após essa aparição, alguns jogos de arcade como *Cliff Hanger* (1983) e *Space Ace* (1984), também fizeram uso deste novo recurso narrativo e de jogabilidade ainda sem nome definido. Em seguida esse recurso precursor dos QTEs caiu em desuso e só veio ressurgir em 1999 com o jogo *Shenmue* de Yu Suzuki (ROGERS, 2010, p. 184), responsável por cunhar o termo *Quick Time Event* (ROGERS, 2011) e por estabelecer sua forma moderna (com a representação gráfica dos botões do *joystick*). Desde então, muitos jogos modernos têm feito amplo uso desse recurso, existindo, inclusive, jogos cuja jogabilidade baseia-se majoritariamente no mesmo, como é o caso de *Heavy Rain* (2010).

²⁹ Há referências a jogos mais antigos como *The Driver* (1969) que também faziam uso de cenas pré-filmadas cujos movimentos apresentados na tela deveriam ser reproduzidos pelo jogador. Disponível em <http://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=10569> acesso em: 11 jan. 2013.

No que diz respeito à interação, QTEs se diferenciam de *cutscenes*, pois acrescentam a questão da escolha, dando um passo a mais na direção de uma experiência genuinamente própria dos jogos. No entanto, uma crítica que se faz ao uso de QTEs é o fato de que frequentemente elas acontecem em momentos onde o jogador poderia ele mesmo realizar a ação. Essa prática é na verdade, uma tentativa de oferecer uma experiência mais cinematográfica àquele momento do jogo, com mudanças de ângulo e enquadramento para dar maior dramaticidade. Outras vezes, os QTEs oferecem alternativas que não são necessariamente as que o jogador gostaria de escolher, causando um paradoxo: ao mesmo tempo em que oferece liberdade, restringe essa mesma liberdade de maneira deliberada e palpável. Isso acaba por tomar a autonomia do jogador, o que se converte muitas vezes em frustração.

2.1.1.3 Scripted Events

O ponto de vista aqui defendido é que nos parece lógico a partir do que foi visto até agora, é que para alcançar um nicho narrativo exclusivamente seu, um jogo jamais deve retirar do jogador a possibilidade de interação, pois no momento em que o faz, deixa de ser jogo e torna-se outra coisa. Assim, num game uma história deve ser contada não através de *cutscenes* ou QTEs, mas, preferencialmente, através do *gameplay* ou jogabilidade.

Partindo desse pressuposto, uma solução elegante para este problema encontra-se na utilização do que se passou a chamar, no âmbito do game design, de *Scripted Event* (Evento Roteirizado). Trata-se de um recurso no qual um jogador ao atingir determinado ponto do espaço do jogo, ou mesmo após determinado espaço de tempo, ou ainda após a realização de determinada ação, ativa uma sequência de ações pré-programadas (sejam do cenário ou dos NPCs) que se desenrolam diante do jogador sem, no entanto, retirar-lhe a capacidade de interagir. O jogador pode, então, acompanhar os eventos que se desdobram, algumas vezes podendo, inclusive, interrompê-los ou alterá-los.

Por exemplo: em *Half-Life 2* (2004), após ser nocauteado por um grupo de inimigos, o protagonista é acordado por uma mulher. Em seguida, quando o protagonista já está de pé, a mulher começa a conversar com ele enquanto se dirige a um elevador, aperta o botão para abrir a porta e aguarda que o jogador conduza o protagonista até o interior do mesmo. Nesse momento, se o jogador quiser, ele pode se dirigir para o lado oposto do ambiente onde se encontra, dessa forma atrasando e alterando a continuidade da cena e por consequência da narrativa do jogo, que só segue adiante quando o jogador entra no elevador.

Não se sabe ao certo qual foi o primeiro jogo a utilizar *scripted events*. Rogers (2010), no entanto, sugere que este recurso foi popularizado após sua introdução em jogos como *Half-Life* (1998) e a série *Call of Duty*.

Realmente, o interessante acerca deste recurso é o fato da manutenção da interação do jogador. Entretanto, é possível apontar alguns pontos que podem ser melhorados no funcionamento narrativo dos *scripted events*. Um deles diz respeito ao fato de que um jogo que faz uso deste recurso, a cada nova partida sempre oferecerá a mesma experiência narrativa. Assim, caso o jogador morra ou falhe em ultrapassar determinado obstáculo e tenha que refazer determinado percurso do jogo, experimentará os mesmos *scripted events* que presenciou da primeira vez.

Outra questão é que, para que este recurso funcione de maneira plena, o jogador deve se predispor a realizar exatamente as ações que a narrativa do jogo sugere. Caso se queira fazer algo inteiramente novo, o jogo provavelmente não reconhecerá esta nova ação, consequentemente permanecendo parado ou apresentando algum defeito. Assim, apesar da maior abertura, *scripted events* continuam funcionando como um recurso limitador da ação do jogador.

2.1.1.4 Gameplay e Inteligência Artificial

Mais que somente permitir a continuidade da interação, para criar uma narrativa fluida e peculiar, os videogames devem dar ao jogador a ilusão de que funcionam de maneira independente, de que nada está necessariamente previsto, de que se pode improvisar e de que suas ações realmente geram resultados únicos e significativos, ou seja, a ilusão de interação mútua (PRIMO, 2000) que, por sua vez, resulta num sentimento de agência³⁰.

Para isso, é preciso que a história seja contada única e exclusivamente através do *gameplay* e que o jogo funcione segundo uma lógica de improviso. Isso, por sua vez, demanda um enorme esforço no sentido de introduzir nos personagens não controláveis pelo jogador (NPCs) e nos ambientes uma inteligência artificial que lhes confira a capacidade de reagir de maneiras diferentes aos mesmos *inputs* e a *inputs* diferentes. Isso resulta numa simulação de personalidade por parte dos personagens que, em passando no teste do ceticismo, permite a criação de narrativas imprevisíveis e interessantes.

³⁰ Agência ou *Agency*, em inglês, designa a “sensação experimentada por um interator de que uma ação significativa é resultado de sua decisão ou escolha” (MACHADO, 2002).

Decerto que num videogame nada pode ser completamente imprevisível. Tudo parte inicialmente da estrutura criada pelo game *designer*. Se o jogador quer sair voando, mas o jogo não oferece essa possibilidade, ele jamais voará. Nesse sentido o jogador é sempre forçado a se adaptar às limitações impostas pelo jogo em maior ou menor grau.

No entanto, há uma maneira de lidar com esse problema. Juul (1998) fala da relação programa/material (*program/material*). Para ele, o programa é o sistema de regras que fazem o jogo funcionar; o material é o conteúdo do jogo: sons, textos, gráficos, enquadramento narrativo etc. Os problemas relacionados a esse sentimento de restrição que mencionamos, acontecem quando o material do jogo faz promessas que o programa não pode cumprir. A maioria dos *adventures* gráficos mais antigos sofre desse problema porque o jogador pode pegar e usar alguns objetos do jogo, mas outros não. Se o material oferece a possibilidade de manipular objetos, porque o programa seleciona uns e não outros?

Assim, jogos mais simples como, por exemplo, *Pac-Man* (1980), cujo grau de iconicidade e realismo de seus gráficos é baixo, evitam esse tipo de problema. E é baseado nesse mesmo princípio que um jogo consegue, em nossa opinião, alcançar este patamar narrativo exclusivo dos videogames. *Façade* (2005), um jogo independente criado por Michael Mateas e Andrew Stern como resultado de uma pesquisa para o desenvolvimento de um drama interativo sobre relações humanas (MATEAS e STERN, 2003), possui gráficos simples e personagens que parecem inteligentes e que se comunicam com o jogador e entre si, não só através de ações, mas através de texto.

A mecânica do jogo (mais extensamente discutida no tópico 2.1.2.2.2.5 O modelo Intermediário) foi estruturada para funcionar através de um sistema que permite que o jogador experimente a narrativa cem por cento durante o tempo em que joga, sem nenhuma interrupção da capacidade de interação, caracterizando assim uma narrativa dramática que se dá única e exclusivamente através do *gameplay*.

2.1.2 Os Elementos Básicos da Narrativa nos Games

Mas como também aprendemos na escola, além dos recursos supracitados, para ser narrativa o discurso tem que apresentar em sua totalidade os seus cinco elementos básicos, a saber: personagem, tempo, espaço, enredo e narrador. Assim, será que os games realmente possuem esses cinco elementos? Mais que apenas aponta-los, iremos analisa-los no interior do game.

2.1.2.1 Narrador

Os primeiros estudos sobre narrativa focavam especialmente a narrativa literária. Como sabemos, na literatura o narrador pode assumir diferentes pontos de vista em relação aos fatos narrados. Assim se o narrador é o protagonista da história, chamamo-lo narrador autodiegético. Se é apenas um personagem dentro da história, chamamo-lo narrador homodiegético. Se ele apenas observa os fatos sem participar da história em nenhuma instância, chamamo-lo narrador heterodiegético. Se conhece todos os detalhes da história, se descreve o que se passa no interior dos personagens, seus sentimentos e pensamentos, dizemos que possui uma focalização onisciente. Se limita-se a falar dos eventos e dos sentimentos e pensamentos de apenas um personagem ou grupo de personagens, dizemos que possui uma focalização interna. Se, por outro lado, fala apenas do que é observável de fora, se não demonstra ter total conhecimento dos detalhes da história, dizemos que possui uma focalização externa. Mas será que esses tipos de narrador podem ser observados num game? Mais ainda, podemos dizer que num game há um narrador? Pra responder essa pergunta, vamos observar algumas diferenças entre a literatura e o cinema.

Nenhuma mídia é autossuficiente. Nenhuma mídia surgiu do nada. A linguagem, o conteúdo, os temas de qualquer mídia guardam relação com a linguagem, o conteúdo, os temas etc. das mídias que a precederam. Falando de maneira bem simplória a literatura é a fala transposta pro papel, o teatro é a linguagem literária encenada, o cinema é o teatro filmado e pode-se dizer que um game é praticamente um filme interativo. Logo, investigar como se processa o elemento narrador na literatura e no cinema nos ajudará a compreender como este se processa num videogame.

Vejamos: é possível, por exemplo, imaginar um narrador com focalização onisciente, que saiba os sentimentos e pensamentos de todos os personagens de uma história, no cinema? De que modo isso seria veiculado para o público? Como fazer para o espectador tomar conhecimento desses detalhes? Na literatura basta que uma frase escrita diga: *fulano sentiu uma tristeza enorme quando fulana o deixou e pensou em tirar sua própria vida*. Mas e no cinema? Como fazer pra veicular informação semelhante?

Quando pensamos nisso, começamos a ter um vislumbre da diferença básica entre o modo como se dá a narração em uma mídia como a literatura ou a fala e o modo como esta ocorre em mídias como o cinema ou o videogame. Pra compreendermos melhor é preciso que antes nos perguntemos o que é um narrador. *Ora, narrador é quem conta a história* é a resposta que primeiro nos vem à mente. De fato, na narrativa oral o narrador confunde-se com

o autor. Mas e se, no caso da literatura, um escritor escreve: *então saquei minha espada e matei o dragão*, podemos dizer que autor e narrador são a mesma coisa? Quem matou o dragão foi o escritor ou o personagem? Quem realmente está contando a história? De quem é a voz que nos fala no texto?

Assim, observamos que o narrador na verdade é um dispositivo dramático que tem a função de veicular informação em forma de narrativa, é um mediador do acesso da audiência a um mundo fictício, é o responsável por traduzir eventos, personagens etc. em um determinado sistema de signos, sejam eles sonoros, escritos, imagéticos etc. (ARSENAULT, 2007).

O sistema de signos para o qual os eventos da narrativa vão ser traduzidos é o que diferencia o narrador da fala e da literatura, do narrador do cinema e dos games. Há uma diferença entre contar e mostrar e ambas as ações podem produzir narrativa. A literatura e a fala fazem uso do verbo e por conta disso contam ao invés de mostrar (*haple diegesis*). Elas evocam imagens e sons que são imaginados pela audiência. Já o cinema e os games são mídias audiovisuais, ou seja, que utilizam imagem e som e por isso não contam, mas mostram os eventos e personagens diretamente (*diegesis dia mimeseos*). Ou seja, literatura e cinema apelam pra processos cognitivos diferentes.

2.1.2.1.1 A Narração Audiovisual

Quando pergunto a meus alunos se existe narrador no cinema, eles me respondem: *Em alguns filmes, sim. Há filmes em que ouvimos a voz do personagem narrando alguns fatos enquanto acompanhamos a ação se desenrolar na tela, como em Forrest Gump: o contador de histórias, por exemplo*. Então lhes pergunto *E em filmes onde não há uma voz narrando, é possível mesmo assim depreender uma história?*, Claro, eles respondem. *Então quem realmente conta a história num filme? É a voz?*, pergunto por fim, Não, são as imagens, eles me respondem.

A voz a qual meus alunos se referem é conhecida como narração em *voice over* ou narração em *off*. É aquela voz que vem de fora (extradieética) e que geralmente comenta ou mesmo narra alguns fatos como se fosse um narrador de jogo de futebol. Trata-se na verdade de um recurso meramente estético e em nada influencia na existência ou não de narração numa obra audiovisual. Nos games, quando presente, a narração em *off* pode ser observada em *cutscenes*. Recentemente *Bastion* (2010), um jogo independente, chamou a atenção da mídia especializada por apresentar narração em *off* durante o *gameplay*. Ao longo do jogo,

uma voz descrevia as ações bem como os sentimentos do protagonista. No entanto, caso essa voz não estivesse presente, *Bastion* ainda assim nos contaria uma história. Logo, se há uma história sendo contada, se há uma narrativa, há um narrador.

Dominic Arsenault (*ibidem*), discutindo a visão dos primeiros estudos sobre narrativa no cinema, fala que alguns teóricos não consideravam o filme como sendo uma narrativa:

Uma das hipóteses fundamentais sobre a natureza da narrativa é que qualquer narrativa é constituída por duas temporalidades diferentes: haveria, por um lado, o tempo do contar (do significante), o qual pode ser medido em páginas na literatura ou minutos no cinema, e por outro lado temos o tempo do que é dito (o significado), o qual pode durar de alguns segundos a vários anos. [...] A opinião dos narratologistas na época era que o teatro e o cinema, porque eles usaram imagens em movimento ou atores no palco, eram inevitavelmente vinculadas ao continuum espaço-tempo. Perfeitamente síncronos com a realidade, estes meios seriam incapazes de significar passado, a repetição, ou qualquer outra variação temporal. Como consequência, sua ação sempre se desenrolou no tempo presente e como tal não poderia ser qualificada como "narrativa", uma vez que faltava esta dupla temporalidade³¹. (ARSENAULT, P. 41)³².

Hoje sabemos que o cinema, bem como o teatro, é capaz de representar, através de sua linguagem, variações temporais como analepses, prolepses, elipses etc. Tal é feito através de certos efeitos que ao longo dos anos se tornaram convenções e que hoje permitem que a audiência os compreenda quase que inconscientemente, como é o caso do *blur*³³ ou do *fade out*³⁴, no cinema, que geralmente indicam analepses e elipses respectivamente. Mas apenas essas dicas visuais não são suficientes pra explicar como o cinema é capaz de manipular o tempo na narração. À literatura é necessária apenas a mudança do tempo verbal para indicar

³¹ Tal dualidade temporal também se encontra nos games, como discutido no tópico 2.1.1.3.1 Play Time e Event Time.

³² Livre tradução do original: One of the fundamental hypotheses regarding the nature of narrative is that any narrative is constituted with two different temporalities: there would on the one hand be the time of the telling (of the signifier), which can be measured in pages for literature or minutes for cinema, and on the other hand the time of what is told (the signified), which can last anywhere from a few seconds to many years. [...] The opinion of narratologists at the time was that theater and cinema, because they used images in motion or actors on stage, were inevitably bound to the space-time continuum. Perfectly synchronous with reality, these mediums were unable to signify the past, the repetition, or any other temporal variation. As a consequence, their action always unfolded in present time, and as such could not be qualified as "narrative" since it lacked this dual temporality.

³³ Efeito que "borra" a imagem ou a desfoca.

³⁴ Efeito de escurecimento da imagem gradativo da imagem.

se os eventos narrados se passam no passado, no presente ou no futuro. O cinema, por sua vez, precisou de algo mais.

Os primeiros filmes eram realmente “teatro filmado”³⁵. Nos seus primeiros anos a linguagem do cinema se encontrava num estágio de desenvolvimento que Murray (2004) chamou de incunabular. Incunábulo (do latim *in cuna* ou no berço) é o nome dado aos primeiros livros impressos. Tais livros imitavam seus antecessores manuscritos em sua formatação e, só mais tarde, aos poucos, foram adquirindo características próprias.

Foram necessários mais de cinquenta anos de experimentação até que se estabelecessem algumas convenções – tais como as fontes legíveis e as revisões de provas tipográficas; a numeração de páginas e o uso de parágrafos no texto; as páginas de rosto (ou frontispícios), os prefácios, a divisão em capítulos –, as quais, em conjunto, fizeram o livro impresso um meio coerente de comunicação. Os videogames espalhafatosos e os emaranhados web sites do meio digital, hoje, são parte de um período de evolução técnica similar, parte de uma luta semelhante na busca das convenções para uma comunicação coerente (MURRAY, 2004, p. 42).

Nesse estágio inicial de desenvolvimento, de fato, pode-se dizer que a narrativa fílmica estava inexoravelmente presa ao tempo presente. No entanto, a invenção do corte seco e mais ainda, a montagem cinematográfica (o processo de edição) foram, para esta forma de narrativa, uma carta de alforria. Sob a luz das teorias de Metz, Arsenault (*ibidem*) mais uma vez nos traz *insights* interessantes: em seu formato atual um filme é composto de várias tomadas (trecho de filme entre um corte e outro) que, montadas numa sequência determinada, contam uma história. Se tomarmos uma tomada isolada veremos que sim, não importa quanto tempo ela dure, seu conteúdo estará sempre preso ao tempo presente devido à característica mimética da imagem, que mostra ao invés de contar. É o que acontecia nos filmes dos primeiros anos do cinema: eram filmes muitas vezes gravados numa tomada única (ou que pelo menos se apresentavam assim quando exibidos). No entanto, quando as tomadas são dispostas numa sequência particular, o filme liberta-se do julgo do presente e pode assim expressar qualquer variação de tempo observada, por exemplo, na literatura. “As imagens são prisioneiras do tempo presente quando tomadas uma a uma, mas se libertam dele quando tomadas globalmente”³⁶ (ARSENAULT, 2007, p. 43).

³⁵ Ver *Le Locataire Diabolique* de Georges Méliès (1909), por exemplo.

³⁶ Livre tradução do original: The images are prisoners of a present tense when taken one by one, but free themselves of it when taken globally.

2.1.2.1.1.1 *Mostrador e Narrador*

Assim, Arsenault (*ibidem*), revisitando o trabalho de Gaudreault, nos traz os conceitos de mostrador e narrador (*monstrator and narrator*). Segundo esses dois conceitos o narrador no cinema assume dois papéis ou funciona sob duas lógicas, duas camadas de significação que se complementam: para que haja narração no cinema é preciso que exista inicialmente o trabalho do mostrador, a autoridade narrativa responsável por ditar aquilo que vemos sem necessariamente orientar ou influenciar o olhar do espectador, ele funciona no sentido de criar o *quê* será visto. Em seguida ocorre o trabalho do narrador³⁷, autoridade narrativa, esta sim, a quem cabe orientar o olhar do espectador e determinar *como* será visto o que o mostrador concebeu.

Para entendermos melhor, imaginemos uma cena onde duas pessoas estão conversando, se desentendem e em seguida lutam fisicamente. Esta simples sequência de ações (conversar, se desentender e lutar) são o trabalho do mostrador, essas ações são o que será visto na cena. Mas como essa cena será visualizada? Ela ocorrerá toda em um só plano aberto mostrando os personagens? Se sim, eles serão vistos pelo lado esquerdo, direito, de cima? Se não, quais os planos e ângulos que serão utilizados pra mostra-los e em que sequência eles estarão dispostos na hora da montagem? Essas escolhas são o trabalho do narrador.

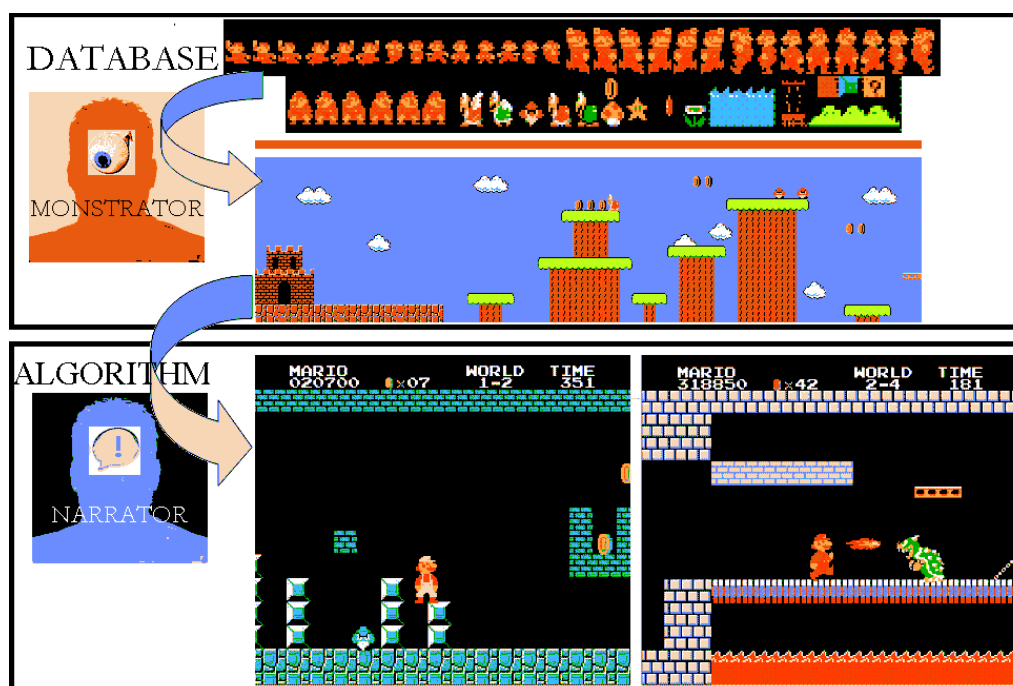
Se pararmos pra pensar, em termos práticos o trabalho do mostrador é feito pelos atores em cena. Já o trabalho do narrador é feito pela câmera (no momento da escolha do ângulo e do plano) e pelo processo de montagem ou edição, quando os planos filmados serão dispostos em uma sequência lógica para que o espectador possa entendê-los em conjunto. Dessa forma, nossa cena poderia seguir uma ordem cronológica e assim veríamos os dois personagens conversando, se desentendendo e em seguida lutando. No entanto, caso nós, enquanto diretores, quiséssemos poderíamos lançar mão do poder do narrador, mostrando inicialmente a luta, despertando assim a curiosidade do espectador, para só depois mostrar o motivo pelo qual ela ocorreu, ou seja, a conversa e o desentendimento.

³⁷ É importante ressaltar que o *narrador* em parceria com o *mostrador* como descritos por Gaudreault compõem o conceito mais amplo de *narrador* do cinema, equivalente ao narrador da literatura, por exemplo.

2.1.2.1.1.2 A Narração no Videogame

Continuando seu raciocínio, Arsenault (*ibidem*), lançando mão de Manovich, diz que o narrador no videogame, por este ser também uma mídia audiovisual, se processa de maneira semelhante, ou seja, aqui também há o trabalho de um mostrador e de um narrador. No caso do videogame, o mostrador encontra-se representado pela database ou base de dados, ou seja, o conteúdo do jogo, suas imagens e sons, todos existindo digitalmente, porém apenas existindo, sem poder ainda ser acessados. Já o narrador encontra-se representado pelo algoritmo, o conjunto de instruções e processos executados pelo computador, responsáveis por buscar na database a informação (imagética e/ou sonora) necessária e dispô-la na tela para o jogador.

Figura 23: Dupla estruturação dos elementos da database (no topo), parte do cenário dentro do jogo (centro) pelo mostrador, uma partida qualquer (parte inferior) pelo narrador.

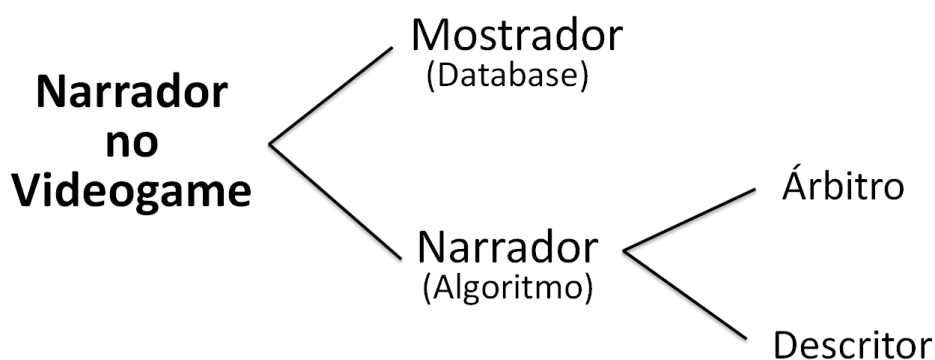


Fonte: Dominic Arsenault (2007, p. 54).

No entanto, para cumprir seu papel, a instância do narrador na narração do videogame deve exercer ainda duas outras funções: a função de árbitro e a função de descritor. Se apropriando de Franchomme, Arsenault (*ibidem*) nos lembra que o videogame guarda estreita relação com os antigos RPGs de mesa já descritos e discutidos no capítulo 1 dessa

dissertação. Como dito, nos RPGs analógicos é preciso que exista a figura do mestre do jogo: pessoa que será responsável por narrar a história, ou seja, descrever as situações sobre as quais os outros jogadores/personagens não têm controle, bem como julgar, através da rolagem de dados ou mesmo arbitrariamente, se as ações dos jogadores/personagens são válidas e que resultados elas trazem. Como também já discutido nesse trabalho, os sistemas computacionais permitiram a automatização das funções desempenhadas pelo mestre do jogo no RPG tradicional, excluindo a necessidade de uma figura humana para fazê-lo. Nesse caso, as funções de julgar as ações e descrever as situações da história são realizadas pelo algoritmo.

Figura 24: Subdivisão das funções exercidas pelo narrador dentro do videogame



Fonte: O autor.

Quando ele atua como narrador, ele conta o mundo ficcional e descreve os resultados das ações dos jogadores (ele "diz o que acontece com alguém ou alguma coisa", como Bremond colocou); quando ele tem de aprovar ou rejeitar a proposta de um jogador, ele atua como árbitro. Desta forma, quando o GM [mestre do jogo] rola alguns dados para verificar se o clérigo consegue descobrir o painel secreto, o rolar de dados (um acontecimento real: um dado bate na mesa e cai no lado "5", por exemplo) resulta em uma consequência no nível ficcional (o personagem consegue encontrar alguma coisa), exatamente como pressionar um botão no controle de um jogo resulta no Mario pulando no mundo ficcional. O resultado é então transmitido por meio de narração: o GM traduz uma unidade de dados de um sistema de signos (matemática e probabilidades, as regras de Dungeons & Dragons) para outro (os personagens e a ação, a história)³⁸ (ARSENAULT, 2007, p. 57).

³⁸ Livre tradução do original: When he acts as narrator, he tells the fictional world and describes the results of the players' actions (he "says what happens to someone or something", as Bremond put it); when he has to approve or reject a player's proposal, he acts as referee. In this fashion, when the GM rolls some dice to check if the cleric manages to discover the secret panel, the roll of dice – a real event: a die hits the table and lands on the "5" side, for example) results in a consequence on the fictional level (the character succeeds in finding something), exactly like pressing a button on the game controller results in Mario jumping in the

Finalizarei essa breve revisão do trabalho de Arsenault traduzindo livremente um trecho de seu texto que deixa clara a existência e o *modus operandi* dessas duas funções exercidas pela instância do narrador na narração do videogame. O texto original em inglês e a tradução encontram-se presentes nos anexos e apêndices (Anexo A e Apêndice D respectivamente) desse trabalho.

2.1.2.2 Enredo

Como vimos no primeiro capítulo, a narrativa pode ser definida como o “discurso capaz de evocar, através da sucessão temporal e encadeada de fatos, um mundo dado como real ou imaginário, situado num tempo e num espaço determinados” (SODRÉ, 1988, p.75). A essa sucessão temporal encadeada de fatos damos o nome de enredo. Em verdade, o enredo são todas as ações que compõem uma narrativa e a sequência em que estas estão dispostas, sua organização.

É fácil conceber a presença de enredo nos games uma vez que todo jogo, por mais abstrato que seja, demanda do jogador a realização de ações reais (como apertar um botão) que são traduzidas em ações no mundo ficcional do jogo e que por consequência permitem, como veremos no tópico sobre o tempo (2.1.2.3 Tempo), que o jogo avance de um estado para outro até sua conclusão onde o jogador ganha ou perde.

No entanto, a partir da definição de Forster (1927) enredo é uma narrativa de eventos com ênfase na causalidade. Assim, apenas jogos com verdadeira pretensão narrativa, ou seja, jogos que contam uma história com começo meio e fim, poderiam ter enredos. Veja que não tratamos aqui de tema ou gênero. O que entendemos por enredo é meramente a existência de ações que se sucedem e criam uma história. Não é sobre o que a história fala ou que tipo de história é, mas como ela se estrutura.

2.1.2.2.1 Designer X Jogador

Como sabemos, nas narrativas tradicionais é sobre o autor da obra, seja ela um livro, um filme, uma peça de teatro, um quadrinho etc., que recai a responsabilidade ou o poder de

fictional world. The result is then relayed by way of narration: the GM translates a data unit from a system of signs (mathematics and probabilities, the *Dungeons & Dragons* rules) to another (the characters and action, the story).

decidir o desenrolar da história do começo ao fim. Ao usufrutuário cabe, quando muito, interpretar a história de acordo com suas experiências, não podendo influenciar as ações e eventos da história em nenhum nível. Salientamos já na introdução deste trabalho o grande embate teórico entre ludologistas e narratologistas e a questão sobre onde deve residir o poder de conduzir os eventos da história de um jogo: no *designer* (autor) ou no jogador?

Acontece que pela sua própria natureza e diversidade de possibilidades os games permitem a existência de diferentes tipos de jogo cujo controle do enredo pode estar situado nas mãos do *designer* ou nas mãos do jogador (embora nunca exclusivamente nas mãos de um ou de outro, como veremos logo adiante). Tal diferenciação foi observada por Jenkins (2003) que chamou de narrativa determinada (*enacted narrative*) a narrativa que é imposta pelo jogo (e consequentemente pelo *designer*) ao jogador e de narrativa emergente (*emergent narrative*) os jogos que necessariamente não possuem uma história a ser contada, mas que surge à medida que o jogador joga o jogo.

Jogos de narrativa determinada são jogos com um final pré-definido e cujas ações do jogador, inclusive sua ordem, já estão todas previstas e este deve executá-las todas da maneira correta se quiser chegar até o final do jogo. Já os jogos de narrativa emergente não possuem um final pré-definido (às vezes sequer têm um final), nem tampouco as ações que o jogador deverá desempenhar podem ser todas previstas muito menos a ordem em que ocorrerão.

