

# A Estrutura Narrativa Dos Jogos Eletrônicos

Rafael Lima

Leonardo Lima\*

Universidade do Estado do Amazonas, EST, Brasil

\*Universidade Federal de Pernambuco, CFCH, Brasil

## Resumo

Este artigo investiga a estrutura narrativa dos jogos eletrônicos, objetivando uma maior compreensão de sua evolução – desde a incorporação da narrativa clássica até os modelos contemporâneos que permitem altos níveis de influência do jogador - e seu papel na experiência imersiva dos jogos, considerando a maneira como é integrada com os diferentes aspectos de desenvolvimento desse tipo de software. Destaca-se também a maneira como a narrativa pode transformar o conceito de gêneros clássicos de jogos e expandir o envolvimento do jogador com o produto.

**Palavras-Chave:** narrativa, interação, imersão, jogos eletrônicos

### Contato do Autor:

{lima.rafaelsilva,lccs11}@gmail.com

## 1. Introdução

Desde seu surgimento, na década de 50, com títulos como OXO (1952) e Tennis for Two (1958), os jogos eletrônicos ganharam relevância na sociedade, chegando ao ápice no início do século XXI, quando passaram de um simples nicho da indústria de entretenimento para uma indústria grandiosa capaz de superar os lucros da indústria cinematográfica. Com isso, os argumentos apresentados por [Huizinga 2004], de que todos os aspectos da evolução social e cultural da humanidade possuem ligações diretas ou indiretas com os jogos e a ludicidade, tornam-se cada vez mais tangíveis.

A importância dos jogos, de maneira mais ampla, transcende áreas ligadas a tecnologia e desperta o interesse de diferentes campos de análise como a psicologia, antropologia e a comunicação. Na Psicanálise, [Freud 1980] também indicava-nos a seriedade do jogo ao afirmar que a antítese do brincar não é o que é sério, mas sim o que é real. Este tipo de análise reflete-se diretamente no fato dos jogos, desde as brincadeiras infantis até os mais recentes artefatos digitais, proporcionarem experiências de imersão em uma realidade imaginária. A imersão imaginativa existente nos jogos também é destacada por [Tapscott 1999], que defende a experiência do faz de conta e da descoberta de respostas nos jogos como um instrumento eficaz para o desenvolvimento das pessoas nos mais diversos aspectos.

Partindo para o universo dos jogos eletrônicos, observa-se que este tipo de imersão se apresenta de forma mais intensa para os jogadores, principalmente porque os jogos evoluíram muito rápido. Desde o lançamento do Magnavox Odyssey, em abril de 1972, até 2015, as plataformas sofreram grandes transformações tecnológicas, proporcionando melhorias significantes nos gráficos, sons, jogabilidade e até na estruturação das histórias.



Figura 1: Grand Theft Auto V (2013)

O jogo Grand Theft Auto V, produzido pela empresa americana Rockstar Games, é um exemplo claro da evolução técnica deste tipo de entretenimento e do impacto dos jogos eletrônicos no cenário cultural contemporâneo. Cerca de 250 profissionais de diversas áreas trabalharam durante 4 anos para que a obra ficasse pronta para o lançamento em setembro de 2013. Seu enredo grandioso e repleto de temas controversos, somado à alta qualidade gráfica e ampla exploração de um mundo aberto com inúmeras possibilidades, lhe rendeu uma arrecadação superior à 1 bilhão de dólares no primeiro ano de vendas.

Segundo [Ferreira 2008], nos primeiros jogos, as limitações técnicas dificultavam o desenvolvimento narrativo e, por consequência, o envolvimento do jogador com enredo ou personagem. A experiência inicial oferecida pelos jogos eletrônicos, mesmo em seus melhores casos, não conseguia se distanciar da experiência encontrada nos livros. Portanto, conforme as possibilidades do desenvolvimento narrativo foram se expandindo, ampliando-se junto com o avanço da tecnologia e a crescente colaboração multidisciplinar nos projetos. Os jogos eletrônicos foram se apoderando dos aspectos existentes no modelo de narrativa clássica e, junto deles, adicionando diferentes elementos que aumentaram a complexidade das estruturas e a influência dos jogadores nos rumos da história. Neste novo modelo de estrutura narrativa, diferentes

propostas são apresentadas e as escolhas do usuário podem ou não afetar diretamente os acontecimentos do enredo.

