

# Design, Narrativa e Jogos

## O Final de Mass Effect

Arthur Protasio

Departamento de Artes & Design

PUC-Rio

Rio de Janeiro, Brasil

arthur.protasio@gmail.com

**Resumo**—Este artigo é uma investigação sobre as conexões entre o Design e a criação de histórias. A partir da definição de Design proposta por Adrian Forty em seu livro, *Objetos de Desejo* (2007), o trabalho buscará identificar semelhanças entre os conceitos de Design propostos por Forty e Bomfim; e a definição de narrativa proposta por Ricoeur. Por fim, será demonstrado como estas duas áreas (Design e Narrativa) se misturam a partir da análise da repercussão de jogadores diante do enredo do jogo eletrônico *Mass Effect 3*.

**Palavras-chave**—*Design; Narrativa; Jogos; Mass Effect; Forty; Bomfim; Ricoeur;*

### I. INTRODUÇÃO

Este trabalho propõe a discussão de três temas que, a princípio, podem parecer não possuir relação um com o outro, mas em realidade têm muito em comum. Trata-se de uma discussão entre Design, narrativa e jogos eletrônicos.

Em relação ao Design, o ponto de partida adotado será a abordagem epistemológica de Adrian Forty em seu livro *Objetos de Desejo* [1]. Dentre as várias constatações de seus estudos, o autor questiona a definição do campo do Design no que diz respeito aos seus aspectos econômicos e ideológicos. Em seguida, será feita uma articulação da definição de Forty com a definição de Design proposta por Gustavo Bomfim [2]. O objetivo é entender como ambas as definições se relacionam e quais as aproximações que podem ser feitas entre estes conceitos e o tema posterior: narrativa.

No que concerne a narrativa, este trabalho adotará como base os estudos do filósofo Paul Ricoeur, apresentados em seu livro *Tempo e Narrativa* [3]. Nele, o autor apresenta diversos conceitos relativos à construção de histórias que dizem respeito a uma condição natural do ser humano e também fazem conexão com os jogos eletrônicos.

A discussão da mídia dos jogos eletrônicos neste trabalho será focada em um jogo específico e sua repercussão social. Trata-se de *Mass Effect 3* [4], um jogo eletrônico do gênero RPG<sup>1</sup>, que foi lançado em março de 2012 e pouco depois gerou

<sup>1</sup> Entende-se por RPG (Role Playing Game), o gênero de jogo em que jogadores assumem os papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. No caso dos jogos eletrônicos, os RPGs são modificados para se adaptarem a uma nova mídia, mas ainda retêm a ênfase na transmissão de complexas narrativas com diversos personagens e grande quantidade de diálogos.

tamanha repercussão na internet em função do desfecho de seu enredo.

Por fim, o trabalho buscará demonstrar as conexões estabelecidas ao longo do estudo entre os conceitos de Design e narrativa; e a sua manifestação na forma do enredo de um jogo eletrônico, bem com a repercussão do público ao mesmo. Ficando, assim, evidente a importância dos três temas e a articulação entre os mesmos.

### II. DESIGN PARA FORTY

Adrian Forty, renomado professor de História da Arquitetura com interesse especial no papel da arquitetura na sociedade e em contextos culturais, é o autor de *Objetos de Desejo*. O livro, lançado em 1986, é considerado um marco por quebrar a tendência de encarar a produção do designer como uma “caixa preta” sem explicações. Em vez de visualizar o Design e o processo de produção do designer como uma questão de gosto, estilo ou intuição, Forty pesquisou os aspectos e as circunstâncias socioeconômicas em torno da produção de artefatos industriais desde 1750.

O resultado de sua pesquisa apresentou diversas constatações, mas principalmente o fato de todo produto desenvolvido carregar consigo, além de questões estéticas ou funcionais, significados culturais. Assim, diante de uma extensa documentação histórica, o pesquisador demonstra processos que são determinados pelo ambiente social e, consequentemente, a cultura em torno de sua criação.

Em razão de toda sua pesquisa e investigação é que a definição de Design proposta por Forty é relevante. Pois, a fim de descobrir as origens do Design e do seu processo criativo, o autor teve de compreender a sua essência. Nesse sentido, ele inclusive critica a visão do Design exclusivamente como arte e afirma que “este livro nasceu da minha percepção de que o design é uma atividade mais significativa do que se costuma reconhecer, especialmente em seus aspectos econômicos e ideológicos” [1, p.11]. Por se tratar de um processo de preparação que influencia a aparência de objetos, o Forty diz que a definição de Design engloba ambos os sentidos, pois a aparência de um objeto acaba sendo uma consequência das condições de sua produção.

Por ter surgido em um berço capitalista e de ser diretamente influenciado pelos elementos que o circundam, como as pessoas, as indústrias e a própria sociedade a que são destinados; o Design inevitavelmente assume um importante

papel na disseminação de ideias. Forty aprofunda essa explicação ao se valer da teoria estruturalista para concluir qual seria a função geral do mito. Trata-se da ação inconsciente do ser humano em resolver suas experiências cotidianas e quaisquer contradições perturbadoras a partir da construção de mitos [1, p.14].