Na narrativa determinada a quase totalidade do controle sobre a história encontra-se nas mãos do *designer*. É ele quem planeja todo o seu desenrolar, seu começo, meio e fim. No entanto, ainda há espaço pra certos momentos de improviso por parte do jogador, principalmente no interior das fases e quando enfrenta inimigos controlados pela inteligência artificial, mas a este nunca é dada a possibilidade de interferir na sequência dos eventos da história.

A narrativa emergente, por sua vez, coloca o poder de conduzir a história nas mãos do jogador, deixando-o livre para fazer o que quiser dentro das possibilidades oferecidas pelo jogo. Assim, se o jogo não oferece ao personagem a possibilidade de voar, a este nunca será possível fazê-lo, dessa forma, o *designer* ainda detém certo controle sobre o que é possível ou não se fazer nessa história.

Como podemos observar, a narrativa determinada e a narrativa emergente colocam-se como opostos, como dois polos de uma mesma escala de possibilidades que a narrativa nos games pode assumir. Num extremo está uma narrativa majoritariamente controlada pelo *designer*, noutro uma narrativa que oferece liberdade de ação quase ilimitada ao jogador. A primeira, por seu enredo altamente estruturado, pode ser pensada de forma a oferecer, tal qual

um filme, o máximo de experiência dramática, embora sacrificando a liberdade de ação ou mesmo o sentimento de agência do jogador. A segunda, ao contrário, oferece incontáveis possibilidades narrativas e um sentimento de agência mais presente, mas carece de profundidade dramática uma vez que a sequência de ações realizadas pelo jogador nem sempre obedece uma estrutura tal qual o modelo de três atos hollywoodiano, um modelo orientado pra gerar o máximo de impacto emocional, que geralmente está presente nos jogos de narrativa determinada.

O leitor atento observará que o funcionamento das narrativas determinada e emergente se assemelha respectivamente ao funcionamento dos modelos Colar de Pérolas e Blocos de Montar propostos por Majewski (2003), como descritos também na introdução desse trabalho. Não por acaso, Majewski observou a mesma diferenciação que Jenkins, porém foi ainda mais fundo em sua análise e percebeu a existência de dois modelos intermediários, a saber: os modelos Ramificação e Mundo Aberto.

2.1.2.2.2 Tipos de Enredo nos Games

Como dito, a natureza interativa, computacional e de simulação do videogame faz dele uma mídia capaz de, muito além dos enredos lineares e não lineares do cinema e da literatura, oferecer modelos de enredo que só são passíveis de existência no interior de um jogo. Esses modelos de enredo, (os quatro propostos por Majewski mais o quinto proposto por nós), dão conta de todos os tipos de games com pretensão narrativa, ou seja, que contam uma história, independente de sua mecânica, tema ou gênero. É importante observar também que, necessariamente, todo jogo inserido num desses modelos deverá apresentar suas características principais.

O que se segue é a descrição do funcionamento de cada um dos modelos observados por Majewski, bem como a descrição de um quinto modelo imaginado e observado por nós ao qual chamamos: Intermediário. Mostraremos os modelos do mais rígido ao mais aberto; do que oferece menor liberdade, porém mais drama ao que oferece maior liberdade, porém menos drama. O modelo Intermediário será descrito por último como forma de tornar melhor sua compreensão, uma vez que para entendê-lo é preciso entender os outros quatro modelos. À medida que explicamos os modelos, explicitaremos as relações que cada um mantém com os recursos narrativos já explicados anteriormente, como forma de demonstrar a progressão do grau de interatividade e agência de um modelo para o outro.

2.1.2.2.2.1 O Modelo Colar de Pérolas

Como já mencionado, esse modelo altamente estruturado coloca todo o poder de decisão nas mãos do *designer*. Aqui temos uma história com começo, meio e fim, cujos eventos sempre ocorrerão da mesma forma a cada nova partida. Ao jogador cabe improvisar apenas ao longo das fases, mas os eventos da história não podem ser alterados.

Figura 25: Esquema visual do modelo Colar de Pérolas. Os círculos representam as fases onde o jogador tem espaço pra improvisar, mas a fase 1 sempre levará para a 2, nunca diretamente para a 3 ou 4.



Fonte: Adaptação de
http://gamecareerguide.com/features/882/nonlinear_narrative_in_games_.php?print=1.

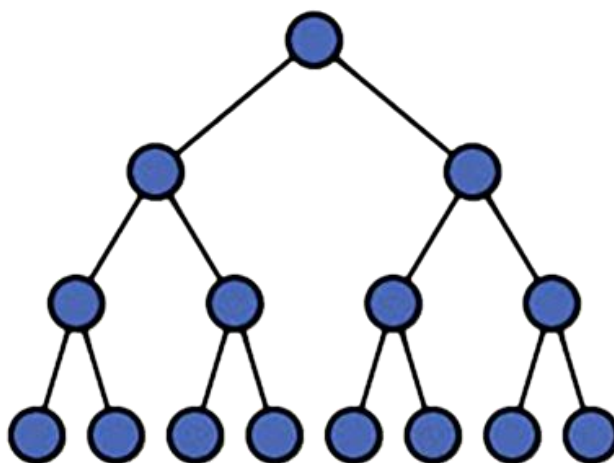
Por seu alto grau de rigidez esse tipo de enredo permite a criação de histórias elaboradas e extremamente envolventes, pensadas para emocionar o jogador de inúmeras formas, muitas vezes fazendo uso do esquema em três atos hollywoodiano. Assim, a experiência de se jogar um jogo baseado nesse modelo é quase como assistir um filme. Esse modelo é talvez o mais próximo que um game pode chegar de um filme. Em verdade, jogos nesse modelo apresentam grande quantidade de *cutscenes*. Alguns deles fazem extenso uso de planos cinematográficos dos mais diversos, mesmo durante o *gameplay*. Outros, para manter o ritmo e a ação de um filme, quase chegam a “pegar o jogador pela mão” e conduzi-lo pelo jogo, dizendo a cada etapa o que ele tem que fazer (“aperte X para pular agora!”) e assim retirando praticamente toda a sua autonomia. Por consequência esse é um modelo cujos jogos são muito voltados pra o visual, o que na indústria atual é considerado um grande fator para o sucesso de vendas, o que por sua vez, explica a grande quantidade de jogos que se baseiam nesse modelo nos tempos atuais.

Jogos como os da série *Uncharted*, *God of War*, *Call of Duty*, são exemplos de jogos baseados nesse modelo.

2.1.2.2.2 O Modelo Ramificação

Esse modelo continua a apresentar uma história bastante estruturada e controlada pelo *designer*. No entanto, sua grande diferenciação se dá no fato de que aqui o *designer* seleciona pontos-chave ao longo da narrativa onde o jogador pode fazer certas escolhas que permitem divergências na história, consequentemente gerando muitos possíveis caminhos e diferentes finais pra um mesmo jogo.

Figura 26: Esquema visual do modelo Ramificação. Aqui cada círculo representa um ponto-chave onde o jogador pode fazer uma escolha e assim percorrer um dos vários caminhos traçados pelo *designer*.



Fonte: http://gamecareerguide.com/features/882/nonlinear_narrative_in_games_.php?print=1

Para permitir essas escolhas muitos jogos fazem uso de *quick time events*, recurso que naturalmente permite a ocorrência de divergências, pois se o jogador aperta o botão designado na hora certa, uma coisa acontece, se não, outra completamente diferente ocorre.

No entanto, o grande diferencial desse modelo é também sua maior fonte de críticas. A possibilidade de experimentar diferentes caminhos na história é interessante até o ponto em que o jogador passa a achar que não está seguindo o caminho principal ou o caminho mais interessante da história. Isso se deve ao fato de que nesse modelo o jogador pode perceber claramente os momentos em que deve fazer uma escolha e isso acaba por frustra-lo uma vez que escolhas podem ser certas ou erradas e, muitas em jogos desse tipo, umas escolhas trazem boas consequências e outras não.

São exemplos de jogos que utilizam esse modelo *Heavy Rain* (2010), *Indigo Prophecy* (2005) e *Dragon's Lair* (1983).

2.1.2.2.2.3 O Modelo Parque de Diversões

Enredos estruturados nos modelos Colar de Pérolas e Ramificação podem ainda ser observados em outras mídias como é o caso dos filmes e da literatura. Naturalmente, pela sua natureza não-interativa, a maioria dos enredos dessas mídias são enredos no modelo Colar de Pérolas. No entanto, é possível encontrar enredos no modelo Ramificação em ambas.

Alguns filmes interativos disponíveis, por exemplo, no *youtube.com*, permitem que o espectador assista trechos da história e em seguida escolha o que o personagem deve fazer clicando numa das opções apresentadas no final do vídeo, assim iniciando um novo vídeo que continua a história de acordo com a opção escolhida. Num experimento mais ousado, o filme *Last Call* (2010) permitia que seus espectadores conversassem e dessem instruções ao personagem na tela do cinema através de seus celulares³⁹, assim, dependendo da instrução dada pelo espectador (sempre explicitada pelo personagem como, por exemplo: “subo ou desço as escadas?”), a história se ramifica.

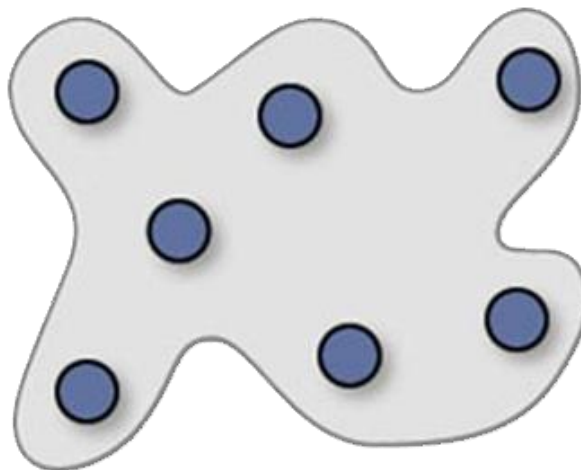
Na literatura tradicional temos o exemplo dos já citados livros-jogo (ver tópico 1.5 Jogos e narrativas) onde o leitor, em determinados pontos da história, é levado a fazer escolhas que também permitem divergências. Ainda, nos ambientes digitais, a literatura hipertextual também é baseada no modelo Ramificação.

No entanto, o modelo Parque de Diversões ou Mundo Aberto ou ainda *Sandbox* é um modelo de enredo exclusivo dos jogos⁴⁰. Isso porque ele baseia-se na exploração de um mundo virtual, seja ele imaginário (como no caso dos RPGs de mesa), seja ele digital. Assim, nesse modelo o jogador, através de seu avatar, navega livremente por esse mundo virtual podendo acessar diferentes trechos de narrativa (geralmente missões que o personagem deve cumprir) a depender do local pra onde vá. Com isso o jogador vai construindo uma narrativa que pode divergir bastante a cada nova partida ou mesmo da partida realizada por um outro jogador.

³⁹ Ver <<http://www.youtube.com/watch?v=BRMNfwndtok>> acesso em 28 jan. 2013.

⁴⁰ E aqui nos referimos a jogos digitais e analógicos, uma vez que os RPGs de mesa tradicionais também podem contar histórias com enredo estruturado no modelo Parque de Diversões.

Figura 27: Esquema visual do modelo Parque de Diversões. Nesse modelo a área cinza representa o mundo virtual do jogo pelo qual o avatar pode se deslocar livremente e os círculos representam os trechos narrativos que podem ser acessados por este.



Fonte: http://gamecareerguide.com/features/882/nonlinear_narrative_in_games_.php?print=1

Os mundos virtuais de jogos que fazem uso desse modelo são geralmente mundos muito grandes (muitas vezes reproduzindo cidades em escala real), o que, por sua vez, permite a inserção de inúmeros trechos narrativos oferecendo maior gama de possibilidades narrativas para o jogador. Dessa forma, o *designer* cuida pra que cada trecho narrativo tenha uma relação, por mais que superficial, com o outro. Ainda, o *designer* pode restringir momentaneamente (como, por exemplo, no início do jogo) o acesso do jogador a determinadas áreas do mundo virtual, impedindo dessa forma que ele acesse trechos narrativos que não fariam sentido caso fossem acessados no começo, só liberando sua entrada nessas áreas depois que o jogador acessasse todos os trechos (e cumprisse todas as missões) disponíveis na área inicial. Por exemplo: uma determinada ponte que leva a outra área da cidade só pode ser cruzada quando se realiza determinadas missões iniciais; um determinado personagem só surge quando certos trechos narrativos iniciais são acessados etc.

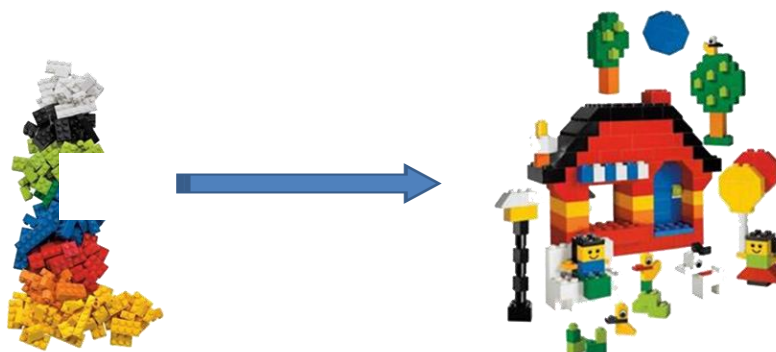
Além de *cutscenes*, para veicular esses trechos narrativos, muitos dos jogos baseados nesse modelo fazem uso de *scripted events*, principalmente nos momentos de ação, pois estes permitem que alguns eventos da história ocorram sem retirar do jogador a capacidade de interagir enquanto navega pelo mundo do jogo, conferindo maior verossimilhança a esse mundo e seus habitantes.

São exemplos de jogos que fazem uso desse modelo os jogos das séries *GTA* e *The Elder Scrolls*, e *Batman: Arkham City* (2011).

2.1.2.2.4 O Modelo Blocos de Montar

Assim como o Parque de Diversões o modelo Blocos de Montar também só existe nos jogos. Esse é o modelo que oferece maior liberdade de ação ao jogador, pois aqui não há uma história a ser contada *a priori*. Os jogos baseados nesse modelo, pelo contrário, oferecem apenas um mundo virtual dentro do qual é possível criar inúmeras histórias de acordo com as possibilidades oferecidas por esse mundo.

Figura 28: Representação visual do modelo Blocos de Montar. Não é possível representar graficamente o modelo Blocos de Montar através dos círculos como fizemos até então, por isso a analogia com as peças de Lego com as quais se pode montar várias coisas diferentes desde que as peças se encaixem.



Fonte: O autor.

Aqui a narrativa se dá toda através do *gameplay*, sem o uso de *cutscenes*, *QTEs* ou mesmo *scripted events*, pois todos estes só podem ocorrer quando partes da história estão previstas, o que não é o caso desse modelo. Aqui é como brincar com uma casinha de bonecas. Não há necessariamente uma história a ser contada. As bonecas podem acordar pela manhã, tomar banho, preparar seu café da manhã e depois sair pra passear. Mas também podem dormir até mais tarde, acordar e brincar com o cachorro, brigar umas com as outras pelo o amor do mesmo boneco, fazer as pazes e tomar chá juntas. Mas jamais poderiam, por exemplo, matar uma a outra com uma espada se não houver uma espada entre os utensílios de brinquedo da casinha.

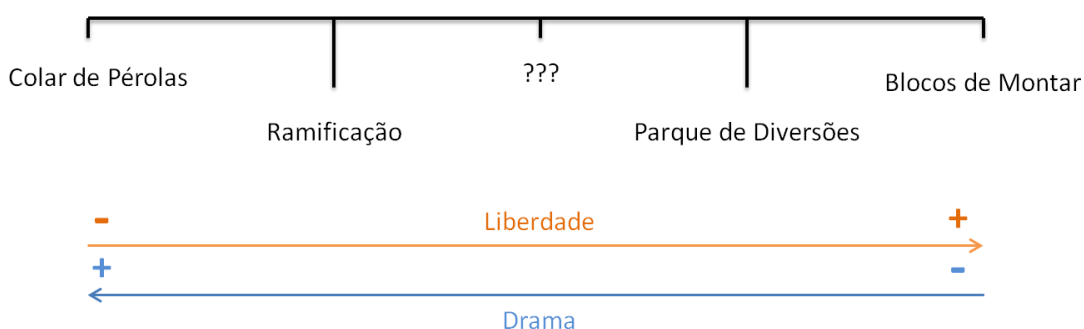
Esse modelo, no entanto, sofre com a falta de dramaticidade e emoção de suas histórias, pois a sequência dos eventos destas está fora do controle do *designer*. A este cabe apenas dizer o que é e o que não é possível dentro daquele mundo. As histórias, então, acabam por se tornar corriqueiras e podem até vir a ter momentos dramáticos, mas dificilmente de uma maneira profunda e catártica como as encontradas no modelo Colar de Pérolas.

São exemplos de jogos que se utilizam desse modelo os jogos das séries *The Sims*, *SimCity* e *Trópico*.

2.1.2.2.5 O Modelo Intermediário

Como pudemos observar há uma relação inversamente proporcional entre liberdade e drama que perpassa os modelos de uma ponta a outra da escala que tem num extremo o modelo Colar de Pérolas e no outro o Blocos de Montar. Como também já mencionamos no início desse trabalho, nos perguntamos se não haveria um meio termo, um tipo de enredo que permitisse ter ambas as qualidades (liberdade e drama) em equilíbrio.

Figura 29: Modelos de enredo nos games.



Fonte: O autor.

Imaginamos então a existência de um modelo Intermediário onde tal seria possível e, ao longo de nossas pesquisas, encontramos um jogo que se propõe justamente a ocupar esse lugar e atingir esse objetivo: oferecer liberdade de ação e escolha, bem como uma experiência dramática estruturada e intensa com começo, meio e fim. O jogo em questão chama-se *Façade* (2005). Pela descrição dos próprios desenvolvedores do jogo ao expor os objetivos de seu trabalho “*Façade* é uma tentativa de encontrar um meio termo entre a narrativa estruturada

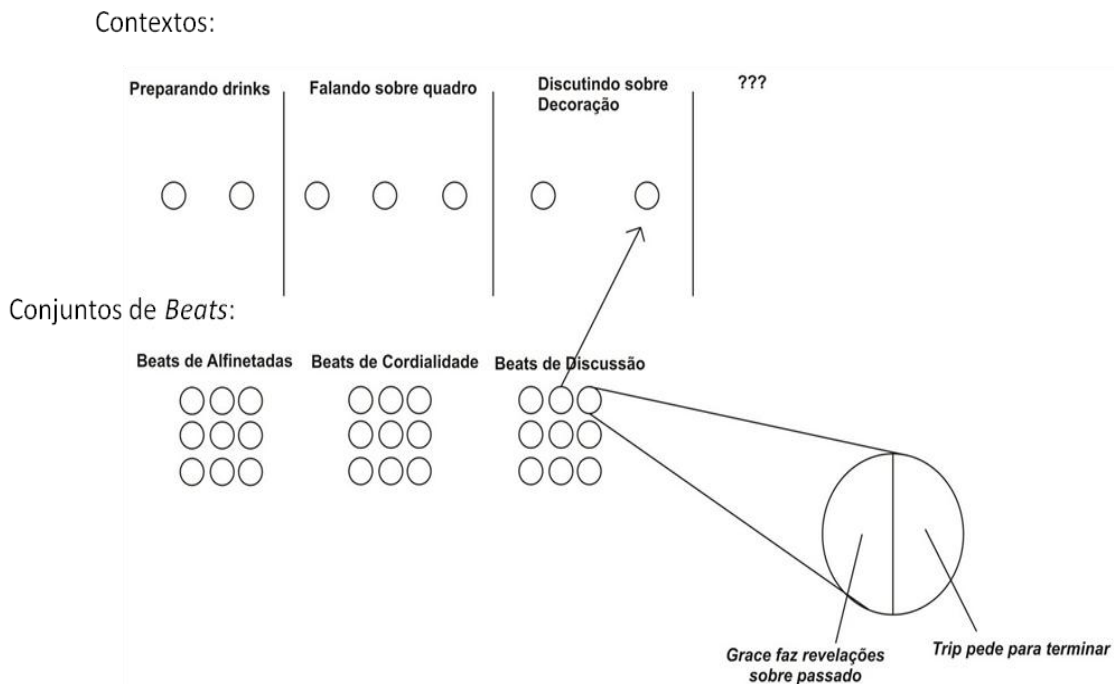
e a simulação. Nós queremos combinar os pontos fortes e minimizar os pontos fracos de cada abordagem⁴¹” (MATEAS e STERN, 2003). Neste artigo, o que os autores chamam de narrativa estruturada e simulação corresponde, respectivamente, à descrição dos modelos Colar de Pérolas e Blocos de Montar de Majewski.

Assim, a mecânica de *Façade* foi estruturada para funcionar através de um sistema autônomo que direciona e empurra a narrativa sempre para frente e que acrescenta a ela uma lógica de improviso: é o gerente de drama (*Drama Manager*)⁴². Este sistema funciona como um diretor de teatro que coordena as ações e falas dos personagens o tempo todo. Mais especificamente, o sistema, a cada minuto aproximadamente, analisa o contexto do jogo e seleciona um dentre vários *beats* (batidas) disponíveis para aquele contexto. Um *beat* é um conjunto de ações específicas que possui uma causa e um efeito. Dependendo do contexto estabelecido a partir da interação entre personagens, jogador e objetos do jogo, o *Drama Manager* vai selecionando e encadeando os *beats* que, por trabalharem sob esta lógica de causa e efeito, se relacionam de maneira coerente uns com os outros e, quando sequenciados, geram a ação dramática. Assim, se o jogador, por exemplo, não fizer nada, não realizar nenhuma ação, a narrativa continua a acontecer e os NPCs reagem a isto de uma maneira narrativamente coerente.

⁴¹ Livre tradução do original: *Façade* is an attempt to find a capable middle ground between structured narrative and simulation. We want to combine the strengths and minimize the weaknesses of each approach.

⁴² “*Façade: An Experiment in Building a Fully-Realized Interactive Drama*” (2003), de Michael Mateas e Andrew Stern, trata da estrutura e funcionamento do jogo. Disponível em <<http://www.interactivestory.net/papers/MateasSternGDC03.pdf>> Acesso em: 12 dez. 2012.

Figura 30: Esquema visual de funcionamento do *Drama Manager*.



Fonte: O autor.

Ou seja, em *Façade* a narrativa é veiculada única e exclusivamente através do *gameplay*, sem o uso de *cutscenes* ou *quick time events*. Quando muito, faz uso de *scripted events* que mesmo assim são, até certo ponto, aleatórios. Os eventos são pré-determinados, mas a chance de que em duas partidas os eventos do jogo se repitam de maneiras exatamente iguais, é quase nula.

2.1.2.3 Tempo

Pensar sobre o tempo nos games é bastante interessante. É um exercício de lógica e envolve questões quase filosóficas semelhantes às discutidas em filmes de viagem no tempo e seus paradoxos.

É sabido que a narrativa apresenta quatro diferentes tipos de tempo: o tempo cronológico, medido em horas, dias, meses, séculos etc.; o tempo histórico, referente ao período histórico no qual se passa a história, como renascença, idade da pedra, futuro etc.; o tempo psicológico, que diz respeito ao tempo vivido e sentido por um personagem, que se passa apenas em seu interior, em sua mente; e por fim, o tempo do discurso, que resulta do tratamento dado à narrativa pelo narrador, é o modo como este escolhe contar a história, e este

pode fazê-lo em isocronia (ou em ordem linear), com alteração da ordem temporal recorrendo à prolepse (antecipação de eventos futuros) ou à analepse (recurso a acontecimentos anteriores), e com alteração do ritmo da narrativa recorrendo à elipses (omissão de certos eventos), à pausas (quando o discurso narrativo para para dar lugar a descrições ou divagações, por exemplo) e à resumos (quando certos eventos são encurtados por serem menos importantes).

Os games, assim como outras formas de narrativa, também apresentam os quatro tipos de tempo. Há um tempo cronológico na história que está sendo contada, pois podemos verificar, na maioria dos jogos, a ordem em que certos eventos ocorrem e tempo que duram. Há o tempo histórico, pois temos claramente jogos que se passam na atualidade, em épocas passadas e em épocas fictícias, em futuros apenas imaginados. Temos a representação do tempo psicológico em alguns casos onde o que jogamos se passa apenas dentro da cabeça do protagonista, em sonhos ou ilusões. E, por fim, temos o tempo do discurso com suas elipses, resumos, pausas, prolepses e analepses. Dominic Arsenault (2007), estudioso da narrativa nos games, nos fornece um exemplo do uso da elipse, do resumo e da pausa, muito comum, por exemplo, no gênero RPG. Comumente esse tipo de jogo conta a história de uma longa jornada empreendida por seus personagens, jornada essa que transcorre ao longo de vários dias e noites (essa representação encontra-se expressa visualmente no jogo de diversas formas, como com alteração da iluminação do ambiente, mudanças nas atividades dos NPC's etc.) e na qual os personagens muitas vezes se ferem ou se cansam e uma das maneiras de recuperar energia é dormindo em hospedarias:

Assim, quando ele [NT⁴³: o Jogador] responde "Sim" ao convite do estalajadeiro, o jogador aciona tanto um resumo (uma noite inteira de estadia na pousada é resumida por uma música que dura apenas uns poucos segundos), e uma elipse (a transação monetária não está representada de forma alguma, mesmo que isso tenha de fato acontecido já que os personagens possuem menos dinheiro do que antes). Quando ele aperta um botão para deixar a pousada, ele lança uma segunda elipse, o grupo instantaneamente aparece fora da pousada sem mostrar os personagens se deslocando através da porta. Finalmente, se ele abre o menu do jogo para olhar para o seu inventário ou rever as habilidades de seus personagens, ele faz uma pausa na história e o tempo de discurso, enquanto tempo de experiência, invariavelmente passa ⁴⁴ (ARSENAULT, p. 45).

⁴³ Nota do Tradutor.

⁴⁴ Livre tradução do original: Thus, when he [NT: o jogador] answers "Yes" to the innkeeper's invitation, the player triggers both a summary (a full night's stay at the inn is summarized by a music lasting barely a few seconds), and an ellipsis (the monetary transaction is not represented at all, even though it did happen since the characters possess less money than before). When he presses a button to leave the inn, he

O que o autor chama de tempo da experiência é o que Juul (2004) chama de *play time* (tempo de jogo) e é melhor discutido no próximo tópico.

Pela sua própria natureza o tempo num game é quase sempre cronológico, linear. Mesmo assim prolepses e analapses também podem ocorrer. Analepses podem ser apresentadas através de objetos do jogo (como livros, por exemplo) que podem ser lidos e que contam eventos anteriores (*backstory*) a história principal (*frontstory*), em formato de *cutscenes* (sem interação) ou em formato de *gameplay* (com interação). Como ressalta Juul (*ibidem*), quando apresentadas de forma interativa, ou seja, dando ao jogador o controle de ações que já ocorreram, as analepses sofrem do problema do paradoxo da máquina do tempo: o jogador pode, a depender do tipo de enredo (melhormente discutidos no tópico enredo), realizar ações que tornariam a *frontstory* impossível.

Já no caso da prolepse, se as ações a serem realizadas pelo personagem dependem do que o jogador fizer, de como ele jogar, como narrar algo que ainda virá a ser, sem retirar do jogador sua autonomia? Mais uma vez Arsenault (*ibidem*), nos fornece o interessante exemplo de *Prince of Persia: The Sands of Time* (2003), onde o design favorece o uso desse recurso estilístico. Em suas palavras:

Em *Prince of Persia: The Sands of Time*, o jogador deve guiar o príncipe através de uma série de quartos em um palácio. Cada um destes quartos serve como um enigma a ser resolvido, uma vez que o jogador deve descobrir a maneira correta de usar os elementos arquitetônicos para alcançar a saída, balançando-se entre barras horizontais, correndo em paredes para atravessar poços, e assim por diante. De tempos em tempos, o jogador descobre fontes de areia que, se ele as toca, esta irá mostrar-lhe visões do futuro, com o príncipe executando algumas manobras precisas em um próximo quarto. Essas dicas são flash-forwards (ou prolepses, de acordo com a terminologia de Genette): apresentam eventos que irão acontecer mais cedo ou mais tarde, dependendo da velocidade em que o jogador avança através do palácio. (Claro, essas distorções temporais só são possíveis porque, em cada sala, algumas manobras são obrigatórias para progredir, e estas são as que aparecem nas visões)⁴⁵ (ARSENAULT, p. 45).

launches a second ellipsis, the party instantly appearing outside the inn without showing the characters moving through the doorway. Finally, if he opens the game menu to look at his inventory or review his characters' abilities, he causes a pause in story and discourse time while experience time invariably goes on.

⁴⁵ Livre tradução do original: In *Prince of Persia: The Sands of Time*, the player must guide the prince through a series of rooms in a palace. Each of these rooms serves as a puzzle to be solved, since the player must figure out the correct way of using the architectural elements to reach the exit by swinging himself between horizontal bars, running on walls to get across pits, and so on. From time to time, the player discovers sand fountains that, if he touches them, will show him visions of the future, with the prince executing a few precise

Observamos, por este exemplo, como a mídia videogame é dependente da existência do tripé que a apoia (programação, design e arte) e como o uso criativo das possibilidades oferecidas por cada área do tripé permite o surgimento de novas possibilidades narrativas.

2.1.2.3.1 *Play Time e Event Time*

Mas talvez uma das características mais interessantes do tempo nos videogames se encontre no que Juul (*ibidem*) chamou de *play time* (tempo do jogo) e *event time* (tempo do evento). Como bem observa o autor, e como já pudemos notar na discussão acerca dos tipos de protagonista nos games, há uma diferenciação entre a experiência do jogador e a experiência ficcional do personagem que ele controla. Há, então, dois tipos de tempo nos games: o *play time*, o tempo no qual o jogador joga (geralmente medido em minutos e horas) e o *event time*, o tempo transcorrido no mundo do jogo, referente aos eventos que ocorrem na narrativa do jogo.

Como fica claro já num primeiro olhar, a depender do tipo de jogo o *play time* pode corresponder exatamente ao *event time* numa relação 1:1, mas também pode manter uma relação totalmente diversa. Para entender melhor, é preciso que entendamos o que o autor chama de *mapping* (mapeamento). O conceito de *mapping* evidencia o fato de que, em jogos figurativos, com um determinado grau de iconicidade, em oposição a jogos totalmente abstratos como *Tetris* (1985), as ações realizadas pelo jogador, que geralmente envolve o apertar de botões, têm sempre uma representação equivalente no mundo do jogo. Mover a alavanca do *joystick* para frente resulta no movimento do avatar para frente também, apertar determinado botão sempre faz com que o avatar pule etc. Assim, esse mapeamento, aliado a processos como o já descrito deslocamento somático, permite que incorporemos personagens e nos vejamos representados no mundo virtual do jogo. Como o próprio Juul ressalta, “você clica com o mouse, mas é também o prefeito de uma cidade fictícia”⁴⁶ (*ibidem*).

