

O Foco Lúdico

O papel do jogador dentro da narrativa dos jogos sob o prisma do foco narrativo

Bernardo Cortizo de Aguiar

Mestre em Design

Departamento de Design, UFPE

Recife, PE, Brasil

bcaguiar@hotmail.com

Resumo — O presente trabalho visa discorrer sobre a posição do jogador dentro da narrativa do jogo, em comparação com a definição literária do foco narrativo. Argumentaremos que foco narrativo, a posição do narrador de uma história em relação à mesma, pode ser usado analogamente para avaliar a posição do jogador em relação à história do jogo. Desta maneira, o jogador enquanto agente ativo da narração do jogo adquire certas características observadas nos diferentes tipos de narradores (de acordo com o foco narrativo que assumem). Com base nos trabalhos de Salen e Zimmerman [1], Caillois [2] e Friedman (*apud* Leite) [3], pretendemos demonstrar que além de uma classificação nos interesses do jogador ao jogar (descritos em trabalhos como os de Bartle [4]), gamedesigners podem se beneficiar em saber qual postura jogadores podem tomar em seu jogo; da mesma maneira que conhecer como um narrador pode se postar em uma narrativa beneficia escritores.

Palavras-chave — Jogadores; design de jogos; narrativa; foco narrativo.

I. INTRODUÇÃO

Ao estudar o design de jogos foram feitas várias tentativas de classificar tantos os jogos quanto aqueles que os jogam. Desde as categorias de jogo definidas por Caillois [2], até as definições de Bartle [4] sobre tipos de jogadores, podemos perceber um foco em compreender melhor esses dois fatores, sem dúvida primordiais: o que o jogo em si oferece enquanto atividade e quais possíveis interesses, tendências e ações uma dada pessoa pode estar buscando ao jogar.

Mas ao projetar um jogo muitas vezes deseja-se não apenas oferecer o jogo enquanto sistema de mecânicas de jogabilidade, como também apresentar uma narrativa engajante, que fixe a atenção e interesse do jogador. Sob esse aspecto, o jogador então assume uma postura múltipla: ele é ao mesmo tempo um espectador externo da narrativa (tal qual um leitor ao ler um livro ou alguém a ver um filme) e um agente ativo¹ da narrativa, através da manipulação dos elementos de jogo (mais comumente a manipulação de um personagem ou grupo de personagens que servem de avatares para o jogador).

¹ Nas palavras de Salen e Zimmerman [1] (tradução do autor, pág. 58): “Nos jogos, é a interação explícita do jogador que permite que o jogo avance. Da interatividade de escolher um caminho, ou selecionar um ataque para destruição ou coletando estrelas mágicas, o jogador tem agência para iniciar e realizar uma grande gama de ações explícitas”.

Como tal, que tipos de considerações podem ser feitas? De quais maneiras podemos encarar o jogador, em relação à narrativa? Para responder esses questionamentos, usaremos o conceito de foco narrativo como descrito por Friedman (*apud* Leite) [3], argumentando que o jogador assume uma posição intermediária entre um personagem dentro da história (com conhecimento sobre a trama limitado pelo que consegue experimentar diretamente) e um narrador (com conhecimentos mais amplos sobre a trama).

Tal posição ambígua dá-se justamente pelo que chamaremos de foco lúdico ou ludo-narrativo: o jogador, ao ser exposto a trama através de *cutscenes*, vídeos introdutórios e pontos de vista de diferentes personagens, é apresentado a narrativa tal qual um leitor ao acompanhar o relato do narrador (ou seja, ao acompanhar a narrativa através do foco narrativo adotado); mas ao mesmo tempo o jogador encontra-se como agente ativo da trama, tomando decisões baseadas não apenas no que dada personagem conhece, mas também no que ele, o jogador, aprendeu externamente à personagem.

II. O FOCO NARRATIVO

O conceito de foco narrativo, encontrado na teoria da literatura, busca definir as formas como um narrador pode se posicionar perante a trama. Tal posição é uma escolha do autor e impacta tanto a produção quanto a leitura da obra.

Friedman (*apud* Leite) [3] propõe oito tipos de foco narrativo, cobrindo desde os casos de um narrador onisciente externo à trama até os casos nos quais o narrador ele próprio é um personagem da narrativa, com conhecimentos limitados sobre o que se passa.

Friedman, em sua tipologia, concentra-se em responder quatro questões acerca do narrador:

- **1. Quem conta a história?** – Procura responder se o narrador é em primeira ou terceira pessoa; se o narrador é ao mesmo tempo um dos personagens da história, narrando em primeira pessoa; ou ainda se existe definitivamente um narrador explícito.
- **2. De qual posição ou ângulo o narrador narra?** – Ou seja, qual o ângulo pelo qual o narrador enxerga a narrativa: ele está inserido diretamente? A enxerga de

fora? Está apenas na periferia dela? Ou o ângulo de visão do narrador muda ao longo da história?

