

Estruturas narrativas de jogos em ambientes virtuais

Uma estrutura triádica.

Diego Amaral

Universidade Federal de Pernambuco
Programa de Pós-Graduação em Comunicação
diegoamaral000@gmail.com

Resumo—Este trabalho discute os principais elementos que compõem a estrutura narrativa em jogos em ambientes virtuais a partir dos trabalhos de [1] e [2], acerca dos cibertextos e análise de jogos em ambientes virtuais, [3] ao tratar da estrutura semiótica dos jogos digitais, e [4] no que concerne aos elementos constitutivos dos videogames. Pretende-se assim, construir uma teoria capaz de apontar para a unidade elementar do *gameplay*.

Palavras-chave—*jogabilidade; novas mídias; interação; design de jogos.*

I. REFLEXÕES SOBRE TEORIA E MÉTODO

São recorrentes nas análises propostas acerca do universo dos jogos eletrônicos, ou videogames, abordagens que apreciam tais artefatos em sua natureza estrutural. Ou seja, são apresentados temas pertinentes ao estudo dos jogos e tratados como elementos constitutivos de uma cadeia estruturada. Dentro dessa perspectiva, os jogos eletrônicos tendem a receber uma abordagem ancorada em seu aspecto mais objetivo e passível de controle, as regras. O foco sobre as regras parece ser facilmente explicável pela sua aplicabilidade direta no mercado, que atualmente representa a fatia mais significativa da indústria do entretenimento. Entretanto, conforme [3], entendemos que para além de sua organização formal baseada em regras e mecânica os jogos possuem um enorme potencial retórico. Nesse sentido, os jogos são aqui analisados enquanto ecossistema de estímulos visuais, motores e emocionais, que por tão ricos demandam uma percepção unificadora acerca de seu potencial semântico.

Para contribuir com a análise em questão é relevante o conceito de [3] acerca do mundo de jogo ou *playworld*. A expressão visa descrever os elementos presentes no *game* que estão além da mecânica, compreendendo assim signos visuais, sons e demais características semiológicas dos *games*. A noção apresentada por [3] portanto, aponta para a relevância de se observar o significado da conjuntura de elementos que formam o jogo em sua integralidade, de forma que a própria ideia de regras esteja contextualizada. Um dos argumentos do autor é que jogos mecanicamente

idênticos, ou seja, que compartilham das mesmas regras, podem ter sentidos absolutamente diversos. Em sua obra, [3] cita o exemplo do jogo de tabuleiro Banco Imobiliário, inspirado pelo “The Landlord’s Game”, ou o jogo do latifundiário. Na versão original a proposta seria contrária àquela que se tornou famosa no Banco Imobiliário, pois o jogo original foi criado com intuito não liberal. Nesse sentido, não só a carga ideológica do jogo bem sucedido, mas também tudo que a ele está relacionado, tem um valor semântico que se une à experiência de jogo como uma experiência educativa para jovens numa sociedade capitalista.

Na esteira desse raciocínio, pretendemos apresentar uma elaboração de ordem teórica e metodológica capaz de contribuir para a compreensão do entendimento do potencial dos jogos como estruturas de sentido. Tendo isto em vista, a pesquisa lança luz sobre um aspecto responsável pela intersecção de dois elementos fundamentais para a existência do jogo: o *gameplay*, termo doravante aplicado em seu uso aportuguesado “jogabilidade”. É na abstração chamada de jogabilidade que o jogo se torna único. Afinal em que outra obra ficcional o sujeito receptor é capaz de interagir?

Para solucionar o desafio de entender a posição do usuário nos meios digitais, [5] cunhou o termo interator. Para ela o interator não apenas recebe e interpreta inputs, mas é também ator em relação ao que está lhe sendo proposto. Assim, é possível considerar o indivíduo exercendo um papel de coautoria em relação à obra digital. A própria autora faz uso do conceito para tratar dos jogos digitais, que para ela se beneficiam da característica dos computadores na construção de universos lúdicos. Mais que interagir entretanto, [5] afirma serem os usuários dos meios digitais capazes de agência. Com o conceito [5] defende que aos agentes no meio digital é dada a possibilidade de realizar ações cujo resultado seja gratificante. Um exemplo disso seria a ação de digitar números em uma planilha e observar o resultado da operação aparecer na tela.