É importante destacar que o nível de imersão do jogador não está ligado unicamente ao modelo de estrutura narrativa, mas sim a uma equação que envolve diversos aspectos de construção do jogo como gráficos, mecânicas, plataformas, efeitos e trilha sonora. Ainda assim, o universo narrativo possui uma capacidade singular de formar grupos de perguntas e respostas que podem ser comparados a um conjunto de enigmas, a livre exploração desse conjunto de enigmas e a influência das ações do jogador na busca pela compreensão dos mesmos é uma das principais características de sucesso da estrutura narrativa dos jogos eletrônicos.

## 2. Narrativa clássica

A narrativa está presente nas mais diversas esferas culturais, e, conseqüentemente, manifesta-se das mais variadas formas: mitos, contos de fada, literatura, teatro e cinema. Tradicionalmente, segundo [Benjamin 2000], a narrativa era marcada pela oralidade, este aspecto foi fundamental para definir na história o conceito da narrativa clássica. O autor destaca ainda o papel exercido pela narrativa clássica em relação às múltiplas interpretações, possibilitando a cada ouvinte imaginar e incluir sua própria visão da história. Diferente do que acontece em histórias explicadas de maneira detalhada, onde todas as questões expostas se encerram com possibilidades limitadas de reflexão do leitor.

Com a evolução dos meios de comunicação, desde à ascensão da revolução industrial até a mídia impressa, novas características foram incorporadas ao conceito clássico de narrativa, em um processo semelhante ao conceito de virtualização da cultura apresentado por [Lévy 1999], onde a migração das interações culturais da sociedade para os ambientes digitais se desenvolve mantendo as mesmas estruturas da sociedade real mas não possui, necessariamente, correspondência total com esta, configurando a partir disso suas próprias estruturas e códigos.

Além da estrutura da oralidade, ou das adaptações iniciais surgidas a partir dela, existe outro fator essencial na estrutura da narrativa clássica, fator este chamado por [Campbell 1990] de mito do herói. Segundo o autor, todas as figuras heróicas clássicas passaram por jornadas semelhantes, percorrendo terras distantes, protegendo seu povoado ou travando batalhas com seus próprios medos espirituais ou psíquicos. No entanto, os personagens e histórias pertencentes a cada uma das adaptações desse mito são reflexos da produção cultural de diferentes povos, épocas e valores sociais. Este conceito ilustra de maneira clara o fato dos jogos eletrônicos ainda

manterem em suas estruturas narrativas modificadas elementos fundamentais pertencentes à narrativa clássica.

Hércules em sua busca por redenção, Mario Bros enfrentando o vilão Bowser para salvar a princesa Peach ou até mesmo a aventura iniciada por Katniss Everdeen ao ocupar o lugar de sua irmã na convocação anual dos jogos vorazes. [Murad 2005] aponta que todas estas narrativas compartilham semelhanças, consistindo em uma jornada ao extraordinário, na qual o herói deixa seu estado inicial e enfrenta desafios num embate fatal, para morrer e posteriormente ressuscitar, retornando assim à seu estado de origem trazendo consigo algo novo, como uma espécie de prêmio resultante do desafio.

Este modelo a partir do qual as narrativas clássicas se constroem, é algo atemporal, muito anterior aos jogos eletrônicos, aos filmes e a literatura, porém, a principal evolução estrutural encontrada nas mídias modernas refere-se ao grau de complexidade existente no desenrolar dessa jornada.