- **3. Quais canais de informação o narrador usa para contar a história?** – Ele se utiliza de palavras? Pensamentos? Percepções? Do autor ou de uma personagem? Ou uma combinação desses elementos?
- **4. A que distância o narrador está da narrativa?** – Ele se encontra próximo ou distante da narrativa? A distância muda ao longo da história?

Baseia-se também, em sua formulação, nos conceitos de **cena** e **sumário narrativo**, os quais distingue da seguinte maneira:

“(...) sumário narrativo é um relato generalizado ou a exposição de uma série de eventos abrangendo um certo período de tempo e uma variedade de locais, e parece ser o modo normal, simples, de narrar; a cena imediata emerge assim que os detalhes específicos, sucessivos e contínuos de tempo, lugar, ação, personagem e diálogo, começam a aparecer. Não apenas o diálogo mas detalhes concretos dentro de uma estrutura específica de tempo-lugar são os sine qua non da cena.” [3]

Friedman admite que sua tipologia tenta identificar qual dos tipos é predominante, reconhecendo ser “difícil encontrar, numa obra de ficção, [...] qualquer uma dessas categorias em estado puro” (p. 26) [3]. Atenta ainda para predominância da cena nas narrativas modernas, e do sumário nas narrativas tradicionais².

Passemos então para o que consistem as oito categorias por ele delineadas.

A. Autor onisciente intruso (Editorial omniscience)

Aqui o narrador tem a liberdade de narrar à vontade, colocando-se acima da narrativa, podendo assumir um ponto de vista para além dos limites da história, ou se colocar de fora ou de frente à narrativa, ou alternar entre eles. Este tipo de narrador tende ao sumário narrativo.

O traço característico deste tipo é a intrusão do narrador no fluxo da narração (daí narrador onisciente intruso): o narrador se intromete na história que conta, podendo comentá-la, como se conversasse com o leitor, ou digressar sobre temas que nela aparecem. Desta forma, o narrador acaba por se tornar a voz implícita do autor.

Os próprios pensamentos, palavras e percepções do narrador onisciente intruso predominam enquanto canais de informação para com o leitor: o narrador, geralmente em primeira pessoa, tudo sabe, comenta e critica, sem nenhuma pretensão de neutralidade, observando diretamente a trama.

B. Narrador onisciente neutro (Neutral omniscience)

Esta categoria de narrador se distancia da narrativa ao falar na 3ª pessoa, também tendendo ao sumário, não sendo infrequente, no entanto, o uso da cena narrativa para os momentos de diálogo e de ação.

² A fim de evitar equívocos, a partir daqui ao fazermos referência ao conceito de cena descrito por Friedman usaremos o termo “cena narrativa”. Em casos em que o termo não seja usado, a referência é ao uso coloquial do termo “cena” (i.e. uma cena de um filme).

Apesar de se assemelhar bastante ao narrador onisciente intruso nas questões de ângulo, distância e canais; o narrador onisciente neutro se isenta de comentar, instruir ou fazer sabida qualquer opinião sua sobre os acontecimentos que narra, na tentativa de manter sua neutralidade (apesar de ser patente a presença dele enquanto entidade terceira relatando a história).

Este tipo de narrador pode ser utilizado para manter o mistério acerca de detalhes da trama ou da personalidade dos personagens: ao deixar de fora suas percepções e ao não relatar o que se passa na cabeça das personagens, o narrador onisciente neutro faz com que a narrativa tenha uma capacidade de surpreender com os acontecimentos da trama.

C. “Eu” como testemunha (“I” as witness)

O narrador testemunha representa um passo em direção a uma narração livre de uma voz narradora exterior. Este tipo de narrador narra em 1ª pessoa, sendo ele próprio interno à história. Seu ponto de vista é o de alguém que testemunhou o que está sendo contado, relatando aquilo que presenciou.

Em virtude disto, seu ângulo de visão é mais limitado. Sendo ele próprio uma personagem secundária, seu ponto de vista é periférico, capaz somente de inferir, através do que testemunha, as razões e sentimentos dos outros envolvidos. Apesar de não ser o protagonista da história, o narrador do tipo “eu” como testemunha” acompanha a ação de perto, muitas vezes envolvendo-se pessoalmente com seu desenrolar.

D. Narrador protagonista (“I” as protagonist)

Semelhante a categoria anterior, mas nesta o narrador é também protagonista da trama. Pode fazer uso tanto da cena narrativa quanto do sumário, podendo ser próximo ao leitor, distante, ou ainda mutável.

O contato do leitor com a trama é totalmente filtrado pelas experiências do protagonista, que se torna o centro fixo do desenvolvimento da narração e pauta a maneira como a narração se apresenta (de acordo com o estado emocional ou psicológico do narrador protagonista, por exemplo).