Ao avançarmos a discussão em torno do conceito de agência proposto anteriormente, nos deparamos com os princípios desenvolvidos por [6] para tratar das mídias digitais. As novas mídias, conforme o autor, teriam entre outras características que permitem a geração de respostas “inteligentes” aos usuários. Segundo o autor tais características derivam dos princípios da representação numérica e da automação. De forma reduzida é possível afirmar que a capacidade dos computadores de transformar dados é quase infinita e permite que os usuários a partir de poucos *inputs* recebam respostas incrivelmente mais complexas do que seria possível em meios não digitais, por exemplo.

Ao retomarmos a discussão para o universo dos games, em particular da *jogabilidade*, é possível notar que elementos como os agentes sintéticos, derivados da inteligência artificial, ou simplesmente IA, exercem um papel fundamental em alguns jogos. Como exemplos é possível relacionar games como os RPGs (Role Playing Games), jogos de representação de papéis e os MMORPGs, jogos de RPG massivos jogados *online*. Portanto, no presente estudo o enfoque da pesquisa irá recair sobre o universo dos jogos onde é permitido ao jogador representar papéis em mundos de jogo complexos, os RPGs e MMORPGs.

A escolha por tais tipologias de jogos se dá por questões meramente didáticas, e não necessariamente por uma escolha metodológica, uma vez que entendemos que a estrutura a ser discutida no presente trabalho é aplicável a qualquer jogo construído em ambiente digital. A preferência didática então, se dá em razão da grande complexidade apresentada pelos gêneros citados em jogos desenvolvidos na última década. Tal característica parece apontar para possibilidades técnicas e criativas que possam contribuir para o desenvolvimento dos demais gêneros na indústria. Sem que outros games tenham espaço menos relevante, nesta abordagem será dada preferência nos exemplos e citações aos casos entendidos como exemplares de determinadas características em relação à teoria apresentada.

Por fim, é relevante destacar que os termos games, videogames, jogos eletrônicos, jogos em ambientes virtuais ou simplesmente jogos são aqui aplicados de forma indistinta para tratar do mesmo objeto. As expressões videogames, games e, na versão de língua portuguesa, jogos eletrônicos são corriqueiramente tratadas como sinônimos e assim empregadas por [4] um dos autores de referência para este trabalho. Já a expressão jogos em ambientes virtuais é utilizada por [1] para designar jogos que se desenrolam em ambientes lúdicos, não excluindo jogos de tabuleiro, por exemplo. Conforme nosso enfoque entretanto, a expressão será dedicada às manifestações em ambientes virtuais que se corporifiquem igualmente em espaços digitais. Tal ênfase é de merecer destaque na análise em virtude da importância dos meios digitais para o desenvolvimento do estudo.

II. OS AMBIENTES DIGITAIS

Ainda que os postulados teóricos a respeito dos jogos dediquem particular atenção ao que ocorre dentro do universo do jogo, ou seja, regras, atividades, e pontuações, um elemento ainda mais abstrato sempre permeou essa relação: a noção de deslocamento espaço-temporal. Desde de autores considerados clássicos ou precursores como [7] e [8], que consideravam os jogos como sendo atividades distintas da vida cotidiana, em razão de tamanho envolvimento dos jogadores, é possível observar os jogos como uma atividade intrinsecamente imersiva.

Essa percepção encontra eco ainda em autores contemporâneos como [9], que inspirados em uma expressão cunha da por [7] afirmam que os jogos ocorrem numa espécie de círculo mágico. O círculo mágico então seria o mundo do jogo, aquele que mesmo aparatado em meios concretos, se dá numa espécie de realidade paralela, cuja formação espaço-temporal não responde às mesmas leis do mundo rotineiro. Aliás, é possível mesmo no senso comum reconhecer que os jogos exercem um fascínio capaz de afastar de compromissos cotidianos, como quando se diz que estava jogando (videogame, por exemplo) e *esqueceu-se da vida*.

Na mesma linha de raciocínio dos autores já citados [4] notabilizou-se por sua obra em intitulada “*Half-Real*” em uma referência ao fato de os videogames serem, segundo ele, apenas “meio reais”. Para ele tais jogos são universos ficcionais regidos por regras reais. As regras, logo, formam uma espécie de teia estrutural dos jogos a partir do qual toda a atividade se desenrola. É possível considerar, portanto, que, no ambiente do jogo, uma ação não é possível sem levar-se em consideração as regras ali presentes que exercem o papel de cercear e permitir determinados procedimentos. Para além disto, as estruturas mecânicas regidas por regras determinam toda condição de possibilidade em um meio onde as possibilidades são, em princípio, quase ilimitadas.