Veremos adiante que esse conceito se conecta muito bem à definição de narrativa apresentada por Paul Ricoeur. Afinal, Forty prossegue com essa explicação em relação ao mito quando não só afirma que o Design é um transmissor de ideias e solucionador de conflitos; mas que apesar de as histórias sempre terem sido uma forma tradicional de transmissão dos mitos, no Séc. XX elas foram suplementadas por filmes, jornalismo, televisão e propaganda [1, p.15]. Isso ilustra um dos pontos focais deste artigo, pois este trabalho pretende demonstrar que as histórias permanecem vivas independentemente das formas que assumem, incluindo outras não mencionadas, como o Design e os jogos.

Esse conceito fica claro, portanto, quando Forty cita Roland Barthes como responsável por ter apresentado a forma inusitada e sutil como os mitos se inserem nos mais variados objetos cotidianos e que o Design é capaz de moldar esses mitos em formas tangíveis e duradouras. Assim, entende-se que o mito assume esse papel de apaziguamento de conflitos (cotidianos ou não) e reconciliamento de experiências.

Forty evidencia a aplicação deste conceito ao comentar que, com a introdução de novas teorias de management no ambiente de trabalho e incertezas sobre o status do trabalho nos escritórios, o Design passou a ser usado para acalmar essas ansiedades. A utilização do mito pelo Design ganhou muita importância de forma que

Para empresários, a utilização desses mitos é necessária para o sucesso comercial. Todo o produto, para ter êxito, deve incorporar as ideias que o tornarão comercializável, e a tarefa específica do design é provocar a conjunção entre essas ideias e os meios disponíveis de produção. O resultado desse processo é que os bens manufaturados encarnam inumeráveis mitos sobre o mundo, mitos que acabam parecendo tão reais quanto os produtos em que estão encarnados”. [1, p.16]

Com estas definições e aplicações a partir dos estudos de Forty, é possível concluir que o Design pode tender a ser utilizado no mercado como uma “ferramenta” de manutenção do status quo ao transmitir mitos que apaziguem conflitos. Contudo, o que veremos adiante, conforme a definição de Design de Bomfim é que este não é necessariamente o caso.

### III. DESIGN PARA BOMFIM

Gustavo Bomfim, designer brasileiro conhecido por ser pioneiro da difusão acadêmica do design no Brasil, apresentava uma reflexão (dentre várias outras) voltada para a possibilidade de se constituir uma Teoria do Design. Esta reflexão em particular é extremamente pertinente para este trabalho por lidar com a relação entre teoria e prática; e demonstrar como os mitos estão associados ao Design.

Em seu ensaio, Sobre a Possibilidade de uma Teoria do Design, Bomfim explica que a práxis fornece a crítica para a

teoria, ao passo que a teoria, fornece a fundamentação para a prática, numa troca cíclica de indução e dedução. Sendo assim, o autor define o Design como uma práxis que se ocupa da configuração de objetos de uso e sistemas de informação [2, p.20].

Além disso, esta prática é acompanhada por teorias, que por sua vez visam a fundamentação e a crítica. Ao final, práxis e teoria compõem um mesmo processo, cujo desenvolvimento objetiva uma situação ideal.

É interessante notar dois aspectos pertinentes a essa discussão. O primeiro deles é que a situação ideal proposta por Bomfim pode ser identificada como semelhante à reconciliação da experiência das pessoas para cumprir um objetivo. Se adotarmos a situação abordada por Forty como referência, identifica-se o Design se valendo dos mitos para configurar esses objetos e essas informações.

O segundo ponto a ser destacado é que a definição de projeto proposta por Bomfim é, por excelência, também a definição de um projeto de jogo (que será abordado futuramente neste trabalho). Em inglês, o termo game design torna essa equivalência ainda mais evidente.

O projeto de jogo é um processo que almeja, por meio da prática de sistemas de informação e objetos de uso, assim como teorias de fundamentação e crítica, atingir um fim ideal. Fim este que diz respeito à experiência de jogo colocada em ação pelo jogador ao interagir com um sistema desenvolvido a partir de uma teoria.

É crucial, no entanto, atentar para o fato de que Bomfim evidencia que o Design não é um mantenedor do status quo. A todo momento práxis e teoria são combinadas a fim de gerar uma nova situação, podendo esta ser inovadora ou simplesmente uma reprodução de algo já existente.

Para esta pesquisa, é relevante destacar que há uma aproximação entre as definições de Design de Forty e Bomfim, pois ambos abordam sistemas que buscam uma situação ideal. Dessa forma, os escritos de Bomfim nos ajudam a melhor compreender o papel do Design e seu uso do mito nas situações que Forty descreve.

Assim, da mesma forma como o Design é utilizado para apaziguar conflitos e acalmar ansiedades, veremos na seção seguinte como que a narrativa estudada por Ricoeur apresenta uma forte aproximação com este conceito.