## 3. Novas estruturas narrativas

A narrativa presente no campo de atuação dos jogos eletrônicos é constantemente comparada com o modelo narrativo cinematográfico. [Murano 2010], afirma que muitos aspectos narrativos dos jogos eletrônicos atuais se assemelham aos da indústria do cinema, onde a construção do espaço narrativo é composta por aspectos técnicos como: enquadramentos de câmera, iluminação, trilha sonora, ritmo de exibição, entre outros elementos. Destaca-se ainda a presença de um roteiro, determinando o jogo eletrônico como uma obra fechada, mesmo quando este oferece várias possibilidades de ação ou até mesmo diversos caminhos narrativos. Pode-se considerar o papel do jogador como a principal diferença entre a narrativa do cinema e a dos jogos, pois no segundo caso o jogador assume uma condição ativa na trama.

O conceito de interatividade em meio à narrativa não é exclusiva dos jogos eletrônicos, o jogo de tabuleiro ou mesmo o tradicional RPG de mesa possuem este aspecto como parte essencial de seu funcionamento. Anteriormente, na literatura também já era possível encontrar obras que questionavam a linearidade. [Gomes 2003] utiliza o livro “O jogo da Amarelinha”, de Júlio Cortázar, para exemplificar esse fenômeno. Na obra de Cortázar o leitor pode realizar a leitura de forma linear, respeitando a sequência dos capítulos, ou ler os capítulos de forma aleatória formando uma série de novas interpretações e desfechos para história. [Alves et al. 2009] aponta que na estrutura dos jogos eletrônicos existem cinco elementos essenciais que contribuem para a formação da narrativa: o enredo, o tempo, o espaço, os personagens e o narrador.

O enredo é definido como a trama da história e seus acontecimentos, sejam eles lineares ou não, através de uma lógica de início, desenvolvimento e conclusão. Já o tempo e o espaço são os responsáveis pela organização dos acontecimentos dentro desta lógica. Os personagens compreendem protagonistas e demais nomes pertencentes a trama. E, por fim, o narrador, que pode tanto interpretar a realidade do jogo como também participar dela através de uma função específica, neste segundo caso o personagem controlado possui a capacidade de modificar os rumos da história.

Ainda acerca dos jogos eletrônicos, existem duas definições primordiais para o desenvolvimento de sua estrutura narrativa, são elas a narrativa embutida e a narrativa emergente. De acordo com [Salen and Zimmerman 2004], as narrativas embutidas podem ser entendidas como o conteúdo narrativo fechado, ou seja, histórias com um contexto mais limitado semelhante a linearidade das narrativas cinematográficas. Por outro lado, as narrativas emergentes proporcionam uma interação que depende do contexto do jogo e das escolhas realizadas pelo jogador, assumindo diferentes comportamentos em resposta a diferentes tipos de ação.

Diversos produtos eletrônicos modernos apresentam estas duas estruturas narrativas em sua construção, embora ainda seja possível identificar casos onde apenas um dos modelos se faz presente. A existência desta liberdade de exploração das possibilidades do enredo não está ligada unicamente aos avanços tecnológicos, mas também à mudança dos paradigmas inseridos no desenvolvimento de jogos. Esta mudança inclui a formação de equipes com profissionais multidisciplinares, que contribuem de diversas formas para a materialização desses universos digitais expandidos.

Contudo, mesmo os títulos que possuem, em sua totalidade ou em grande parte, um conteúdo narrativo emergente, não necessariamente exibem um grau maior de imersão e interatividade do que os jogos com narrativas embutidas. O clássico Castlevania (1987), mesmo em meio à sua construção linear que impossibilita a participação ativa do jogador nos rumos da trama, é considerado um dos principais jogos de plataforma de toda a história dos videogames. Deve-se sempre avaliar a obra em sua totalidade, pois junto da narrativa se apresentam outros elementos formadores da experiência do jogo eletrônico.