É possível notar então uma linha de raciocínio presente nos teóricos previamente referenciados que indica certo desprendimento por parte dos jogadores em relação ao mundo real em favor do jogo. Esse desprendimento tende a ser tratado no meio pelo termo “engajamento”, substantivo utilizado para descrever relação de comprometimento por parte do jogador para com aquele ambiente lúdico e, possivelmente com seus parceiros de jogo, quando os há.

Temos então até este ponto que os jogos são capazes de engajar e despertar a sensação de imersão nos jogadores. Em consonância com as ideias já apresentadas entendemos que, nos meios digitais, essas características não apenas permanecem como também são potencializadas pelo próprio meio. Acrescentamos ainda que a possibilidade de interação com o ambiente e atores sintéticos oferecidas pelo meio digital é um fator capaz de potencializar a experiência nos jogos.

No que se refere ao meio digital como plataforma imersiva e interativa, [5] apresenta quatro características que contribuem para a existência de tais propriedades. Segundo a pesquisadora os computadores são meios enciclopédicos, espaciais, procedimentais e participativos. As duas primeiras características se referem à capacidade do computador armazenar informações e transformar em representações espaciais e gráficas. Aqui observamos uma relação direta com o conceito de mundo de jogo, de [4]. Já as duas últimas pretendem descrever a relação procedimental que permite a interação entre homem e máquina numa relação estímulo e resposta. Temos então o endosso da proposta de [6] ao pontuar que os computadores são capazes de organização de dados modular e flexível.

Tais características, por fim, seriam responsáveis pela percepção do meio como sendo interativo e imersivo. Imersão e interatividade portanto, são palavras chave para a análise dos jogos digitais, que parecem ter entre seus principais apelos as características citadas. Em razão de os computadores, e conseqüentemente os games, serem capazes de construir graficamente representações de mundo (enciclopedismo + espacialidade) e alterar essas representações com base na interferência dos usuários, ou interatores, que os computadores se distinguem enquanto plataforma lúdica.

As possibilidades dos computadores enquanto suporte para ambientes lúdicos entretanto não se limitam às condições oferecidas ao jogador. Par além disto, é necessário ter em conta que tais espaços são também capazes de conferir inteligência sintética a personagens. Em [11], temos que a Inteligência Artificial, ou IA, alimentar atores sintéticos capazes de emular comportamentos complexos, semelhantes ao do ser humano. Tais agentes seriam capazes por exemplo de aprendizado e de improvisar determinadas reações a partir de parâmetros previamente estabelecidos pela programação. Naturalmente não trata-se de se cogitar personagens com capacidade de ação humanas, em termos de livre arbítrio e discricionariedade, mas ainda assim, com grande leque de artifícios dentro do, sempre limitado e programado, ambiente do jogo digital.

Tais comportamentos se mostram relevantes no panorama pela possibilidade de colaboração entre jogador e computador, verossimilhança e profundidade da experiência oferecida pelo meio. A IA, se configura deste modo, como elemento capaz de empreender tarefas complexas como diálogos, e não os tradicionais monólogos dos RPGs clássicos, ou desempenhar papéis ficcionais complexos. Não à toa o recurso é frequentemente utilizado nos jogos digitais mais robustos, como os que são objeto deste estudo.

A existência de atores sintéticos nos ambientes digitais nos conduz a mais uma propriedade do meio digital que favorece os ambientes virtuais lúdicos. Trata-se da simulação. De acordo com [4] diferentemente das narrativas cinematográficas ou literárias, os jogos se baseiam em

simulação. Para o autor essa diferença se dá no âmbito da semiótica e exerce uma importância fundamental para que, de acordo com ele, os jogos se constituam como estruturas diversas das narrativas tradicionais.

A despeito de algumas divergências em relação ao ponto de vista do autor acerca de narrativas, por exemplo, entendemos que a simulação é de fato uma característica fundamental para a compreensão da experiência do usuário em jogos, detalhada em tópico posterior. Afinal, um dos elementos que parecem levar ao já mencionado engajamento é justamente a noção por parte do jogador de ser agente daquela construção que se dá no jogo. Não há sentido pois, em se atuar em um jogo cujo resultado já está determinado. A noção de vitória, derrota ou recompensa e punição é quase que onipresente nas obras canônicas que tratam do tema, a começar por [7], enfático em relação a tais características do jogos.