### IV. NARRATIVA PARA RICOEUR

Paul Ricoeur era um filósofo francês que viveu entre 1913 e 2005. Dentre suas produções de destaque, como pensador de relevante atuação nas décadas que sucederam a segunda guerra mundial, está “Tempo e Narrativa”.

Composto por três tomos e publicado em 1983, o livro destaca as reflexões filosóficas do autor a respeito da conexão entre a narrativa e as perspectivas linguísticas e poéticas. Ao discutir a temporalidade, Ricoeur aborda tanto a história humana quanto o discurso literário.

Centrado na discussão de duas obras particulares, Ricoeur promove uma análise ao relacionar a obra Confissões de

Agostinho e a Poética de Aristóteles [3, p.55]. Com base nelas, Ricoeur tece suas considerações e formula suas acepções quanto ao motivo pelo qual o ser humano narra e conta histórias, bem como as etapas (ou mimeses) por meio das quais estas representações ganham forma. Sendo assim, destaca-se a importância da linha de raciocínio de Ricoeur e o motivo pelo qual a mesma será utilizada como fundamentação para o desenvolvimento de outros desdobramentos neste trabalho.

Há diversas explicações para o motivo pelo qual o ser humano conta histórias. Questiona-se qual seria essa razão para o cuidadoso tecer de intrigas e o relatar de eventos e personagens, seja a partir de uma criação fictícia ou histórica. A explicação de Paul Ricoeur, em *Tempo e Narrativa*, se dá a partir de uma análise da relação entre o tempo e a narração. A noção de tempo advém principalmente das considerações feitas por Agostinho.

Conforme Ricoeur, Agostinho discute as angústias do tempo e o peso da conseqüente existência temporal que o ser humano enfrenta. Pode-se afirmar que trata-se do reconhecimento de uma certa inferioridade que coloca o humano como uma pequena peça incapaz de alterar o curso maior dos eventos de um tabuleiro. Isso ocorre, pois todos estão sujeitos à vontade do tempo, mas ao passo que este reconhecimento é inevitável, a identificação de “o que é o tempo?” não é.

Agostinho inclusive busca esclarecimento ao comparar a passagem do tempo com o decorrer de uma música, pois durante o decorrer da canção, sabe-se que determinado trecho já findou e que outro está por vir. No entanto, a comparação não é capaz de definir exatamente o que é “o tempo” e, por essa impossibilidade, entende-se o mesmo como um enigma sem resposta.

Evidência disto é que a existência temporal do ser humano é uma angústia vivida em função da quantidade diversa de eventos caóticos. São eventos isolados que se apresentam como uma condição fragmentada, dispersa ao longo do passado, presente e futuro. Em essência, essa discussão revela uma prevalência da discordância.

Entende-se esta discordância como uma representação de todos os fatores que fogem ao controle do homem e não precisam ter sentido ou lógica. Agostinho define isso como a prevalência do discordante sobre o concordante. Para este trabalho, importa o fato de que diante de uma realidade incerta e incógnita, o homem busque imprimir sentido à mesma por meio da narrativa.

Em contraposição a esse cenário, ao adotar a Poética de Aristóteles como um de seus principais pilares de fundamentação, Ricoeur busca evidenciar elementos que atendam a essa prevalência da discordância.

Assim, a intriga surge nesse cenário, como um modelo de concordância [3, p.65]. A narrativa torna-se forma de tranquilizar o ser humano quanto às suas feridas na passagem do tempo. Afinal, a vida pode adotar rumos inesperados, mas a história, criada pelo ser humano, segue os seus desígnios e cumpre uma lógica programada.

Contudo, vale destacar que a narrativa não atua como uma solução. Independentemente do sentido criado a partir do narrar, a vida continua livre do controle humano. Portanto, trata-se da utilização de uma unidade de linguagem capaz de conferir ordem e sentido ao estado de dissonância que é o “ser-no-tempo”. Dessa forma, a narrativa é identificada com um método de lidar com eventos e fatos que possam não ter explicação ao imprimi-los de sentido por intermédio da causalidade e da lógica. É uma reconciliação de sentido que visa purificar o horror do incidente, o qual é capaz de arruinar a concordância.

As palavras de Ricoeur destacam o poder das circunstâncias temporais, as quais são maiores e inexplicáveis pelo homem. No entanto, a narrativa também é utilizada desde as tragédias gregas como método de trazer conformidade à temporalidade por meio da tessitura da intriga. Entende-se por tessitura da intriga a atividade de agenciamento de fatos que atua como mediadora, entre o mundo prático e o mundo do leitor, ao organizar os fatos em uma totalidade inteligível [3, p.103].

No caso das tragédias gregas, as intrigas eram de suma importância – assim como o são hoje em dia para construção de um enredo -, pois não só garantiam sentido à sucessão de fatos, mas também promoviam fechamento por meio de uma resolução amarrada. As histórias contadas sempre incluíam fatos que ocorriam em momentos precisos, heróis que se manifestavam no momento oportuno e a ausência de qualquer tempo vazio ou “morto” que contribuísse para a construção da narrativa. Fica evidente, portanto, que a intriga lida com um meticuloso planejamento a fim de transmitir um enredo de forma lógica, verossímil e encadeada.