E. Onisciência seletiva múltipla (Multiple selective omniscience)

Continuando a progressão dos seus tipos, na onisciência seletiva múltipla (ou multisseletiva) Friedman nos mostra que agora, além de não termos mais um narrador que tudo sabe, deixamos de ter apenas um narrador. A história brota da mente das personagens, com predomínio quase completo da cena narrativa.

Neste caso os canais de comunicação e ângulos de visão podem ser vários, alternando de acordo com qual personagem o autor escolheu para servir de narrador em dada parte da narrativa. Assim, cada um deles serve de canal para trama, expondo-a através de suas emoções, percepções e opiniões.

F. Onisciência seletiva (Selective omniscience)

Semelhante à categoria anterior, mas com apenas uma só personagem narrando, ao invés de muitas. Como no caso do narrador protagonista, se limita a um ponto central fixo: o ângulo é central e os canais são limitados aos sentimentos,

pensamentos e percepções da personagem central, que os mostra diretamente.

Ao contrário do narrador protagonista, aqui, como na onisciência seletiva múltipla, o protagonista é revelado através de um discurso indireto: a narração é centrada nele, mas não é ele que fala diretamente com o leitor através da narração.

G. *Modo dramático* (The dramatic mode)

Agora, depois de termos eliminado de certa maneira o autor e, posteriormente, o narrador nas categorias prévias, eliminamos os estados mentais das personagens na narração. A narrativa, neste caso, limita-se primariamente aos diálogos e breves anotações de cena, servindo para amarrá-los.

Com um ângulo frontal e fixo, o modo dramático deixa para o leitor deduzir as significações a partir das falas e ações das personagens. Assemelha-se à forma como roteiros de teatro e cinema são escritos e é dificilmente sustentado em um texto longo.

H. *Câmera* (The Camera)

A última categoria de Friedman onde, para ele, teríamos o máximo em matéria de exclusão do autor. Nela, a narração é transmitida em flashes, como se capturados por uma câmera, de forma aparentemente arbitrária e mecânica. Presente em textos mais contemporâneos, essa categoria tenta interferir o menos possível na interpretação do leitor do que acontece, apresentando a ele somente os acontecimentos crus.

III. O FOCO LUDO-NARRATIVO: REAPROPRIANDO AS CATEGORIAS DE FRIEDMAN PARA O DESIGN DE JOGOS

Após termos conhecido as categorias de foco narrativo de Friedman, passamos para o próximo passo: adaptá-las para nossa visão do jogador enquanto figura possuidora de aspectos em comum, tanto com um leitor de um livro (acompanhando a narrativa passivamente) quanto com o narrador.

Não é muito difícil imaginar paralelos entre o jogador e o leitor (os dois casos sendo uma pessoa que acompanha a história externamente a ela, seja lendo, no caso do leitor, ou jogando, no caso do jogador), mas no caso dos paralelos entre jogador e narrador se torna útil apresentar dois pontos em comum pertinentes para o presente trabalho:

- **Guia da narração:** assim como o narrador, o jogador é figura ativa da história. No entanto, se o narrador, depois de escrito, é imutável, o jogador tem ao menos a ilusão de poder escolher os caminhos da narrativa. Desta maneira, ele próprio guia os rumos da narração, embora não possa ditá-la por completo.
- **Conhecimento extra-personagem:** O jogador em muitos jogos, assim como muitos dos tipos de foco narrativo de Friedman, possui (ou tem como possuir) conhecimentos além do que seu avatar poderia ter. Não nos referimos aqui a conhecimentos adquiridos extra-jogo (através de *walkthroughs*, sites ou revistas especializadas), mas sim conhecimentos adquiridos através de pistas dadas dentro do jogo, ou *cutscenes*, ou ainda através da experiência do jogador com o estilo de jogo

(conhecimento meta-jogo). Essas informações influenciam a tomada de decisões do jogador, de maneira análoga ao modo como o narrador pode escolher comentar algo da trama aparentemente aleatório, por possuir um conhecimento acerca da narrativa para além do qual as personagens envolvidas têm acesso.

Confrontados com essa postura híbrida, entre observador passivo e agente ativo, abre-se um leque de possibilidades, tanto na interpretação do papel do jogador frente a obra jogada, quanto nas maneiras de se pensar acerca de um jogo.

Para contemplar melhor os aspectos envolvidos na relação jogo-jogador, buscaremos as definições de Caillois [2] e Bartle [4] sobre jogos e jogadores, respectivamente.