Ora, seria viável haver um jogo onde a vitória, derrota, punições e bonificações já estivessem determinadas? Pensamos que a resposta seja evidentemente negativa. Naturalmente, cenários em que os jogos não apresentem cenários de vitória, ou derrota, ou mesmo recompensas e punições, embora menos frequentes são perfeitamente plausíveis. O que não parece possível pois, é que os jogos repitam a literatura e apresentem um final unívoco previamente aliado à uma narrativa também pré-constituída. Neste ponto entendemos que sim, indubitavelmente os jogos se formam a partir de representações onde o “eu” jogador exerce ações em primeira pessoa, ainda que mediado por um Avatar.

É neste ponto em que mais uma vez os meios digitais exercem sua influência. Embora o jogo seja por natureza estrutura baseada em representação, o meio digital amplia significativamente as possibilidades de exercício dessa condição. Como exemplo podemos tomar a origem dos jogos de RPG. Entre suas manifestações não digitais estão os jogos onde grupos de amigos atuavam conjuntamente a partir das instruções de um livro jogo e os livros que permitiam ao jogador seguir o curso de uma história escolhendo entre ações possíveis com desfechos diversos. No primeiro caso a possibilidade de dramatização confere ao exercício enorme flexibilidade, de modo que os limites da experiência se baseiam apenas na relação entre a imaginação do indivíduo face ao grupo e nas regras do jogo. No segundo caso temos limitações mais evidentes, como o número de páginas do livro e o fato óbvio de o mesmo já estar escrito.

Reconhecemos a superficialidade do levantamento realizado sob o argumento de que tais exemplos são meramente ilustrativos. O ponto crucial aqui está em apontar para as características do meio digital como capazes de simular ambientes intermediários entre a quase total liberdade imaginativa da dramatização, e as restrições do jogo individual. Ao apontarmos os computadores como

plataforma alternativa às demais experiências porém, uma primeira virtude salta aos olhos. A possibilidade de customização de personagens e proposição de cenários, desafios, aventuras é certamente maior que nas condições originais dos RPGs. Ali, no *mundo virtual* é permitido ao jogador tangibilizar elementos que estavam restritos à imaginação. A possibilidade de encarnar papéis portanto, torna-se exponencialmente maior. O mesmo ocorrendo com os mundos possíveis.

Não à toa, o MMORPG mais popular do mundo atualmente, World of Warcraft (doravante WoW) conta com diversas expansões e mais que isso, como modos de jogo desenvolvidos pelos próprios fãs. O game que conta atualmente com mais de 8,3 milhões de usuários [12] e para alguns transcende a condição de jogo para justificar a alcunha de mundo virtual. Mundos podem ser entendidos como ambientes multiusuário capazes de receber milhões de jogadores simultaneamente em espaços passíveis de livre exploração.

Isto posto, não é difícil reconhecer a importância chave dos equipamentos tecnológicos para a construção de jogos. Do mesmo modo os jogos ambientados especificamente em tais espaços se beneficiam a tal ponto que seu *gameplay* deve ser analisado tomando em conta tais características como pilares analíticos. Contudo, reconhecemos não ser possível contemplar toda a complexidade da experiência de jogo por meio de uma análise centrada apenas nos meios digitais. Por essa razão, serão doravante elencados outros dois elementos basilares para esta formulação: a equipe de produção do jogo e o usuário.

III. OS DONOS DO JOGO – CONSIDERAÇÕES SOBRE AUTORES, ATORES E AGENTES NOS UNIVERSOS LÚDICOS

Referência [9] define da seguinte forma o ato de jogar como “*um movimento livre em uma estrutura mais rígida*” [9]. Naturalmente a definição proposta foi retirada de seu contexto original, e não poderia ter seu sentido intocado, mas o desenvolvimento a ser desempenhado por este trabalho deve respeitar as ideias originais.

Isto dito, passamos à decomposição do conceito. A definição escolhida aponta, ainda que incidentalmente, para duas perspectivas distintas: a do jogador e a dos desenvolvedores do jogo. Pois se todo jogo é um ambiente regido por regras é evidente que tais regras foram concebidas por um indivíduo ou um grupo deles, com uma finalidade determinada, mas irrelevante para o estudo. Por outro lado duas palavras chamam atenção quando a definição deixa margem para a inclusão do jogador: “movimento” e “livre”.