Logo, para finalizar essa compreensão de que o ser humano conta histórias porque ele se vale da narrativa para tentar sanar suas angústias temporais, discute-se os três tipos de mimese que Ricoeur identifica. Em realidade, estes três tipos fazem alusão à mimese que Aristóteles reconhece sempre como representação produtora.

Sabe-se que Platão e Aristóteles compartilhavam a visão de que as mimeses seriam a representação da natureza. Contudo, ao contrário de Platão que considerava a criação do mundo como uma imitação da natureza verdadeira, Aristóteles não enxergava toda criação como uma imitação. Sendo assim, Aristóteles divergia de Platão ao não acreditar que a representação artística do mundo físico seria como uma imitação de menor valor.

No entanto, o que Ricoeur traz a partir de sua análise da Poética é uma categorização da mimese por etapas. Entendendo as mimeses como representações, o autor tece suas considerações sobre a existência de diferentes tipos de representações e como a formação de todos eles completaria um círculo que geraria uma espiral sem fim [3, p.112].

O autor explica que sempre há um momento anterior à criação de uma narrativa, ou seja, a tessitura da intriga. Para Ricoeur, a mimese I seria a representação desse momento pré-narrativo ou o mundo prático que antecede a narração. Contudo, para que este mundo prático seja posteriormente representado, é necessário haver algum tipo de pré-compreensão.

Essa pré-compreensão é a aceitação de um mundo, já dotado de sentidos e significado, mas que inevitavelmente é imbuído de discordância. Por isso, a partir da pré-compreensão dessa representação já existente (a mimese 1), ocorre a mimese 2 que é a tessitura da intriga propriamente dita.

É no momento da criação da intriga que ocorre a elaboração de uma trama que irá imprimir sentido aos fatos que isoladamente não têm relevância. Embora a intriga tenha tido grande relevância na Grécia antiga, esse modelo se aplica desde então aos dias atuais. Essa “tessitura” se aplica a qualquer criação narrativa que, inevitavelmente, se apropria de uma realidade que serve como base para a criação de novos eventos. Conforme mencionado anteriormente, a mimese 2 ocupa esse espaço intermediário, pois é a transformação de fatos em eventos. Trata-se da criação de uma nova realidade que vise promover uma releitura sobre a anterior.

No entanto, uma vez que a intriga é tecida pelo narrador, ela chega ao leitor. A leitura é realizada e ocorre a recepção da narrativa. Essa leitura inevitavelmente afeta a intriga (da mimese 2) com base na realidade pré-narrativa (mimese 1) e garante um novo sentido aos eventos narrados. Afinal, não só todos os seres humanos são inerentemente diferentes, como o leitor não participou do processo de tessitura da intriga e, dessa forma, sua base de conhecimento e perspectiva divergem da do narrador.

Ocorre, portanto, um processo de “refiguração” da intriga. Esse processo é considerado por Ricoeur como a mimese 3, que, por sua vez, simboliza a etapa final de um processo em espiral contínuo de representações humanas.

Em essência, a mimese 3 é a nova configuração de sentido dada à intriga a partir da interpretação do leitor. Inclusive, esse entendimento não é exclusivo de Ricoeur. Jean Marie Goulemout afirma que toda e qualquer leitura é uma leitura comparativa, pois ler faz emergir a biblioteca vivida [5, p.113]. Para Goulemout, essa “biblioteca” é a memória de leituras anteriores e dados culturais e essa definição se assemelha muito à realidade pré-narrativa da mimese 1 de Ricoeur. Assim, qualquer leitura realizada sempre apresentará uma “refiguração” de sentidos diferente da anterior, pois a todo o momento o leitor incorpora mais elementos à sua biblioteca a partir de constantes leituras.

Esse entendimento é crucial para fechar o ciclo do processo em espiral, pois após a mimese 3, uma nova mimese 1 se forma. Afinal, se a interpretação da intriga (mimese 3) já foi consolidada, é chegada a hora de encará-la como uma nova realidade (mimese 1) pré-narrativa que servirá de base para a construção de intrigas posteriores. Ao final, gera-se um novo início para que o atual leitor possa futuramente tecer uma nova narrativa, mediante a intriga (mimese 2), para explicar os eventos que lhe causem angústia diante da temporalidade.

Logo, concretiza-se um processo ilustrativo do porque o humano narra. Um processo circular, mas que realiza etapas em espiral de forma que quando uma etapa se repita, ela aconteça em outro plano sobre uma nova realidade construída. As etapas se repetem em função de um processo de contínua transformação.

## V. O CASO DE MASS EFFECT 3

Para entender a conexão entre as definições de Forty, Bomfim, Ricoeur e o jogo eletrônico *Mass Effect 3* [4], é necessário compreender o cenário que se desenvolveu a partir do lançamento do jogo. Em outras palavras, primeiramente deve-se atentar para esta realidade pré-narrativa.