Assim, para usar os exemplos citados pelo autor, num jogo de ação como *Quake III* (1999) as ações realizadas pelo jogador ou os comandos dados por ele resultam em ações imediatas em tempo real no mundo do jogo, caracterizando assim uma relação *play time/event*

maneuvers in an upcoming room. These hints are *flash-forwards* (or *prolepses*, according to Genette's terminology): they present events that will happen sooner or later, depending on the speed at which the player advances through the palace. (Of course, these temporal distortions are only possible because in each room, some maneuvers are mandatory for progressing, and these are the ones appearing in visions).

⁴⁶ Livre tradução do original: you click with your mouse, but you are also the mayor of a fictive city.

time de 1:1. Já jogos como *SimCity* (1989) alteram essa relação utilizando-se, por exemplo, de resumos para acelerar certas ações que, caso seguissem o ritmo da vida real, demorariam muito tempo para transcorrer, a exemplo da construção de prédios que na vida real leva meses, às vezes anos e no jogo leva apenas alguns segundos.

2.1.2.3.2 *Tempo de Jogo*

Outra característica bastante interessante dos games reside na possibilidade de salvar (*save*) e carregar (*load*) estados. Nas palavras de Juul (*ibidem*):

Para ajudar a entender isso, podemos pegar uma deixa da ciência da computação, dizendo que um jogo é realmente uma máquina de estado: é um sistema que pode estar em diferentes estados, que contém funções de entrada e saída, e definições de que estado e que entrada vai levar para o estado seguinte⁴⁷.

Como sabemos pela história dos games, os primeiros videogames foram projetados para rodar em grandes máquinas colocadas geralmente em bares para que as pessoas as jogassem ali mesmo nestes ambientes, são os chamados arcades (figuras 31 e 32). Para jogar esses jogos o usuário deveria comprar no bar uma ficha e introduzi-la na máquina que assim iniciava a sessão de jogo, que podia durar um determinado tempo ou até que o jogador perdesse. O objetivo dessas máquinas e dos jogos que as acompanhavam era trazer lucro rápido, ou seja, fazer com que o maior número de jogadores jogue no menor espaço de tempo, assim demandando maior uso de fichas e por consequência aumentando a frequência de sua compra. Por essa razão, esses jogos tinham um foco eminentemente sensório-motor, eram jogos que testavam a destreza do jogador ao longo de fases semelhantes que se repetiam geralmente numa velocidade mais rápida que a anterior. Ou seja, eram jogos rápidos, com os quais o jogador se envolvia apenas pelo tempo em que permanecesse no ambiente onde se encontrava a máquina. São exemplos de jogos dessa época *Tetris* (1985), *Pac-Man* (1980) e *Space Invaders* (1978).

⁴⁷ Livre tradução do original: To help understand this, we may take a cue from computer science, saying that a game is actually a *state machine*: it is a system that can be in different states; it contains input and output functions, and definitions of what state and what input will lead to what following state.

Figuras 31 e 32: Arcades.



Fontes: <http://www.yafiction.org/> e http://www.scottdecker.com/scott_arcade_games.html

2.1.2.3.2.1 Vidas e HP

Mesmo assim, para que a experiência de jogo não fosse tão rápida (o jogador poderia cometer algum erro e morrer nos primeiros segundos de jogo, dessa forma literalmente perdendo dinheiro), a implementação de um sistema de “vidas” extras surgiu como uma solução para o problema. Nesse sistema o personagem, no mundo fictício, tinha mais de uma vida (geralmente três), ou seja, o jogador tinha novas chances de voltar a jogar caso perdesse, o que permitia um tempo de jogo mais estendido. No entanto, sempre que morria o personagem deveria voltar ao início da fase em que estava.

Para evitar tal processo e garantir a permanência do personagem no mundo do jogo e até trazer maior veracidade pro mesmo, alguns jogos possuíam um sistema de HP (*Health Points* ou pontos de saúde) que funcionavam como um medidor da vitalidade do personagem e podiam ser representados numericamente ou por meio de uma barra horizontal. Assim, sempre que o personagem recebia algum dano de algum inimigo ou elemento do ambiente, seu HP tinha subtraído um determinado número referente ao tamanho do dano recebido, no caso do HP numérico, ou tinha o tamanho de sua barra horizontal diminuído. Posteriormente este sistema de HP viria a ser empregado como maneira de medir e mostrar ao jogador outros tipos de energia do personagem, como mana ou MP (*magic points* ou pontos de magia) que permitia ao personagem lançar feitiços, e a histamina que mede a quantidade de ações que o personagem pode realizar antes de “cansar”. Sistemas de HP, MP e outros como munição (semelhante ao MP só que referente ao uso de armas de fogo) permanecem amplamente presentes nos jogos atuais.

2.1.2.3.2.2 Passwords e Checkpoints

Posteriormente, com o surgimento dos consoles, os games passaram a poder ser jogados dentro de casa. Não era mais preciso sair para poder jogar um videogame. Isso permitiu aos jogadores dedicar aos jogos um tempo muito maior. Com mais tempo para serem usufruídos, novos jogos surgiram oferecendo também experiências mais longas que demandavam maior envolvimento do jogador. Antes um jogo que precisava durar apenas alguns minutos, agora poderia durar horas e até dias. Como então proporcionar um contato prolongado com o jogo sem que o jogador tenha que abdicar de suas outras tarefas e necessidades?

Foi nessa época que surgiram os *passwords* (senhas), palavras ou conjuntos de caracteres que surgiam ao final de cada fase do jogo. Assim, cada fase tinha um password associado que podia ser anotado pelo jogador. Dessa forma, quando o jogador cansasse de jogar ele poderia tranquilamente desligar seu console e, quando quisesse jogar novamente, não precisaria recomeçar todo o jogo e refazer tudo que já havia feito, superar todos os difíceis obstáculos que já havia superado, bastava digitar no local correspondente o *password* referente à última fase que ele havia jogado e automaticamente o jogo já se iniciava na fase seguinte, permitindo assim a continuidade da experiência e o envolvimento do jogador por um tempo mais longo. Foi esse tempo estendido de contato com o jogo um dos fatores que também contribuiu para o surgimento de narrativas mais complexas nos games.

No entanto, mesmo com os *passwords*, alguns jogos possuíam fases tão grandes e com desafios e obstáculos tão difíceis que morrer, suponhamos, no meio da fase (sem tê-la completado para receber um novo *password*) significava ter que reinicia-la e refazer tudo que havia para ser feito nela. Para facilitar o progresso no jogo e dirimir esse sentimento de frustração, alguns jogos passaram a implementar *checkpoints*, (pontos de inspeção) locais no espaço do jogo que, quando alcançados pelo avatar sob o controle do jogador, salvavam momentaneamente o estado do jogo e, caso o personagem morresse antes de completar a fase, retornava ao último *checkpoint* salvo, não precisando refazer toda a fase. Os *checkpoints*, entretanto, desapareciam quando o console era desligado, assim, caso o jogador, mesmo tendo passado por vários *checkpoints*, desligasse o console antes de terminar a fase, quando voltasse a jogar deveria reinicia-la.

2.1.2.3.2.1 *Save e Load*

Mas nem todo jogo era estruturado em uma sequência de fases. Alguns jogos, a exemplo dos RPG's, se propunham a ser experiências verdadeiramente contínuas e se passavam em mundos contínuos que podiam ser totalmente explorados pelo jogador. Nesses tipos de jogo o recurso dos *passwords* não funcionava. Foi então que surgiram os *saves*.

Em jogos onde não existem fases, mas apenas um grande mundo virtual para ser explorado, alguns designers encontraram como solução para a continuidade da experiência a colocação de *savepoints* em locais específicos do espaço do jogo. Esses locais funcionam como *checkpoints*, no entanto, a informação salva, ou seja, o estado do jogo (tempo de jogo, quantidade de HP do personagem, local onde ele se encontra, itens que ele carrega, coisas que ele já fez no jogo etc.) permanece armazenada na memória interna do console ou do cartucho (suporte que antecedeu os atuais CD's, DVD's e Blu-Rays) e pode ser recuperada quando o jogador liga novamente o console. Esta operação ficou conhecida como *save e load*. É importante observar também que este tipo de operação ou este recurso só pôde ser implementado quando o desenvolvimento em termos de *hardware* permitiu a criação e utilização de memória para a armazenagem dos estados do jogo. Tal não podia ainda ser feito na época dos *passwords*.

Se pararmos pra pensar, veremos que este esquema de *saves* em jogos sem fase funciona de maneira semelhante ao dos *passwords* em jogos com fase. Caso o personagem esteja num local sem *savepoints* e morra, deverá retornar para o último *savepoint* visitado e de lá fazer tudo que havia feito antes de morrer. Foi só nos jogos mais recentes e com a expansão da capacidade de processamento e armazenamento de dados na memória dos *hardwares* que os *saves* assumiram sua forma moderna: agora a maioria dos videogames modernos oferece a possibilidade de salvar o estado do jogo a qualquer momento, para posteriormente poder recarrega-lo caso se queira. Mais ainda: antes os jogos possuíam na memória apenas um espaço para armazenagem do estado, o que fazia com que, sempre que o jogador salvasse o jogo apagasse o *save* anterior. Hoje em dia os jogos permitem a criação de infinitos arquivos de estados salvos ou simplesmente *saves*. Tal recurso é semelhante ao uso de marca páginas nos livros, pois permite que o jogador interrompa sua experiência na hora em que desejar, para retornar posteriormente.

No entanto, isso ocasiona o que Juul (2004) chamou de o problema estético dos *saves*. O fato de poder salvar o jogo a qualquer momento e em qualquer local dá ao jogador a

possibilidade de manipular o tempo e o espaço do jogo, criando uma nítida separação e discrepância entre o *play time* e o *event time*. Assim, o jogador pode, por exemplo, salvar sempre que desconfiar que vai passar por uma parte difícil ou antes de enfrentar um chefe (nome dado a certos inimigos no mundo do jogo que são extremamente poderosos e muito difíceis de derrotar) e, caso o personagem morra, ele pode recarregar imediatamente para o momento anterior ao desafio e tentá-lo novamente.

A isto severas e sérias críticas são feitas e todas relacionam-se umas com as outras. Em possibilitando salvar o jogo a qualquer momento e por consequência permitindo a manipulação do tempo, o jogo acaba por favorecer uma diminuição da tensão e consequentemente da carga dramática experimentada pelo jogador, pois uma vez que ele está salvaguardado pelo *save*, realmente não há o que temer, o jogador (e seu personagem) são “invencíveis”. Não existe mais, ou pelo menos com tanta intensidade, o medo de perder ou de ser surpreendido. Além disso, o *save* permite ao jogador experimentar várias possibilidades de jogo ou até diferentes caminhos pelo espaço do jogo para verificar qual o melhor e assim fazer uma escolha mais acertada, sem, mais uma vez, ter medo de errar. É como se o jogador pudesse ver um pouco do futuro do jogo e voltar ao presente pra decidir que caminho tomar ou que escolhas fazer. Dar ao jogador essa possibilidade é como lhe dar superpoderes: ele se torna capaz de alterar o esquema do *event time* ou visitar várias partes deste num mesmo *play time*. Isso, por sua vez, acaba por prejudicar a imersão, pois jogador estará o tempo todo se desconectando do mundo fictício do jogo pra exercer seu “superpoder” (que se encontra fora do mundo do jogo) e assim garantir uma experiência de jogo mais segura e mais fácil, porém menos intensa.

Tendo esse problema em mente, alguns jogos recentes implementaram um sistema de *saves* menos fofo deste “superpoder” dado ao jogador. É um sistema de *saves* automático que pode funcionar de duas maneiras: o jogo é salvo após momentos-chave como, por exemplo, quando o jogador realiza determinadas ações e, nesse caso, ele pode ou não ficar sabendo quando o jogo está sendo salvo (um aviso na tela pode mostrar isso); o jogo só é salvo quando o jogador desliga o console (ou, nos dias atuais, o computador ou mesmo o celular) como acontece nos MMORPG’s. Este sistema não permite que o jogador utilize os *saves* a seu favor, não o deixando voltar atrás em momento nenhum do jogo e, nesse caso, os designers enfrentam um outro problema: como lidar com o morte do personagem ou quando ele perde?

Esse é um problema encontrado unicamente na mídia videogame e se deve a dois fatores: a sua característica de interatividade e o fato de todo jogo girar em torno de algum

desafio, pois quando há um desafio a ser vencido há necessariamente um de dois estados resultantes: bem sucedido (ganhar) ou mal sucedido (perder). Por lidar com a possibilidade da perda, o designer deve pensar em maneiras de tratá-la no interior do jogo, de acordo com suas regras e com o mundo criado pela narrativa: as regras e a história permitem que o personagem ressuscite? Permitem que ele volte no tempo? A perda no meu jogo significa a morte ou apenas a falha em alcançar determinado objetivo? Nesse caso, as regras e a história permitem que meu personagem tente novamente?

É bom ressaltar que muitas vezes essas discrepâncias com relação ao que vem a ser realista no modo como o jogo funciona não interessam ao jogador, não fazem diferença pra ele, ele pode se divertir independente disso. Poder-se-ia dizer inclusive que tratamos aqui de escolas de *game design*, ou seja: tratar o funcionamento do jogo buscando lhe conferir mais realismo ou uma dinâmica semelhante a da vida é apenas uma das maneiras de se fazer jogos e possui seus adeptos tanto entre os que produzem quanto entre os que consomem games.

2.1.2.4 Espaço

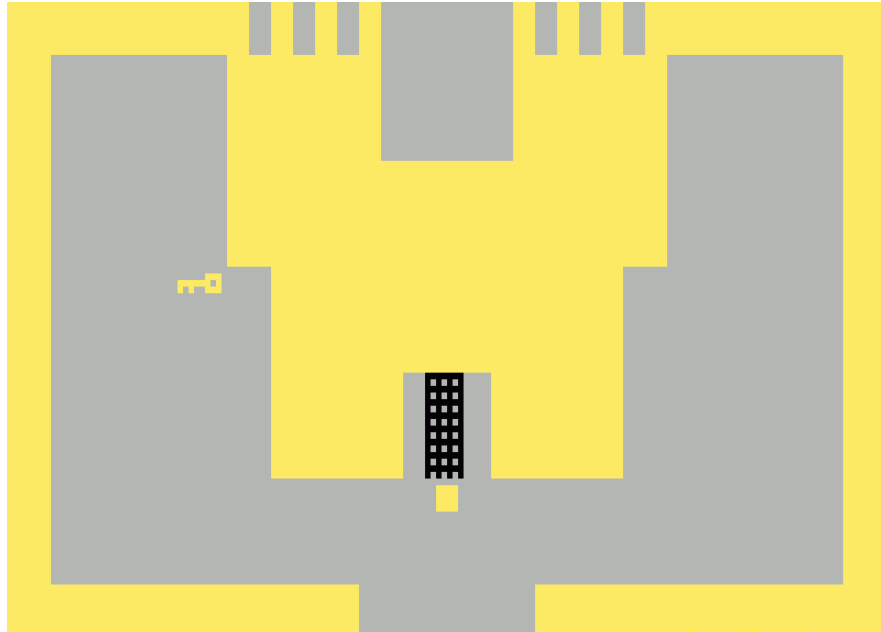
Outro dos elementos essenciais à narrativa é o espaço. Tal como nossas vidas acontecem num tempo e num espaço determinados, assim também o é com a narrativa. É o espaço o palco onde se desenrolam os eventos das histórias. Coincidentemente ou não, jogos também devem ocorrer em um dado tempo e espaço, este último tido como o círculo mágico onde as regras do jogo se tornam válidas e definem todas as possibilidades físicas e sociais do mundo virtual e ficcional que é o jogo e sua narrativa.

Como visto anteriormente, o computador trouxe consigo a possibilidade de criação de mundos virtuais navegáveis. É nesses mundos, nesses espaços, que ocorrem os videogames. Podemos dizer então que todo videogame necessariamente se passa num mundo virtual e para navegar, para que nos desloquemos por esse mundo, é preciso que haja a presença de um avatar, o objeto controlado pelo jogador, com o qual este pode se locomover pelo mundo virtual. É com esses dois elementos que o jogador tem contato diretamente, é com eles que ele lida e é através deles que o jogador experimenta a narrativa.

Assim como se deu com os personagens, nos primeiros games os espaços também sofriam com a baixa capacidade de processamento dos computadores, deixando a desejar em suas possibilidades expressivas e conseqüentemente na complexidade das histórias que permitia que ocorressem em seu interior. Hoje, no entanto, já quase não se fala em limitações quando o assunto é o espaço dos games, seu mundo virtual. Mundos gigantescos e altamente

verossímeis tanto em termos de física quanto em termos de aparência são lugar comum nos jogos atuais, de forma que praticamente qualquer tipo de história, de qualquer gênero ou tema, pelo menos no que concerne ao espaço, pode ser contada num jogo.

Figura 33: O espaço no game *Adventure* (1979).



Fonte: cemeterygames.wordpress.com.

Figura 34: O espaço no game *GTA V* (2013).



Fonte: http://www.nowgamer.com/features/1908769/gta_5_64_facts_you_didnt_know.html.

2.1.2.4.1 A Narrativa Embutida

Contudo, mais que uma mera condição para existência de jogos e narrativas o espaço nos games, por si só, pode contar histórias. É o que Jenkins (2003) chamou de narrativa embutida (*embedded narrative*). Segundo esse conceito, independente da ocorrência de qualquer ação, o espaço do jogo, suas características e objetos, é capaz de veicular narrativa de maneira eficaz e dramática.

Figura 35: A narrativa embutida no jogo *Bioshock* (2007).



Fonte: <http://joethegothrobbsblog.blogspot.com.br/2010/10/my-ideal-genre-for-team-trailer.html>.

Tomemos como exemplo o espaço apresentado na imagem acima retirada do jogo *Bioshock* (2007). O que esse espaço nos fala? Que situações ou fatos ou mesmo eventos podemos depreender apenas observando-o sem que sequer saibamos algo sobre a história do jogo? Em primeiro lugar vemos um ambiente aparentemente luxuoso, uma espécie de bar ou cassino e vemos isso devido à decoração e alguns objetos do cenário como uma mesa quebrada, cartas espalhadas pelo chão, luminárias no teto, entre outros. Em seguida nos salta aos olhos o fato de que este ambiente encontra-se parcialmente destruído devido

provavelmente a algum acidente ou catástrofe ocorrida em seu exterior. O lugar encontra-se vazio, sem nenhuma outra pessoa, o que, aliado a aparente destruição do local, nos passa a sensação de abandono, uma imagem quase apocalíptica. Por fim, o letreiro luminoso com os dizeres *happy new year 1959* (feliz ano novo 1959) nos fala do período histórico e do momento atual dessa situação, mais especificamente o *réveillon*, uma data comemorativa onde supostamente todas as pessoas estão felizes a celebrar a virada do ano, mas que, no caso específico dessa imagem, nos sugere uma ironia: a destruição e a tristeza no lugar onde deveria estar a alegria.

Obviamente, conhecer de que trata a história nos forneceria ainda mais informações e nos permitiria fazer uma leitura ainda mais acurada dos eventos ocorridos nesse ambiente, logicamente produzindo parte da narrativa principal. Talvez soubéssemos exatamente que lugar é esse e o que aconteceu nesse *réveillon* para que tal destruição ocorresse. Nesse caso a contribuição do espaço seria ainda mais latente. Mas mesmo não sabendo nada mais sobre a história essa propriedade do espaço contribuir para a narrativa é claramente observável.

Mas o conceito de narrativa embutida vai além da construção do cenário e o modo como esse revela eventos *off-screen*⁴⁸ e fala que objetos virtuais específicos podem contar trechos relevantes da história. Livros, filmes, gravações em fita cassete, fotos, cartas, entre outros, são objetos que contribuem bastante na ampliação do universo bem como para a compreensão da história como uma todo. Os jogos da série *The Elder Scrolls*, por exemplo, fazem extenso uso dos vários livros que o personagem pode achar ao longo do jogo, em seus vários espaços (casas, bibliotecas etc.), para falar de acontecimentos passados na história, sua *backstory*, e principalmente sua mitologia.

Além disso, o áudio (música e efeitos sonoros) também possui grande influência na construção do espaço e consequentemente da narrativa, pois nem todo espaço é necessariamente visual, existem também os espaços sonoros ou paisagens sonoras para usar terminologia de Schafer (2001). É possível observar a existência, inclusive nos games, dos dois tipos de espaço, o visual e o sonoro, embora comumente ambos encontrem-se existindo em conjunto. O áudio num game é especialmente importante no que diz respeito à criação do momento presente. Mas além de trabalhar em conjunto com o visual para criar o espaço, o áudio e em especial a música também pode relatar eventos futuros ou mesmo passados. Os jogos da série *Zelda*, mais especificamente os jogos lançados para o console Nintendo 64, tinham sua trilha sonora alterada para uma música mais tensa e acelerada toda vez que o

⁴⁸ Literalmente “fora da tela” ou eventos que não foram mostrados, mas que podem ser deduzidos.

personagem se aproximava de algum inimigo ou quando algum inimigo se aproximava do personagem. Mesmo que este inimigo não pudesse ser visto na tela, a música já prenunciava o encontro segundos antes dele ocorrer. Em alguns jogos, após a ocorrência de um evento, fosse ele triste ou feliz, uma música correspondente continua a soar como que mantendo na memória do personagem e consequentemente do jogador, o sentimento do que acabara de ocorrer.

2.1.2.4.2 Espaços 3D

Em verdade, a transição do 2D para o 3D trouxe consigo mudanças de paradigma que modelaram os games atuais de forma tal que permitem que este seja a mídia narrativa plena que é hoje. Para Nitsche (2008) o simples fato de um jogo ter um cenário 3D já sugere a existência de uma narrativa:

Esta perspectiva narrativa não é derivada de uma reivindicação geral de que todos os jogos contam histórias, mas de que todos os jogos 3D contam o espaço e os jogadores compreendem o espaço e a forma como ele é preenchido com elementos evocativos como um espaço ficcional contextualizado. É uma consequência da espacialidade do jogo. Todos os jogos 3D que oferecem mundos interativos e navegáveis contêm esse elemento narrativo⁴⁹ (p.145).

Esse elemento narrativo ao qual o autor se refere pode muito bem ser apenas parte de um enquadramento narrativo (JUUL, 1998), algo que justifica o porquê de certas ações estarem sendo desempenhadas ali naquele espaço, sem nenhuma pretensão narrativa a mais, funcionando meramente como um *background*. Logicamente tais elementos narrativos podem também ser observados em jogos 2D, afinal de contas muitos jogos 2D contam histórias, basta que observemos os inúmeros RPGs e *adventures* da década de 1990.

O que Nitsche na verdade quer dizer é que os ambientes 3D, especialmente os interativos e navegáveis, pela sua própria natureza pressupõem uma forma deliberada e predefinida de apresentação. Em outras palavras, um ambiente 3D pode ser mostrado de várias formas, a partir de vários ângulos ou pontos de vista e que tal escolha, necessariamente feita pelo *designer*, pressupõe, muito mais que uma mera escolha de funcionalidade voltada

⁴⁹ Livre tradução do original: This narrative perspective is not derived from a general claim that all games tell stories but that all 3D games tell space and players comprehend the space and the way it is populated with evocative elements as a contextualized fictional space. It is a consequence of the games' [sic] spatiality. All 3D video games that offer interactive and navigable game worlds contain this narrative element.

pra jogabilidade, uma escolha narrativa, pois se está a escolher o modo como o narratário, nesse caso o jogador, visualiza a ação, mesmo que essa consista em simplesmente se locomover pelo espaço. Assim, o simples fato de termos um ponto de vista, uma câmera virtual⁵⁰, num ambiente 3D já nos dá uma noção de presença que denota um “porque estou aqui?” que é intrinsecamente narrativo.

Espaços 3D adquirem maior complexidade uma vez que simulam de fato espaços reais. Diferentemente do 2D, onde o jogador necessariamente mantém certa distância do espaço, o observa de fora, não podendo, por exemplo, experimentar uma perspectiva em primeira pessoa⁵¹ (uma perspectiva fisicamente imersa e pertencente ao espaço tridimensional), o espaço 3D lida diretamente com questões relacionadas à arquitetura da mesma forma que no mundo real. Assim, questões como qual a maneira mais adequada de se construir um ambiente ou mais ainda: qual a melhor maneira de estruturar um ambiente, por exemplo, voltado para embates físicos? Ou qual a melhor maneira de estruturar um ambiente onde devem ocorrer corridas automobilísticas? E tiroteios? E perseguições? E explorações? E saltos? E assim por diante.

Tais questionamentos acabam por levar a uma outra questão também proveniente da arquitetura: como os ambientes influenciam, condicionam ou mesmo determinam o comportamento das pessoas que os frequentam? Um anfiteatro naturalmente coloca em posição de destaque a pessoa ou pessoas situadas no centro e em posição de igualdade e por consequência de menor destaque as pessoas ao redor; corredores, como lugares de passagem e conexão que são, induzem as pessoas a simplesmente atravessa-los; shoppings e praças em oposição a bibliotecas facilitam relações sociais, encontros e conversas. É possível se fazer tal coisa nos ambientes de um jogo? Nitsche acredita que sim e que os espaços nos jogos devem ser pensados de forma tão séria e tão consciente quanto na arquitetura da vida real, dessa forma reforçando as narrativas que se desenvolverão ali. O espaço num game é um palco onde transcorrerá uma ação e como tal deve ser adequado para otimizar essa ação, permitir que ela ocorra de maneira plena, sem entraves..

⁵⁰ Todo software de modelagem e animação 3D trabalha com a noção conceitual de uma câmera virtual e imaterial que representa o ponto de vista a partir do qual o jogador visualiza o espaço.

⁵¹ Alguns jogos em 2D, a exemplo de *Castle Wolfenstein* (1992), ofereciam um espaço 3D visto em primeira pessoa que apenas podia ser visualizado em duas dimensões (não se podendo olhar pra cima nem pra baixo) dessa forma caracterizando um espaço 2D.

2.1.2.5 Personagem

À primeira vista facilmente observável, a presença de personagens nos games é inquestionável. O próprio avatar comumente já é um personagem nalgum tipo de história na maioria dos games. Além disso, os NPCs como o próprio nome já diz são também personagens, apenas não sendo controlados pelo jogador.

Na classificação tradicional, personagens em narrativas podem ser protagonistas, antagonistas, secundários e figurantes. Nos games os antagonistas, secundários e figurantes são representados pelos NPCs e cumprem papéis semelhantes aos desempenhados por seus homônimos na literatura, no cinema etc. Pode-se dizer que estes três tipos de personagem servem basicamente para compor cenário.

Mas assim como nas outras mídias narrativas, é com o protagonista que a “mágica” acontece. É o protagonista o canal através do qual o leitor, o espectador e, nos games, o jogador se conectam e entram na história contada. É com ele que nos identificamos e passamos a experimentar as emoções suscitadas pela narrativa. No entanto, nos games esse vínculo é ainda mais intenso e mais rico. É o que iremos entender discutindo a diferença entre o Protagonista Silencioso e o que aqui estamos chamando de Protagonista Eloquente, os dois tipos de protagonistas encontrados nos games.

2.1.2.5.1 Protagonista Silencioso e Protagonista Eloquente

Antes de iniciarmos nossa discussão, apenas para que não fiquem dúvidas, é preciso fazer uma pequena distinção entre avatar e protagonista. O que chamamos avatar é um objeto virtual no jogo. O protagonista, por sua vez, nada mais é do que uma entidade, apenas uma denominação dada ao personagem que assume o papel principal dentro de uma história. Assim, nos games um avatar pode tanto ser um protagonista silencioso quanto um protagonista eloquente.

Começemos, então, com uma história: Gordon Freeman entra num corredor e é emboscado por CPs a polícia da cidade. Apesar dos esforços, Gordon não consegue fugir e é nocauteado. Momentos depois acorda deitado no chão. Alyx Vance, uma mulher misteriosa, o observa. Ela o ajuda a se levantar e o conduz a um elevador que os leva a um subsolo. Enquanto descem, Alyx se apresenta e diz ser filha de um cientista que trabalhou com Gordon no Instituto Black Mesa. Ao perceber que ele nada responde, ela diz: “*Você é um homem de poucas palavras, não?*”. Muito poucas. Na verdade, nenhuma palavra, pois Gordon Freeman

encarna o que no mundo dos games ficou conhecido como o arquétipo do Protagonista Silencioso.

O trecho anteriormente descrito é uma cena do game *Half-Life 2* (2004). O jogo possui belos gráficos, uma história envolvente, excelente jogabilidade entre outros atributos. No entanto, um dos aspectos que mais chamam atenção nele é o fato de o seu personagem principal, aquele controlado pelo jogador, não proferir uma só palavra ao longo das quase 10 horas em que o jogo se desenrola. Estranho? Pode até ser, mas a presença de personagens mudos ou com pouquíssimas falas pode ser amplamente observada em inúmeros games ao longo de toda a existência dessa mídia. Mas qual seria o sentido de colocar num videogame um personagem que não fala?

Ao contrário do que se pode pensar, um personagem Protagonista Silencioso não é necessariamente um personagem mudo. Na verdade, segundo a aceção corrente, este tipo de personagem funcionaria como um dispositivo narrativo imersivo: por não falar nada, o personagem não expressa suas ideias e, conseqüentemente, sua personalidade, tornando-se uma tabula rasa onde o jogador pode projetar seus próprios pensamentos e emoções, experimentando assim um sentimento de imersão mais profundo, colocando-se no lugar do personagem.

A origem deste dito dispositivo, para alguns pensadores do tema⁵², remonta aos primeiros games onde, ao contrário dos jogos atuais, não era possível fazer a dublagem das falas dos personagens, exigindo assim que os protagonistas nunca falassem nada. No entanto, sempre houve a possibilidade de expressar estas falas através de textos, o que faz essa teoria cair por terra. A hipótese mais plausível é a que relaciona a origem do Protagonista Silencioso aos antigos RPGs de mesa onde o jogador é o próprio personagem do jogo, sendo responsável por conferir-lhe todos os seus atributos físicos e psicológicos, bem como por guiar suas ações, como fica claro na seguinte exposição de Andrew Bossche (2008): “É uma técnica narrativa realmente diferente, cujas origens estão menos relacionadas a limitações tecnológicas, mas surgem das primeiras eras dos RPGs, nos quais o protagonista supostamente deveria ser uma inserção do jogador⁵³”.

⁵² Apesar de estar presente nos games desde a sua gênese, ao arquétipo do Protagonista Silencioso, parece-nos, nunca foi dada verdadeira atenção acadêmica, ficando as discussões a seu respeito relegadas a críticos de jogos e aos próprios jogadores.

⁵³ Livre tradução do original: It's a really different narrative technique, who's origins are less in the vein of technological limitations but arise from the earliest eras of RPGs, in which the protagonist is supposed to be an insertion of the player.