Acreditamos que considerar que as palavras chave acerca da participação do jogador são movimento e liberdade, é um passo importante para o entendimento do que entendemos por jogabilidade. Jogabilidade afinal, é em linhas gerais a

experiência de jogo por parte do jogador, face a um ambiente externo, alheio a sua vontade e portanto previamente determinado. Uma noção que parece complementar a esta já abordada é a de [4] acerca de jogos como “máquinas de estados”. Para o autor a jogabilidade se dá na relação entre o interesse do jogador de cumprir objetivos dentro desse ambiente regido por regras que ele sugeriu funcionar como uma “máquina de estados”, contemplando a capacidade dinâmica dos ambientes dos jogos digitais.

As asserções de [4] e [9] se complementam à medida que entendemos que o jogador é livre, dentro de um ambiente regulado, para movimentar essa máquina de estados que são os jogos. Aqui o conceito de ação passa a ser de fundamental relevância. Ora, ao retomarmos a questão sobre narrativa em jogos temos que para [3] jogos não possuem narrativas por se basearem em simulação. Contrariamente entendemos que embora sejam estruturas ancoradas na simulação, os jogos apenas se diferenciam das demais narrativas no *modo* de narrar, e não em sua condição intrínseca de narrativa.

Doutro modo o que seriam narrativas senão uma sequência de eventos pautada pela ação que gera transformações? Na indagação anterior contemplamos a perspectiva de [13] para quem narrativas são encadeamentos sequenciais de eventos propositalmente organizados. Reconhecemos também a perspectiva de [14] para quem a ação seria o elemento motor da narrativa, já que a ação do jogador é que movimenta a máquina de estados que é o jogo. E por fim buscamos em [15] a ideia de *função*. De acordo com o formalista russo a função é a ação considerada sob o ponto de vista da sua importância na narrativa. Com isso o autor pretende descrever ações que implicam em transformações relevantes de estado na narrativa, e que evidentemente são passíveis de acontecer nos games, diga-se de passagem. É possível então afirmar que nem toda ação é uma função, mas toda função é necessariamente uma ação.

Retomamos então ao universo dos jogos de representação para recorrer a exemplos ilustrativos. Em um *game* como GTA, por exemplo, é possível ao jogador assumir diferentes papéis. Caso deseje atuar como policial, por exemplo, o jogador já está executando uma escolha determinante para o fluxo da narrativa do jogo, e conseqüentemente do *gameplay*. Igualmente relevante é o fato de o jogador decidir eventualmente jogar com foco em acumular pontos sem, no entanto, se preocupar em cumprir com missões propostas pelo jogo. Caso isso ocorra o jogador estará sendo omissivo em relação a sua contribuição para o desenvolvimento da trama conforme proposta pelo game designer. Os modos como os jogadores exploraram o universo do jogo são melhor detalhados em [16], de modo que não convém a este estudo aprofundar esta questão.

Em um caso ainda mais extremo é possível considerar o jogador burlando as regras do jogo ou mesmo

transcendendo-as. Utilizamos aqui o exemplo já mencionado do game WoW. Os modos criados por usuários/fãs, bem como os livros são desdobramentos de um universo cuja patente pertence à desenvolvedora Blizzard. Tal fato entretanto, não anula a existência de tramas paralelas e desdobramentos absolutamente alheios à vontade dos produtores. Neste ponto podemos observar a apropriação por parte dos fãs do universo narrativo. Tal fato não implica na inexistência de um fio condutor da saga ou do jogo, que permanece sendo desenvolvido pela Blizzard mas antes, em formulações metalinguísticas.

Nesse aspecto é possível levantar algumas conclusões acerca da relação de autoria no universo dos games. São elas:

- Jogadores como atores: os usuários dos games são capazes de traçar seus próprios objetivos nos jogos. Nesse sentido interagem com o ambiente de jogo por meio de dramatizações e exercem papel, por vezes, determinante na formação de sentido narrativo no jogo;
- Agentes: Atores sintéticos com comportamento previamente programados reagem aos comportamentos do jogador, mas também são ativos em relação à trama. Em um exemplo elementar personagens que atacam o jogador põem em risco sua permanência no jogo exercem um papel determinantes na trama e portanto são ferramentas à disposição da equipe de produção do jogo para a formulação de estratégias narrativas; Com o aperfeiçoamento da IA estão cada vez mais complexos;
- Mundo de jogo: De forma similar a um palco cujas limitações físicas se impõem a uma determinada manifestação teatral os jogos dependem de requisitos de hardware das plataformas, assim como controles e capacidade de processamento do software. Aqui trata-se por vezes de uma condição negativa, no sentido de que as tecnologias restringem as possibilidades de jogo. No entanto deve-se ressaltar que a tecnologia é também capaz de permitir novas formas de interação, como os sensores de movimento tão em voga nos consoles atuais.