A. *A classificação dos jogos de Roger Caillois*

Para Caillois [2], podemos dividir os jogos em quatro categorias distintas:

- **Agôn:** Jogos e atividades baseados na competição entre os participantes. Corridas, combates, disputas por pontuações altas e demais atividades competitivas se enquadram como *agôn*.
- **Alea:** Jogos e atividades onde a sorte e a aleatoriedade tem um papel principal. Loterias, apostas e jogos de azar, por exemplo, exemplificam bem o conceito de *alea*.
- **Mimicry** (mímica): Atividades onde o prazer em realizá-las reside em simular, imitar, uma outra atividade, personagem ou situação. Os chamados RPGs de mesa possuem um forte componente de *mimicry*.
- **Ilinx:** Atividades onde o atrativo é a sensação de vertigem, a desorientação momentânea dos sentidos. Jogos onde sentimos a exasperação de escapar de uma perseguição de carros em alta velocidade sem colidir com nada, por exemplo, e aqueles onde sentimos adrenalina ao passar por um segmento frenético e levemente desorientador.

Um jogo é capaz de possuir mais de uma destas características ao mesmo tempo (como o pôquer, onde se pode argumentar que a dimensão do *agôn* – saber blefar, apostar e interpretar os blefes adversários – é pelo menos tão importante quanto seu componente de *alea* – as cartas recebidas em cada mão de jogo).

B. *A taxonomia dos jogadores de Richard Bartle*

Quanto ao jogador, podemos referenciar as categorias de Bartle [4], em sua tentativa de tipificar jogadores de MUDs (*Multi User Domains* ou *Multi User Dungeons* - Domínios para Múltiplos Usuários, jogos textuais para vários jogadores simultâneos, considerados os precursores dos MMORPGs), de

acordo com seus interesses ao jogar. Bartle descreve quatro tipos de jogadores³:

- *Achievers*: Ou conquistadores (no sentido de conseguir realizar algo). São os jogadores focados em realizar proezas e cumprir metas dentro do jogo, tanto as que o jogo oferece quanto as definidas por eles próprios.
- Exploradores: Jogadores focados em descobrir o máximo possível sobre o jogo. Pode ser interpretado tanto no sentido de explorar os limites do cenário e mundo apresentados pelo jogo, ou ainda explorar os limites técnicos e de jogabilidade.
- Socializadores: Interessados nas relações interpessoais entre os jogadores. Apesar de pensado para ambientes *multiplayer*, podemos extrapolar esta categoria facilmente para o tipo de jogador interessado em conhecer melhor os personagens do jogo e as maneiras como eles se relacionam entre si dentro da narrativa do jogo.
- Assassinos: Pessoas interessadas em causar conflito com outros jogadores ou outras entidades do jogo. Para este tipo de jogador o mais importante seria provar ser melhor que os outros e causar empecilhos.

Bartle define então quatro categorias gerais de jogadores, baseadas nos interesses ao jogar. Apesar de não apresentar uma reflexão grande sobre como cada categoria se relacionaria com a narrativa do jogo, manteremos estas distinções gerais em mente ao elaborar as categorias de foco ludo-narrativo.

C. As categorias de Foco Lúdico

Embasados desta maneira, chegamos ao conceito de foco lúdico (ou ainda: ludo-narrativo), o qual definimos como: a posição do jogador em relação à narrativa de um jogo; no que concerne as relações entre jogador, os elementos do jogo os quais controla (avatars, unidades e afins), a narrativa em si e o desenvolvimento da história do jogo.

Para a formulação destas categorias iremos, como dito anteriormente, nos apropriar a adaptar as categorias de foco narrativo de Friedman, além de buscar explicitar com qual (ou quais) das categorias de Caillois e Bartle cada um dos diferentes tipos de foco lúdico melhor se associa. Também serão dados exemplos de jogos nos quais podemos perceber cada um dos tipos.

Para facilitar as comparações, listaremos as categorias na ordem correspondente aos seus análogos na tipologia friedmaniana e termos usados nas categorias descritas por Bartle e Caillois, ou em referência a elas, estão em negrito. Apresentamos também a Tabela 1, que cruza cada categoria de foco lúdico com seu foco narrativo análogo e as categorias de Caillois e Bartle mais evidentes em cada. É bom lembrar também a possibilidade de um mesmo jogo apresentar características de mais de uma destas categorias.

³ Bartle posteriormente aprofundou-se mais em sua tentativa de tipificar jogadores. Para os propósitos deste artigo, nos focaremos em seu trabalho inicial, mais seminal.

1) Jogador Onisciente Intruso

Categoria de foco narrativo análoga: Autor Onisciente Intruso

Aqui o jogador tem a possibilidade de acompanhar todos (ou quase todos) os aspectos envolvendo os personagens do jogo e interferir, modificando-os direta ou indiretamente.

Associamos este tipo de foco ludo-narrativo a jogos onde o jogador assume um papel de poder onisciente controlador da vida das personagens.

Jogos como *The Sims*, *Black & White*, a série *Sim city* e afins, onde o jogador pode interferir diretamente na existência das personagens através da manipulação do ambiente ou personificando uma entidade divina e demiurga (como no caso de *Black & White* e, mais recentemente, *From Dust*), personificam bem esta categoria: o jogador é um entidade externa ao enredo dos personagens do jogo, ou pelo menos é representado por uma entidade superior e toda-poderosa.