Essa relação fica bastante clara quando observamos o exemplo do jogo *Zork: Grand Inquisitor* (1997), onde o protagonista é tratado, por um outro personagem, como AFGNCAAP, uma sigla para *Ageless, Faceless, Gender-Neutral, Culturally-Ambiguous Adventure Person* (Pessoa aventureira, culturalmente ambígua, de gênero neutro, sem rosto e sem idade), fazendo uma sátira a muitos *adventures* antigos a exemplo do original *Zork* (1980) e de outros jogos como *Myst* (1993), onde o personagem principal não possuía identidade, nome ou história.

Desde a época destes primeiros *adventures* até os dias atuais, muitos games têm feito uso do Protagonista Silencioso. Franquias famosas como *Zelda*, *Mario*, *Metroid*, *Final Fantasy* e jogos como *Half-Life*, *Chrono Trigger*, *Portal* e *Bioshock* são apenas alguns exemplos de games bem sucedidos cujos protagonistas pouco ou nada falam. Apesar dessa presença significativa, até hoje entre jogadores e designers nunca houve um consenso quanto ao funcionamento ou não deste dispositivo narrativo. Basta uma rápida olhada nos fóruns de discussão de sites especializados para perceber. A preferência pelo uso do Protagonista Silencioso ou pelo uso do seu oposto, que fala e expressa suas ideias, o Protagonista Eloquent, é dividida praticamente ao meio. Uns repudiam o primeiro, afirmando que um personagem que não fala é absurdo e sem sentido; outros garantem que se sentem totalmente sugados para a história quando estão no controle de um personagem assim, que é uma experiência realmente imersiva; outros ainda, indecisos, dizem que isso não os incomoda desde que o jogo seja bom. Já a divergência entre as opiniões dos designers fica clara nos próprios jogos, uma vez que títulos com ambos os tipos de protagonista estão sempre sendo lançados no mercado.

Mas afinal de contas, o Protagonista Silencioso funciona ou não? Seu uso aumenta ou quebra a imersão?

2.1.2.5.1.1 A Relação com o Avatar

Para começarmos a entender como este dispositivo funciona, é preciso entender como se dá a relação do jogador com o personagem controlável do game, ou seja, o *avatar*. Segundo Arlindo Machado (2002),

O termo *avatar* veio originalmente da mitologia indu [sic], onde designava o corpo temporário utilizado por um deus quando visitava a terra. O antigo termo sânscrito *avatara* significava, ao pé da letra, “passagem para baixo”. Foi utilizado pela primeira

vez para designar a representação visual (eventualmente também sonora) do usuário no ciberespaço por Chip Morningstar em 1985, em seu *Habitat*, o primeiro mundo virtual dotado de avatares. O termo se universalizou após ter sido utilizado nessa mesma acepção por Neal Stephenson (1992), num *best seller* de ficção científica.

Klevjer (2006), em sua tese de doutorado *What is the avatar?* (o que é o avatar?), amplia a noção de avatar dizendo que

A definição dominante do conceito de avatar nos discursos de jogos de computador tem origem na tradição dos role-playing games, mas o seu uso típico foi ampliado para incluir também personagens não configuráveis e preconcebidos como Mario e Lara Croft ⁵⁴ (p. 12).

E diz ainda: “em jogos de computador, o corpo vicário pode assumir diferentes formas, um personagem, um carro de corrida, uma bola rolando, uma câmera, uma arma ⁵⁵” (p. 9).

Por tratarmos aqui da figura do protagonista, nos ateremos à noção de um avatar antropomórfico, não nos interessando se este é visualizado em terceira ou primeira pessoa, ou ainda se sua aparência é customizável ou se já vem pronta. O que nos interessa aqui é a existência ou não de uma personalidade pré-definida e como isso influencia a experiência de quem joga. Assim sendo, o avatar configura-se como a porta de entrada do jogador para o mundo virtual do jogo e a hipótese aqui defendida é a de que a relação que se estabelece entre ambos, jogador e avatar, é fortemente influenciada pelo modo como este último é configurado quanto à sua personalidade.

Uma explicação para o modo como nos conectamos com o avatar nos é dada por Holopainen e Meyers (2000) em seu artigo *Neuropsychology and Game Design*. Nele os autores trazem o conceito de deslocamento somático (*somatic displacement*) que diz que o ser humano tende a projetar o modelo mental de sua identidade em outras formas físicas como, por exemplo, o avatar de um jogo de videogame. A ideia do deslocamento somático fica mais clara quando observamos o exemplo tomado pelos autores, que encontra-se também retratado na obra *Desvendando os Quadrinhos* de Scott McCloud: quando dirigimos um carro

⁵⁴ Livre tradução do original: The dominant definition of the concept of the avatar in computer game discourses originates in the tradition of role-playing games, but it's typical use has been expanded to include also distinctly non-configurable and ready-made playable characters like Mario and Lara Croft.

⁵⁵ Livre tradução do original: In computer games, the vicarious body can take different forms; a character, a racing car, a rolling ball, a camera, a gun.

projetamos nele nossa personalidade e os limites do nosso corpo se confundem com os do objeto, de modo que “se um carro bate em outro, é muito mais provável que o motorista do veículo atingido diga – Ei! Ele bateu em mim! – do que – Ele bateu no meu carro” (MCCLOUD 2005, p. 38).

Ora, o mesmo se dá com os games! Seja o jogo de luta, de corrida, de estratégia ou qualquer outro tipo, sempre nos colocamos no lugar do avatar, do personagem. Durante o tempo em que jogamos nós somos o nosso avatar. Até mesmo no caso de jogos de futebol onde controlamos vários avatares alternadamente e/ou ao mesmo tempo, ainda assim costumamos pensar, agir e falar como se nós estivéssemos executando as ações do jogo: “eu cruzei a bola, cabeceei e fiz o gol”. É justamente o oposto do que ocorre no caso dos filmes, onde nos referimos aos personagens pelos nomes, uma vez que não detemos nenhum controle sobre eles. A prova é tanta que quando assistimos à *cutscene* (um trecho de narrativa cinematográfica) de um determinado jogo e depois vamos descrevê-la para alguém, nos referimos ao protagonista pelo nome. Quando em *Warcraft III* (2002) vemos Arthas (nosso protagonista até então) assassinar o rei, não dizemos “Eu matei o rei”, mas sim “Arthas matou o rei”.

Assim, fica claro que há um mecanismo neurológico que nos conecta ao avatar. No entanto, parece-nos que esta conexão cresce ou aprofunda-se mais quando o jogo começa a se valer de uma narrativa, de um enredo cujo objetivo é envolver emocionalmente o jogador, ou seja, quando o jogo passa de um foco exclusivamente sensório-motor para um foco emotivo⁵⁶. Neste caso, por adentrarmos o domínio da narrativa, passamos a ter a presença de personagens e personagens precisam de uma personalidade para existir. E é aí onde começa o problema. O avatar se torna um personagem da narrativa do jogo, mais especificamente seu protagonista, e as relações que este estabelecer com os outros personagens não controláveis, serão também relações do jogador.

As relações entre personagens e também entre pessoas ocorrem de diversas formas. Uma das mais importantes é sem dúvida a fala. É através dela que cotidianamente articulamos ideias, pensamentos e sentimentos de maneira racional, lógica, nos fazendo entender. Quando não há a fala, estruturada a partir de idiomas, códigos, nós humanos desenvolvemos outras maneiras de nos comunicar objetiva e racionalmente, seja tacitamente como no caso do braille,

⁵⁶ No artigo *Pode um Jogo lhe Fazer Chorar?* (RIBEIRO, 2011), disponível em: <<http://intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2011/resumos/R28-0565-1.pdf>> Acesso em: 17 dez. 2012. Propusemos três diferentes focos que podem ser assumidos pelos games: *sensório-motor*, onde o jogo oferece uma série de desafios dos mais variados, num crescendo de dificuldade, que visam apenas testar a coordenação motora e a velocidade de resposta do jogador; *lógico-intelectual*, onde o jogo centra-se na resolução de enigmas e quebra-cabeças; e o *emotivo*, voltado para a narrativa, que visa suscitar uma emoção no jogador.

seja gestualmente, a exemplo dos surdos-mudos cuja linguagem de gestos substitui por signos visuais os signos fonéticos que utilizamos na linguagem falada.

É neste ponto onde alguns jogadores começam a achar sem sentido o fato de um protagonista não falar ao interagir com outros personagens. É como se para se ter uma personalidade, é preciso que esta seja comunicada de alguma maneira. Esta necessidade de se relacionar com um personagem ou protagonista com personalidade bem definida, parece-nos, vem de uma prolongada exposição a narrativas em mídias não-interativas como é o caso do cinema, da TV, do rádio, do livro etc. Nossa cultura se acostumou a repetir o processo empático de fazer identificação com o herói de um filme ou de um romance, percebendo nele características que temos em nós mesmos ou que gostaríamos de ter. Queremos viver e sentir o que o personagem sente. Assim, a existência de algo como o Protagonista Silencioso é, em um primeiro momento, chocante, desconcertante, inquietante.

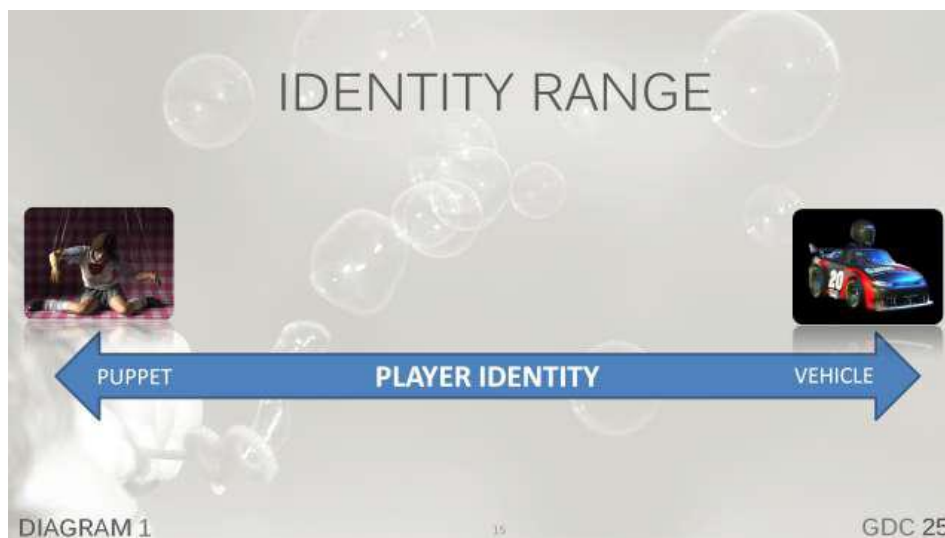
No entanto, uma mídia interativa como o videogame dá espaço para a existência dos dois tipos de protagonista: o silencioso e o eloquente. Da parte do eloquente sabemos que este funciona muito bem nos filmes e em outras mídias e por consequência também funcionaria, sob a mesma lógica, nos games. Mas o Protagonista Silencioso é um filho legítimo dos games. Seu funcionamento não pôde e não pode ser verificado, em plenitude, se não no interior de um game.

2.1.2.5.1.2 A Bolha de Identidade

Para ajudar a esclarecer essa questão, Matthias Worch (2011), designer de jogos, trás o conceito de Bolha de Identidade⁵⁷. Para explicá-la, o autor diferencia os dois tipos de protagonista chamando de Marionete (*Puppet*) o Protagonista Silencioso e de Veículo (*Vehicle*) o Protagonista Eloquente. Apesar de não fazer exatamente esse link, essa relação fica óbvia: o Protagonista Silencioso é uma marionete, pois marionetes não têm personalidade, esta lhes é dada pelo titereiro. Já o Protagonista Eloquente tem personalidade bem definida e tudo que podemos fazer é acompanhá-lo em sua jornada, de modo que jogar com um personagem assim é como estar a bordo de um veículo. Para tornar esta distinção ainda mais clara, o autor lança mão do seguinte diagrama:

⁵⁷ *The Identity Bubble*. Palestra apresentada na *Game Developers Conference* (GDC) de 2011.

Figura 36: O intervalo de identidade com os dois tipos de protagonista situados em lados opostos.



Fonte: Reprodução do slide da apresentação de Matthias Worch na GDC 2011, intitulada *The Identity Bubble*.

e coloca como exemplo de um personagem Marionete o avatar do jogo *Portal* (2007) (um Protagonista Silencioso) e como exemplo de um personagem Veículo o avatar do jogo *Uncharted 2* (2009) (um Protagonista Eloquentes).

Em seguida Worch vai buscar em Salen e Zimmerman o conceito de Dupla Consciência (*Double-Consciousness*), para explicitar o fato de que durante o jogo o jogador mantém a consciência de si mesmo enquanto existindo fora do jogo e a consciência do personagem que está a manipular no interior do jogo. Isto já era dito, como vimos, por Huizinga em 1938, que afirmava que o jogo trás em si uma consciência de ser “diferente da vida cotidiana”. Alguém pode pensar, por isso, que o fenômeno da Dupla Consciência é diametralmente oposto ao do Deslocamento Somático. No entanto, uma coisa não exclui a outra. Quando dirigimos um carro, apesar de projetarmos nossa identidade nele, temos o tempo todo a certeza de que nós e o carro somos coisas distintas. O mesmo se dá com relação ao avatar.

Uma vez posto que existe essa diferenciação entre jogador e personagem, Worch busca em Fine o que posteriormente ele mesmo chama de Quadros de Identidade (*Identity Frames*), um conceito que divide a personalidade do indivíduo enquanto joga um videogame em três quadros ou camadas:

- A camada do Personagem (*Character*) – “O personagem ficcional incorporado pelo jogador (“Eu sou Ulgar o anão!”)”⁵⁸;
- A camada do Jogador (*Player*) – “O jogador em si, agindo (e explorando) dentro do enquadramento e das regras do jogo (“Eu estou rolando os dados”)”⁵⁹;
- A camada da Pessoa (*Person*) – “O jogador enquanto pessoa com exigências da vida, que são colocadas de lado durante o jogo, mas nunca são esquecidas (“Eu tenho que sair às 6pm”)”⁶⁰ (p. 21).

Originalmente criados para explicar a experiência do jogador em jogos de RPG de mesa, os Quadros de Identidade, como mostra Worch, podem também ser aplicados a qualquer tipo de jogo, inclusive aos games.

Assim, o conceito de Bolha de Identidade consiste em

conciliar os quadros de identidade. Imaginamos a identidade em jogos como uma bolha na qual o personagem e o jogador flutuam lado a lado. A identidade durante o jogo será mantida quando os quadros do personagem e do jogador flutuarem na mesma direção. Se alguém fica para trás ou flutua em uma direção completamente diferente, a bolha estoura e a identidade é perdida⁶¹ (WORCH, 2011, p. 29).

Nesta definição, o termo identidade guarda estreita relação com a ideia de imersão, demonstrando que uma vez que a bolha estoure, o sentimento de imersão é quebrado.

Continuando seu raciocínio, Worch nos fala da importância da Motivação. Ele diz que nos filmes e em outras mídias lineares a motivação pertence à camada do Personagem. É o herói da história quem quer derrotar o vilão, não nós. O que fazemos é apenas refletir ou comparar os valores do personagem com nossos próprios valores. Já os games são participativos e a motivação deve também estar na camada do Jogador. No entanto, os jogos com os quais aqui lidamos fazem uso, em maior ou menor grau, de narrativas. Narrativas precisam de personagens e todo personagem numa história, para funcionar bem, precisa de

⁵⁸ Livre tradução do original: The fictional character embodied by the player (“I am Ulgar the dwarf!”).

⁵⁹ Livre tradução do original: The player himself, acting within (and exploring) the framework and the rules of the game (“I’m rolling the dice.”).

⁶⁰ Livre tradução do original: The player as a Person with life demands, which are pushed aside during play, but are never forgotten (“I have to leave at 6pm.”).

⁶¹ Livre tradução do original: reconciling the identity frames. We imagine identity in games as a bubble in which Character and Player float along. Identity during play will be maintained when Character and Player frames drift in the same direction. If one lags behind or floats in an entirely different direction, the bubble pops and identity is lost.

uma motivação. Do mesmo modo, um jogador precisa de motivação para começar a jogar e continuar jogando. Assim, a motivação num videogame encontra-se sempre presente nas camadas do Personagem e do Jogador ao mesmo tempo.

Entre o Personagem e o Jogador existe o que Worch chamou de Lacuna de Identidade (*Identity Gap*). Quando ambas as motivações estão alinhadas ou são a mesma coisa, a lacuna se fecha e cria-se o que ele chamou de Paridade Ludonarrativa (*Ludonarrative Parity*), ou seja, uma coesão entre o jogo e a narrativa. Quando não há essa coesão, ocorre a Dissonância Ludonarrativa (*Ludonarrative Dissonance*), que acaba por estourar a Bolha de Identidade.

Para alguns autores como Adams (1999), há uma clara distinção entre jogo e narrativa. Retomando citação já utilizada no início desse trabalho, para ele “interatividade é quase o oposto de narrativa; a narrativa flui sob a direção do autor, enquanto interatividade depende do jogador como força motriz⁶²”.

Quer-se com essa colocação, apenas chamar a atenção para o fato de que jogo e narrativa existem em dimensões diferentes, que um consiste basicamente em um sistema de regras, enquanto o outro é um relato, uma sucessão encadeada de fatos, mas que ambos se conectam através do jogador quando joga, é o jogador quem lhes dá sentido. A palavra Ludonarrativa, presente na fala de Worch, fala justamente da relação entre estas duas dimensões. Criar uma Paridade Ludonarrativa, consiste em dar ao jogador a mesma motivação do personagem do jogo: “A idéia por trás da paridade ludonarrativa é alinhar os objetivos da jogabilidade e da história tão proximamente que a agência do jogador se torna sinônimo de progressão narrativa no jogo⁶³” (p. 44).

Assim, podemos observar como se dá nossa relação com um Protagonista Silencioso e porque em alguns casos ele funciona e em outros não. O modo como o design do jogo se estrutura e o grau de agência que é oferecido ao jogador têm grande influência na aceitação ou não do Protagonista Silencioso.

2.1.2.5.1.3 Uma Questão de Voz

Worch aponta que jogos em mundo aberto, não-lineares, sem cenas de corte (*cutscenes*) e sem mecanismos que tirem o controle do jogador (ou seja, jogos de narrativa

⁶² Livre tradução do original: Interactivity is almost the opposite of narrative; narrative flows under the direction of the author, while interactivity depends on the player for motive power.

⁶³ Livre tradução do original: The idea behind ludonarrative parity is to align gameplay and story goals so closely that the player's agency is synonymous with the game's narrative progression.

emergente), são mais propícios para o personagem marionete ou Protagonista Silencioso. Já jogos lineares, com enredo altamente estruturado e muitas cenas de corte (ou seja, jogos de narrativa determinada), são mais propícios ao uso de personagens veículo ou Protagonista Eloquente.

No entanto, se olharmos mais atentamente, veremos que o Protagonista Silencioso funciona em ambos os tipos de jogo (de narrativa emergente ou determinada), mas o mesmo não se dá com seu oposto. Jogos como *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1999), *Chrono Trigger* (1995) e *Half-Life 2* (2004), são jogos com um enredo altamente estruturado, estático, com muitas cenas de corte, mas com Protagonistas Silenciosos.

Agora imagine um jogo como *World of Warcraft* (2004) ou *Ragnarok* (2002) onde o personagem falasse o tempo todo. Isso sim seria bastante estranho. Num jogo onde a personalidade do personagem deve ser criada pelo jogador, ou melhor, deve ser uma projeção da personalidade do próprio jogador, um Protagonista Eloquente com ideias próprias automaticamente alargaria a lacuna de identidade entre o jogador e o personagem, ocasionando uma quebra de imersão.

Esse fenômeno é semelhante ao que ocorre quando vemos de longe uma pessoa que não conhecemos: baseados em seu jeito de se vestir, gestos, postura etc. imediatamente imaginamos traços de sua personalidade e formamos uma imagem, por mais que semiconsciente, de quem seria essa pessoa. Quando a ouvimos falar pela primeira vez e principalmente se esta fala expressar um modo de pensar peculiar, há um sentimento de surpresa, quase uma frustração. Sentimos um repentino distanciamento daquela pessoa, porque agora sua personalidade e a nossa estão cada uma em seu lugar, devidamente diferenciadas.

Mais uma vez fica clara a importância da questão da fala numa mídia como o game e sua estrita relação com o grau de agência que este oferece. Olhemos para os jogos que utilizam narrativas: num primeiro nível os personagens são autônomos e o jogador não exerce nenhum controle sobre o que é dito pelo personagem que controla.

Num segundo nível, numa tentativa de oferecer maior possibilidade de interação e de influência na história, alguns jogos fazem uso de um sistema de Árvores de Diálogo (*Dialogue trees*) e Seleção de Discurso (*Speech Selection*), onde, quando em conversação com um outro personagem, uma série de possíveis falas contextualizadas são dispostas na tela, num menu, onde o jogador pode então escolher qual frase ele gostaria de falar naquele momento.

Há ainda um terceiro nível, o da Ausência de Discurso, onde o protagonista nada fala, muito embora os outros personagens do jogo possam reagir a ele como se este falasse, e o jogador nunca chegará a ver a fala expressa na tela ou no áudio, ficando livre para inferir ou imaginar o discurso do personagem.

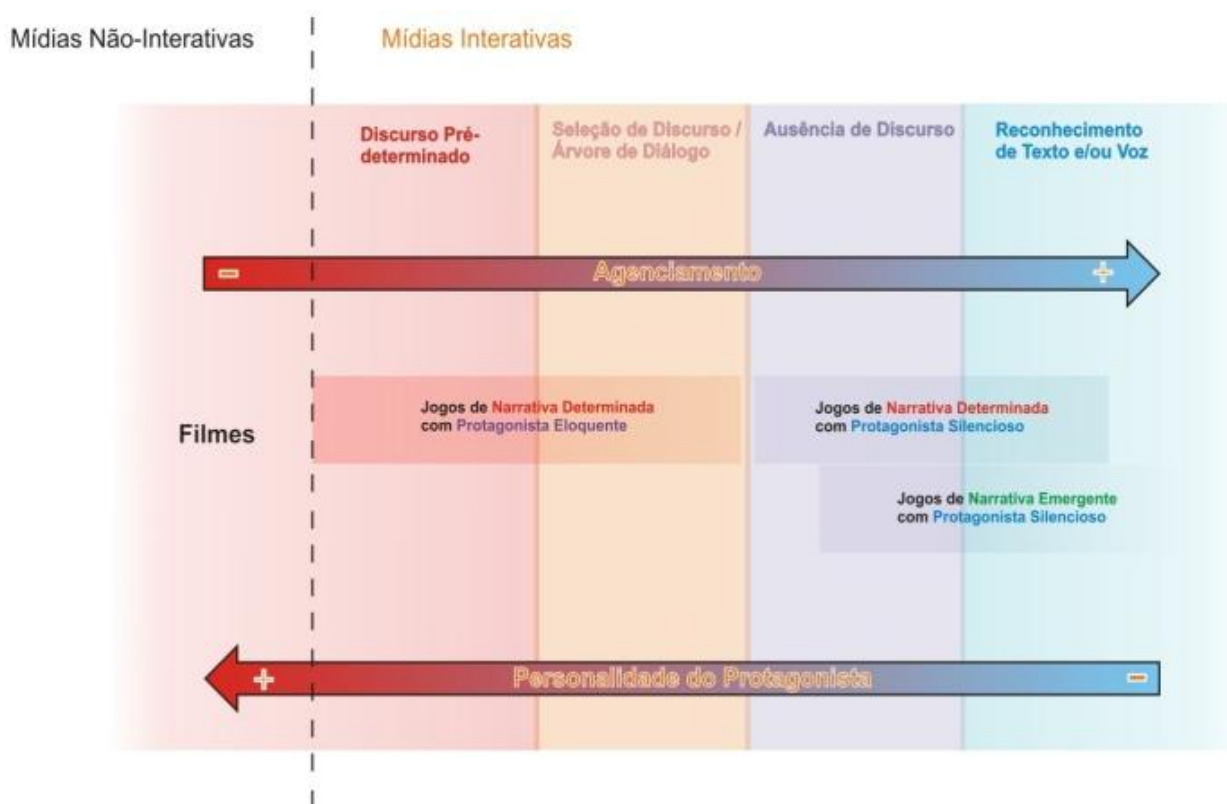
Por fim, num quarto nível, ainda hipotético ou em fase de desenvolvimento, há o sistema de Reconhecimento de Texto e/ou de Voz (*Text and Voice Recognition*), onde os personagens não controláveis do jogo devem ser capazes de compreender e se comunicar com o protagonista/jogador de maneira natural e fluida, à semelhança do que ocorre entre pessoas reais.

Ora, o grau de agência num jogo com reconhecimento de voz seria, à primeira vista, ilimitado, uma vez que poderíamos influenciar os eventos do jogo e da narrativa não só com nossas ações, como é o que acontece com os jogos atuais, mas com nossa fala, nossas ideias. Isso se configuraria como o auge do agência e imersão num game. Já não haveria diferenciação, no quesito agência, entre o jogo e a vida real. No entanto, para que tal sistema funcione é preciso que o nosso avatar seja mudo, afinal sua voz será nossa voz. Sob esta lógica fica claro que o futuro da narrativa nos videogames talvez repouse nas mãos, ou melhor, na boca do Protagonista Silencioso.

2.1.2.5.1.4 Agência X Personalidade do Protagonista

Isto posto, podemos então montar um esquema demonstrando a relação entre os tipos de narrativa, os tipos de protagonista e os tipos de discurso ou fala nos jogos:

Figura 37: Relação entre os tipos de discurso, os tipos de narrativa e os tipos de protagonista nos games.



Fonte: O autor.

Uma série de observações pode ser feita a partir deste diagrama. Em primeiro lugar vemos a progressão que se dá do discurso pré-determinado até o reconhecimento de texto e/ou voz, onde o jogador gradativamente vai ganhando controle sobre o que o protagonista fala no jogo.

O nível da ausência de discurso cumpre ser melhor explanado. Este nível se caracteriza por um momento neutro onde nem designer nem jogador se responsabilizam pela fala do protagonista. Neste nível há casos de jogos em que o jogador é levado, no meio de uma conversa, a escolher entre uma resposta afirmativa ou negativa, no entanto, este fato não caracteriza o jogo como pertencendo ao nível da seleção de discurso, pois esse tipo de escolha geralmente ocorre para oferecer ao jogador a possibilidade de aceitar ou não determinado desafio, não se constituindo verdadeiramente como uma opção de diálogo.

Há ainda situações onde alguns NPCs pelo jogador podem até dar a entender que ouvem o protagonista e através de suas respostas nos permitiriam dizer que há um discurso pré-determinado por parte deste, uma vez que a conversa segue determinado rumo, mas o fato do discurso não se encontrar expresso nem visualmente nem auditivamente dá margem para a

especulação e permite dessa forma que o jogador atue imaginando a fala do personagem da maneira como julgar mais adequada.

Desse modo poderíamos dizer que este nível se divide em dois: a total ausência de discurso e a ausência de discurso explícito. Mas para vias da análise aqui elaborada, em ambos os casos o nível de agência do jogador é praticamente o mesmo, onde nem se tem controle sobre o que é dito nem se sabe exatamente o que é dito, de forma que tal diferenciação considerou-se aqui, irrelevante.

Outra observação que pode ser feita quanto ao diagrama acima é que o grau de agência aumenta conforme passamos de um nível onde o discurso é pré-determinado para um nível onde o jogador tem total liberdade de operar o discurso da maneira como bem entender. Desse modo, o grau de agência também aumenta quando passamos da narrativa determinada para a emergente assim também como da utilização de um Protagonista Eloquente para a utilização de um Protagonista Silencioso.

Por sua vez, a questão dos filmes neste diagrama foi usada apenas para ilustrar o polo onde o protagonista possui personalidade completamente definida e por consequência oferecendo nenhuma agência ao espectador, dessa forma cruzando a fronteira da interatividade, a linha que divide uma mídia interativa de uma não interativa.

Uma constatação que nos parece de grande importância diz respeito ao fato de que o grau de agência num game é inversamente proporcional ao grau de presença de personalidade pré-definida do seu protagonista, ou seja, em passando de um nível de discurso totalmente pré-determinado para um nível totalmente indeterminado, a personalidade do protagonista desaparece para dar lugar à personalidade ou interpretação do jogador.

Em seguida vemos que o Protagonista Eloquente, logicamente, só pode existir nos níveis de discurso pré-determinado e seleção de discurso, enquanto o Protagonista Silencioso só pode existir nos níveis de ausência de discurso e reconhecimento de texto e/ou voz.

Além disso, podemos observar que os jogos de narrativa determinada (jogos de narrativa prescrita, que oferecem pouca liberdade de escolha ao jogador) podem conter os dois tipos de protagonista, mas que os jogos de narrativa emergente (que oferecem uma estrutura a partir da qual uma narrativa não definida *a priori* pode surgir) apenas podem conter um Protagonista Silencioso. Aqui a mesma lógica da relação *Agência x Personalidade do Protagonista* se aplica. Jogos que visam oferecer maior liberdade de escolha ao jogador para que ele desenvolva um drama particular dentro do jogo, não podem exigir que este atue baseado ou orientado por características de personalidade pré-definidas. É como dar liberdade para o jogador fazer o que ele quiser, mas esperar que ele faça apenas aquilo que o

personagem pede dele. Não que isto seja terminantemente impossível de acontecer, mas que certamente não ocorre, como de fato se dá, porque isto aumenta a lacuna de identidade existente entre a camada do personagem e a do jogador, prejudicando a imersão.

Por fim podemos ver também que a narrativa determinada pode ocorrer em qualquer nível de determinação do discurso, enquanto a narrativa emergente jamais poderia ocorrer nos dois primeiros. Isto ocorre por razão semelhante à anteriormente citada: um jogo que procure oferecer maior liberdade expressiva ao jogador não pode restringir aquilo que o jogador pode ou não fazer, muito menos falar. No momento em que se limita o que o jogador pode falar se está determinando a narrativa, de modo que ela automaticamente se descaracterizaria enquanto emergente. Já uma narrativa determinada, restrita, embora causando grande estranhamento e sofrendo constantes quebras de imersão, poderia existir num nível de discurso de reconhecimento de texto e/ou voz.

Jogos que por algum motivo procuram forçar estas relações acabam criando problemas de identificação do jogador para com o protagonista e a história, ocasionando reações de insatisfação, como as observadas nos jogadores que discutem em fóruns sobre o tema, cuja culpa geralmente recai no tipo de protagonista que passa a ser visto, equivocadamente, como inadequado a qualquer tipo de jogo.

Ainda, para facilitar a visualização de como se enquadram os jogos nesse esquema, a seguinte tabela pode ajudar:

Quadro 3: Relação dos tipos de narrativa, tipos de protagonista e tipos de discurso e exemplos de jogos.