Uma última questão relevante para a análise de jogos enquanto estruturas narrativas é intersecção com a linguagem. Para [10], os jogos assim como a língua são “sistemas de comunicação e expressão”. A relação aponta para o fato de os jogos a despeito de serem sistemas fechados, no que diferem da linguagem, e com possibilidades de interação previamente programadas, há espaço para expressão do jogador. Outra clara semelhança entre os games e a expressão pela linguagem é o fato de ambos se formarem a partir de um conjunto de regras balizadoras de comportamentos e expressões.

Nesse caminho, [3] aponta para os jogos como possuidores de relevante potencial retórico, reforçando a relação entre jogos e linguagem na construção de sentido. Para o autor, por serem regidos por características próprias, os jogos devem ser analisados como estruturas de sentido peculiares, com grande potencial persuasivo. Neste ponto compartilhamos com [3] o entendimento de que jogos pressupõem uma análise própria, que se construa tendo em vista seus elementos significativos enquanto expressão.

A partir de tais questões acreditamos ser possível traçar as bases para um arcabouço teórico-metodológico a respeito dos jogos que contribua para um propósito fundamental: o entendimento da unidade elementar que norteia o *gameplay*. Aqui, esta unidade parece se fundar sobre o conceito de ação, a exemplo do que ocorre em quaisquer outras narrativas. A ação, mesmo nos games são o componente que oferece sentido à rede de relações em um jogo. Todavia, considerando-se as particularidades das plataformas em questão a teoria em torno da ação parece exigir uma maior elaboração, esforço ao qual será dado início no tópico seguinte.

IV. POR UMA TEORIA DA AÇÃO TRIÁDICA

Conforme já mencionado entendemos como fundamental a compreensão da noção de mundo de jogo de [3]. Uma das razões para a relevância particular dessa percepção se fundamenta no método traçado por [1] para análise de jogos em ambientes virtuais.

De acordo com o fundador dos *game studies* é possível dividir a análise do jogo em três diferentes instâncias, a saber: mundo do jogo, estrutura do jogo e jogabilidade (*gameplay* no original). De acordo com divisão proposta por [1] é possível reconhecer nas três esferas elementos determinantes para a experiência de jogo. Ou seja, embora o *gameplay* seja um dos elementos da análise proposta pelo teórico, e seja dedicado à experiência do usuário, entendemos que todas as instâncias da análise estão integradas de forma que sua distinção didática não reflète a coesão existente nos casos práticos.

Nesse sentido acreditamos também que é possível reconhecer nas outras duas áreas analisadas pelo autor, mundo e estrutura do jogo prevalência de dois elementos já citados neste estudo. Em primeiro plano, a noção de mundo do jogo, carrega em si o reconhecimento de elementos do game associados à sua topologia, gráficos, cenários e demais questões relativas à ambientação daquele mundo ficcional. Desta forma, há uma fundamental influência do meio digital sobre as obras que se dão em tais ambientes, embora em sua análise o autor contemple também espaços lúdicos não digitais, como tabuleiros. Contudo, pensamos que a maior abrangência da investigação original não desmerece a influência do meio digital, pelo contrário, é possível notar que assim como ocorre nos jogos aqui analisados, os tabuleiros e demais plataformas utilizadas para o ato de jogar são fundamentais para o desenrolar de tais atividades.

Reconhecemos que em [1] a influência do meio digital não é discutida de forma direta, mas tendo em vista a necessidade de avanços na análise proposta originalmente recorremos a uma interpretação coerente com a obra do autor. Entendemos assim que embora o meio, assim como os demais elementos doravante citados, perpassa toda construção de sentido no jogo, é no quesito “mundo do jogo” que ele exerce maior influência, por meio de gráficos, processamento, entre outros.


Destarte, temos como elemento também privilegiado em qualquer análise que busque compreensão dos jogos, a estrutura do game. Tal aspecto na análise de [1], corresponde à questões relativas à mecânica de jogo, embora o autor cite ainda que questões relativas à computação, e mesmo negócios possam ser aqui abarcadas. Para o presente estudo, todavia, a estrutura do jogo é investigada sob o ponto de vista da mecânica, em especial das regras, alinhando o estudo à análise de [5]. A estrutura do jogo portanto, é por excelência a área onde a equipe do jogo, em especial o Game Designer, exerce maior papel criativo na narrativa.