Assim, dotado da capacidade de se informar o quanto queira da “vida” das personagens, o jogador possui os poderes e habilidades necessários para guiar, interferir e se intrometer no rumo da existência dos seres de seu mundo.

Seja em *The Sims* [5], ao decidir se seu *Sim* (pessoa virtual sobre a vida da qual o jogador tem controle) vai flertar com a vizinha; seja em *Black & White* [6] (onde o jogador controle uma divindade responsável por seu povo) decidindo punir ou não seus devotos, o jogador não é necessariamente o foco principal da trama, mas interfere e a dita.

Percebe-se aqui uma presença maior de elementos de *mimicry* e aspectos associados com as preferências de **exploradores** (descobrir os limites e ramificações da sua capacidade de interferir).

2) Jogador Onisciente Neutro

Categoria de foco narrativo análoga: Narrador Onisciente Neutro

Aqui o jogador, apesar de controlar os elementos de jogo, não tem impacto grande sobre a história do jogo ou muita variedade de resoluções, e se encontra distanciado da mesma. Ele tem consciência dos elementos e condições gerais da narrativa, mas sua relação com a mesma não passa da de um controlador externo, um manipulador de elementos de jogo.

Como exemplo podemos incluir jogos de videogame sobre esportes, onde na maioria dos casos o resultado é simplesmente uma vitória ou derrota, ou um avanço no campeonato ou retrocesso. A história, nesses casos, fica em grande parte a cargo do jogador, caso esse queira imaginar os detalhes e eventos extra-partida (relacionamento entre os jogadores e o técnico, personalidade dos membros da equipe e relação do time com a mídia, apenas para citar alguns exemplos possíveis).

TABELA I. FOCOS LÚDICOS E CARACTERÍSTICAS ASSOCIADAS

Foco lúdico	Foco narrativo análogo	Categorias de Caillois associadas em maior evidência	Categorias de Bartle associadas em maior evidência
1. Jogador Onisciente Intruso	Autor Onisciente Intruso	<i>Mimicry</i>	Exploradores
2. Jogador Onisciente Intruso	Narrador Onisciente Neutro	<i>Agôn</i>	Assassino
3. Jogador como Testemunha	“Eu” como testemunha	<i>Mimicry</i> e uma presença secundária de <i>agôn</i>	Sociabilizadores
4. Jogador Protagonista	Narrador Protagonista	<i>Illinx</i> e <i>mimicry</i>	Exploradores
5. Jogador Onisciente	Onisciência Seletiva Múltipla	<i>Illinx</i> e <i>agôn</i>	Exploradores
6. Jogador com Onisciência Múltipla	Onisciência Seletiva	<i>Mimicry</i> , com presença secundária de <i>agôn</i>	Exploradores
7. Exposição Dramática	Modo Drâmático	<i>Agôn</i>	<i>Achievers</i>
8. Exposição tipo Câmera	Câmera	<i>Alea</i>	<i>Achievers</i>

Como há um forte elemento de competição, muitas vezes com ênfase no *multiplayer*, pode-se argumentar que as partidas *multiplayer* dos *First Person Shooters* (FPS) enquadram-se aqui. Presenciamos um elemento de *agôn* realçado, além de características atraentes para os jogadores do tipo **assassino** (sobretudo em partidas *multiplayer*).

3) Jogador como testemunha

Categoria de foco narrativo análogo: “Eu” como Testemunha

O jogador aqui passa assumir uma posição mais inserida na trama. Ele, no entanto, a testemunha da periferia, presenciando o desenrolar dos eventos do ponto de vista de um protagonista secundário.

O jogador e seu avatar fazem parte da trama central e suas ações a influenciam, mas ainda assim não são as personagens principais. Através deste ângulo de visão, o jogador é apresentado aos elementos da história como se fosse um integrante daquele mundo do jogo, com a liberdade de ainda assim ter acesso a certos detalhes da história antes das personagens principais (uma das missões do jogador em dado momento pode ser justamente levar tal informação às outras personagens antes que algum desastre aconteça, por exemplo).

Assumir esta postura em um jogo pode acabar causando um distanciamento negativo no jogador, mas permite também manter o controle do desenvolvimento geral da narração e das ações das personagens envolvidas sem tirar a agência do jogador.

Como exemplos, podemos citar as campanhas para um jogador do primeiro *Starcraft* [7], onde assume-se o papel de um comandante do exército humano (no caso da campanha dos Terran), acompanhando a trajetória de James Raynor e a revolta contra a confederação (nas outras duas campanhas, centradas nas raças Zerg e Protoss, ocorre algo semelhante:

nossos avatares não representam uma personagem principal, mas sim alguém que comanda as tropas ao lado dos protagonistas).