O dia 6 de março de 2012 marcou o mercado dos jogos eletrônicos com o primeiro dia de venda do jogo eletrônico *Mass Effect 3*. O jogo vendeu um total de 3,5 milhões de cópias apenas em seu primeiro mês [6] e foi muito bem avaliado por críticos como “uma das histórias mais complexamente trabalhadas na história da mídia dos jogos.” [7]

Em grande parte, esse sucesso já era esperado, pois o jogo foi produzido pela empresa Bioware, conhecida por seu domínio dos jogos de gênero RPG, sua experiência em lidar com enredos complexos, grandes quantidades de diálogos e em oferecer uma intriga formada a partir de uma constante atuação do jogador por meio de escolhas.

O que não era de esperar, contudo, foi a reação do público ao jogo e, especificamente, o fim do seu enredo. Na semana do lançamento, milhares de jogadores criaram um alvoroço ao se manifestarem por toda a internet contra o desfecho da história e a forma como diversos personagens e eventos foram narrados.

Embora este trabalho não se proponha a discutir o mérito do fim do jogo e quais argumentos possam vir a ser procedentes, destaque deve ser dado para o fato de que inúmeras fontes chegaram a um consenso quanto a essa controversa questão [8]. Conclui-se que os finais disponíveis eram simplórios e incondizantes com o grau de liberdade e o enredo desenvolvidos antes dos últimos momentos da trama.

Como o próprio título já indica, *Mass Effect 3* é o terceiro jogo de uma série. Uma trilogia de ficção científica que teve seu primeiro jogo lançado em 2007 e na qual o protagonista humano, Comandante Shepard<sup>2</sup>, percorre uma longa jornada para conseguir formar alianças para reunir diversas raças alienígenas espalhadas por toda a via láctea e combater criaturas que ameaçam a vida de toda criatura orgânica na galáxia.

Em função disso, cada jogo é individualmente composto por inúmeras decisões a serem executadas pelo jogador. Há uma estrutura principal a ser seguida, mas cada jogador, representado na figura de seu avatar Shepard, é encarregado de estabelecer vínculos com personagens, salvar ou derrotar outros e escolher, inclusive, as linhas de diálogo. Ao final do primeiro e do segundo jogo, o progresso da jornada é salvo para que possa ser continuado no jogo sucessivo.

Em termos cronológicos, houve uma espera de cinco anos entre o primeiro jogo (lançado em 2007) e o terceiro (em 2012). Em termos de tempo investido, estima-se que cada jogo demore em torno trinta horas para que cada jogador percorra a trama de cada jogo do início ao fim. Sendo assim, após cinco

<sup>2</sup> Destaque deve ser dado para o fato de que nesta série, assim como em muitos RPGs, o jogador tem a liberdade de determinar várias características do protagonista, podendo definir desde o sexo até a biografia do personagem e seu alinhamento moral.

anos de espera por um desfecho e aproximadamente noventa horas de jogo com alto grau de liberdade narrativa, é apenas natural que jogadores esperassem desfechos que representassem a culminação de todas as decisões realizadas até o último instante.

O público evidencia, portanto, que, quer tenha sido planejada ou não pelos roteiristas, há uma forte ruptura na conexão entre fundamentação, objetivos e consequências apresentadas [9]. Inclusive, a insatisfação foi tamanha que, ao passo que muitos jogadores escreveram suas próprias críticas analisando a narrativa do jogo, outros escolheram reescrever o final na forma de conto [10] e inúmeros adotaram uma postura humorística de compartilhar o conceito de que o último inimigo do jogo em realidade estaria tentando poupar o jogador de testemunhar o péssimo desfecho [11].

Fica claro, portanto, que todas estas manifestações são um reflexo de o que Eco definiu como a obra aberta passível de mil interpretações diferentes [12, p.40]. Nesse sentido, dentre as manifestações ocorridas, destaque deve ser dado para um jogador que produziu um longa metragem, com duração de uma hora e vinte minutos, para meticulosamente analisar o roteiro de Mass Effect 3 (incluindo suas conexões com os outros jogos da série) e apresentar sua interpretação para o desfecho [13]. Intitulado “The Indoctrination Theory - A Documentary”, o documentário apresenta diversos argumentos narrativos para explicar porque os finais originais do jogo são mal construídos e a melhor interpretação lógica para os eventos seria a de que o protagonista estaria sob os efeitos de uma espécie de “lavagem cerebral alienígena”<sup>3</sup>.

O cenário da controvérsia quanto ao fim do jogo Mass Effect 3 ganhou forma definitiva quando, diante da polêmica situação e a insatisfação dos consumidores, os produtores anunciaram que iriam lançar uma versão estendida do final para melhor esclarecer os fatos apresentados [14]. Esse anúncio suscitou outro grande debate quanto à autoria da narrativa do jogo e se essa posterior modificação seria uma violação da integridade artística dos criadores.