Naturalmente o desempenho do designer de jogos e da equipe de produção do jogo é igualmente substancial na construção do mundo ficcional, fato que só reforça a noção de que os elementos presentes no estudo se retroalimentam de forma constante.

Por fim há a figura do usuário, o jogador que ao exercer qualquer atividade no ambiente de jogo completa o sentido daquele mundo. Para além da ação trivial entretanto, que é da ordem do gameplay, o usuário é capaz de realizar escolhas significativas para o desenrolar da trama do jogo, e é nessas ações que se efetiva de maneira mais explícita o poder narrativo do jogador. Neste ponto é possível contrapor o jogador a um espectador de um filme, por exemplo. Ao atuar, ou jogar, o indivíduo pode determinar dentro das restrições já tratadas o curso dos acontecimentos. Por mais simples que seja o *game*, é dada ao jogador a escolha de prosseguir ou não. O engajamento do jogo em última análise reside exatamente na dependência do meio em relação àquele que dele faz uso.

Na esteira dessa interpretação sugerimos um modelo que contempla a ação como elemento gerador de sentido no jogo, mobilizando todas as esferas trabalhadas por [1] em sua análise.

TABELA I ESTRUTURA NARRATIVA EM GAME

Estrutura Narrativa em Game		
<i>Mundo do jogo</i>	<i>Estrutura do jogo</i>	<i>Gameplay</i>
Computador	Produtora do Game	Usuário
 Ação Triádica		

De tal forma, propomos um desdobramento dos conceitos anteriores numa análise voltada para a ação em jogos. Assim, temos que o computador, a equipe do jogo e o jogador, são elementos constantemente capazes de interferir no desenrolar da narrativa. Tal fato se explica pela constante presença dos dois primeiros no mundo e estrutura do jogo e do último especialmente no último quesito, jogabilidade. Naturalmente não há separação possível desses elementos, ou mesmo da interferência desses atores no desenrolar do game.

É justamente nesse hibridismo que ocorre o que aqui tratamos por ação triádica. A ação triádica portanto, seria a ação narrativa no ambiente de jogo. Em última instância trata-se da decomposição dos elementos motores do game tendo como resultado uma construção de autoria indistinta entre os três elementos. Naturalmente no que tange ao meio enquanto autor, este não é considerado nesta condição, antes, é colocado como elemento determinante, ainda que não criador. Neste ponto pretende-se colocar que nos jogos a plataforma, deixa de ter papel de suporte, exercendo função de modelar e mediar a ação.

Afinal uma singela comparação entre os gráficos isométricos, em duas dimensões, do game GTA em sua primeira versão comparada à sofisticação visual apresentada nos jogos recentes da franquia demonstram a relevância exercida pela plataforma na construção do game. Do mesmo modo, é possível encontrar um paralelo evidente entre o desenvolvimento dos computadores e a complexidade dos videogames, que atualmente permitem desdobramentos narrativos impensáveis há vinte ou trinta anos. Tais questões no entanto, não condizem com a apresentação deste trabalho. A evolução dos microprocessadores, e das tecnologias da informação e comunicação tem interferência direta sobre o suporte midiático dos games. Entendemos que a qualidade de gráfico diversa entre um ou outro game depende de várias questões, inclusive de escolhas dos desenvolvedores. Entretanto, ao escolherem se utilizar do meio para *narrar* a história elementos como a Inteligência Artificial e os ambientes de jogo com topologia dinâmica, conforme descritos por [2] possuem consequências diretas na ação do jogo. Em última análise toda ação no jogo é antes uma interação com o computador, intermediário e correspondente na relação narrativa do *gameplay*.

Propomos então que em sua composição triádica a ação no jogo tem três etapas fundamentais de desenvolvimento simultâneas que formam uma unidade narrativa como desdobramento de uma ação tripartite. Inicialmente temos elementos gerados pelo meio como: inteligência artificial e atores sintéticos, espaços interativos, possibilidade de agência, entre outros. Com base nas possibilidades técnicas permitidas pelo meio digital, é construído um mundo do jogo, onde se constituem não apenas as regras que modelam a história mas os elementos narrativos que são controlados pelo game designer e aqueles acessíveis ao jogador. Por fim, a interferência do jogador na interação com o ambiente irá

gerar um resultado particular e por vezes único, a depender da liberdade oferecida pelo jogo, em relação à condução da narrativa. Cada jogador em particular irá exercer de diferentes formas a margem de discricionariedade que possui sobre o universo do jogo. Assim, uma vez que os três elementos se encontrem em consonância entra em ação o motor narrativo do jogo aqui conceituado como ação triádica por se constituir pela dependência de três elementos funcionando conjuntamente para sua ocorrência.