Tipo de jogo	Exemplos
Narrativa Determinada , com Protagonista Eloqüente e Discurso Pré-determinado	Uncharted 2, Castlevania, Soul Reaver
Narrativa Determinada , com Protagonista Eloqüente e Seleção de Discurso / árvore de diálogo	The Secret of Monkey Island, Grim fandango, The Longest Journey
Narrativa Determinada , com Protagonista Silencioso e Ausência de Discurso	The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Ico, Half-Life 2
Narrativa Determinada , com Protagonista Silencioso e Reconhecimento de Texto e/ou Voz	Façade
Narrativa Emergente , com Protagonista Silencioso e Ausência de Discurso	The Sims, World of Warcraft, Ragnarok
Narrativa Emergente , com	

Protagonista Reconhecimento de Texto e/ou Voz	Silencioso e	Façade
---	---------------------	--------

Fonte: O autor.

Parece-nos que não há um tipo de protagonista mais adequado aos games como um todo, mas apenas protagonistas mais adequados para cada tipo de jogo, com suas características de narrativa e o grau de agência e liberdade que este se propõe oferecer ao jogador.

Além disso, pensamos que a existência de nenhum dos dois tipos de protagonista está ameaçada, pois ambos servem a diferentes propósitos nos games. No entanto, nos parece que o Protagonista Silencioso crescerá em importância à medida que novas experiências narrativas em busca do sentimento de agência, característica peculiar dessa mídia, forem surgindo.

Ainda salientamos o fato de que falamos da relação entre a personalidade e o discurso, mas há ainda a relação entre a personalidade e o ambiente do jogo, personalidade e caracterização física do avatar, personalidade e possibilidades físicas do avatar etc. e cada uma pode influenciar de maneira diferente a experiência do jogador.

3 ANÁLISE DO GRAU DE IMERSÃO DA NARRATIVA NOS GAMES

Nossa metodologia de trabalho nessa dissertação consiste em duas etapas. A primeira delas um levantamento bibliográfico acerca do tema narrativas nos games e dos mais importantes assuntos a ele relacionados. Essa etapa serve de base para a discussão a que nos propusemos no início desse estudo e nos ajuda a compreender como os videogames veiculam a narrativa, como foi debatido no capítulo 2.

O segundo passo consiste na averiguação de quê tipo de narrativa proporciona ou permite maior imersão. Para tanto, propusemos uma investigação junto a uma audiência composta de jogadores, pautada em pesquisas realizadas especificamente sobre a imersão proporcionada pela narrativa dos games. É desta etapa, de seu planejamento, funcionamento e de seu embasamento teórico que iremos tratar agora. Por isso, antes é preciso que entendamos mais claramente o que é imersão.

3.1 O QUE É IMERSÃO

Dissemos que imersão é a experiência que, de tão envolvente, retira o indivíduo de sua realidade corriqueira, lançando-o numa realidade alternativa, num tempo e espaço psicológicos diferentes daquele físico onde este habita. Sobre o sentido desse termo, Janet Murray (2003, p. 102) diz que imersão “é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água”. Quando submersos na água, temos todos os nossos sentidos e percepção envolvidos e alterados por esse meio. Da mesma forma, quando imersos num jogo, temos nossos sentidos “preenchidos” com informação e estímulos oriundos deste.

Em se tratando especificamente da imersão nos meios digitais, Arlindo Machado (2002) diz que o termo imersão “foi introduzido recentemente nas áreas de realidade virtual e vídeo game [sic] para se referir ao modo peculiar como o sujeito “entra” ou “mergulha” dentro das imagens e sons gerados pelo computador”⁶⁴.

Lucia Santaella (2004), em seu estudo sobre o perfil cognitivo do leitor imersivo, identifica quatro tipos de imersão que aprofundam-se conforme o espaço é capaz de envolver o interator tridimensionalmente. O primeiro e mais superficial deles ocorre quando nos

⁶⁴ Disponível em:

<http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/bitstream/1904/18810/1/2002_NP7MACHADO.pdf> Acesso em: 25 ago. 2012.

conectamos a rede. Navegar na rede significa estar imerso em um mundo de bits e informações imateriais. O segundo nível, chamado por ela de imersão representativa, acontece quando o interator controla um representante de si mesmo no mundo virtual, mas não se encontra tridimensionalmente envolvido por esse mundo. O terceiro tipo, a telepresença, se dá quando o usuário navega pelo ambiente e manipula objetos estando no controle de um robô que se encontra presente em algum local à distância. Por fim, segundo a autora, o quarto e mais profundo tipo de imersão ocorre na Realidade Virtual, quando o usuário encontra-se completamente envolvido pelo ambiente, a este ela deu o nome de imersão perceptiva.

Assim, segundo essa classificação, a imersão proporcionada pelo videogame seria do tipo representativa, pois o avatar do jogo funciona como o representante do interator e veículo através do qual este interage com o ambiente virtual.

A imersão como abordada por Santaella (*ibidem*) é uma imersão que avança do abstrato, ou psicológico, até o físico, o concreto. Sua classificação trata especificamente do espaço com o qual o usuário interage. No entanto, como dissemos inicialmente, e em consonância com o pensamento de autores como Cairns et al. (2009), imersão é um fenômeno cognitivo, e pode ser experimentado em diversas situações da vida. Desse modo, muito além de espaços, é possível imergir em conteúdos. Filmes, livros, jogos de futebol, pinturas, até pensamentos são capazes de nos lançar nessa experiência, que pode ser empiricamente verificada em situações tais como quando, ao parar de ler um livro, nos damos conta de que já se passara muito tempo, mais do que supúnhamos.

Nesse sentido, nosso entendimento do que vem a ser imersão num videogame se aproxima muito do conceito de *Real World Dissociation* (Dissociação do Mundo Real) de Jennett (2010). Para a autora, a dissociação do mundo real é apenas um aspecto da experiência imersiva (além do envolvimento cognitivo, o envolvimento emocional, o desafio e o controle) e é compreendido como o grau de consciência, tido por um sujeito, do seu entorno no momento do jogo, ou o quão cômico da existência do mundo externo o jogador está enquanto joga. Conforme essa ideia, no auge da imersão tendemos a não dar atenção a qualquer estímulo, lembrança ou pensamento que não seja proveniente do, ou relacionado ao jogo.

A ideia de estar tão imerso em determinado conteúdo ou meio a ponto de esquecer-se momentaneamente do mundo externo, relaciona-se com o conceito de Suspensão da Descrença (COLERIDGE, 1817⁶⁵). Coleridge sugeriu que, se o escritor puder infundir de

interesse humano e de uma “aparência de verdade” um conto fantástico, o leitor intencionalmente negligenciaria a implausibilidade da narrativa, como por exemplo, quando acreditamos que o Super-Homem pode voar. Janet Murray (2003), no entanto, argumenta que dizer que o leitor meramente ignora o caráter fantasioso da história é uma concepção muito passiva, uma vez que ele não somente suspende a descrença, mas constrói uma crença, dessa forma contribuindo pra o fazer narrativo. Em suas palavras

Não suspendemos nossas dúvidas tanto quanto criamos ativamente uma crença. Por causa de nosso desejo de vivenciar a imersão, concentramos nossa atenção no mundo que nos envolve e usamos nossa inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência (p. 111).

Tal processo pode ser observado não só na literatura, mas em qualquer forma narrativa. É importante notar, entretanto, que, no caso dos games, na imersão o jogador não acredita que é de fato o personagem que controla. Como descrito no capítulo 2, o jogador mantém constantemente, num segundo plano de atenção, a consciência de que o jogo é apenas uma fantasia. Caso não o fizesse, não o sentiria como sendo diferente da vida cotidiana, dessa forma descaracterizando o videogame enquanto jogo.

3.2 PORQUE INVESTIGAR IMERSÃO NA NARRATIVA DO VIDEOGAME

Para Cairns et al. (2009), imersão é muitas vezes vista, por jogadores e críticos de games, como sendo fundamental para a fruição do game, e também como o resultado de uma boa experiência de jogo. Há uma noção geral de que quanto mais imersiva, mais prazerosa a experiência. Logo, se o jogo é muito imersivo, diz-se que o jogo é bom, bem feito, que todos os seus aspectos foram bem elaborados e que não possui falhas significativas.

A questão da falha, não só no videogame, mas em qualquer meio, é de suma importância para a imersão. A experiência de imersão é uma experiência prolongada, não é um acontecimento repentino. Ela pode durar vários minutos, às vezes horas. O estado imersivo, quando no seu ápice, é quase como um transe e, como tal, é passível de ser quebrado e inúmeras coisas podem interrompê-lo. A estes momentos de interrupção, chamamos *quebras de imersão*.

⁶⁵ Livro em PDF disponível em: <<http://manybooks.net/titles/coleridgetext04bioli10.html>> Acesso em: 12 jul. 2012.

No momento do jogo, distrações externas como alguém que chama o jogador, barulhos ou sons muito altos, queda de energia, preocupações ou lembranças súbitas etc. Todas podem lembrar o jogador do mundo ao seu redor. Quanto a estes tipos de distração, enquanto desenvolvedor de games, pouco se pode fazer. Estas são coisas sobre as quais nem os jogadores têm controle.

Por sua vez, as falhas, problemas relacionados à construção, estruturação ou produção do jogo em si, estas sim, podem ser previstas e evitadas por quem produz videogames, pois surgem a partir do jogo. São uma distração interna e não externa como as descritas no parágrafo anterior. Nas palavras de Brown e Cairns (2004), “a experiência de imersão é frequentemente crítica para o prazer no jogo e é construída ou destruída por características do jogo”⁶⁶. Consideramos que as falhas acontecem quando há problemas relacionados à estruturação do conteúdo e/ou quando há problemas na utilização da linguagem de determinada mídia. É a dualidade forma e conteúdo.

O conteúdo de uma determinada mídia, ou de uma obra construída nessa mídia, é sua mensagem, é o que ela quer transmitir. Já sua forma é a sua linguagem, não somente os códigos de que faz uso, mas os recursos, soluções e práticas utilizadas para veicular a mensagem. Em outras palavras, podemos dizer que as quebras de imersão de causas internas (em oposição às externas, do entorno do usuário) ocorrem quando há problemas ou falhas na construção da mensagem e/ou utilização da linguagem de determinada mídia. Assim, a narrativa, enquanto discurso significante (GENETTE, 1980), é linguagem, pois ela irá veicular ou produzir a história que, no nosso entender, se caracteriza como sendo a mensagem. Problemas em qualquer uma ou em ambas, frequentemente ocasionam quebras de imersão.

Pensemos, por exemplo, na seguinte situação de quebra de imersão numa narrativa por mau uso da linguagem. Imaginemos que estamos profundamente imersos na leitura de determinada história onde uma *limda princesa se caça com um príncipe encantado que xega amontado em seu cavalo alazão...* E assim por diante. Num caso como este, invariavelmente atentaríamos para o problema e consequentemente nosso estado imersivo seria quebrado.

Advinda da área de roteiro para cinema, a ideia de “*uma boa história bem contada*” de Howard e Mabley (1996), ajuda a compreender o que queremos dizer. Para os autores, não adianta termos uma história maravilhosa e cheia de potencial, se não soubermos contá-la adequadamente. Por outro lado, também não nos adianta contar, de maneira magistral, uma

⁶⁶ Livre tradução do original: The experience of immersion is often critical to game enjoyment and is made or destroyed by game characteristics.

história ruim. É preciso que as duas coisas funcionem em conjunto. Assim, a noção do “uma boa história” depende única e exclusivamente do enredo da mesma. Um enredo pode ser bom ou pode ser ruim, pode ser emocionante ou maçante, pode ter apelo universal ou apenas particular. A noção de “bem contada”, por sua vez, depende inteiramente do desenvolvimento, dos recursos e do uso que é feito da linguagem da mídia através da qual a história vai ser narrada.

Apesar de sua importância e do fato de haverem técnicas para seu aperfeiçoamento, a qualidade do enredo, no presente estudo, não nos interessa. Nosso foco recai sobre a linguagem. Não nos parece haver problemas quanto à qualidade dos enredos dos games, parece-nos, isto sim, que ainda há dificuldades em como contar histórias neles. Tal hipótese se justifica em primeiro lugar pelas experiências do autor desse texto enquanto jogador assíduo ao longo de pelo menos 15 anos, e em segundo lugar por questionamentos levantados por autores como Gomes (2009, p. 77-9):

Em Shenmue⁶⁷, é plenamente possível gastar os dias fazendo absolutamente nada, *apenas estando*. 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*. [...] A criação deste efeito é a pedra fundamental para o estar no mundo do game, e depende menos de uma aparato de imersão total do que de uma *gramática de relações* entre interator corporificado e objetos do mundo⁶⁸.

A fala de Gomes demonstra e critica uma tendência atual dos desenvolvedores de games de investir pesadamente em realismo gráfico e em novas interfaces, como se tal prática fosse o único caminho para o desenvolvimento da narrativa dos games⁶⁹, esquecendo-se de

⁶⁷ Shenmue (2000) é um jogo considerado por muitos estudiosos como um marco na história dos games porque trouxe importantes conceitos e contribuições para a linguagem narrativa dos mesmos. Em primeiro lugar porque foi o primeiro jogo a inserir o jogador numa grande cidade totalmente 3D, repleta de casas, estabelecimentos comerciais, ruas, carros, placas etc. e de NPC's totalmente autônomos, os quais, à medida que o tempo (dia e noite, sol e chuva) passa, alteram suas atividades, e com os quais era possível interagir de diversas maneiras, assim também como com os inúmeros objetos manipuláveis existentes no ambiente.

⁶⁸ Grifos do autor desta dissertação.

⁶⁹ Texto do site de crítica de videogames *GamesRadar.com*, sobre esse ponto de vista defendido por alguns desenvolvedores. Disponível em <<http://www.gamesradar.com/why-the-notion-that-games-need->

examinar e se questionar sobre a utilização de sua linguagem, sobre se determinada forma de contar a história é mais adequada para o tipo e objetivos do jogo.

Decerto que, como já apontado anteriormente, o realismo gráfico e as novas interfaces desempenharam e desempenham um importante papel na evolução da narrativa dos games, uma vez que permitem maior expressividade. Além disso, o foco dos desenvolvedores sobre estes dois aspectos tem uma justificativa econômica muito forte, pois os games hoje são também uma indústria e algo mais visível como o gráfico do jogo, vende muito mais ou mais rápido do que, digamos, a narrativa do mesmo. No entanto, a ideia por trás do pensamento de Gomes e sobre a qual já tratamos em trabalho anterior⁷⁰, é a de que os videogames, no atual estágio de desenvolvimento tecnológico no qual se encontram, já são plenamente capazes de contar histórias profundas e com uma linguagem própria, exclusiva.

Assim, essa defasagem nos estudos sobre a linguagem dos videogames e sua aplicação, tem favorecido o surgimento de games com falhas estruturais (como visto no capítulo 2, em especial o tópico 2.1.2.5 Personagem) que, por sua vez, ocasionam constantes *quebras de imersão*. Desse modo, uma vez que a imersão é tida, como dito no início desse tópico, como sendo fundamental para a fruição do game e uma vez que ela também é considerada como resultante de uma boa experiência de jogo, tendo sua quebra como um fator negativo, esta se apresenta como uma maneira de avaliar o quão bem construído e elaborado foi o game, o quão adequado foi o uso feito de sua linguagem.

3.3 COMO AVALIAR IMERSÃO

Apesar de ser uma experiência subjetiva, muitos autores já se perguntaram se é possível mensurar a imersão (CAIRNS et al., 2008; JENNETT, 2010; QIN; RAU; SALVENDY, 2009; entre outros). Suas pesquisas resultaram no desenvolvimento de parâmetros e técnicas para este fim.

Brown e Cairns (2004), em um estudo que visa definir o conceito de imersão, observam nesta a existência de uma gradação. O exame realizado pelos autores consiste em entrevistar jogadores sobre suas experiências de jogo e de imersão enquanto jogavam. Ao final, o estudo revelou três diferentes estágios de imersão que são precedidos por barreiras que

photoreal-graphics-to-tell-better-emotional-stories-is-backward-nonsense-whatever-2K-boss-says/> Acesso em: 05 ago. 2012.

⁷⁰ “Pode um Jogo lhe Fazer Chorar? Sobre a linguagem narrativa dos jogos eletrônicos”, artigo apresentado no Intercom Regional Nordeste em 2011.

devem ser ultrapassadas para que se entre em cada um deles, são eles: engajamento (*engagement*), absorção (*engrossment*) e imersão total (*total immersion*).

O *engajamento* é o primeiro e mais superficial nível de imersão. Neste estágio, diz-se que o jogador precisa investir tempo, esforço e atenção no jogo para se sentir engajado. Em contrapartida o jogo precisa oferecer algo digno desse investimento. Os estágios são melhor compreendidos quando entendemos as barreiras que os precedem. No caso do *engajamento*, as barreiras são o acesso, entendido como o interesse do jogador pelo jogo, e o investimento, entendido como a vontade do jogador de permanecer jogando para conhecer o jogo.

O segundo estágio, a *absorção*, acontece quando a barreira da “construção do game” é transposta. Segundo os autores isso ocorre quando as características do jogo se combinam de maneira tal que afetam as emoções do jogador. Sobre isso eles acrescentam:

Algumas características do jogo citadas pelos participantes como constituintes dessa qualidade foram o visual [do jogo], tarefas interessantes [para serem realizadas dentro do jogo] e o enredo. Os jogadores eram capazes de dizer quando um jogo foi bem construído e podiam ver o quanto os designers se empenharam em sua construção. Isso contribuía para o seu sentimento de respeito pelo jogo⁷¹.

Na *absorção*, o investimento de tempo, esforço e atenção feito durante o *engajamento*, torna-se investimento emocional. Neste estágio o jogador está menos consciente de seu entorno e de si mesmo do que no estágio anterior.

Por fim, o último estágio, a *imersão total*, para os autores é presença. Segundo eles, nesse estágio o jogo é a única coisa que afeta os pensamentos e sentimentos do jogador. Há aqui uma sensação, descrita pelos entrevistados, de ser arrancado do mundo real. As barreiras para este estágio são a empatia e a atmosfera. A empatia diz respeito ao crescimento do apego do jogador pelo personagem, há uma identificação com a situação vivida pelo personagem e uma transferência de consciência do jogador para este. Atmosfera é o desenvolvimento da “construção do jogo” e é constituída praticamente pelos mesmos elementos desta (visual, sons e o enredo), mas diferencia-se quanto à relevância que tem no mundo do jogo e sua relação com as tarefas que devem ser desempenhadas pelo jogador.

Se a imersão tem estágios, significa dizer que ela pode ser medida. A partir dessa observação, os pesquisadores desenvolveram vários experimentos no intuito de verificar se

⁷¹ Livre tradução do original: Some game features mentioned by participants that form this quality were visuals, interesting tasks, and plot. Gamers could tell when a game was well constructed and could see when designers had put effort into construction. This added to their sense of respect for the game.

realmente era possível medir ou avaliar a imersão. Os resultados sugerem que a imersão pode ser mensurada tanto subjetivamente (através de questionários) quanto objetivamente (através de testes de tempo de conclusão de tarefa e rastreamento dos movimentos oculares) (CAIRNS et al., 2008).

Baseados nestes e em outros estudos, Qin, Rau e Salvendy (2009) resolveram investigar especificamente o grau de imersão proporcionado pela narrativa do videogame. Para isso, desenvolveram um questionário constituído de 30 afirmativas, divididas em seis dimensões (Curiosidade, Compreensão, Concentração, Controle, Desafio e Empatia) relacionadas às percepções, movimentos e emoções dos jogadores no começo, no decorrer e ao final do jogo e consideradas, cada uma delas, como sendo imprescindíveis para a existência de imersão. Estas afirmativas devem ser avaliadas através de uma Escala de Likert de 7 pontos, sendo 1 correspondente a “discordo totalmente” e 7 correspondente a “concordo totalmente”.

Ainda, as dimensões propostas pelos autores são baseadas em estudo anterior de Chen, Wigand e Nilan (1999). Segundo os autores, para Chen, Wigand e Nilan (1999), as dimensões da experiência de fluxo podem ser condensadas em três estágios: os antecedentes, as experiências e os efeitos. Os antecedentes seriam os fatores de qualificação das atividades e pré-requisitos para a entrada no estado de fluxo. As experiências seriam os fatores que são percebidos no decurso do estado de fluxo. Os efeitos são descritos como a experiência interior de alguém depois de entrar no estado de fluxo. Os três estágios, então, constituiriam o processo de um determinado indivíduo experimentando o envolvimento máximo. Assim, Qin, Rau e Salvendy (2009) consideram que para que haja um procedimento abrangente de medição de imersão da narrativa de um videogame, é preciso que haja medições dos estágios antecedentes, experiências e efeitos⁷².

O estado de fluxo citado acima foi descrito inicialmente pelo psicólogo Mihály Csíkszentmihályi em 1975 e diz respeito à experiência máxima de imersão na qual um indivíduo experimenta grande prazer e se esquece do mundo ao seu redor. Nas palavras de Chen, Wigand, and Nilan (*ibidem*):

⁷² Do original: Chen, Wigand, and Nilan (1999) think that dimensions of flow experience can be categorized into three stages: antecedents, experiences, and effects. In their study, the antecedent stage is described as the qualifying factors of activities and prerequisites, the experience stage is described as those factors that are perceived in the course of the flow state, and the effects stage is described as an individual's inner experience after entering the flow state. They contend that the three stages should be the process of a user entering into the involvement experience. This study considers that a comprehensive immersion measurement procedure for a game narrative should also include measures of the antecedent condition, experiences, and effects.

Por definição, o fluxo é um estado psicológico em que um indivíduo se sente cognitivamente eficiente, motivado e feliz (Moneta e Csikszentmihalyi, 1996, p. 277). Quando no estado de fluxo, as pessoas ficam absortas em suas atividades, enquanto os pensamentos irrelevantes e percepções são filtrados⁷³ (Csikszentmihalyi, 1982, p. 13).

Assim, Qin, Rau e Salvendy elencaram suas seis dimensões (Curiosidade, Compreensão, Concentração, Controle, Desafio e Empatia) como representantes dos três estágios sugeridos por Chen, Wigand, and Nilan (Antecedentes, Experiências e Efeitos). Para eles duas condições antecedentes para a experiência de imersão são a *curiosidade* e o *desafio*. Já no estágio experiências, três são as condições sugeridas pelos autores: *concentração*, *controle* e *compreensão*. O estágio efeitos que consiste em representar as experiências interiores dos jogadores após a imersão nos jogos tem como condição a *empatia*. Na palavras dos autores: “Após a experiência máxima, os usuários sempre relataram que foram retirados da realidade e que estavam imaginando e empatizando com os personagens” (QIN, RAU e SALVENDY, *ibidem*)⁷⁴. Para entendermos melhor cada uma dessas dimensões vamos a uma breve descrição de cada uma delas.

Para os autores, *curiosidade* é o estímulo dos sentidos, da cognição e a vontade de explorar a narrativa do jogo. Um conteúdo interessante atrai a atenção dos jogadores e faz com que estes queiram explorar o espaço do jogo e descobrir coisas novas, pois, segundo os autores, o jogador acredita que tal proporcionará aos jogadores conhecimento e habilidades das quais precisam para serem bons jogadores⁷⁵.

A *concentração* é definida por eles como a capacidade de se concentrar na narrativa do jogo. Na experiência de fluxo, a atenção tem que ser focada, não dividida. Assim, um jogo

⁷³ Livre tradução do original: By definition, flow is a psychological state in which an individual feels cognitively efficient, motivated, and happy (Moneta & Csikszentmihalyi, 1996, p. 277). When in the flow state, people become absorbed in their activities, while irrelevant thoughts and perceptions are screened out.

⁷⁴ Do original: ...this study proposes that two primary antecedent conditions are necessary for the immersion to be experienced: (a) curiosity and (b) challenges. [...] The second stage, experiences, is to describe players' perceptions and cognitions during immersion. It is comprised of three factors: (a) concentration, (b) control, and (c) comprehension. [...] The final stage, effects, is to represent players' inner experiences after immersion into the games. After optimal experience, users always reported that they were cut off from reality and were imagining and empathizing with the characters (Brown & Cairns, 2004; Chen et al., 1999; Pace, 2004). Therefore, for this study, the factor “empathy” is chosen for measuring game immersion.

⁷⁵ Do original: Arousal of senses and cognition and attraction to explore game narrative. Curiosity plays a vital role in the immersion experiences of players (Pace, 2004). Interesting content makes players eager to discover new things and explore their surroundings because the players believe that interacting with the game will provide knowledge they need to be good game players.

deve possuir uma história interessante para chamar a atenção do jogador já no início e prendê-la durante todo o jogo. Citando Brown e Cairns (2004), os autores afirmam que quanto maior a atenção e o esforço investidos, mais o jogador estará imerso no jogo⁷⁶.

A dimensão *compreensão* trata da estrutura e compreensão do enredo. Se o jogador não compreende de que trata a história, ele não pode imergir no mundo do jogo. Segundo eles, compreender a história é um processo de observação, formação e teste de hipóteses. Só entendendo a história o jogador pode então, planejar seu percurso no jogo⁷⁷.

O *controle* diz respeito à capacidade experimentada pelo jogador de que ele exerce controle sobre os personagens e o mundo do jogo. O jogador deve ser capaz de traduzir sua vontade para o mundo da história. “Se os jogadores podem sentir uma sensação de controle sobre o personagem e sentirem-se livres para jogar e resolver problemas à sua própria maneira, eles vão sentir que estão explorando um ambiente real” (QIN, RAU e SALVENDY, *ibidem*)⁷⁸.

Sobre *desafio* os autores falam que este deve ser uma dificuldade relativa para os jogadores na narrativa do jogo. O desafio é imprescindível para a experiência de imersão, pois ajuda a prender a atenção do jogador. Além disso, a dificuldade deve ter níveis variáveis e aumentar gradualmente, numa velocidade adequada, para que o jogador continue a querer jogar o jogo⁷⁹.

⁷⁶ Do original: Ability to concentrate on the game narrative. Like flow experiences, player immersion also requires focused attention, not divided attention. Pace (2004) believes that interesting content helps to attract and maintain users' attention. Therefore, a game should provide an interesting story to grab the player's attention quickly and maintain it throughout the game. Besides interesting content, a proper relative workload for the players' perceptual, cognitive memory limits is also important (Lazzaro & Keeker, 2004). Brown and Cairns (2004) considered that the more attention and effort invested, the more immersed a player is in the game.

⁷⁷ Do original: Understanding of the structure and content of the storyline. Comprehending the game story is a precondition of immersion in the game world. Computer games provide a story world in which the content and nature must be discovered. Before discovering the world, comprehending the story is necessary. Comprehending the story is a process of careful observation, hypothesis formation, and testing of hypotheses. Then players obtain and understand information, and they can thus make a plan or reason out a strategy for each step taken in the game. Failure at game play may be based on a failure to understand the story.

⁷⁸ Do original: Ability to exercise a sense of control over the characters and the game world. To be immersed, players should be able to translate their strategy and intention into the story world. If players can feel a sense of control over the character and feel free to play games and solve problems in their own manner, they will feel they are exploring a real environment (Desurvire et al., 2004; Federoff, 2002;). Kane (2003) considers that players need to be given options for what they can be, do, and have in the game in order for players to become emotionally immersed in the game story.

⁷⁹ Do original: Some relative difficulty in the game narrative for players. Challenge is consistently identified as the most important aspect of flow experience. Challenges are also important factors in the immersion of game players to help focus the user's attention (Pace, 2004). Researchers have reported that the difficulty should have variable levels, increase gradually, and advance at an appropriate pace (Desurvire et al., 2004; Federoff, 2002; Pagulayan, Keeker, Wixon, Romero, & Fuller, 2003) so that the players will want to continue to play the game.

Empatia, para os autores, é entrar mentalmente no mundo imaginário do jogo. É a identificação com o personagem e o mundo do jogo. Há, frequentemente, um elevado investimento emocional por parte dos jogadores quando estão imersos. “Se os jogadores não têm empatia, eles não vão experimentar a imersão total no mundo da história” (BROWN e CAIRNS, 2004 *apud* QIN, RAU e SALVENDY, 2009). Para eles, narrativas imersivas fazem os jogadores sentirem que são parte da história⁸⁰.

Por fim, observemos que os três estágios sugeridos por Chen, Wigand, and Nilan são semelhantes aos três estágios, anteriormente descritos, sugeridos por Brown e Cairns (2004) quando salientam uma gradação na experiência da imersão. Dessa forma, Antecedentes está para Engajamento, assim como Experiências está para Absorção, e Efeitos está para Imersão Total.

3.4 ANALISANDO O GRAU DE IMERSÃO DOS 5 MODELOS DE NARRATIVA NOS GAMES

A análise que propusemos consistiu em utilizar o questionário desenvolvido por Qin, Rau e Salvendy (2009), com o intuito de verificar se algum dos modelos de narrativa no videogame encontrados por nós (a saber: os quatro modelos propostos por Majewski (2003) e o quinto por nós identificado) em nossas pesquisas oferece maior grau de imersão que outro. Acreditamos que o modelo (caso haja) apontado pela pesquisa como sendo o mais imersivo, juntamente com os recursos de linguagem de que faz uso, poderia ser considerado a melhor opção para ser explorado narrativamente pelos games, ou seja, permitiria maior expressividade, desenvolvimento e conseqüentemente maior envolvimento emocional por parte do jogador. No entanto, não excluímos a possibilidade de que cada modelo se destina a um determinado fim e oferece diferentes experiências narrativas que, mesmo que oferecendo graus de imersão diferentes, continuarão existindo como prática comum nos videogames.

⁸⁰ Do original: Mentally entering into the imaginary game world. When players become absorbed in game stories, they begin to feel for and identify with a game character and the game world (Ermi & Mäyrä, 2005). Players often have a high level of emotional investment, provided that they are immersed. If players lack empathy, they will not feel total immersion in the story world (Brown & Cairns, 2004). Immersive narratives make the players feel that they are part of the story

3.4.1 Os Jogos Escolhidos

Como dissemos, para cada modelo sugerido por Majewski (2003), acrescido de um quinto modelo, o Intermediário, correspondendo a um meio termo entre os modelos Colar de Pérolas e Blocos de Montar, haverá um jogo cuja narrativa faz uso exatamente daquele modelo. Estes jogos foram escolhidos porque são alguns dos mais famosos, bem feitos e fiéis representantes de cada modelo, com exceção de *Façade* que foi o único representante de seu modelo (o modelo Intermediário) encontrado. Observemos também, que os jogos em questão deverão se encaixar na delimitação que propusemos inicialmente: jogos que funcionam como uma simulação focada no personagem, *single-player* e *off-line*.

Assim, temos os seguintes jogos para cada modelo:

3.4.1.1 Colar de Pérolas: Uncharted 2 (2009)

Figura 38: Tela do jogo *Uncharted 2*.

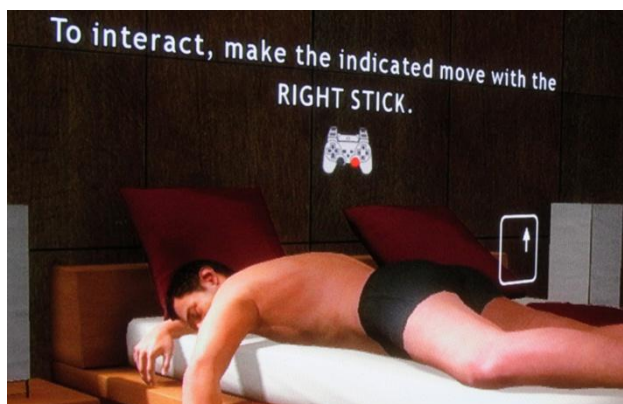


Fonte: <http://www.gamersyde.com/>.