#### 4. A ampliação da narrativa nos diversos gêneros de jogos

Segundo [Bilgihan et al. 2013], os diversos gêneros de jogos eletrônicos podem despertar diferentes motivações de uso nos jogadores, seja por sua interação ou pelo grau de imersão que pode oferecer.

Paralelo a esta afirmativa, destaca-se a ampliação da experiência oferecida por jogos de um mesmo gênero, conforme eles foram evoluindo tecnicamente e explorando novas aplicações narrativas ao longo do tempo. A importância destes novos modelos narrativos pode também ser refletida na expansão do número de jogadores em determinados gêneros que anteriormente não possuíam grande demanda.

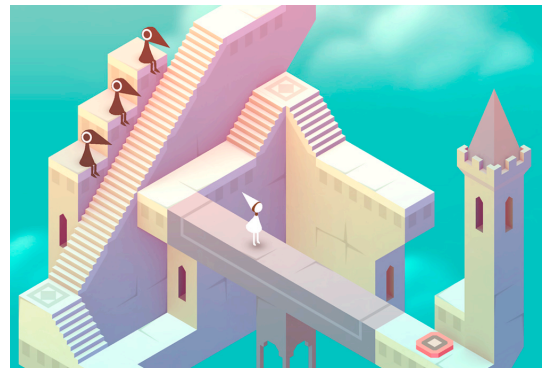


Figura 2: Monument Valley (2014)

O clássico Tetris (1984) é um dos principais jogos do estilo puzzle, nele o objetivo principal do jogador consiste em posicionar blocos de formatos diferenciados, encaixando-os para pontuar a cada preenchimento completo de linha. Todo o universo do jogo baseava-se no desafio lógico proposto em seu gameplay e na constante superação dos resultados anteriores. Porém, alguns jogos modernos do estilo puzzle propõem a integração de elementos narrativos em meio aos desafios lógicos. O jogo independente Monument Valley (2014) é um exemplo deste tipo de aplicação narrativa diferenciada, nele o jogador acompanha a aventura silenciosa da personagem Ida em meio a labirintos que envolvem ilusões ópticas e pequenas descobertas. A jogabilidade se configura como um puzzle convencional, mas sua imersão foi definida por especialistas do site Metacritic como uma aventura poética repleta de pequenas reflexões.

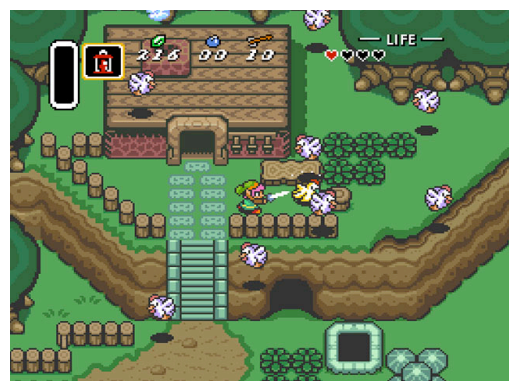


Figura 3: The Legend of Zelda: A Link to the Past (1991)

Adventure (1979), lançado para o console Atari, é mundialmente conhecido como o fundador do gênero aventura. Mesmo com seus gráficos limitados e curta duração o jogo vendeu milhões de cópias na época de seu lançamento, nele o jogador controlava um personagem cujo objetivo era simplesmente enfrentar

dragões em busca de um cálice encantado e, por fim, levá-lo de volta ao castelo dourado de onde toda a história se iniciava. Já no console Super Nintendo (SNES), o jogo *The Legend of Zelda: A Link to the Past* (1991) baseava-se nos mesmos moldes de *Adventure* para criar uma das jornadas mais famosas do mundo dos jogos que, ao construir um universo mitológico complexo e incluir aspectos de outros gêneros de jogos – como *puzzle* e *RPG* - acabou contribuindo para a ressignificação do estilo aventura na história dos jogos eletrônicos.