Independentemente, em função da interatividade diferenciada oferecida pela mídia dos jogos eletrônicos, a sensação de autoria dos jogadores insatisfeitos motivou uma manifestação que surtiu resultados. No dia 26 de junho, a versão estendida do fim de Mass Effect 3 foi livremente disponibilizada para o público. Embora não tenha solucionado diversos problemas estruturais com o roteiro ou confirmado a “Teoria da Doutrinação”<sup>4</sup>, o conteúdo adicional buscou promover uma maior resolução narrativa a fim de expandir os finais originais e garantir uma coerência maior à experiência e à jornada narrativa trilhada pelo jogador.

<sup>3</sup> Esta “lavagem cerebral” é um elemento narrativo contextual existente no universo ficcional do jogo. O processo conhecido como “indoctrination” pode ser livremente traduzido para doutrinação e representa o poder de influência psicológica que determinada raça alienígena apresenta ao longo do enredo.

<sup>4</sup> “Teoria da Doutrinação” está sendo empregada aqui como a tradução livre para “Indoctrination Theory” que é o cerne da interpretação narrativa oferecida no documentário homônimo.

Apesar de qualquer aceitação por parte de seus consumidores, a versão estendida do final representou uma tentativa de conciliar a autoria dos produtores do jogo com a autoria dos jogadores. Não se trata de uma mudança radical, apenas do inegável reconhecimento de que houve uma mudança na tessitura da intriga.

Ainda assim, nenhum destes elementos é capaz de suprimir a infinidade de interpretações que emergem de qualquer obra e não é de esperar que isso ocorra em uma mídia que é de natureza interativa, tal qual é o caso do jogo eletrônico.

## VI. DESIGN, NARRATIVA E JOGOS

Esta seção visa demonstrar como que, após as apresentações das definições de Design, narrativa e o caso do jogo Mass Effect 3; o próprio jogo eletrônico se apresenta como esse ponto de encontro entre o Design e a narrativa.

Se buscarmos conectar as considerações de Ricoeur feitas em relação às mimeses ao cenário da repercussão a partir do fim do enredo de Mass Effect 3, identificaremos três ciclos de mimeses que traçam um progresso em espiral e, ao final, evidenciam como as representações ou intrigas criadas ocorrem como interpretações em reação a intrigas anteriores.

O primeiro ciclo de mimeses tem início com a realidade pré-narrativa ao lançamento do jogo Mass Effect 3. Nela, as referências que os potenciais jogadores têm são focadas nas experiências oferecidas pelos jogos Mass Effect 1, Mass Effect 2 suas bibliotecas individuais. Há, portanto, muita expectativa quanto ao lançamento do jogo, pois Mass Effect 3 é tido como o trecho final da série que trará resolução à trilogia e à saga do Comandante Shepard. Fica caracterizada, dessa forma, a mimese 1 do primeiro ciclo – que representa a discordância.

Em seguida, com a produção de Mass Effect 3, há a tessitura da intriga. A trama do jogo é criada de forma a estruturar o episódio final da trilogia, mas também oferecer respostas que muitas vezes a vida e sua angústia temporal são incapazes de oferecer. Em outras palavras, significa dizer que o enredo do jogo tem a liberdade de tratar sobre o histórico da série de forma que conflitos na vida real muitas vezes não aconteceriam. Afinal, a ação do comandante Shepard de reunir raças de toda a galáxia contra um único inimigo poderia ser abstratamente comparada ao ato de unir todos os países do planeta terra em prol de uma única causa.

Por fim, o primeiro ciclo é fechado com a mimese 3. Esta mimese se manifesta como a compreensão que o público estabelece diante da intriga do jogo Mass Effect 3. Dado o fato de que muitos consumidores não apreciaram o desfecho da série, entende-se que cada pessoa “refigurou” e interpretou da sua própria maneira, mas é possível afirmar que houve, em alguma escala, uma espécie de consenso.

A mimese 1 do segundo ciclo, embora seja parecida com a mimese 3 do primeiro ciclo, não deve ser confundida. Neste caso, a realidade pré-narrativa é a já existente decepção com o fim do enredo de Mass Effect 3. Inclusive, não é necessário que uma pessoa tenha jogado para ficar conhecendo essa controvérsia pública. Sendo assim, a realidade já está configurada e se a perspectiva é negativa, é porque durante a

mimese 3 do ciclo anterior, a intriga foi “refigurada” dessa forma.

Contudo, diante da realidade insatisfatória apresentada no início do segundo ciclo e causada pela intriga criada no primeiro, há a concretização de uma nova intriga para sanar quaisquer angústias e “feridas”. A tessitura dessa intriga é particularmente representativa porque ela demonstra como a produção do documentário, que visa explicar o desfecho de Mass Effect 3, atua exatamente como Ricoeur antecipou. Trata-se de uma intriga tecida com o objetivo de trazer concordância à discordância, pois o jogador não quer que o enredo do jogo seja inexplicável como a sua existência temporal.