Em *Uncharted 2*, o jogador encarna o personagem Nathan Drake, um caçador de tesouros no estilo Indiana Jones, que deve percorrer lugares inóspitos e ruínas antigas a procura de artefatos valiosos antes que os vilões o encontrem. O jogo funciona segundo o modelo **Colar de Pérolas**, porque tem um enredo pré-definido e inalterável. Ao jogador é permitido apenas controlar o personagem nas sequências de ação, que envolvem tiroteios, lutas e saltos perigosos. O restante da história é veiculado através de *cutscenes*.

3.4.1.2 Ramificação: Heavy Rain (2010)

Figura 39: Tela do jogo *Heavy Rain*.



Fonte: <http://gizmodo.com/>.

Em *Heavy Rain* o jogador controla quatro personagens que investigam, de diferentes maneiras, o sequestro de um garoto de 10 anos. Um dos personagens é seu pai, outro é uma jornalista, outro um detetive particular e outro um agente do FBI. O jogador controla os quatro personagens em momentos intercalados e suas histórias se inter cruzam e influenciam mutuamente. Este jogo funciona sob o modelo **Ramificação** porque em determinados momentos, explícitos ou não, é solicitado ao jogador que faça escolhas que levam a diferentes desdobramentos da narrativa, que resultam em mais de 17 finais para o jogo.

3.4.1.3 Intermediário: Façade (2005)

Figura 40: Tela do jogo *Façade*.



Fonte: <http://www.gamespot.com/>.

Em *Façade* o jogador assume o papel de um amigo de Grace e Trip, um jovem casal sem filhos que mora num luxuoso apartamento. Certa noite, você (o amigo) é convidado para um encontro com este casal, sob o pretexto de matar as saudades e colocar os assuntos em dia. Mas lá chegando, você se vê enredado no meio de uma discussão afetiva entre marido e mulher, cujo único objetivo ao convidá-lo a sua casa nesta noite fora o de simplesmente ouvir de você quem tem a razão sobre como se deve conduzir um relacionamento conjugal, e cabe a você, dependendo do que achar justo ou conveniente, ajudá-los a terminar a noite juntos ou separados.

Façade é tido por nós como um meio termo entre os modelos **Colar de Pérolas** e **Blocos de Montar**, porque ao mesmo tempo em que possui enredos pré-definidos, ele permite que o jogador jogue da maneira como desejar, desfrutando de considerável liberdade de ação, dessa forma fazendo com que o desenrolar da narrativa se adapte não só às escolhas, mas às ações do jogador.

3.4.1.4 Parque de Diversões: GTA IV (2008)

Figura 41: Tela do jogo *GTA IV*.



Fonte: <http://www.gta4.net/>.

Em *GTA IV* o jogador controla o personagem Niko Bellic, um veterano da guerra civil iugoslava e ex-traficante de pessoas, que vai a Liberty City para juntar-se ao seu primo Roman, na esperança de uma vida melhor. Em sua busca por dinheiro, ambos acabam se envolvendo em intrigas e negócios com o submundo do crime. Este jogo funciona sob o modelo **Parque de Diversões**, porque Liberty City é na verdade um mundo aberto, uma enorme cidade virtual pela qual o jogador pode navegar livremente ativando, de acordo com

os locais que visita e as ações que realiza, trechos narrativos que se combinam em sequencias mais ou menos estruturadas.

3.4.1.5 Blocos de Montar: The Sims 3 (2009)

Figura 42: Tela do jogo *The Sims 3*.



Fonte: <http://sims.wikia.com/>.

The Sims 3 é um jogo de simulação da vida real. Nele o jogador cria personagens que devem simplesmente viver seu dia-a-dia, dormir, comer, tomar banho, trabalhar, pagar contas e se relacionar com as pessoas (NPCs) de seu entorno, obtendo inimigos, amigos e até constituindo família. Este jogo se enquadra no modelo **Blocos de Montar**, porque nele não há necessariamente uma história a ser contada, o jogador cria sua própria história, a partir das possibilidades (os metafóricos blocos de montar) oferecidas pelo jogo, à medida que vai jogando.

3.4.2 O Experimento

Em primeiro lugar, traduzimos o questionário do inglês para o português, verificando a clareza das 30 afirmativas. Fizemos, então, uma avaliação da relevância destas para a nossa pesquisa, eliminando aquelas que não se apresentaram como necessárias. Como resultado, as afirmativas de número 28, 29 e 30 foram retiradas por tratar das experiências do jogador muito depois do momento em que ele termina o jogo, não podendo entrar no escopo desse experimento uma vez que dever-se-ia avaliar as experiências do jogador apenas ao longo do tempo de jogo vivenciado no momento do experimento, tendo o questionário que ser

respondido imediatamente depois disso (o questionário original em inglês e o questionário final após essa triagem, a tradução e contendo também as perguntas abertas, encontram-se respectivamente no Anexo B e Apêndice A desse trabalho). Feito isso, acrescentamos ao questionário algumas perguntas abertas cujas respostas serviram de parâmetro para avaliar se os dados fornecidos pelo questionário conferem com as respostas dadas pelos participantes da pesquisa, além de fornecer uma perspectiva mais subjetiva da experiência de jogo dos participantes.

De início pretendia-se que o experimento fosse feito com 6 indivíduos, 3 homens e 3 mulheres. No entanto, optou-se por expandir um pouco mais a amostra como forma de obter resultados mais diversos. Assim o experimento foi aplicado a 25 indivíduos, todos do sexo masculino, residentes da cidade de Campina Grande (local de residência do autor deste trabalho), com pelo menos o ensino médio completo e com idades entre 18 e 35 anos⁸¹. Os participantes deveriam ter pelo menos uma razoável compreensão de inglês, uma vez que os jogos utilizados no experimento fazem uso desse idioma, o que do contrário acarretaria um não entendimento da narrativa do jogo; e deveriam ter tido algum contato prévio com videogames, mas não necessariamente com os jogos utilizados no teste, para que a novidade da atividade não seja um empecilho para sua realização, bem como para a imersão.

Dessa forma, a seleção dos participantes foi feita através de convites abertos em grupos específicos da rede social *Facebook.com* que guardam alguma relação com o universo dos jogos digitais, a saber: Cultura Nerd PB, BoardGames PB, Arte e Mídia, Jogos Digitais Facisa⁸², além de convite aberto no mural (página particular) do próprio autor no *Facebook.com*. Assim, uma lista com 25 voluntários, todos encaixando-se no perfil supracitado, foi criada e suas informações pessoais e de contato, armazenadas. Foi também criado um grupo na mesma rede social para reunir os participantes bem como o pesquisador, com intuito de facilitar a comunicação entre os mesmos e de tornar mais clara a natureza da pesquisa e o funcionamento do experimento. Então, os 25 participantes foram separados em grupos de 5 (um indivíduo pra cada jogo) e cada grupo foi designado a estar presente no local do experimento numa determinada hora do dia, em intervalos de 1 hora e 30 minutos. Como

⁸¹ Faixa etária baseada em pesquisa feita pela *Entertainment Software Association* no ano de 2012, sobre a indústria dos games, onde se aponta que a idade média do jogador americano de videogame é de 30 anos de idade, com 31% destes com idade variando entre 18 e 35 anos, dessa forma caracterizando o público alvo do mercado de games nos EUA e, por consequência, no restante do mundo. Disponível em: <http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2012.pdf> Acesso em: 05 ago. 2012.

⁸² É importante salientar que o autor do presente trabalho é professor no Curso Superior de Jogos Digitais da Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas (Facisa) em Campina Grande, Paraíba.

forma de tornar mais atrativa a participação no experimento, foi oferecido lanche ao final das sessões de jogo e o sorteio de brindes ao final de tudo.

O experimento em si foi realizado num ambiente controlado, mais especificamente no laboratório de videogames do Curso Superior de Jogos Digitais da Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas (Facisa) de Campina Grande – PB, local ideal para tal, pois dispõe de espaço isolado, climatizado e equipado com computadores modernos, aparelhos de TV e consoles da última geração.

O experimento funcionou da seguinte maneira: os jogos foram previamente instalados nos computadores e consoles a que se destinam. Os grupos de participantes chegavam em seus horários previstos, assinavam uma lista de presença e assistiam a uma breve explanação da natureza e funcionamento do teste e de seus objetivos, onde se teve o cuidado de que as informações passadas não influenciassem o julgamento dos participantes.

Em seguida, sorteava-se o jogo que cada um deveria jogar. Os participantes então se dirigiam aos computadores ou TVs com os jogos, punham seus fones de ouvido (para que o áudio dos jogos não interferissem uns nos outros) e jogavam por um período de uma hora. Ao final desse tempo, tinham 30 minutos para responder o questionário para mensuração da imersão do jogador na narrativa dos videogames que estava disponibilizado online nos computadores do laboratório, em formato de questionário do *Google Docs* que automaticamente já compila as respostas numa planilha a parte.

Os dados, então, foram organizados e uma análise qualitativa de alcance interpretativo foi realizada.

3.4.3 A Análise

Inicialmente é preciso ressaltar que o questionário é composto de afirmativas que, no caso desse estudo, foram organizadas numa Escala de Likert de 5 pontos, a saber: 1- Discordo totalmente; 2- Discordo em parte; 3- Nem concordo, nem discordo; 4- Concordo em parte; 5- Concordo totalmente. Os participantes, após a experiência de jogar os jogos, deveriam ler as afirmativas e marcar em cada uma seu grau de concordância com a mesma. Ainda, vale salientar que as afirmativas todas, da maneira como foram elaboradas, apontam para o estado imersivo, de modo que responder que se concorda totalmente com qualquer uma delas é estar afirmando a experiência de imersão.

Assim, obviamente os dados obtidos através do questionário, com exceção das respostas dadas às perguntas abertas, são todos dados numéricos variando de 1 a 5. Seguindo

essa lógica é válido afirmar, dentro do universo investigativo desse trabalho e das limitações impostas pelo tamanho da amostra e seu viés (jogadores do sexo masculino entre 18 a 35 anos, residentes em Campina Grande, com pelo menos ensino médio completo etc.), que o modelo/jogo que obtiver maior pontuação poderá ser considerado o mais imersivo.

A partir disso, nossa análise é feita em três níveis: um relacionado à pontuação geral de cada modelo/jogo; outro relacionado às seis dimensões propostas por Qin, Rau e Salvendy (2009) e os três estágios da imersão propostos por Brown e Cairns (2004); e um último nível relacionado a cada afirmativa individualmente que tenha apresentado informação relevante. As observações feitas em cada nível são por fim confrontadas com as respostas das perguntas abertas como forma de entender e respaldar a análise de maneira mais clara.

Ainda, é preciso ressaltar que nos referimos a modelos/jogos, porque apesar de cada jogo ter sido escolhido como o melhor representante possível de cada modelo na época do experimento, suas características isoladas (e não necessariamente presentes em outros jogos baseados no mesmo modelo) podem influenciar bastante o julgamento dos jogadores, como fica claro quando observamos as respostas das perguntas abertas. No entanto, isso não exclui a validade da influência do modelo nesse julgamento, pois em última instância é o modelo quem vai ditar o funcionamento narrativo do jogo e o modo como o jogador se relaciona com essa narrativa.

Todos os dados do experimento encontram-se disponíveis nos apêndices (B e C) deste trabalho.

3.4.3.1 Quanto à Pontuação Geral

Em primeiro lugar acreditávamos que o experimento fosse apontar o modelo Colar de Pérolas como sendo o mais imersivo devido ao fato de sua narrativa direcionada e sua história cuidadosamente pensada exercerem grande influência na imersão do jogador. Tal fato, imaginava-se, seria ainda reforçado pelo extenso contato que nossa cultura tem com os filmes hollywoodianos nos quais o jogo *Uncharted 2* baseia seu roteiro.

Apesar disso, esperava-se que, a despeito de ser um jogo independente e apresentar muitas falhas, *Façade* poderia também ser apontado como mais imersivo uma vez que, supúnhamos, seu modelo permitiria o perfeito equilíbrio entre a narrativa determinada e a narrativa emergente, entre liberdade e drama.

Não foi o que se deu. Para nossa surpresa, a pontuação geral revelou o modelo Parque de Diversões e o jogo *GTA IV* como sendo os mais imersivos com uma pontuação máxima de

542 pontos, seguidos pelo modelo Ramificação e o jogo *Heavy Rain* com 538 pontos, Colar de Pérolas e *Uncharted 2* com 517 pontos, Blocos de Montar e *The Sims 3* com 505 pontos e Intermediário e *Façade* com 491 pontos.

Quadro 4: Relação dos modelos e seus respectivos jogos e sua pontuação geral.

Modelo / jogo	Pontuação Geral
Parque de Diversões / GTA IV	542
Ramificação / Heavy Rain	538
Colar de Pérolas / Uncharted 2	517
Blocos de Montar / The Sims 3	505
Intermediário / Façade	491

Fonte: O autor.

Os resultados do experimento apontam, em nossa opinião, para o fato de que liberdade de ação e um ambiente amplo e cheio de possibilidades são altamente divertidos e imersivos por si só. Logo, há aqui um alto grau de agência com relação ao ambiente e às narrativas emergentes que são intercaladas e talvez até mais importantes que a narrativa determinada presente no jogo. Talvez o verdadeiro equilíbrio entre narrativa determinada e emergente, entre liberdade e drama, se encontre nas possibilidades oferecidas pelo modelo Parque de Diversões.

Os resultados também sugerem que os jogadores não gostam de liberdade demais, nem de liberdade de menos, pois os dois modelos intermediários, Parque de Diversões e Ramificação (vizinhos do modelo Intermediário em si), foram os que obtiveram maior pontuação. Nos parece que, assim como na vida real, os jogadores gostam de ter objetivos, mas também de ter a liberdade de sair e voltar para eles sempre que desejarem. Tal conclusão é reforçada pelas respostas das perguntas abertas relacionadas ao jogo *GTA IV*, onde os jogadores informaram que o fato de poder seguir a narrativa principal, ou não, foi uma das coisas que mais lhes agradou no jogo.

3.4.3.2 Quanto às Seis Dimensões

Observando-se as pontuações obtidas por cada modelo/jogo nas seis dimensões (Curiosidade, Compreensão, Concentração, Controle, Desafio e Empatia) separadamente, algumas conclusões interessantes puderam ser tiradas. Em primeiro lugar o modelo Parque de Diversões e o jogo *GTA IV* obtiveram maior pontuação nas dimensões Concentração, Compreensão, Controle e Desafio. O modelo Colar de Pérolas e o jogo *Uncharted 2*

obtiveram maior pontuação na dimensão Curiosidade. O modelo Intermediário e *Façade* obtiveram maior pontuação na dimensão Empatia.

Quadro 5: Os modelos/jogos de maior pontuação em cada dimensão.

Dimensão	Modelo/jogo
Curiosidade	Colar de Pérolas / <i>Uncharted 2</i> (125 pontos)
Concentração	Parque de Diversões / <i>GTA IV</i> (67 pontos)
Compreensão	Parque de Diversões / <i>GTA IV</i> (149 pontos)
Controle	Parque de Diversões / <i>GTA IV</i> (104 pontos)
Desafio	Parque de Diversões / <i>GTA IV</i> (68 pontos)
Empatia	Intermediário / <i>Façade</i> (58 pontos)

Fonte: O autor.

Nossa hipótese de que o modelo Colar de Pérolas e *Uncharted 2* fossem ser os mais imersivos não se provou verdadeira. No entanto, o fato de terem obtido maior pontuação na dimensão Curiosidade e segunda maior pontuação na dimensão Desafio (com 67 pontos) nos leva a crer que nossas expectativas não eram absurdas, uma vez que ambas as dimensões são consideradas Antecedentes. Segundo a classificação de Chen, Wigand, e Nilan (1999) e Qin, Rau e Salvendy (2009), os Antecedentes são “fatores de qualificação das atividades e pré-requisitos” para a existência de imersão, ou seja, para ser imersivo um game deve, antes de qualquer coisa, despertar no jogador a curiosidade e oferecer a ele um desafio como forma de estimulá-lo a investir tempo, esforço e atenção para que ele possa atingir o estágio de Engajamento (BROWN e CAIRNS, 2004). Acreditamos que tal situação se deu neste modelo devido à sua narrativa altamente estruturada e repleta de *cutscenes* funcionarem como poderosos ganchos da atenção do jogador, fatores esses cujo funcionamento se aproxima bastante do funcionamento dos filmes de Hollywood.

O fato do modelo Parque de Diversões e o jogo *GTA IV* terem obtido maior pontuação em todas as dimensões consideradas Experiências, nos fala que esse é um modelo altamente propício a facilitar a entrada do jogador no estágio de Absorção (BROWN e CAIRNS, *ibidem*).

Já o interessantíssimo fato do modelo Intermediário e o jogo *Façade*, apesar de terem obtido menor pontuação na classificação geral, terem sido os melhores colocados na dimensão Empatia, uma dimensão caracterizada como um Efeito, nos leva a crer que este modelo e em especial a mecânica de reconhecimento de texto e/ou voz (somente possível num jogo com Protagonista Silencioso) que o *Façade* emprega, são altamente propícios para a entrada do jogador no estágio de Imersão Total (BROWN e CAIRNS, *ibidem*), o mais profundo dos

estágios da imersão. Isso é reforçado por algumas das respostas dos jogadores às perguntas abertas. Um deles disse: “Quando me acostumei com a interface do jogo a imersão foi imediata, fazendo com que tentasse me colocar no lugar do personagem e dar meus próprios conselhos ao casal”. Um segundo jogador falou: “Me senti imerso sim, pois sempre os avatares estão falando com você, pedindo uma opinião sua, isso ajudou e muito na imersão do jogo”. Como se pode ver, em ambas as respostas os jogadores acabaram por se colocar no interior do jogo, como se fossem eles, e não o personagem, a viver a situação.

Ainda, um fato curioso que nos chamou atenção durante a pesquisa acerca dos tipos de protagonistas nos games foi uma competição, uma espécie de enquete realizada pelo site americano *GameSpot*⁸³, onde seus vários usuários votavam em quem eles consideravam o maior herói de videogame de todos os tempos. Após um mês e meio de disputa, dentre mais de 60 heróis diferentes, o personagem Gordon Freeman (citado no tópico 2.1.2.5 Personagem) foi eleito o vencedor. Gordon, no entanto, é um Protagonista Silencioso e sua personalidade e ações são totalmente desenvolvidas pelo jogador. Como pode um personagem sem personalidade ganhar tal competição? Ao que parece, os milhares de usuários do site decidiram que o maior herói de videogame de todos os tempos, na verdade, são eles mesmos, o que, para nós, reforça a ideia de que a imersão proporcionada por esse tipo de protagonista consegue ser mais profunda que a proporcionada por seu oposto, o Protagonista Eloquente.

A dimensão Controle revela ainda algo interessante. Acreditava-se, o controle do jogador sobre a história deveria crescer partindo do modelo que oferece menor controle ao que oferece maior controle, seguindo a seguinte sequência: Colar de Pérolas, Ramificação, Intermediário, Parque de Diversões e Blocos de Montar. E foi o que de fato se deu, com exceção dos modelos Parque de Diversões e Blocos de Montar, cujas posições, na pontuação final, se inverteram, tendo o modelo Parque de Diversões obtido maior pontuação. Acreditamos que tal resultado tenha se dado devido ao que estamos chamando de efeito Tamagotchi.

O *tamagotchi*, também conhecido como bichinho virtual, foi um brinquedo extremamente popular entre as crianças da década de 1990 e consistia em um pequeno aparelho com uma tela onde um animalzinho feito de pixels podia ser visto andando e respirando. As crianças, então, deveriam cuidar do animalzinho, alimentá-lo, vaciná-lo, dar banho, entre outras atividades rotineiras. O animalzinho, no entanto, apresentava “personalidade própria” (na verdade simulava uma, apresentando comportamentos variados),

⁸³ Disponível em <<http://www.gamespot.com/greatest-video-game-hero/standings/index.html>> Acesso em 20 de jan de 2013.

podendo aprovar ou desaprovar certas ações do seu dono e até morrer caso não fosse bem cuidado.

Acontece que no jogo *The Sims 3*, representante do modelo Blocos de Montar, os personagens são seres humanos com vidas e personalidades próprias (muitas vezes criadas pelo próprio jogador no início do jogo através de um sistema de criação de personagem que permite escolher suas características físicas e psicológicas como gostos, sonhos, temperamento etc.) e cabe ao jogador, uma vez iniciado o jogo, gerenciar as vidas dos personagens, indicando atividades rotineiras que este deve cumprir, mas que podem ser aprovadas ou desaprovadas pelo próprio personagem. Nas perguntas abertas, alguns jogadores disseram ter se sentido incomodados com o fato de não terem total controle sobre os personagens, mas apenas gerencia-los.

O mesmo não se dá com *GTA IV* onde o personagem, quando sob o controle do jogador, realiza todas as ações solicitadas por ele. Observemos que a liberdade sobre a qual discutimos olhando para *GTA IV* e *The Sims 3* diz respeito, além da liberdade narrativa, à liberdade física do personagem de ir e vir e pular e correr, entre outros, no momento que o jogador quiser. No entanto, no que diz respeito especificamente à narrativa, alguns jogadores revelaram incômodo quando, jogando *GTA IV*, algumas decisões por eles tomadas enquanto jogadores não condiziam com as decisões tomadas pelo personagem na história. Um jogador disse: “Me senti contrariado quando, no mundo aberto, eu tomava a decisão que queria mas na história principal as ações do personagem não condiziam com as decisões que decidi tomar no mundo aberto”. Outro falou:

Como eu falei, o mundo é totalmente aberto e eu posso tomar a decisão que quiser, mas o personagem toma decisão que muitas vezes não condizem com as ações que tomei no mundo real. O que mudaria no jogo era deixar o personagem mais aberto assim como o mundo é.

Tais afirmações corroboram a ideia, descrita no tópico 2.1.2.5 Personagem, de que é preciso adequar o tipo de protagonista para o tipo de modelo de enredo do qual o jogo faz uso. O que incomodou os jogadores na verdade, foi o fato de controlarem um Protagonista Eloquente com discurso pré-determinado num mundo aberto cheio de possibilidades. Pela sua própria natureza, um Protagonista Eloquente demanda uma narrativa determinada. No entanto, também pela sua própria natureza, um jogo no modelo Parque de Diversões favorece muito mais a existência de narrativas emergentes impossíveis de serem conduzidas por

Protagonistas Eloquentes sem que haja quebras de imersão, como foi o que se observou com estes jogadores.

Assim, podemos dizer que a inadequação do tipo de protagonista ao tipo de enredo, assim também como o efeito Tamagotchi são dois fatores que, narrativamente falando, prejudicam a imersão.

3.4.3.3 Quanto às Afirmativas Individualmente

Além das observações gerais e relacionadas às dimensões do questionário, a análise das pontuações obtidas em cada afirmativa por cada modelo/jogo individualmente também nos fornecem algumas informações importantes. Apresentaremos essas observações pontualmente a cada afirmativa que oferecer uma informação relevante.

Afirmativa 3 (A história rapidamente prende minha atenção já no começo): *Heavy Rain* e *Uncharted 2* tiveram pontuações mais altas (19 e 20 pontos respectivamente) nesse quesito, talvez por serem modelos que são mais carregados dramaticamente e por possuírem uma narrativa mais próxima da narrativa fílmica.

Afirmativa 5 (Eu quero conhecer o restante do enredo no decorrer do jogo): *The Sims 3* teve a pontuação mais baixa (17 pontos) nesse quesito, muito provavelmente porque sua narrativa não possui enredo predefinido.

Afirmativa 6 (O avatar do jogo é atraente): *Façade* teve pontuação baixíssima (8 pontos) nesse quesito, claramente porque é o único dos cinco jogos que é em primeira pessoa e consequentemente o avatar não pode ser visto.

Afirmativa 8 (Eu me torno menos consciente do mundo real e das coisas tristes ao meu redor quando eu me concentro no progresso da história do jogo): Curiosamente *Heavy Rain* obteve menor pontuação (14 pontos) nesse quesito talvez pelo fato de sua história pretender ser muito realista e triste, dessa forma tocando as tristezas dos próprios jogadores, lembrando-os delas.

Afirmativa 11 (Eu acho que a posição dos eventos no progresso de toda a história é clara): *Façade* e *The Sims 3* obtiveram menor pontuação nesse quesito (17 e 18 pontos respectivamente) talvez porque a narrativa seja muito aberta no caso *The Sims 3*, e às vezes confusa no caso de *Façade*.

Afirmativa 12 (Sempre sei meu próximo objetivo quando termino um evento): *The Sims 3* e *GTA IV* apresentaram maior pontuação nesse quesito (19 e 20 pontos respectivamente) talvez por seus modelos serem mais favoráveis às narrativas emergentes e,

portanto, o próximo objetivo é o que o jogador quiser que seja. Além disso, *Uncharted 2* teve pontuação baixíssima (10 pontos), o que nos leva à confirmação de que a narrativa determinada é menos previsível para o jogador, enquanto a narrativa emergente é menos previsível para o *designer*. Quando cabe ao jogador determinar os rumos da história, este parece saber exatamente o que fazer. No entanto, quando a escolha está nas mãos do *designer*, o jogador parece realmente se entregar mais passivamente à narrativa.

Afirmativa 13 (Eu posso compreender a história do jogo claramente): *The Sims 3* teve pontuação mais baixa (17 pontos), logicamente por não ter uma história *a priori*.

Afirmativa 17 (Eu posso controlar os movimentos do personagem de acordo com minha vontade): Nesse quesito *The Sims 3*, um jogo cujo modelo favorece o maior exercício do controle, obteve menor pontuação (16 pontos). Muito provavelmente tal fato tenha se dado pela influência do efeito Tamagotchi. *GTA IV* e *Façade* tiveram as maiores pontuações (21 pontos ambos).

Afirmativa 19 (Eu exploro ativamente o que eu quero na história do jogo): Nesse quesito *Façade* e *Uncharted 2* tiveram as menores pontuações (16 e 12 pontos respectivamente). O caso de *Uncharted 2* é perfeitamente compreensível devido à natureza pré-determinada da narrativa de seu modelo. Supomos, entretanto, que tal tenha se dado com *Façade* porque tentar conversar outros assuntos, que não os relacionados ao drama do casal, com os personagens não leva a nenhum resultado. *GTA IV* teve a pontuação mais alta (23 pontos).

Afirmativa 20 (Partes da história são formadas por mim no decurso do jogo): Aqui *Façade* e *The Sims 3* tiveram maior pontuação (25 e 24 pontos respectivamente). *Façade* obteve pontuação máxima e maior que *The Sims 3* que, levando-se em consideração as naturezas dos modelos, supostamente deveria ter obtido pontuação superior. Para nós tal resultado se deve por um lado novamente à influência do efeito Tamagotchi, e por outro às possibilidades oferecidas pela mecânica de reconhecimento de texto de *Façade*.

Afirmativa 24 (Eu me sinto triunfante quando supero os obstáculos, tarefas ou oponentes no jogo): *Heavy Rain* obteve menor pontuação (19 pontos), talvez pela história predominantemente triste do jogo, onde cada desafio vencido é um passo mais perto do sofrimento físico e psicológico dos protagonistas. As respostas das perguntas abertas revelaram que os jogadores conseguiram sentir muito fortemente os sentimentos experimentados pelos personagens do jogo.

Afirmativa 25 (De vez em quando eu me sinto como se eu realmente fosse o avatar do jogo): Aqui *Façade* obteve a maior pontuação e uma pontuação alta (22 pontos), o que

corroborar nossa ideia de que um Protagonista Silencioso com reconhecimento de texto e/ou voz oferece maior agência e identificação, permitindo um grau mais profundo de imersão. Curiosamente, entretanto, *Uncharted 2* veio em segundo lugar com 20 pontos. Não conseguimos, por ora, encontrar uma explicação satisfatória para a proximidade entre as pontuações desses dois modelos/jogos nesse quesito.

Afirmativa 27 (Depois que termino o jogo, levo muito tempo para retornar ao mundo real psicológica e emocionalmente): Interessantemente, aqui todas as pontuações foram baixíssimas, o que, em nossa opinião, significaria dizer: ou que o nível de imersão de uma maneira geral foi baixo; ou que o tempo de jogo neste experimento foi pouco; ou que isso (demorar a retornar ao mundo real psicológica e emocionalmente ao término de um jogo) normalmente não ocorre nos games.

Por fim, é preciso salientar o fato de que as perguntas abertas revelaram que a qualidade técnica, a saber: os gráficos, animações, sons, jogabilidade etc. dos jogos teve significativa influência na fruição dos mesmos e consequentemente no sentimento de imersão. Os gráficos de *GTA IV*, *Heavy Rain* e *Uncharted 2* foram bastante elogiados, ao passo que *Façade* teve seus gráficos bastante criticados. Tal já era esperado e ajuda a compreender um pouco melhor o posicionamento destes jogos no quadro geral, uma vez que, como sugerido por Brown e Cairns (2004): para entrar no estágio de Absorção (o segundo dos estágios da imersão) o jogador precisa estar satisfeito com a qualidade técnica do game.

CONCLUSÃO

O Videogame é uma mídia com potencial narrativo ainda em estágios iniciais de exploração. Para nós, não resta dúvidas de que os games podem contar histórias tão bem quanto outras mídias narrativas mais tradicionais. Isso fica claro a partir da observação da longa relação existente entre jogos e narrativas desde antes dos ambientes digitais, como visto no capítulo 1, e da observação do funcionamento, do modo como se colocam os elementos da narrativa no interior dos games, como visto no capítulo 2.

Vimos que os games possuem narrador, enredo, tempo, espaço e personagens e que todos esses se apresentam de maneiras peculiares nos jogos e que essas maneiras devem ser compreendidas, respeitadas e trabalhadas em favor dos jogos e de suas características de simulação e interatividade, e não o contrário. Para cada tipo de jogo é preciso que existam os tipos adequados de enredo, tempo, espaço e personagens. Os argumentos contra a existência de narrativas nos jogos parecem negligenciar essas questões, enxergando um jogo genérico, como se todos os jogos fossem iguais e tivessem os mesmos objetivos.

Como já discutimos, a natureza dos games permite a existência de diversos tipos de jogos que oferecem diferentes experiências e possuem diferentes objetivos. Há tipos de games que não se propõem a contar histórias e tipos de games que se propõem a contar histórias, sendo a narrativa parte importante de seu funcionamento e sem a qual o jogo não faria sentido, dessa forma não podendo ser ignorada. Em todo esse trabalho tratamos deste último tipo de games: *character focused-simulation* ou simulação focada no personagem, *single-player* e *off-line*.