Figura 4: Braid (2008)

Um exemplo mais recente da evolução narrativa em gêneros clássicos é o jogo independente *Braid* (2008). Seu formato de jogo em plataforma bidimensional com obstáculos, castelos e contendo o resgate de uma princesa como objetivo principal faz com que os jogadores mais experientes estabeleçam uma relação instantânea com o jogo *Super Mario Bros* (1985), lançado pela empresa Nintendo para o console SNES. Porém, o desdobramento progressivo presente em *Braid* transforma esta busca, aparentemente linear, em uma experiência inovadora que explora as motivações do personagem e os arrependimentos derivados das escolhas tomadas ao longo de sua vida. Pode-se dar o exemplo da fase inicial de *Braid*, onde surge a informação de que a princesa foi raptada por um monstro e isso só aconteceu porque o personagem principal do jogo cometeu vários erros enquanto ele e a princesa estavam juntos, esse sentimento de culpa persiste ao longo da trama sendo anexado a uma nova gama de revelações inquietantes.

#### 4. Conclusão

Por meio do conteúdo exposto, é possível perceber que a estrutura narrativa dos jogos eletrônicos iniciou-se com a combinação de elementos vindos do modelo narrativo clássico e da interação do jogador. Evoluindo progressivamente com o passar do tempo, influenciada principalmente pelos avanços tecnológicos e pela visão artística multidisciplinar presente no fluxo de produção dos jogos, e transformando a maneira na qual as histórias são vivenciadas pelos jogadores.

Tendências tecnológicas mais recentes do universo dos jogos eletrônicos como realidade virtual, captura de movimentos, ampliação das interações físicas e

muitas outras com certeza irão estabelecer uma nova etapa na história da narrativa dos jogos, modificando não apenas o jeito de se transmitir mensagens mas principalmente a maneira com a qual os jogadores respondem a todo este conteúdo apresentado. Estes serão os principais beneficiários desta evolução, podendo escolher dentre diferentes formas e níveis de imersão dentro das tramas digitais.

Portanto, o potencial imersivo da estrutura narrativa dos jogos eletrônicos é algo que absorve influências diversificadas e introduz a partir disso uma nova estrutura, que cada vez mais comprova a possibilidade de se tornar algo maior do que tudo que já foi imaginado em outras plataformas narrativas.

#### Referências

- ALVES, L. R. G., MARTINS, J., AND NEVES, I. 2009. A crescente presença da narrativa nos jogos eletrônicos. *SBGAMES 8*.
- BENJAMIN, W. 2000. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: L. C. Lima (org.) *Teoria da cultura de massa*. Paz e Terra.
- BILGIHAN, A., COBANOGLU, C., NUSAIR, K., OKUMUS, F., AND BUJISIC, M. 2013. *A quantitative study exploring the difference between gaming genre preferences*. *The Computer Games Journal 2*, 19–40.
- CAMPBELL, J. 1990. *O Poder do Mito*. Palas Athena.
- FERREIRA, E. 2008. *Games narrativos: dos adventures aos mmorpgs*. IV Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação.
- FREUD, S. 1980. *Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*, Edição Standard Brasileira, vols. VI, IX, XII, VIII. Imago.
- GOMES, R. C. L. F. 2003. *Imersão e participação: mecanismos narrativos nos jogos eletrônicos*. *Master's thesis*, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.
- HUIZINGA, J. 2004. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Perspectiva.
- LÉVY, P. 1999. *Cibercultura*. Editora 34.
- MURAD, P. 2005. O mito e as narrativas contemporâneas. *Revista Ghrebbh 1*, 7, 186–197.
- MURANO, E. 2010. *Videogames viram arte narrativa*. *Revista Língua Portuguesa 60*.
- SALEN, K., AND ZIMMERMAN, E. 2004. *Rules of play: game design fundamentals*. MIT Press.
- TAPSCOTT, D. 1999. *Geração Digital: a crescente e irreversível ascensão da geração Net*. Makron Books.