Outro exemplo mais recente é *Borderlands 2* [8]: aqui, jogamos na pele de um dos *vault hunters*, mercenários caçadores de relíquias e dos *vaults* (câmaras secretas deixadas por alienígenas ancestrais, repletas de tesouros), mas a trama do jogo, apesar de girar em torno de nossas ações, parece se focar mais nas reações e motivações de quatro NPCs, co-protagonistas do jogo, os quais são os responsáveis por organizar a resistência e projetar o plano contra o vilão Handsome Jack.

Percebe-se uma carga grande de *mimicry*, já que o enredo motiva o jogador a se colocar no lugar de seu avatar e envolver-se com a trama. Este tipo apresenta particularidades atraentes para os **sociabilizadores**, apesar de aparecer em jogos onde existe uma carga considerável de **exploração** e **competição** (ainda que contra a própria inteligência artificial do jogo).

4) Jogador como Protagonista

Categoria de foco narrativo análogo: Narrador como Protagonista

Temos um ponto de vista central, fixando o ângulo de visão em uma só personagem. Esta limitação força o jogador a conhecer o mundo apenas pela visão da personagem a qual controla, sendo rara (e muitas vezes inexistente) a presença de *cutscenes* ou cenas onde o protagonista não se encontre.

A exploração dos ambientes se torna mais importante, então: uma vez que só se conhece o mundo de jogo através das experiências diretas do seu avatar, estimula-se o jogador a explorar mais e melhor os cenários e detalhes de jogo. Não apenas isso: com o ângulo centralizado e fixo em uma personagem apenas, transparecer o estado emocional e as

reações desta torna-se mais fácil e impactante, tornando a experiência mais íntima, pessoal.

Como um ótimo exemplo recente temos o reboot da série *Tomb Raider* [9]: na pele da jovem arqueóloga Lara Croft, naufragada em uma ilha misteriosa e sendo perseguida por cultistas perigosos, estamos o tempo todo explorando a ilha através dos olhos dela, vendo e escutando suas reações, observando como ela lida com as dificuldades de sobreviver na ilha, sendo obrigada a caçar, se arriscar e até mesmo matar outras pessoas enquanto desvenda os mistérios daquela terra e o porque nenhuma pessoa que lá naufraga consegue sair. Além do que Lara vê, escuta e aprende, nós não sabemos de nada: é através das conversas dela com outros sobreviventes, dos documentos e artefatos que encontra e de suas suposições sobre o que está acontecendo que entramos em contato com o mundo do jogo.

Por esse forte incentivo à exploração o apelo aos jogadores **exploradores** é natural. Percebe-se também uma facilidade de incorporar elementos de *ilinx*, através de sequências frenéticas ou em alta velocidade (geralmente apresentadas sob a forma de *quick time events*), onde o protagonista escapa por pouco, devido à habilidade do jogador (mesmo que tal habilidade seja apenas simulada pelas mecânicas de jogo). O incentivo a entrar na pele do protagonista também estimular aspectos de *mimicry*.

5) Jogador com onisciência múltipla

Categoria de foco narrativo análoga: Onisciência Seletiva Múltipla

Agora o jogo é apresentado ao mundo de jogo através de vários pontos de vista. Jogando com personagens diferentes, seja em momentos diferentes da trama, seja através de pontos de vista diferentes durante um mesmo evento, o jogador entra em contato com a história através de uma visão plural.

Os jogos da série *Resident Evil* [10] fazem uso deste foco ludo-narrativo com frequência, permitindo ao jogador escolher completar o jogo inteiro na pele de um dos sobreviventes (geralmente dois deles) dos eventos de cada edição da série. Cada sobrevivente, no jogo, trilha caminhos diferentes, mas os jogadores que tenham jogado com ambos personagens podem reconhecer eventos e consequências das ações de uma das personagens na campanha da outra.

Encontramos este foco também em jogos onde a escolha de qual personagem jogar pode ser feita mais maleavelmente, seja no início de cada estágio ou até mesmo *in game*. Nestes casos cada uma das personagens geralmente possuem habilidades ou equipamentos diferentes, os quais permitem alcançar partes e caminhos distintos na fase ou estágio. Assim, apenas jogando com mais de um deles (não raro sendo necessário jogar pelo menos uma vez com cada um em um dado estágio) somos capazes de conhecer a totalidade do estágio, de coletar itens e encontrar segredos.

Apresenta aspectos atraentes aos jogadores do tipo **explorador** e partes brandas de *ilinx* e *agôn*, no sentido em que os desafios oferecidos ao jogador neste tipo geralmente giram em torno de superar uma situação arr26

{pçoljh0020

9iscada ou perigosa, a qual visa causar uma sensação de adrenalina.

6) Jogador onisciente

Categoria de foco narrativo análoga: Onisciência seletiva

Categoria com várias semelhanças ao jogador protagonista, existindo, no entanto, um certo distanciamento entre o jogador, no papel de seu avatar, e a narrativa, normalmente porque o ponto de vista pelo qual o jogador é apresentado à trama se encontra ele próprio fora dela, ou seja, a entidade responsável por relatar o que se passa ao jogador fala de um ponto distante, seja no sentido temporal ou espacial.