É facilmente observável, no entanto, que existe ainda uma defasagem no desenvolvimento do potencial narrativo dos jogos, que acreditamos ser devido à resistência a mudanças e a busca por lucratividade através de velhas fórmulas de sucesso praticadas pela indústria. O objetivo principal desse trabalho foi o de contribuir para a conscientização e facilitar o desenvolvimento desse potencial, chamando atenção para os processos e práticas exercidos por quem produz os games, que muitas vezes ocorrem de forma displicente ou mesmo inconsciente. É preciso pensar os games de forma crítica e estar disposto a experimentar e inovar no uso de sua linguagem. É preciso olhar para o modo como os games funcionam e pensar qual a melhor maneira de trabalhar seus diversos aspectos para favorecer as experiências que estes mesmos jogos se propõem a oferecer. Muitos estudiosos já estão fazendo isso. Há, livros, eventos e associações internacionais voltadas para este fim, mas seu contingente, principalmente em língua portuguesa, é ainda muito pequeno.

Assim, para nós, a questão da imersão, de sua potencialização e manutenção, é de suma importância para o sucesso desta empreitada. Produzir jogos que consigam imergir o jogador de maneiras cada vez mais profundas (e por consequência intensas, divertidas e prazerosas) deveria ser o objetivo último de quem produz jogos independentemente das experiências que esses jogos oferecem, mas especialmente no que diz respeito a narrativa. Por isso, a realização do experimento para a averiguação de que modelo de enredo oferece maior imersão foi essencial neste processo.

Ao final deste experimento e de todas essas observações, vimos que o modelo Parque de Diversões e o jogo *GTA IV* foram considerados os mais imersivos, sugerindo ser neste modelo, e não o modelo Intermediário como supúnhamos, onde realmente se encontra o equilíbrio entre dramaticidade e liberdade de ação.

Além disso, para nós ficou bastante claro que cada modelo funciona como deveria funcionar, ou seja, cada modelo oferece um tipo de experiência narrativa importante e significativa à seu modo e deve continuar a existir reafirmando a diversidade de experiências proporcionadas e somente possíveis nos games. Tivemos algumas surpresas com relação as nossas expectativas, mas em geral os resultados fizeram muito sentido quando confrontados com as teorias discutidas nos capítulos 1 e 2.

Fica claro também, que observar cada uma das seis dimensões do questionário ajuda a perceber onde cada modelo/jogo é mais forte e mais fraco. A partir disso é possível pensar em maneiras de melhora-los nos aspectos onde estes foram mais frágeis e em como potencializar o sentimento de imersão nos jogos de uma maneira geral.

Ainda, o fato de a dimensão Empatia ter sido mais presente no modelo Intermediário nos leva a pensar que tal modelo, e principalmente a mecânica presente no *Façade*, permitiria atingir um grau de imersão mais sofisticado. Assim, talvez um jogo com a qualidade técnica, de gráficos, animação, som e mecânicas de *GTA IV*, num mundo aberto e com uma mecânica de reconhecimento de texto e/ou voz, e por consequência um Protagonista Silencioso, seria o que de mais imersivo poderia existir num jogo *character-focused simulation, off-line, single-player* com imersão representativa. Dessa forma, acreditamos que esse deveria ser um modelo a ser mais amplamente explorado num jogo narrativo.

Obviamente nosso experimento tinha o objetivo de contribuir para a discussão acerca da imersão nos games narrativos e pretendia embasar uma análise qualitativa de alcance interpretativo, portanto sendo limitado em escopo e abrangência, sem a pretensão de esgotar o assunto. Nossa ideia inicial era aplicar o método estatístico da análise de intervalo de confiança para a análise dos dados numéricos, o que, em tese, nos permitiria afirmar com

satisfatório grau de certeza se determinado modelo/jogo seria mais imersivo que outro. E chegamos mesmo a fazê-lo. Os dados, no entanto, não foram suficientes para fazer tal inferência a partir desse método. Em nenhuma das afirmativas foi possível assegurar a superioridade de nenhum modelo/jogo em relação ao outro.

Assim, acreditamos que novas incursões neste campo ou mesmo a reprodução do experimento em maior escala, com mais participantes e com diferentes perfis, com mais jogos representantes de cada modelo, e com uma Escala de Likert variando não só de 1 a 5, mas de 1 a 7, certamente forneceria dados mais precisos e esclarecedores e permitira a utilização da análise de intervalo de confiança com maior eficácia. No entanto, tal fato não invalida as conclusões desse estudo que, baseado nas teorias discutidas nos dois primeiros capítulos, aponta para um caminho metodológico que se mostrou seguro seguir.

Um passo posterior nessa pesquisa poderia ser a construção de jogos com boa qualidade técnica e que explorassem de maneiras distintas as diversas características por nós descritas nesse trabalho. Por exemplo: um jogo no modelo Blocos de Montar, com Protagonista Silencioso e sem *cutscenes* ou *QTEs*, mas apenas *scripted events* e *gameplay*; um jogo no modelo Parque de Diversões com Protagonista Silencioso com reconhecimento de texto e/ou voz e também sem *cutscenes*, *QTEs* ou *scripted events*, mas apenas *gameplay*, entre outros jogos que misturassem as diversas características e com os quais se pudesse fazer o mesmo experimento, no entanto em maior escala como já sugerido. Tal experimento possivelmente permitiria traçar perfis de tipos de games e as melhores maneiras de trabalhar enredo, tempo, espaço, personagens e recursos narrativos em cada um deles para aumentar a imersão de acordo com a experiência que cada um se propusesse a oferecer.

REFERÊNCIAS

- ADAMS, Ernest. **Three problems for interactive storytellers**. 1999. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/feature/3414/the_designers_notebook_three_.php> Acesso em: 12 jul. 2012.
- ARSENAULT, Dominic. **Narration in the Video Game**. 2007. Disponível em: <<http://www.findthatpdf.com/search-49454297-hPDF/download-documents-dominic-arsenault-narration-in-the-video-game.pdf.htm>> Acesso em: 2 mai. 2013.
- BARTHES, Roland. **Introdução à análise estrutural da narrativa**. In: Análise estrutural da narrativa. BARTHES, Roland et al. Trad. Maria Zélia Barbosa Pinto. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2011
- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding new media**. Cambridge: MIT Press, 2000.
- BOSSCHE, Andrew. **Shut up and save the world: the silent protagonist**. 2008. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=17652> Acesso em: 19 mai. 2013.
- BROWN, Emily; CAIRNS, Paul. **A Grounded Investigation of Game Immersion**. 2004. Disponível em: <[http://complexworld.pbworks.com/f/Brown%2Band%2BCairns%2B\(2004\).pdf](http://complexworld.pbworks.com/f/Brown%2Band%2BCairns%2B(2004).pdf)> Acesso em: 12 jul. 2012.
- CAIRNS et al. **Measuring and defining the experience of immersion in games**. 2008. Disponível em: <<http://www-users.cs.york.ac.uk/~pcairns/papers/JennettIJHCS08.pdf>> Acesso em: 12 jul. 2012.
- _____. **Investigating Computer Game Immersion and the Component Real World Dissociation**. 2009. Disponível em: <http://www-users.cs.york.ac.uk/~pcairns/papers/Jennett_CHI09.pdf> Acesso em: 12 jul. 2012.
- CAMPBELL, Joseph. **Pathways to bliss: Mythology and personal transformation**. Novato: New World Library, 2004.
- CHEN Hsiang, WIGAND R.T. e NILAN M.S. **Optimal experience of Web activities**. 1999. Disponível em: <<http://cm.nsysu.edu.tw/~hschen/human.pdf>> Acesso em: 13 jul. 2012.
- COLERIDGE, Samuel Taylor. **Biographia Literaria**. 1817. Disponível em: <<http://manybooks.net/titles/coleridgetext04bioli10.html>> Acesso em: 12 jul. 2012.
- COSTIKYAN, Greg. **Where stories end and games begin**. 2000. Disponível em: <<http://www.costik.com/gamnstry.html>> Acesso em: 12 jul. 2012.
- DANSKY, Richard. In: Bateman, Chris. (ed.). **Game Writing: narrative skills for videogames**. Boston: Charles River, 2007.

FONTES, Carla. **A narrativa no contexto da ciência psicológica sob o aspecto do processo de construção de significados**. 2006. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1516-36872006000200009&script=sci_arttext> Acesso em: 12 jul. 2012.

FORSTER, Edward M. **Aspects of the novel**. 1927. Disponível em: <<http://www.en8848.com.cn/d/file/soft/Nonfiction/Obooks/201007/ed0911cb8f8f66b928e01c7adb9cb0cf.rar>> Acesso em: 12 jul. 2012.

FRAGOSO, Suely. **De Interações e interatividade**. 2001. Disponível em: <http://ufrgs.academia.edu/SuelyFragoso/Papers/188235/de_interacoes_e_interatividade> Acesso em: 12 jul. 2012.

FRASCA, Gonzalo. **Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place**. 2003. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/frasca_levelUp2003.pdf> Acesso em: 12 jul. 2012.

GENETTE, Gerard. **Narrative discourse: An essay in method**. Ithaca: Cornell University Press, 1980.

GOMES, Renata. Shenmue e o dilema narrativo. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (orgs). **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

Guiness World Records Games 2008. Trad. Candombá. Rio de Janeiro: Ediouro, 2008.

HOLOPAINEN, Jussi. e MEYERS, Stephan. **Neuropsychology and game design**. 2000. Disponível em: <<http://stephan.com/NeuroBio.html>> Acesso em: 19 mai. 2013.

HOWARD, David e MABLEY, Edward. **Teoria e prática do roteiro: um guia para escritores de cinema e televisão**. Trad. Beth Vieira. São Paulo: Globo, 1996.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2007.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Trad. Suzana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

_____. **Game design as narrative architecture**. 2003. Disponível em: <<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>> Acesso em: 12 jul. 2012.

JENNETT, Charlene I. **Is game immersion just another form of selective attention? An empirical investigation of real world dissociation in computer game immersion**. 2010. Disponível em: <<http://eprints.ucl.ac.uk/20225/1/20225.pdf>> Acesso em: 12 jul. 2012.

JENSEN, Jens F. **Interactivity: tracking a new concept in media and communication studies**. 1998. Disponível em: <http://www.nordicom.gu.se/common/publ_pdf/38_jensen.pdf> Acesso em: 12 jul. 2012.

JUUL, Jesper. **The game, the player, the world: looking for a heart of gameness.** 2003. Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>> Acesso em: 12 jul. 2012.

_____, Jesper. **Introduction to Game Time / Time to play:** an examination of game temporality. 2004. Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/>> Acesso em: 12 jul. 2012.

_____. **A Clash between Game and Narrative.** 1998. Disponível em <http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html> Acesso em 27 de nov de 2011.

KLEVJER, Rune. **In Defense of Cutscenes.** 2002. Disponível em <<http://folk.uib.no/smrk/docs/klevjerpaper.htm>> Acesso em 27 de nov de 2011.

KLEVJER, Rune. **What is the avatar?** fiction and embodiment in avatar-based single-player computer games. 2006. Disponível em: <http://folk.uib.no/smrk/docs/RuneKlevjer_What%20is%20the%20Avatar_finalprint.pdf> Acesso em: 12 jul. 2012.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 2000.

MACHADO, Arlindo. **Regimes de imersão e modos de agenciamento.** 2002. Disponível em: <http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/bitstream/1904/18810/1/2002_NP7MACHADO.pdf> Acesso em: 12 jul. 2012.

MAJEWSKI, Jakub. **Theorising video game narrative.** 2003. Disponível em: <http://mirek.majewscy.net/jakub/downloads/mthesis_jakub.pdf> Acesso em: 12 jul. 2012.

MATEAS, Michael; STERN, Andrew. **Façade:** an experiment in building a fully-realized interactive drama. 2003. Disponível em: <<http://www.interactivestory.net/papers/MateasSternGDC03.pdf>> Acesso em 25 de jan de 2011.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos:** história, criação, desenho, animação, roteiro. Trad. Helcio de Carvalho, Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M.Books, 2005.

MURRAY, Janet. **From game-story to cyberdrama.** In: First person: New media as story, performance and game. HARRIGAN, Patrick; WARDROP-FRUIIN, Noah (orgs). Cambridge: MIT Press, 2004.

_____. **Hamlet no holodeck:** O futuro da narrativa no ciberespaço. Trad. Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Unesp, 2003.

NITSCHKE, Michael. **Videogame spaces:** image, play and structure in 3d worlds. Cambridge: MIT Press, 2008.

PRIMO, Alex. **Interação Mútua e Interação Reativa: uma proposta de estudo.** 2000. Disponível em: <http://www6.ufrgs.br/limc/PDFs/int_mutua_reativa.pdf> Acesso em: 12 jul. 2012.

QIN, Hua; RAU, Pei-Luen Patrick; SALVENDY, Gavriel. **Measuring player immersion in the computer game narrative.** 2009. Disponível em: <<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10447310802546732>> Acesso em: 12 jul. 2012.

RANEL, João: **O conceito de jogo e os jogos computacionais.** In: SANTAELLA, Lúcia; FEITOZA, Mirna (orgs). Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

ROGERS, Scott. **Level up! the guide to great vídeo game design.** New York: Wiley, 2010.

ROGERS, Tim. **Full reactive eyes entertainment: incorporating quick time events into gameplay.** 2011. Disponível em <http://www.gamasutra.com/view/feature/6240/full_reactive_eyes_entertainment_.php> Acesso em 27 de nov de 2012.

SANTAELLA, Lucia. **Os espaços líquidos da cibernídia.** 2004. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/26%3E/27>> Acesso em: 12 jul. 2012.

SCHAFER, Murray. **A afinação do mundo.** Trad. Marisa Trench Fonterrada. São Paulo: Unesp, 2001.

SODRÉ, Muniz. **Best-Seller: a literatura de mercado.** São Paulo: Ática, 1988.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Philosophical investigations.** 1973. Disponível em: <<http://ebookbrowse.com/ludwig-wittgenstein-philosophical-investigations-pdf-d71272821>> Acesso em: 12 jul. 2012.

WORCH, Matthias. **The identity bubble: a design approach to character and story creation.** In: Game Developers Conference, 2011, São Francisco. Disponível em <http://www.worch.com/files/gdc/The_Identity_Bubble_Web.pdf> Acesso em: 20 mai. 2013.

Vídeos

A era do videogame. Robert Curran. Versão brasileira: Vox mundi. Discovery Networks International, 2007.

Hollywood goes gaming. Greg Backer. 2007. Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=6maNoMG3QOw>> Acesso em 27 Nov. 2012.

APÊNDICES

APÊNDICE A – Questionário final após triagem e tradução e contendo as perguntas abertas, tal como foi utilizado no experimento. Afirmativas traduzidas do original de Qin, Rau e Salvendy (2009) (que se encontra no Anexo B).

QUESTIONÁRIO:

Curiosidade:

1. Eu sou familiarizado com o contexto cultural do jogo.
2. Me interesso pelo estilo da interface do jogo.
3. A história rapidamente prende minha atenção já no começo.
4. Muitos eventos na história do jogo são novos.
5. Eu quero conhecer o restante do enredo no decorrer do jogo.
6. O avatar do jogo é atraente.

Concentração:

7. Eu me concentro na história por um longo tempo.
8. Eu me torno menos consciente do mundo real e das coisas tristes ao meu redor quando eu me concentro no progresso da história do jogo.
9. Quando eu entro no mundo da história do jogo, o tempo sempre passa rapidamente.

Compreensão:

10. Eu consigo entender a relação entre os eventos da história.
11. Eu acho que a posição dos eventos no progresso de toda a história é clara.
12. Sempre sei meu próximo objetivo quando termino um evento.
13. Eu posso compreender a história do jogo claramente.
14. O avatar pode ser claramente localizado em meio à interface.
15. Eu consigo estabelecer uma relação entre os personagens na história do jogo.
16. Os obstáculos ou tarefas não influenciam minha compreensão da história do jogo.

Controle:

17. Eu posso controlar os movimentos do personagem de acordo com minha vontade.
18. Eu posso controlar a interface do jogo.
19. Eu exploro ativamente o que eu quero na história do jogo.
20. Partes da história são formadas por mim no decurso do jogo.
21. Eu posso controlar o progresso da história do jogo.

Desafio:

22. Algumas tarefas ou conflitos na história do jogo são estimulantes e geram expectativa.
23. Eu gosto das tarefas e conflitos que são difíceis na história do jogo.
24. Eu me sinto triunfante quando supero os obstáculos, tarefas ou oponentes no jogo.

Empatia:

25. De vez em quando eu me sinto como se eu realmente fosse o avatar do jogo.
26. Meu estado emocional frequentemente muda à medida que avanço na história.
27. Depois que termino o jogo, levo muito tempo para retornar ao mundo real psicológica e emocionalmente.

Perguntas abertas:

1. Você gostou do jogo? Porquê?
2. Fale um pouco da sua experiência jogando o jogo. Você se sentiu imerso? Quão imerso? Você pode descrever essa experiência?
3. Que emoções você sentiu jogando o jogo? Você pode dizer porque sentiu cada uma delas?
4. Que parte da história lhe chamou mais atenção?
5. O que no jogo mais lhe chamou a atenção?
6. Você gostaria de mais jogos estruturados dessa forma?
7. Você mudaria alguma coisa nesse jogo? E no modo como ele conta a história?

APÊNDICE B – Perguntas abertas e as respectivas repostas dos participantes que jogaram cada jogo/modelo. É interessante observar que as respostas foram todas copiadas diretamente do documento gerado automaticamente pelo criador de formulários online do *Google Docs* (plataforma utilizada para aplicação do questionário no experimento) não sofrendo edição ou correção de nenhum tipo.

PERGUNTAS ABERTAS E RESPOSTAS:

1. Você gostou do jogo? Porquê?

Faça:

Não, pois o controle de diálogo não foi o esperado, além de uma interface ruim.
Sim, primeiramente é diferente de tudo que eu joguei antes, pela primeira vez em uma partida de video game, não tive que correr de inimigos ou derrotá-los (tá vez algum game designers achariam essa idéia de jogo ridícula, por não apresentar sequer um inimigo, mas nunca partilhei dessa opinião sempre acreditei que o jogo não se resume apenas a derrotar inimigos), não se tem uma barra de hp ou tempo decorrido de jogo na interface, o que contribui para uma imersão mais real na minha opinião.
O jogo tem potencial a ser explorado, entretanto, o gameplay é limitado e o tempo de resposta ao texto é muito lento e as vezes ilógico.
Gostei, o jogo demonstra de uma forma clara o poder da interatividade que as pessoas tem com as outras, ajudando quando estamos com problemas de relação.
Sim, ele é bem diferente dos jogos que já joguei, pois não é linear. Várias maneiras de você "criar" a história são dadas.

GTA:

O jogo trás a liberdade de explorar, e ir atrás de novas experiências fora as missões, abrindo um leque de opções, é o tipo de jogo que você cumpre bastante objetivos, e quer "relaxar" nesse aspecto, você pode simplesmente, sair e explorar, fazer o que quiser, voltando assim as missões somente quando a vontade vier, então poderá continuar do ponto que paraste, é um jogo que te trás a "liberdade de escolhas".
É um jogo interessante, que conta a história de Niko Belic e o primo dele, o Roman, enquanto eles tentam sobreviver nos Estados Unidos. Além da história que envolve, o gameplay do jogo é bem divertido. Dá para entrar em um estado de imersão mesmo sem seguir as missões do jogo.
Gostei muito, a interface de GTA IV é muito bonito e não danifica em nada a jogabilidade você pode andar por onde quiser no mundo do gta. Tudo no jogo atrai um pouco desde do bom gráfico até as coisas pequenas como: ficar bêbado ou colocar capacete nas motos. Enfim o jogo atrai e não deixa muito a desejar, quem gosta de jogo do estilo com certeza vai gostar de jogar GTA IV.
Gostei da narrativa do jogo, mas a jogabilidade atrapalhou.
Sim, porque é um jogo com varias possibilidades de escolhas e uma ótima jogabilidade, além de ser um mundo aberto, eu posso escolher entre jogar a minha maneira ou simplesmente fazer as missões.

Heavy Rain:

Sim. A narrativa torna-se cada vez mais interessante no decorrer do jogo.
Sim. A história é envolvente, e de uma temática pouco trabalhada nos jogos atuais. Possui uma interface intuitiva e os comandos são simplificados, facilitando para que qualquer jogador possa desenvolver a história sem grandes problemas. Ao decorrer, a mudança de focos e de "personagens jogáveis" facilita a compreensão e o direcionamento da história, dando ao jogador uma ideia de onisciência. A trilha sonora do jogo também é fantástica, fazendo com que o processo de imersão seja rápido e completo
Sim, o jogo é muito interessante pois ele pega uma situação "cotidiana" e passa através do jogo um sentimento e compromisso com responsabilidade para o usuário.
Sim, um novo tema abordado, tornam os acontecimentos imprevisíveis.
Sim. Ao contrário das experiências anteriores com jogos "filme" como esse, no Heavy Rain eu tive a chance de explorar um lado mais íntimo do personagem, e usar alguns mecanismos como o malabarismo das bolas, o qual repeti em outra cena pois achei que pudesse rememorar o personagem de alguma forma, e consequentemente abrir mais algumas opções que me deixassem mais envolvido pela história.

The Sims:

Sim. O jogo permite ao jogador criar a realidade que quer, dentro dos parâmetros do mesmo.
Sim, por que o jogo traz uma maneira de deixarmos o mundo real para imergir em um mundo onde você é o protagonista, criando assim uma história que o jogador se identifica.
Não. Por não ter ação o jogo não tem que prender minha atenção e os objetivos são muito fáceis de conseguir, tirando o sentimento de vitória. Esse jogo é baseado somente no tempo disponível que vc tem de ir fazendo as coisas que o jogo propõe e não das habilidades do jogador.
Já sou fã datado da série The Sims, e os principais fatores que me atraem nos jogos da série é a liberdade que você tem de escolher como a vida de seu personagem vai se desenrolar, com quem e como ele vai interagir com os demais personagens, e também o seu humor meio estranho, por falta de uma expressão melhor.
Relativamente. Não estou acostumando com este tipo de jogo e apesar de você controlar o avatar, o mesmo não possui uma total liberdade de ações.

Uncharted:

Gostei muito do jogo. Uncharted 2 possui uma história intrigante, personagens carismáticos e é um ótimo jogo de aventura. As ações que o jogador pode executar no game são bem variadas, o que é bom pois o jogo não se torna maçante.
Sim, pois o contexto de aventura e a relação com fatos históricos misturados com lendas e mitos populares atraem minha atenção.
Gostei, ainda não havia jogado este game e tinha curiosidade para saber como o mesmo era. Bom game!
Sim. É um jogo atrativo, onde o jogador é induzido para descobrir o mundo do personagem, no qual envolve um mistério que no decorrer do jogo é revelado, ao mesmo tempo que o jogador se envolve com a narrativa do jogo.
Sim, porque é uma jogo que desperta uma atenção enorme do jogador fazendo assim que o jogador queira passar mais tempo jogando.

**2. Fale um pouco da sua experiência jogando o jogo. Você se sentiu imerso?
Quão imerso? Você pode descrever essa experiência?**

Faça:

Senti-me imerso apenas quando focado nos diálogos falados, abstraindo os gráficos.
Primeiramente não se tem um objetivo claro no jogo, apenas um suposto casal de amigos te convidando para visita-los, mas no decorrer do jogo vamos nos envolvendo com a história, a cada minuto vamos nos envolvendo com o jogo, pois vamos construindo parte da história de forma ativa, realmente nos sentimos imersos no jogo.
Na primeira partida, eu realmente me senti imerso na possibilidade de interagir com um casal, entretanto, o tempo de resposta limitado do texto lançado ao casal, fez com que eu ficasse cada vez menos imerso no jogo. Gostaria que o tempo de resposta e a maneira de interpretação da situação pelo jogo fosse mais dinâmico.
Quando me acostumei com a interface do jogo a imersão foi imediata, fazendo com que tentasse me colocar no lugar do personagem e dar meus próprios conselhos ao casal.
Me senti imerso sim, pois sempre os avatares estão falando com você, pedindo uma opinião sua, isso ajuda e muito na imersão do jogo.

GTA:

De certa forma sim, o fato de poder ir pra onde quer, comprar as roupas, cria uma "intimidade" com o personagem, seguir um objetivo e a sua sequência, contribui de forma grandiosa para uma experiência mais realística, afinal tudo que queremos quando joguemos é ir atrás de uma liberdade que talvez não temos aqui.
Me senti imerso, em uma escala de 0 a 10, diria que a imersão estava em 7.5.
Não consegui perceber muito o tempo passar, e, após o momento inicial de se acostumar com os controles, já sabia o que fazer.
Me senti imerso sim, controlando Niko você tenta modificar todas as suas ações como se fosse você mesmo. No jogo pode ser fazer coisas que não se pode na vida real isso torna muito divertido, pois você pode ser um marginal. O que não é politicamente correto, mas é divertido.
Me senti imerso algumas vezes quando as missões envolviam sentimentos particulares do personagem, como salvar o primo ou se encontrar com uma garota que estava paquerando.
Em parte sim, mas só depois de uns 30 minutos, geralmente é bem mais fácil se sentir imerso quando o jogo é em primeira pessoa e não em terceira, quando você pode se sentir fazendo parte da história, o que não é muito o caso de GTA IV.

Heavy Rain:

Envolvido com o enredo. O jogo me pareceu um filme interativo, no qual podemos escolher nossas ações e elas serão essenciais para o decorrer do jogo.
Sim. Muito imerso. A partir do momento em que o jogo parece criar 'vida' dentro da mente do jogador, nos sentimos imersos e fazendo parte da história, tomando parte nos

pensamentos dos personagens e nas ações que eles irão tomar. As emoções também são passadas, fazendo com que o jogador sinta o que o personagem sente.
Ainda não conhecia, mas me senti muito avontade ao jogar, pois ele passa trata de um personagem que é semelhante ao nosso dia a dia, me senti realmente no jogo.
senti inserido em um processo de imersão durante alguns momentos do jogo... todavia alguns momentos de dispersão ocorreram durante o decorrer do jogo/narrativa. De qualquer forma em momentos criticos da estoria o jogador consegue sentir a angustia/aflição do personagem de uma maneira bastante intensa.
Sim. Bastante até, mais do que pensava, pois não esperava que o jogo me deixasse experimentar várias ações do personagem que me fizessem ser parte do dia a dia daquele cara.
Se o jogador tiver paciência ele pode fazer várias atividades e ir se sentindo um pedaço do dia.

The Sims:

Sim, muito imerso. A partir do momento em que você cria outro personagem e assume as ações dele, você se transforma nele e perde noção das coisas que estão acontecendo ao seu redor.
Durante o jogo eu pude criar um personagem, controlar e gerenciar suas ações, sendo assim me senti imerso, pois pude criar uma história de vida que possa ser o que eu busco na vida real, pude experimentar de certa forma como seria.
Como o jogo é a simulação de uma vida real, o jogador se sente a vontade para tomar as decisões para o avatar pois o repertório da vida real permite tal coisa, mas a artificialidade das ações do personagem no game tiram o interesse do game pra mim.
Eu me senti muito imerso, esse tipo de "God game" tende a me prender ao ponto de eu não sentir as horas passando. Controlar os personagens e seu mundo é uma experiência que me atrai.
Em determinados momentos pude sentir um pouco da essência que é controlar o destino do avatar. interagindo com diversos personagens e combinando ações para resultados diversos.

Uncharted:

A experiencia foi muito boa. O jogo é em sua maior parte bem imersivo. Nas partes de ação ou nas cutscenes onde algo realmente importante acontecia, o jogo prendia completamente minha atenção.
Bastante imerso, por conta da abordagem do enredo do jogo ser de fácil compreensão e ao mesmo tempo com grande profundidade.
Gostei de imersão, apesar de alguns momentos a câmera não ajuda, mas foi uma boa imersão.
Na medida em que o jogador passa a envolver com o enredo, ele entra em uma emersão total, sentindo que o mundo está a parte. O tempo passa rapidamente, no qual esquecemos tudo em nossa volta.
Sim. Muito Imerso.

3. Que emoções você sentiu jogando o jogo? Você pode dizer porque sentiu cada uma delas?

Faça:

Frustração por não conseguir resolver o conflito entre os personagens.
Que lembre, me diverti de início, tomando muito vinho, (queria saber se eles me dariam o litro todo), mas após um tempo essa emoção vai desaparecendo, vc acaba se sentindo pressionado pelo jogo a interferir em um problema "delicado", e tentando de uma forma ou de outra ameniza-lo.
Inicialmente, me senti atraído pela proposta do jogo, em um segundo momento me senti distraído, mas por não conseguir prever as reações dos NPC's, comecei a me sentir frustrado e a perder o interesse pelas consequências do jogo, e então, comecei a explorar as possibilidades de uma maneira diferente.
Tristeza, felicidade, emoções provenientes de lembranças que aconteceram na vida real, na qual o casal do jogo também possuem.
Confusão. Toda a discussão deles, mudando rapidamente de assunto, troca de acusações, provoca uma confusão no que argumentar com eles.

GTA:

Teve bons risos, alguns diálogos que são cômicos, me senti envolvido com o jogo, mas esse tipo de game, a emoção viria com o decorrer do mesmo, que seriam partes mais difíceis.
Me senti principalmente divertido, ao dirigir carros em alta velocidade pela cidade. A relação entre os personagens também me deixou alegre, porque o diálogo entre eles parecia muito real.
RAIVA: pois da uma grande raiva, quando se tem motoristas chatos e pessoas querendo brigar a todo tempo, até em video games.
APRENSÃO: em tentar conseguir fazer as missões sem repeti-las, então tentar ser cuidadoso.
GRAÇA: Pois posso fazer baderna e fugir da polícia como se nada tivesse acontecido, se torna engraçado de certa forma.
O enredo me prendeu quando as missões eram mais pessoais. Senti raiva quando os controles não respondiam direito. Me senti contrariado quando, no mundo aberto, eu tomava a decisão que queria mas na história principal as ações do personagem não condiziam com as decisões que decidi tomar no mundo aberto.
Me senti mais calmo e descontraído jogando GTA, porque é uma maneira de eliminar o stress devido a diversão que ele proporciona, sendo mais um passatempo do que um jogo que faz você querer zerar ele.

Heavy Rain:

Compaixão. O jogo já no início tenta demonstrar a relação forte de pai e filho e a dor da perda. Deu para sentir "pena" do protagonista.
Durante o jogo, cada sensação de cada momento é repassada. Desde o mais simples momento de tensão, ao mais complexo sentimento, como desespero, medo, tristeza, durante o desenvolvimento do jogo.
Cuidado, ao ter que levantar e fazer as higiene pessoal, alimentar-se.

Família, ao auxiliar a esposa a carregar as compras. Amor, ao brincar com as crianças, Respeito, em deixar a família esperar na mesa para o jantar.
angústia, aflição, tristeza
- no momento em que o filho desaparece - quando o filho é a tropelado - ao ver a situação no qual o personagem se encontra depois do acontecido.
Achei legal ter brincado com os filhos, ter participado do mundo de imaginação deles com a guerrinha de espadas, e o voo do avião. Pessoalmente acho que as crianças devam viver o mais intensamente em um mundo perfeito até que cheguem a fase adulta, e o jogo me deu um pedaço disso nesses momentos.