Ao final do ciclo, ocorre, mais uma vez, a terceira representação. Nesse momento, é importante ressaltar que apesar de mais um ciclo ter chegado ao fim, todos eles estão lidando com uma estrutura espiral. Quer dizer, não há sobreposição de ciclos, mas uma continuidade de representações que oferecem uma progressão a partir de interpretações de realidades, intrigas tecidas e leituras das intrigas.

O terceiro (e último) ciclo de mimeses a ser abordado ocorre com a configuração de uma realidade pré-narrativa a partir do lançamento de todas as intrigas produzidas que derem novo sentido à trama de Mass Effect 3.

Em seguida, as etapas se repetem, pois a produtora do jogo precisa tecer uma nova intriga a fim de concretizar sua versão estendida. Essa versão estendida, no entanto, é construída em um mundo ciente das releituras da intriga original e provavelmente adorará algumas delas como base. Logo, a tessitura da intriga da versão estendida levará em conta a discordância dos materiais anteriores para sanar essas questões e trazer tranquilidade ao público.

A reviravolta, contudo, acontece após o lançamento da versão estendida do final do jogo, pois esta intriga terá de lidar com um público que já consumiu os enredos oferecidos no segundo ciclo. As “refigurações” desse momento levarão uma série de fatores em conta e poderão vir a concordar com as intrigas do segundo ciclo, com a intriga do terceiro ciclo ou a partir de suas bibliotecas formar suas interpretações individuais. Inevitavelmente, as representações são infinitas e ciclos posteriores se formaram.

É crucial destacar que estes três ciclos funcionam como uma ilustração das elucubrações de Ricoeur. Trata-se de etapas que visam trazer concordância para a discordância e, por isso, precisam sempre reconhecer a realidade, alterá-la e compreendê-la. Da mesma forma, é impossível saber quantos outros ciclos serão formados a partir da discussão da intriga de Mass Effect 3. Sabe-se, no entanto, que enquanto houver uma insatisfação do ser humano com a ausência de respostas, como ocorre na existência temporal, haverá novas releituras e intrigas a serem tecidas.

Sendo assim, é relevante notar como que a narrativa cumpre um papel similar, conforme a definição de Ricoeur, ao do Design, conforme as definições de Forty e Bomfim. Ambos buscam uma situação ideal de resolução e sempre são dotados de todas as circunstâncias que o circundam, conforme constatado nas mimeses.

Há uma clara aproximação entre as propostas de Ricoeur e Forty na medida em que o ser humano se apropria da narrativa e o Design do mito. Os dois compartilham a mesma proposta de apaziguar conflitos – independentemente de resignificação ou manutenção de um mesmo cenário. A princípio, poderia se concluir que, como para Ricoeur a narrativa promove a resignificação (de acordo com as mimeses), isso a diferiria da proposta “ferramental” que o Design pode vir a cumprir para empresários, conforme Forty. Contudo, conforme já foi evidenciado por Bomfim, o Design não está atrelado necessariamente a essa manutenção de status.

Assim, da mesma forma como o ser humano constantemente se resignifica a partir das mimeses para atingir uma resolução, é possível se valer delas para promover a manutenção do status quo mediante os mitos. Um elemento não interfere com o outro porque o fator determinante será o fim ou a situação ideal almejada.

Finalmente, cabe destacar aqui a definição de jogo apresentada pelo pesquisador Johan Huizinga. Para ele,

“O jogo é 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 cotidiana'.” [15, p. 38]

A partir desta definição é possível concluir que o jogo une características de Design e revela sua “utopia” por meio da narrativa. O jogo fica caracterizado como o ponto de encontro entre o Design e a narrativa por unir os dois em prol do objetivo de atingir uma determinada “situação ideal” ou desejo. Em alguns momentos, essa situação ideal pode ser atingida, mas em outras não, como ficou constatado no caso do jogo Mass Effect 3.

Logo, fica caracterizada a relação e as aproximações entre o Design, a narrativa e os jogos.

## VII. CONSIDERAÇÕES E CONTRIBUIÇÕES

Diante de todas as constatações observadas neste trabalho, fica caracterizado que é possível aplicar conceitos e definições do Design no campo da Narrativa. Além disso, entendendo o jogo como um projeto que respeita os mesmos requisitos do Design, é possível aplicar a mesma lógica e observar desdobramentos narrativos em ambos.

Ainda assim, apesar das relações e aproximações entre os campos do Design, da narrativa e dos jogos, a intenção deste trabalho não se resume ao plano teórico. As análises realizadas nas seções anteriores revelaram um estudo de uma situação pretérita. Contudo, acredita-se que a eficaz utilização da narrativa em um jogo é capaz de não só valorizá-lo como um projeto de Design, mas especialmente a sua relação com o jogador.

Sendo assim, acredita-se que ao adotar esta premissa da essencial integração entre a narrativa e o jogo, é possível refinar a experiência do indivíduo que interage com a obra. Por exemplo, a quebra de expectativa de oferecida pela experiência

da série Mass Effect teve um efeito indesejado com seus jogadores. Estes, por sua vez, compreenderam o fenômeno da sua forma e geraram uma resposta que julgaram apropriada.