Ainda que o protagonista seja o avatar do jogador, quem lhe apresenta a trama nem sempre é o próprio protagonista, ou, quando o é, muitas vezes está rememorando o que aconteceu. Assim, ainda somos limitados pelas experiências do protagonista-avatar, mas recebemos *insights* de fora do momento atual do jogo, ainda que menos intimistas do que no caso do jogador protagonista.

Dois exemplos a serem citados são os jogos *Bastion* [11] e *Prince of Persia: The Sands of Time* [12]. No primeiro há um narrador propriamente dito, programado para reagir às ações do jogador e descrevê-las em tempo real, dando a entender ser alguém contando a história do rapaz protagonista. Já no segundo exemplo quem conta a história é o próprio Príncipe, o protagonista do jogo e personagem com a qual o jogador joga. Aqui o Príncipe reconta suas desventuras depois de ter passado por todo o jogo, inclusive descrevendo as partes onde o jogador perde como tendo lembrado de algum detalhe erroneamente e pedindo permissão à plateia para corrigir a narrativa.

Apresenta aspectos de *mimicry*, no sentido de “entrar” no espírito do jogo e no espírito do protagonista; e desafios ao jogador, em áreas onde suas habilidades são testadas, trazendo aspectos **agonísticos**. Por, costumeiramente, oferecer incentivos à exploração, apraz os jogadores do tipo **explorador**.

7) Exposição dramática

Categoria de foco narrativo análoga: Modo Dramático

Quando as informações da trama são repassadas ao jogador principalmente por *cutscenes*, independente da presença do protagonista nelas, tais quais as cenas em um filme ou peça, sem a presença de uma voz externa explícita, temos a exposição dramática.

A história é repassada através de vídeos expositivos (ou *cutscenes* com sequências de imagens estáticas simulando-os, dependendo do caso) e essas cenas informam o jogador, que toma decisões embasdo nelas.

Pode ser usado também em tutoriais ou dicas de resolução de algum puzzle, onde o a câmera realiza um trajeto pelo cenário antes de devolver o controle ao jogador, passando pelo trajeto a ser seguido ou mostrando elementos chaves na resolução do problema.

Vários são os exemplos de uso deste tipo de foco ludo-narrativo, sendo esta uma maneira comum de contextualizar a trama em videogames. Peguemos, por exemplo, *DmC: Devil May Cry* [13], reboot da série *Devil May Cry*: nele conhecemos

as intenções dos vilões não através de conversas ou documentos expositivos encontrados pelo protagonista Dante; mas sim através de vídeos e cenas centrados nos antagonistas, cenas estas que revelam a personalidade e habilidades de cada um dos vilões à medida na qual as presenciamos seus diálogos entre si, maquinações e emoções, sem, no entanto, estarmos presentes.

Somos expostos também a vídeos curtos em certas partes do jogo, nos mostrando o caminho a ser tomado. Isso serve não apenas com o propósito de informa o jogador sobre como agir, mas ajuda a manter em segredo itens e caminhos escondidos fora da via intencionada pelos desenvolvedores, aumentando o sentimento de recompensa quando, ao sair do caminho pretendido, conseguimos encontrá-los.

Essa sensação de recompensa e conquista afina-se com os interesses dos *achievers*. Quanto às classificações de Caillois, qual delas se sobressaia dependerá muito do jogo a ser analisado, mas apontaríamos para *agôn*, devido aos desafios e metas a serem cumpridos em uma dada etapa do jogo.

8) Exposição tipo câmera

Categoria de foco narrativo análoga: Câmera

Reservamos esta categoria para aqueles jogos onde ou podemos apreender toda a narrativa do jogo em um relance, como num flash fotográfico, ou onde a narrativa é tão secundária que existe apenas superficialmente.

Jogos estilo puzzle, como *Tetris*, *Bejeweled* e afins, onde o jogador consegue todas as informações necessárias ao olhar para a tela, enquadram-se aqui. Cada uma das vezes onde o jogador se inteira da partida pode ser considerada análoga a uma fotografia tirada por uma câmera do estado total do jogo.

Mesmo que o jogador não tenha consciência de todos os mecanismos de jogo por trás da partida, ele é capaz, com as informações em tela, de jogar. Tais jogos concentram-se em oferecer uma jogabilidade e desafios simples de aprender e difíceis de dominar; e não investem pesado em algum enredo por trás das ações desenvolvidas no jogo.