The Sims:

Orgulho e satisfação, ao conseguir cumprir os pequenos desafios do jogo. Impaciência por ter que esperar muito tempo para que determinadas ações se realizem.
Eu me senti alegre quando meu personagem conseguia realizar suas ambições e me sentia chateado quando não conseguia.
Frustração pelo jogo não ter nada de atraente pra mim.
Diversão, porque The Sims é um jogo que me entretém com pouco esforço, e poder, devido a ser um God game. Também senti empatia pelos sentimentos que os personagens expressavam, que foram os mais variados.
Tranquilidade devido a trilha sonora. Aflição nos momentos de controlar ações secundárias como limpar, recolher e interagir nas conversas com os personagens.

Uncharted:

Me senti realmente feliz em jogar Uncharted, já que é um jogo que muita gente elogiava e eu nunca tive a oportunidade de jogar.
Expectativa, quando algum ponto importante para a história estava sendo desvendado. Tensão, quando momentos mais difíceis do jogo surgiam. Revolta junto ao personagem, quando o mesmo descobriu a traição de seu amigo.
Empolgado: querendo saber o que vinha a seguir. Frustrado: ao ter que refazer um percurso/tarefa um tanto longo por causa de uma falha; Perdido: devido ao controle da câmera; Feliz/animado: ao conseguir completar uma determinada tarefa; Apreensivo: ao acompanhar as partes não interativas/GCs do game.
No início me senti um pouco confuso e curioso. Queria saber porque o personagem estava ali e o que fazer na medida que ele avançava no jogo.
Como o tempo foi pouco, não me envolvi muito no jogo, não senti nenhuma emoção.

4. Que parte da história lhe chamou mais atenção?

Faça:

Nenhuma em particular.

A história sentra em um problema comum na vida de qualquer casal, me chama muito atenção o fato de interferimos nessa mesma história, imaginando as possíveis possibilidades, para um fim mais ao meu gosto.
Em uma das partidas, consegui que o casal revelasse que a esposa tinha traído o marido antes do casamento e que ele era manipulador. A ideia de uma fachada de boa vida, mas com um casal com vários problemas fez com que eu tivesse vontade de explorar os segredos deles. A traição dela foi o momento mais interessante de todo o jogo.
O começo de uma discussão por apenas um comentário qualquer.
O por que deles terminarem o casamento, por motivos estranhos, como ser pobre no passado, ou motivos da relação de casal mesmo.

GTA:

Quando chega na cidade, perguntando cadê as garotas, os carros esportivos, a praia, as festas, o dinheiro e tudo mais, foi uma parte cômica do modo que foi colocado!
A relação entre Niko, o seu primo Roman e o chefe de Roman, Vlad. Todos os 3 estão tentando sobreviver em um país estrangeiro, mas cada um tem a sua diferente maneira de lidar com isso.
O início pois mostra o porque de fazer tal façanhas.
Me chamou atenção a parte em que o personagem deve começar uma nova vida, tendo objetivos mais simples que vão crescendo durante a história. Também achei que a quantidade de coisa que se pode fazer no mundo aberto fica toda hora tirando atenção da narrativa principal e isso atrapalhou o andar da história.
Nenhuma, na verdade, devido a possibilidade de escolha, eu não fiz as missões que são apresentadas no jogo em questão, apenas fiz o que veio a cabeça sem seguir a história.

Heavy Rain:

Certamente o momento da revelação do assassino do origami.
A ideia de que o personagem principal é o assassino do origami
Quando o personagem perde a criança no shopping, e fica desesperado procurando.
quando o personagem se encontra perdido no meio da rua segurando um origami (acredito que o decorrer da história se de a partir deste mote, infelizmente foi onde encerrou o tempo de jogo)
Quando o cara perde o filho (Jason) e ele tem q andar rápido na multidão a procura do filho.

The Sims:

O cumprimento dos pequenos desafios propostos pelo jogo.
Toda a história, pois é a minha história, pois eu posso criar uma história no jogo.
Nenhuma
O fato de eu próprio poder criá-la desde praticamente a raiz - eu criei uma família e imediatamente matei a mãe, para dar um valor dramático à história, por exemplo.
O fato da história poder ser criada por você de acordo com as ações do avatar.

Uncharted:

A parte onde citam um tesouro descoberto pro Marco Polo

O fato de ser a procura por um tesouro antigo, há muito perdido, de Marco Polo.
A ambientação inicial, quando o mesmo está em um desfiladeiro após o "acidente" com o trem no qual ele estava.
Na segunda parte da história, quando o Herói e seu amigo começam a missão, no qual não deu tempo de descobrir...
Na hora que o trem ia caindo.

5. O que no jogo mais lhe chamou a atenção?

Façade:

A capacidade de dialogar com texto corrido, apesar de limitada.
Sem duvida a interatividade, se tem um jogo onde me senti imerso na história esse jogo foi o Façade. Os personagens tem uma inteligencia artificial quase perfeita, podendo serem interrompidos ou questionados a qualquer momento.
A possibilidade de influenciar os resultados apenas através de texto. Não estou familiarizado com esse tipo de jogo.
Como o jogo deixa aberto para o jogador tentar seguir o caminho que acha melhor para o casal, ou não.
A interação com o jogador. Digitar frases para conversar com os avatares.

GTA:

Na "liberdade de escolha" que se tem ao "mundo GTA".
O tamanho da cidade, e como eu posso fazer praticamente o que eu quiser.
Tudo na verdade. A variedade de coisas, cenário gigante, gráficos bons, história legal.
A forma como você pode fazer os eventos principais na ordem que quiser.
O mundo aberto, com a possibilidade de fazer o que você quiser, ou fazer as missões especificas do jogo.

Heavy Rain:

Gráficos, diálogos e relação entre os personagens.
A interface trabalhando a velocidade das animações conforme os comandos. É fantástica essa ideia e esse tipo de desenvolvimento dos jogos, tornando o jogador quase o próprio personagem.
Graficos, música Incidental, Cameras.
o tema e a maneira como é abordado
O cuidado com a modelagem dos corpos. O do personagem principal que ficou natural, e o dos meninos correndo e fazendo as brincadeiras. Os movimentos eu gostei também, apesar de um pequeno problema pra me acostumar com o estilo de movimentação, mas nada que atrapalhasse o interesse.

The Sims:

O fato de poder ser dono do próprio nariz, fazer o que quiser, quando quiser, do jeito que quiser.
A possibilidade de recriar, de certa forma, a vida de uma pessoa, sendo assim, podendo experimentar vários estilos de vidas.

Interessante é a formação da personalidade do personagem que reage a outros avatares de acordo com a personalidade pre estabelecida
Os níveis de customização - quase todos os objetos podem ser modificados de algum modo, e na criação dos personagens, você tem um controle muito a fundo de todos os traços do mesmo.
interação com os outros personagens.

Uncharted:

Os gráficos muito bonitos e a história envolvente
A jogabilidade fácil e compreensiva.
ambientação
A narrativa, o gráfico e a trilha sonora
O gráfico dele é bem legal, e também o cenário no início.

6. Você gostaria de mais jogos estruturados dessa forma?

Faça:

Não
Sim, um o Faça abre um grande leque de possibilidades, imagino um jogo mmorpg com npcs com essa "inteligencia" seria algo como criar um mundo mais parecido com o nosso nos games.
Talvez, se ele fosse construído com um tempo de resposta mais dinâmico.
Sim.
Sim.

GTA:

Sim, apesar de que prefiro de forma grandiosa o FPS e o MMO.
Sim. Jogos nesse estilo de GTA, quando possuem mecânicas interessantes e bons personagens tendem a ser bons.
Com toda certeza apesar de saber que é difícil!
Sim, mas contadas de forma diferentes.
Sim, um jogo que apresenta um mundo aberto é muito interessante devido a possibilidades de escolhas que você pode dispor e o aumento dessas possibilidades a medida que você vai evoluindo no game.

Heavy Rain:

Sim.
Sim.
Sim. Pois é bem interessante.
talvez, foi uma experiencia interessante, porem nao estou familiarizado ainda com o tipo de jogo.
Embora não seja meu estilo (sou da ação e exploração), gostei da experiencia e procurarei alugar o jogo para continuar a história.

The Sims:

Com a mesma idéia de autonomia das ações do personagem, sim.
Sim, são jogos interessantes.
Não
Sim. Adoraria que existisse competição para The Sims, acredito que um jogo ser o único do seu gênero deixa seus criadores mais acomodados.
não.

Uncharted:

Sim
Sim, o estilo do jogo é muito cativante.
sim, desde que deem um concerto na câmera =]
Seria interessante.
Sim

7. Você mudaria alguma coisa nesse jogo? E no modo como ele conta a história?

Faça:

Apenas no gráfico, mas acho que a história foi feita pra ser contada assim, por isso não mudaria.
Graficamente sim, mas no modo como ele conta a história não mudaria nada, ficou nota 10.
Eu mudaria levemente a câmera do jogo, que se modifica próximo de alguns objetos (bar e parede) e também, observaria os glitches, em alguns momentos os personagens se fundem. A história com o desfecho de divórcio foi a que mais me chamou a atenção, logo, não mudaria a história, mas a forma de influencia-lá, com um tempo de resposta rápido por parte dos personagens.
Como é o primeiro jogo que vejo nesse estilo, não mudaria em nada.
Mudaria a forma de interação com os objetos, acho que foi pouco usada. Já no modo que conta a história não mudaria, essa forma de você ser incluído nessa discussão ajuda na imersão.

GTA:

A jogabilidade na parte da luta, de certa forma é muito devagar, foi um problema que me fez não ficar tão fixo ao game, e na história, talvez na parte inicial que falta algo que prenda mais a dar um impulso maior.
Não e não. Eu gostei bastante de GTA, principalmente na maneira que ele conta a história.
Não mudaria, gosto do jeito que é.
Como eu falei, o mundo é totalmente aberto e eu posso tomar a decisão que quiser, mas o personagem toma decisão que muitas vezes não condizem com as ações que tomei no

mundo real. O que mudaria no jogo era deixar o personagem mais aberto assim como o mundo é.

Sim, acrescentaria maior possibilidade de escolhas e uma história que interessasse mais o jogador ou até mesmo um mapa maior com mais elementos que pudessem ter a interação do jogador.

Heavy Rain:

Acho que ele cumpre o prometido para o estilo de jogo, mas poderia ser adicionado mais elementos na jogabilidade nos momentos de ação. O modo que conta a história eu achei sensacional.

Não. Também não, a história é envolvente.

Não, acredito que já é abordado uma temática interessante e "complexa" de uma maneira bem interessante e envolvente.

talvez mudaria um pouco o processo de interação do personagem com os objetos... não gostei muito da locomoção do personagem. não mudaria o modo como a história é contada

Creio que estou satisfeito com o que vi. Como esse não é preferencialmente o estilo do qual estou acostumado, não tenho como ir mais adiante em imaginar como poderia ser melhorada a interface ou quais elementos seriam pertinentes a entrarem.

O modo como conta a história tá legal até onde pude experimentar. Não senti o jogo amarrado ou se apoiando em eventos menores só pra não me entregar o conteúdo que realmente tem mais destaque.

The Sims:

Não.

Sim, a mudança seria em poder controlar seu personagem de fato e não apenas gerenciar.

Esse tipo de jogo tem sua jogabilidade estabelecida e que funciona para um tipo de gamer que gosta de não usar habilidades específicas nem emoções fortes. Por isso de a maneira da jogabilidade mudar, vai mudar tb a característica principal do jogo, transformando-o assim em outro tipo de jogo.

Não consigo pensar em muita coisa. Talvez melhorar a IA seria minha primeira sugestão, mas do modo atual, os personagens já são bastante naturais. O modo de contar a história - quase totalmente aberta - dificilmente poderia ser melhorado, somente dando ainda mais opções para o jogador, possivelmente.

mudaria a questão das ações de fala e o modo com interage com os personagens.

Uncharted:

Acho que cortaria alguns diálogos desnecessários

Não, pra mim a narrativa do jogo é bem atraente da forma como foi abordada.

Mudaria o controle da câmera, a forma como a história é contada é bem envolvente, uma vez que relembra alguns filmes onde começa do fim para o início, ponto super positivo.

Não.

Sim, mudaria a parte quem eles ficam falando que perde-se muito tempo. No modo que ele conta a história não mudaria não, ele é bem legal.

APÊNDICE C – Pontuações obtidas por cada jogo/modelo em cada uma das afirmativas, no geral e em cada dimensão isoladamente.

PONTUAÇÕES:

CURIOSIDADE:

1. Eu sou familiarizado com o contexto cultural do jogo.

Façade – 22
GTA – 22
Heavy – 21
The sims – 19
Uncharted – 15

2. Me interesse pelo estilo da interface do jogo.

Façade – 11
GTA – 18
Heavy – 21
The sims – 19
Uncharted – 22

3. A história rapidamente prende minha atenção já no começo.

Façade – 13
GTA – 16
Heavy – 19
The sims – 16
Uncharted – 20

4. Muitos eventos na história do jogo são novos.

Façade – 14
GTA – 15
Heavy – 16
The sims – 14
Uncharted – 21

5. Eu quero conhecer o restante do enredo no decorrer do jogo.

Façade – 20
GTA – 23

Heavy – 24
The sims – 17
Uncharted – 25

6. O avatar do jogo é atraente.

Façade – 8
GTA – 15
Heavy – 21
The sims – 19
Uncharted – 22

CONCENTRAÇÃO:

7. Eu me concentro na história por um longo tempo.

Façade – 19
GTA – 20
Heavy – 24
The sims – 21
Uncharted – 20

8. Eu me torno menos consciente do mundo real e das coisas tristes ao meu redor quando eu me concentro no progresso da história do jogo.

Façade – 18
GTA – 22
Heavy – 14
The sims – 22
Uncharted – 19

9. Quando eu entro no mundo da história do jogo, o tempo sempre passa rapidamente.

Façade – 21
GTA – 25
Heavy – 24
The sims – 20

Uncharted – 25

COMPREENSÃO:

10. Eu consigo entender a relação entre os eventos da história.

Façade – 20
GTA – 24
Heavy – 24
The sims – 21
Uncharted – 24

11. Eu acho que a posição dos eventos no progresso de toda a história é clara.

Façade – 17
GTA – 20
Heavy – 21
The sims – 18
Uncharted – 24

12. Sempre sei meu próximo objetivo quando termino um evento.

Façade – 13
GTA – 20
Heavy – 16
The sims – 19
Uncharted – 10

13. Eu posso compreender a história do jogo claramente.

Façade – 22
GTA – 24
Heavy – 22
The sims – 17
Uncharted – 23

14. O avatar pode ser claramente localizado em meio à interface.

Façade – 15
GTA – 23
Heavy – 25
The sims – 22
Uncharted – 23

15. Eu consigo estabelecer uma relação entre os personagens na história do jogo.

Façade – 24
GTA – 21
Heavy – 24
The sims – 22
Uncharted – 23

16. Os obstáculos ou tarefas não influenciam minha compreensão da história do jogo.

Façade – 16
GTA – 17
Heavy – 12
The sims – 17
Uncharted – 19

CONTROLE:

17. Eu posso controlar os movimentos do personagem de acordo com minha vontade.

Façade – 21
GTA – 21
Heavy – 17
The sims – 16
Uncharted – 19

18. Eu posso controlar a interface do jogo.

Façade – 14
GTA – 19
Heavy – 12
The sims – 19
Uncharted – 17

19. Eu exploro ativamente o que eu quero na história do jogo.

Façade – 16
GTA – 23
Heavy – 18
The sims – 18
Uncharted – 12

20. Partes da história são formadas por mim no decurso do jogo.

Façade – 25
GTA – 19
Heavy – 22
The sims – 24
Uncharted – 10

21. Eu posso controlar o progresso da história do jogo.

Façade – 23
GTA – 22
Heavy – 22
The sims – 24
Uncharted – 10

DESAFIO:

22. Algumas tarefas ou conflitos na história do jogo são estimulantes e geram expectativa.

Façade – 22
GTA – 23
Heavy – 24
The sims – 20
Uncharted – 24

23. Eu gosto das tarefas e conflitos que são difíceis na história do jogo.

Façade – 19
GTA – 24
Heavy – 23
The sims – 18
Uncharted – 21

24. Eu me sinto triunfante quando supero os obstáculos, tarefas ou oponentes no jogo.

Façade – 20
GTA – 21
Heavy – 19
The sims – 21
Uncharted – 22

EMPATIA:

25. De vez em quando eu me sinto como se eu realmente fosse o avatar do jogo.

Façade – 22
GTA – 18
Heavy – 17
The sims – 18
Uncharted – 20

26. Meu estado emocional frequentemente muda à medida que avanço na história.

Façade – 23
GTA – 20
Heavy – 23
The sims – 16
Uncharted – 19

27. Depois que termino o jogo, levo muito tempo para retornar ao mundo real psicológica e emocionalmente.

Façade – 13
GTA – 7
Heavy – 13
The sims – 8
Uncharted – 8

TOTAIS:

1. GTA – 542
2. Heavy – 538
3. Uncharted – 517
4. The Sims – 505
5. Façade – 491

Curiosidade

1. Uncharted – 125
2. Heavy – 122
3. GTA – 109
4. The Sims – 104
5. Façade – 88

Concentração

1. GTA – 67
2. Uncharted – 64
3. The Sims – 63
4. Heavy – 62
5. Façade – 58

Compreensão

1. GTA – 149
2. Uncharted – 146
3. Heavy – 144
4. The Sims – 136
5. Façade – 127

Controle

1. GTA – 104
2. The Sims – 101
3. Façade – 99
4. Heavy – 91
5. Uncharted – 68

Desafio

1. GTA – 68
2. Uncharted – 67
3. Heavy – 66
4. Façade – 61
5. The Sims – 59

Empatia

1. Façade – 58
2. Heavy – 53
3. Uncharted – 47
4. GTA – 45
5. The Sims – 42

APÊNDICE D – Tradução do inglês de trecho de autoria de Dominic Arsenault (2007) (que se encontra no A) explicitando o funcionamento das funções de árbitro e narrador do algoritmo de um videogame.

As situações a seguir visam demonstrar a existência e atuação das funções de árbitro e narrador assumidas pelo algoritmo num jogo de videogame. Na primeira situação, num RPG de mesa tradicional, as funções de julgamento e narração são assumidas pelo mestre do jogo ou *Dungeon Master* (DM). As falas do DM quando este assumir o papel do árbitro serão sublinhadas e quando assumir o papel do **descritor** serão **negritadas**.

Início da tradução:

Num RPG de mesa...

Os jogadores, dois guerreiros e um clérigo, entram num túnel escuro e frio que eles sabem que é lar de muitas criaturas hostis.

DM: **Mais 30 ou 35 metros adentrando o túnel, vocês encontram um bloco de pedra no chão.**

Guerreiro 1: Um bloco? Eu olho mais de perto.

DM: **É um bloco de mais ou menos 12 por 16 centímetros e 18 centímetros de altura. Ele parece ser de um tipo de rocha diferente da existente no resto do túnel.**

Guerreiro 2: Onde ele está? No centro do túnel ou num dos lados?

DM: **Está logo ao lado.**

Guerreiro 1: Posso movê-lo?

DM (checando o atributo “força” do personagem): Sim, você pode movê-lo sem muito esforço.

Guerreiro 1: Hummm. Eu quero checar essa área, examinando as paredes pra ver se encontro alguma passagem secreta.

DM (rolando diversos dados): **Ninguém encontra nada fora do comum nas paredes.**

Guerreiro 1: Tem que ter algo aqui em algum lugar. O que há no teto?

DM: Você não pode tocar o teto, ele está alguns centímetros fora do seu alcance.

Clérigo: Mas é claro! Esse bloco é como um degrau! Eu subo no bloco e começo a apalpar o teto.

DM (rolando mais alguns dados): **Você procura por volta de uns 20 segundos e de repente parte do teto se move. Você encontrou um painel que pode ser retirado...**

Na segunda situação, num *adventure* em texto (onde todo comando dado pelo jogador é realizado através da digitação de texto) no estilo *Zork*, onde o jogador deve digitar comandos para dizer o que pretende fazer, quem assume o papel do mestre do jogo é o computador. Mais uma vez, quando o computador assumir o papel do árbitro, o texto será sublinhado e quando assumir o papel do **descritor** será **negrito**. Além disso, as operações feitas pelo computador que não são mostradas ao jogador, e os pensamentos do jogador que ele não necessariamente transforma em comandos no jogo, serão colocados (entre parênteses) e em *itálico*.

Num Adventure em Texto...

JOGADOR: Entrar no túnel.

(o algoritmo-árbitro corretamente interpreta o comando textual do jogador. Ele atualiza sua posição no mapa virtual e busca na database a descrição da nova locação. O algoritmo-descritor, então, transmite a informação ao jogador).

Algoritmo-descritor: **Mais 30 ou 35 metros adentrando o túnel, você encontra um bloco de pedra no chão.**

(o jogador pensa: Um bloco? Eu deveria olhar mais de perto).

JOGADOR: Examinar bloco.

(o algoritmo-árbitro interpreta o comando do jogador e busca na database a descrição etc...)

Algoritmo-descritor: **É um bloco de mais ou menos 12 por 16 centímetros e 18 centímetros de altura. Ele parece ser de um tipo de rocha diferente da existente no resto do túnel.**

(o jogador pensa: onde está o bloco? No centro do túnel ou de um dos lados? Ele tenta encontrar uma maneira de fazer essa pergunta, mas não encontra verbos que possam ser reconhecidos pelo jogo. Ele por fim desiste e tenta ver se o bloco pode ser movido).

JOGADOR: Mover bloco.

(o algoritmo-árbitro interpreta o comando e aplica a regra: quando a palavra “mover” for usada, ele olha os detalhes do objeto alvo para ver se ele pode ser movido e, se puder, quanto de força é necessário ao personagem para fazê-lo. Nesse caso, o personagem é suficientemente forte e pode mover o bloco. Mas o comando é incompleto: o algoritmo-árbitro precisa saber a direção intencionada pelo jogador. O algoritmo-narrador traduz isso em palavras).

Algoritmo-descritor: **Mover para onde?**

(o jogador conclui que se ele não pudesse mover o objeto, ele teria recebido uma mensagem como “é muito pesado”. Isso significa que ele pode mover o objeto).

JOGADOR (aperta o botão de cancelamento, para cancelar o que estava fazendo).

(o algoritmo-descritor relembra-o onde ele está).

Algoritmo-descritor: **Perto do bloco de pedra no túnel.**

Por fim, na terceira situação, num *adventure* gráfico no estilo *The secret of Monkey Island*, onde o jogador deve apenas clicar com o mouse ou apertar as setas do teclado ao invés de descrever com texto as ações resultantes dos comandos do jogador, o narrador pode mostrar “no que se torna” o mundo através de imagens, de uma maneira muito mais eficiente e rápida. Mais uma vez, quando o computador assumir o papel do árbitro, o texto será sublinhado e quando assumir o papel do **descritor** será **negrito**.

Num Adventure Gráfico...

*O jogador quer entrar no túnel. Ele aperta para frente o botão do controle. O algoritmo-árbitro interpreta o apertar do botão como um sinal de indo para frente, e conseqüentemente move a posição do jogador nos eixos x e y e busca na database as animações do personagem se movendo. **O algoritmo-descritor mostra pro jogador o personagem entrando no túnel, o cenário mudando etc. eventualmente, um bloco de pedra aparece no chão.** O jogador pensa “Um bloco? Eu deveria examina-lo”. Ele usa um segundo botão para mover a câmera para ter uma melhor visão do objeto. O algoritmo-árbitro interpreta o comando e move a câmera, movimento que é visualmente transmitido ao jogador pelo algoritmo-descritor representando o mundo em transformação. O jogador estima que o tamanho do bloco seja de aproximadamente 12 por 16 centímetros e 18 centímetros de altura e percebe que ele parece ser de um tipo de rocha diferente da rocha do restante do túnel. Ele também nota que o bloco está logo ao lado no túnel. Para ver se ele consegue movê-lo ou não, ele aperta o botão de Ação. O algoritmo-árbitro recebe o comando, olha a descrição do objeto na database para ver o valor da variável “Movível”, que se mostra como “verdadeira”. Ele então fixa a posição do jogador em relação ao bloco e vai à database para pegar a animação do personagem segurando um objeto pronto para movê-lo. **O algoritmo-descritor mostra o personagem segurando o bloco pronto para movê-lo.** O jogador solta o botão porque ele não quer mais mover o bloco.*

Fim da tradução.

ANEXOS

ANEXO A – Texto original de Dominic Arsenault (2007) explicitando o funcionamento das funções de árbitro e narrador do algoritmo de um videogame.

Below is a description of a typical session of a role-playing game, as given in the section “An Example of Play” of the second edition *Advanced Dungeons & Dragons Player’s Handbook*. I will underline the words of the Dungeon Master (DM, synonym of Game Master in *Dungeons & Dragons* nomenclature) when he acts as a referee, and use bold typeface when he acts as a narrator. The players, who play as two fighters and a cleric, are walking in a dark and cold tunnel that they know is home to several hostile creatures.

DM: **Another 30 or 35 yards down the tunnel, you find a stone block on the floor.**

Fighter 1: A block? I take a closer look.

DM: **It's a cut block, about 12 by 16 inches, and 18 inches or so high. It looks like a different kind of rock than the rest of the tunnel.**

Fighter 2: Where is it? Is it in the center of the tunnel or off to the side?

DM: **It's right up against the side.**

Fighter 1: Can I move it?

DM (checking the character's Strength score): Yeah, you can push it around without too much trouble.

Fighter 1: Hmmm. This is obviously a marker of some sort. I want to check this area for secret doors. Spread out and examine the walls.

DM (rolls several dice behind his rule book, where players can't see the results): **Nobody finds anything unusual along the walls.**

Fighter 1: It has to be here somewhere. What about the ceiling?

DM: You can't reach the ceiling. It's about a foot beyond your reach.

Cleric: Of course! That block isn't a marker, it's a step. I climb up on the block and start prodding the ceiling.

DM (rolling a few more dice): **You poke around for 20 seconds or so, then suddenly part of the tunnel roof shifts. You've found a panel that lifts away...**

[...]

The *Dungeons & Dragons* situation used above as an example can easily be transposed by replacing the living GM, sitting down at the table with the players, with a computer algorithm. Here is what this sequence could look like in video game form. As before, I am underlining the interventions of the referee and putting in boldface those of the narrator. Between parentheses and in italics, I note the operations which the computer effectuates without relaying them to the player, and the latter’s thoughts that he does not transform into inputs and actions into the game.

PLAYER: Walk tunnel

(The algorithm-referee correctly interprets the player's textual input: it updates his position on the virtual map and reaches out into the database to get the description of the new location. The algorithm-narrator relays the information to the player.)

Algorithm-narrator: Another 30 or 35 yards down the tunnel, you find a stone block on the floor.

(The player thinks: a block? I should take a closer look at it.)

PLAYER: Inspect block

(The algorithm-referee interprets the player's input and reaches out into the database, etc ...)

Algorithm-narrator: It's a cut block, about 12 by 16 inches, and 18 inches or so high. It looks like a different kind of rock than the rest of the tunnel.

(The player wonders: where is the block? In the center of the tunnel or off to the side? He tries to come up with a way of asking the question, but does not find any verbs recognized by the game to do this. He may make a few unsuccessful attempts to do so, and will sooner or later abandon this question to try and get something out of the block. At that point he wants to know if it is possible to move the block.)

PLAYER: Move block.

(The algorithm-referee interprets the command and applies the rule: when the word "move" is used, he looks up the target object's details to see if it can be moved, and if it can, how much Strength is required from the character to do so. In this case, the character is sufficiently strong and can move the block. But the command is incomplete: the algorithm-referee needs to know the destination intended by the player. The algorithm-narrator translates this in words.)

Algorithm-narrator: Move it where?

(The player analyses that if he could not have moved the object, he would have gotten a message like "It's too heavy". This means he can indeed move the object, and answers his question.)

PLAYER:

(He hits the confirmation key without typing anything, which means "I cancel what I was doing". The algorithm-narrator reminds him of where he is standing.)

Algorithm-narrator: Near the stone block in the tunnel.

[...]

Rather than describing to the player the actions he undertakes with words, the narrator can tell "what becomes" of the world with images, in a much quicker and more efficient way. We can rewrite one final time the tunnel and block sequence as it would take place in a modern video game such as *King's Quest V*:

The player wants to walk in the tunnel. He pushes forward the analog joystick on the game controller. The algorithm-referee interprets the button pressing as a sign of going forward, and consequently moves the player's position on the x and y axes and takes out the

walking animations of the character from the database. **The algorithm narrator displays the character walking in the tunnel, the scenery changing, etc. Eventually, a stone block appears on the ground.** The player thinks A block? I should get a closer look at it. He uses the second analog joystick to move the camera so as to have a better look at the object. The algorithm-referee interprets the input and moves the camera, which is visually relayed to the player by the algorithm narrator representing the world in transformation. The player estimates the size of the block as about 12 by 16 inches, and 18 inches or so high, and notices that it looks like a different kind of rock than the rest of the tunnel. He also notes that it lies right up against the side of the tunnel. To see whether it can be moved or not, he presses the Action button assigned to that function. The referee receives the input, looks up the object's description in the database to check the value of the variable "Movable", which comes up as "True". He then fixes the player's position relative to the block, and goes in the database to take out the animation of the character holding up to an object, ready to move it. **The narrator shows the player's character holding up to the stone block to move it.** The player releases the button because he does not actually want to move it.)

ANEXO B – Questionário original para mensuração da imersão do jogador na narrativa dos videogames, por Qin, Rau e Salvendy (2009).

QUESTIONNAIRE:

Curiosity:

1. I am familiar with the cultural background.
2. I am interested in the style of the game interface.
3. The story quickly grabs my attention at the beginning.
4. Many events in the game story are novel.
5. I want to know the rest of the storyline in the course of playing.
6. The avatar in the game is attractive.

Concentration:

7. I concentrate on the story for a long time.
8. I become less aware of the real world and unhappy things around me when I concentrate on the progress of the game story.
9. When I enter into the game story world, time always flies quickly.

Comprehension:

10. I can make sense of the relationship between events.
11. I think the position of the events in the whole story's progress is clear.
12. I know my next goal while finishing an event every time.
13. I can comprehend the game story clearly.
14. The avatar can be located in the interface easily.
15. I can make sense of the relationship between the characters in the game story.
16. The obstacles or tasks do not influence my comprehension of the game story.

Control:

17. I can control the character to move according to my arrangement.
18. I can control the game interface.
19. I explore actively what I want to in the game story.
20. Parts of the story are formed by me in the course of playing the game.
21. I can control the progress of the game story.

Challenge:

22. Some tasks or conflicts in the game story are stimulating and suspenseful.
23. I like the tasks or conflicts, which are difficult in the game story.
24. I feel successful when I overcome the obstacles, tasks, or opponents in the game.

Empathy:

25. Sometimes I think I really am the avatar in the game.
26. My emotion often varies with the story's progress.
27. After finishing the game, it takes a long time for me to return to the real word psychologically and emotionally.
28. I spend time thinking about the storyline sometimes when I am not playing the game.
29. Sometimes I recollect the characters in the game in my spare time.
30. I discuss my experiences in the game story with other players.