CONCLUSÃO

No decorrer do presente artigo, foram abordados alguns dos principais elementos constitutivos dos games e teorias pertinentes à análise de seus pontos críticos. Argumentamos então que a experiência de jogo, e mais especificamente a estrutura narrativa em jogos se fundamenta sobre a interlocução de três diferentes atores capazes de interferir no desenvolvimento do jogo. Assim buscou-se contemplar não apenas uma análise dos jogos em sua natureza mecânica, mas antes a partir de uma construção com vistas ao objeto em sua integralidade, para chegar em uma unidade responsável que permeie a construção de sentido narrativo em games.

Assim espera-se chamar a atenção para um aspecto nem sempre privilegiado no universo dos games: as histórias. Notamos, pois, que pano de fundo das ações ocorridas em ambiente de jogo, as narrativas são, em muitos casos o jogo. Entendemos ainda que toda teoria demanda aplicação a casos práticos e exercícios analíticos aprofundados para sua legitimação. Um estudo metodologicamente rigoroso sobre o campo exige análise extensa de casos práticos, acompanhamento do processo de produção de jogos e seus usos por parte do público final. Entretanto, entendemos que a noção ora apresentada é uma contribuição para a condução de novas experiências sob a luz de uma teoria que contemple os jogos em seu elemento mais simples e fundamental, a ação.

Espera-se assim, contribuir para a construção de um arcabouço metodológico de análise da estrutura narrativa em jogos, partindo-se do conceito de *gameplay* para uma investigação sobre os jogos em sua constituição narrativa. Afinal, a despeito de relevantes estudos já apresentados acerca da produção de games, é possível notar uma carência no que tange ao arcabouço teórico referente às questões narrativas.

BIBLIOGRAFIA

- [1] AARSETH, E. Playing Research: Methodological approaches to game analysis. *Game Approaches / Spil-veje. Papers from spillforskning.dk Conference*, august 28.-29. 2003 Spilforskning.dk 2004.
- [2] AARSETH, E.; SMEDSTAD, S.; SUNNANA, L. A multi-dimensional typology of games. In: UTRECHT UNIVERSITY;

- DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION. *Computer games: what's in a game?* Utrecht: 2003.
- [3] FRASCA, G. *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology Video/Game/Theory*. Routledge: Mark J.P. Wolf and Bernard Perron, 2003. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf>. Acesso em: 11 jun. 2013.
- [4] JUUL, J. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge, Massachussets, 2005.
- [5] MURRAY, J. H. *Hamlet no Holodeck: o Futuro da Narrativa no Ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- [6] MANOVICH, L. *The Language of New Media*. MIT Press, Cambridge, Massachussets 2001.
- [7] HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- [8] CAILLOIS, Roger. *Les Jeux et Les Hommes. Le Masque et Le Vertige*. Cher: Gallimard, 1961 (1967).
- [9] SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2004. PAGINA 304
- [10] SUTTON-SMITH, B. *The Ambiguity of Play*. Cambridge: Harvard University Press, 2001.
- [11] REILLY, S. *Believable Social and Emotional Agents*. PhD Thesis, School of Computer Science, Carnegie Mellon University, 1996.
- [12] BLIZZARD. *Activision Announces Q1 2013 Earnings Results*. Disponível em: <http://files.shareholder.com/downloads/ACTI/2467999782x0x661909/7302db20-fd71-4d87-b4c3-9a76620ce038/ATVI_Q1_2013_press_release.pdf> Acesso em: 29 jun. 2013.
- [13] TODOROV, T. *As Estruturas Narrativas*. São Paulo: Perspectiva, 2011.
- [14] ARISTÓTELES. *Poética*. São Paulo: E. de Souza, 1992.
- [15] PROPP, V. *Morfologia do conto*. Lisboa: Veja, 1983.
- [16] BARTLE, R. *Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit muds*. 1996. Disponível em: <<http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>>. Acesso em: 20 de jul. 2013.