Diante do estudo realizado neste trabalho, acredita-se que esta situação poderia ter sido evitada de duas formas. Primeiramente, se os desenvolvedores tivessem mantido um discurso uniforme ao longo do jogo, a quebra de expectativa nunca teria ocorrido, pois não haveria um descompasso na liberdade oferecida ao jogador. Em segundo lugar, mesmo que houvesse esta dissonância em relação à liberdade de atuação no jogo, caso os desenvolvedores tivessem concordo com as teorias narrativas oferecidas pelos jogadores (ao menos as mais sensatas), a quebra de expectativa seria amenizada e haveria um reconhecimento (ainda que implícito) da importância da ressignificação por parte do indivíduo.

Constata-se, pelo fenômeno das mímeses, que os seres humanos sempre darão suas próprias interpretações a fatos e gerarão suas próprias histórias. Ao que parece, os jogos que souberem atingir este equilíbrio, entre contar uma história e permitir que o jogador crie a sua, sempre serão os mais eficazes em transmitir uma mensagem sem correr o risco de haver uma “interpretação equivocada”. Afinal, cada interpretação e mímesis criada varia de acordo como o indivíduo, mas a obra consumida sempre possui elementos que orientam ou promovem expectativas em relação à história que é contada.

Nesse sentido, vale atentar para a produção de jogos que visem especificamente a experiência narrativa. O caso de Mass Effect é apenas um exemplo (dentre vários) de jogos que enfatizam a presença de diálogos, criação de personagens e um complexo enredo. Acredita-se que com mais lançamentos, aos poucos a mídia dos jogos será capaz de refinar estes elementos e tornar a sua experiência narrativa mais eficaz e evitar estas quebras de expectativas. No entanto, todo jogo é desenvolvido a partir de um planejamento de projeto no qual os seus desenvolvedores não podem ser negligentes em relação às possíveis reações de seu público.

Os jogos ainda possuem um longo caminho a percorrer como mídia e, neste processo, estão formando a sua voz própria. Este trabalho buscou relacionar conceitos para dedicar atenção a um fenômeno que sempre ocorrer quando uma obra é

consumida pelo indivíduo, mas raramente é levado em conta no segmento dos jogos, ainda mais sob uma perspectiva de análise narrativa. Acredita-se, contudo, que tendo estes conceitos em mente será possível explorar novos caminhos e desenvolvimentos no que concerne os segmentos de Design, narrativa e jogos.

## REFERÊNCIAS

- [1] FORTY, Adrian. *Objetos de Desejo - Design e sociedade desde 1750*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- [2] BOMFIM, Gustavo Amarante. Sobre a Possibilidade de uma Teoria do Design. In: *Estudos em Design*, n. 2, v. 2. Rio de Janeiro: Associação de Ensino de Design do Brasil, 1994.
- [3] RICOEUR, Paul. *Tempo e narrativa* (tomo I). São Paulo: Papirus, 1994.
- [4] *Mass Effect 3* [jogo eletrônico]. BIOWARE, 2012.
- [5] GOULEMOUT, Jean. Da leitura como produção de sentidos. In: Chartier, R. *Práticas da leitura*. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.
- [6] SINCLAIR, Brendan. *Mass Effect 3 ships 3.5 million*. <<http://www.gamespot.com/news/mass-effect-3-ships-35-million-6365404>> [acessado em 26.11.2012]
- [7] REINER, Andrew. *Mass Effect 3 Review*. <[http://www.gameinformer.com/games/mass\\_effect\\_3/b/xbox360/archive/2012/03/06/emotion-runs-high-in-shepard-39-s-farewell.aspx](http://www.gameinformer.com/games/mass_effect_3/b/xbox360/archive/2012/03/06/emotion-runs-high-in-shepard-39-s-farewell.aspx)> [acessado em 26.11.2012]
- [8] *Mass Effect 3 Controversy*. <[http://en.wikipedia.org/wiki/Mass\\_Effect\\_3#Controversy](http://en.wikipedia.org/wiki/Mass_Effect_3#Controversy)> [acessado em 26.11.2012]
- [9] PETNYS, Yuri. Sobre Mass Effect 3 e seu final. <<http://polei.ro/outras-divagacoes/sobre-mass-effect-3-e-seu-final/>> [acessado em 26.11.2012]
- [10] ARKIS, Anthony. *Mass Effect 3 Alternate Ending*. <<http://arkis.deviantart.com/art/Mass-Effect-3-Alternate-Endings-SPOILERS-289902125>> [acessado em 26.11.2012]
- [11] *Marauder Shields*. <<http://knowyourmeme.com/memes/marauder-shields>> [acessado em 26.11.2012]
- [12] ECO, Umberto. *Obra Aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- [13] KLUK, Julian. *The Indoctrination Theory - A Documentary* [filme]. CLEVERNOOB, 2012.
- [14] *Mass Effect 3 Extended Cut*. <<http://blog.bioware.com/2012/04/05/mass-effect-3-extended-cut/>> [acessado em 26.11.2012]
- [15] HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens - o jogo com elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2010.