Pegemos *Tetris* [14], por exemplo: na maioria das versões do jogo, que consiste em encaixar peças formadas pelo agrupamento de quatro quadrados em uma área retangular, de modo a completar fileiras horizontais inteiras na área inferior para eliminá-las da área de jogo e ganhar pontos; o jogador tem sempre o estado do jogo completo em sua frente: quantas peças existem em jogo, quais formatos, em qual ordem estão ordenadas no campo de jogo e qual (ou quais, dependendo da versão) peça virá a seguir (peça essa decidida aleatoriamente pelo jogo). De posse dessas informações, cabe a ele decidir onde vai deixar cair cada peça seguinte, e em qual posição.

O jogador aqui não precisa de uma narrativa por trás, o próprio jogo e o desafio que oferece são motivação suficiente para continuar jogando. Não é que não se possa ter uma narrativa aqui, mas a natureza mais abstrata das mecânicas de jogo não são facilmente traduzidas em atividades que façam sentido dentro de uma história formal, muitas vezes parecendo forçadas quando dentro de uma ambientação mais verossímil, ou contando com a capacidade do jogador em abstrair as mecânicas de jogo de sua parte narrativa.

Aqui é onde percebemos uma liberdade maior para inserir elementos de *alea*, além de estimular o jogador a ir atrás de suas próprias conquistas, contemplando os de tipo *achiever*.

IV. CONCLUSÃO

Ao fim deste trabalho, percebe-se a maneira como jogos fazem uso destas estruturas narrativas na elaboração de suas histórias, adaptando-as às suas necessidades específicas e reapropriando-se delas em busca de uma linguagem própria.

Ainda assim, levar em consideração as particularidades do meio e como a relação do jogador, em sua posição única de consumidor (tal qual um leitor ou espectador) da narração e agente ativo do jogo, pode trazer *insights* valiosos e estimular maneiras inovadoras de apresentar o conteúdo do jogo ao seu público.

Desta maneira, acredita-se que trazer à tona uma discussão sobre o posicionamento do jogador, *vis-à-vis* sua relação com a narrativa, beneficie tanto as análises feitas sobre os jogos, sejam acadêmica, crítica ou jornalisticamente; quanto seu desenvolvimento, ao oferecer um enquadramento funcional sobre o tema.

Não apenas isto, mas a possibilidade de combinar diferentes categorias de foco lúdico potencializa ainda mais a elaboração de narrativas capazes de aproveitar o que os jogos, enquanto meios de comunicar histórias, são capazes.

V. DESDOBRAMENTOS FUTUROS

Para trabalhos futuros, envisionamos ampliar a discussão dos aspectos narrativos nos jogos, pois acreditamos que o tema não esteja e nem será brevemente esgotado.

Como continuação direta dos esforços desenvolvidos no presente trabalho, pretendemos realizar análises mais aprofundadas de jogos onde identifiquemos aspectos fortes destas categorias, ou ainda onde identifiquemos aplicações efetivas de duas ou várias delas ao mesmo tempo.

AGRADECIMENTOS

O autor gostaria de agradecer à mestra em letras Virgínia Carvalho, ao mestre em comunicação Igor Cabral e a Luiza de Farias, pelas discussões e recomendações de leitura que deram origem ao conceito inicial por trás deste trabalho.

REFERÊNCIAS

- [1] K. Salen, e E. Zimmerman, “*Rules of Play: Game design fundamentals*,” Cambridge: The MIT Press, 2004.
- [2] R. Caillois, “*Man, Play and Games*,” traduzido para o Inglês por M. Barash. Chicago: University of Illinois Press, 2001.
- [3] L. C. M. Leite, “O Foco Narrativo”, 6ª edição. São Paulo: Editora Ática, 1985.
- [4] R. Bartle, “*Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDs*,” Disponível em: [http://www.mud.co.uk/richard/hclds.htm]. Último acesso: 08 de julho de 2013.
- [5] Maxis, e The Sims Studio, “*The Sims*”, série de jogos. Estados Unidos: Maxis, 2000 - 2013.
- [6] P. Molyneux, “*Black & White*”, Estados Unidos: EA Games, 2001.

- [7] C. Metzen, e J. Phinney, “*Starcraft*”. Estados Unidos: Blizzard, 1998.
- [8] Gearbox Software, “*Borderlands 2*”, Estados Unidos: 2K Games, 2012.
- [9] Crystal Dynamics, e Eidos Montreal, “*Tomb Raider*”, Canadá: Square Enix, 2013.
- [10] S. Mikami, e Capcom, “*Resident Evil*” série de jogos, Japão: 1996 – 2013
- [11] A. Rao, G. Simon, A. Wang, J. Zee, G. Kasavin, e D. Korb, “*Bastion*”, Estados Unidos: 2011.
- [12] J. Mechner, e Ubisoft Montreal, “*Prince of Persia: The sands of time*”, Canadá: Ubisoft, 2003.
- [13] Ninja Theory, “*DmC: Devil may cry*”, Estados Unidos: Capcom, 2013.
- [14] A. Pajitnov, et al, “*Tetris*” série de jogos, Vários: 1984 – 2013.