

Conflito: a base da dramaturgia aplicada aos games

Gustavo Galembeck*

Universidade Federal de São Carlos, Departamento de Artes e Comunicação, Brasil



Figura 1: O jogo Ultima IV, da Origin Systems, e o equivalente ao clássico início de romances – “It was a cold and rainy night...”

Resumo

Estudo sobre a aplicação dos conceitos fundamentais da dramaturgia nos games. Pretende-se mostrar, através de uma análise de games de diferentes gêneros e épocas, que a enorme evolução técnica e complexização sofrida pelos games desde o seu surgimento ocorreu dentro de limites rigidamente estabelecidos por convenções de gênero, e pouco contribuíram para seu proporcional desenvolvimento como meio narrativo-dramatúrgico. Será mostrado que essa faceta narrativa dos games é da maior importância para que os games possam desenvolver-se como uma linguagem de expressão artística própria, e não apenas como um entretenimento formado pela convergência de outras artes, e serão discutidas possibilidades de ampliação e enriquecimento da interação do jogador com seus personagens e universo de jogo.

Palavras-Chave: jogo, narrativa, conflito

Contato do autor:

*ggalemb@yahoo.com.br

1. Introdução

Em textos de teoria dramatúrgica, a maneira mais usual de se definir uma situação dramática é reduzi-la à sua forma mais simples: alguém quer muito alguma coisa, mas encontra dificuldade para obtê-la. Do enfrentamento desses interesses antagônicos – desejar algo e oferecer resistência – nasce um conflito. Sendo responsável por colocar em movimento as forças dramáticas representadas pelos personagens, o conflito torna-se a força motriz e, por extensão, o alicerce da dramaturgia.

Essa noção fundamental vem orientando a produção literária e teatral desde a antiguidade, e o cinema desde sua origem. A ela faz-se um óbvio paralelo quando se analisa a condição de alguém que, tendo um objetivo em vista, vê-se desafiado e determinado a superar obstáculos de modo a obter o resultado desejado. Ou seja: pode-se encarar o protagonista de uma narrativa como um jogador que joga segundo as regras de seu mundo, que encontra a resistência de forças antagônicas e se esforça para superá-las na busca de seu objetivo.

Um jogador não é necessariamente o protagonista de uma narrativa. No entanto, jogos de tabuleiro que reproduzem batalhas entre exércitos inimigos e atribuem às peças também o valor de personagens, como o xadrez, assim como as cartas de baralho que personificam reis e guerreiros, demonstram que o desejo de se integrar jogos e narrativas não é recente.

Pode-se considerar o Role Playing Game (RPG) o último (e máximo) expoente dessa aproximação entre jogo e narrativa anterior à consolidação dos computadores e videogames domésticos, a partir da qual os jogos finalmente puderam contar com poder de processamento e de simulação de realidade suficientes pra levar o jogo narrativo a novos patamares de forma acessível.

A união entre jogos e narrativas não foi buscada apenas na inserção de elementos dramáticos nos primeiros: percebe-se uma tendência igualmente forte de se conseguir essa união pelo caminho inverso, trazendo-se elementos de jogo para as narrativas tradicionais. Esses esforços podem ser percebidos em livros nos quais, em determinados momentos, o leitor é obrigado a optar por um rumo para a história; em filmes não-lineares, nos

quais a simples recepção passiva por parte do espectador é insuficiente para que a narrativa apresentada seja interpretada de forma satisfatória; ou obras com finais abertos, os quais exigem reflexão ativa e crítica por parte do espectador sobre as possibilidades de resolução e as implicações de cada uma.

As três décadas que separam o lançamento do Atari 2600 no mercado norte-americano do presente momento foram palco de evoluções tecnológicas grandes o bastante para se crer que nem mesmo as pessoas mais ligadas àquela indústria nascente imaginariam o nível de tecnologia que eles teriam à sua disposição hoje. Os recursos técnicos disponíveis aos *game designers* atuais são não apenas a evolução natural dos de outrora; eles também envolvem conceitos até então inexistentes ou não associados aos games, como realidade virtual (encarada no início dos anos 90 como a mais forte tendência para o futuro dos games e influência direta para os jogos em primeira pessoa) e comunicação via internet.

Dessa forma, tendo-se em vista a sempre existente tendência de se unir jogos e narrativas, seria natural que tamanha evolução tecnológica fosse acompanhada de saltos conceituais igualmente significativos. O presente trabalho pretende mostrar que a evolução dos jogos como narrativa foi imensamente inferior a essa evolução técnica, de forma que os elementos dramáticos que poderiam fazer dos games o chamado “cinema do século XXI” não se desenvolvem adequadamente pela perpetuação de paradigmas que, hoje, poderiam estar tão obsoletos quanto os primeiros videogames domésticos.

2. Trabalhos relacionados

Hamlet no Holodeck, de Janet H. Murray [1997], é uma das poucas obras que abordam especificamente a questão da narrativa interativa, partindo das possibilidades oferecidas pela tecnologia atual para prever as características da narrativa do futuro. No entanto, o livro utiliza-se dos games dentro de um contexto mais amplo, muitas vezes ignorando os elementos característicos dos jogos ao tratá-los como apenas um passo em direção às próximas formas de narrativa.

Este trabalho procura discutir os jogos narrativos como algo à parte; possuidor de características tão próprias que poderia coexistir até mesmo com as fictícias narrativas holográficas que dão nome à obra de Murray, sem também adequar-se totalmente às definições tradicionais que vêem os jogos como atividades “improdutivas” [Huizinga 1990 cit. Scheibe 2006] – dado que uma das grandes conseqüências da apreciação artística, incluídas aí as obras narrativas, é o acréscimo de algo a quem as aprecia.

3. Narrativas nos games

Jogos eletrônicos se propoem a desenvolver narrativas desde que passaram a dispor de condições técnicas para tanto. O desenvolvimento dos games como meio narrativo será analisado em três períodos básicos: de sua origem até o crash de 1984, da metade da década de 80 até o final da década de 90 e daí até os dias de hoje.

3.1 Primeiros jogos narrativos

São dois os jogos mais lembrados quando se fala sobre os primórdios dos games, ambos de origem norte-americana: Tennis For Two, jogo de tênis criado em 1958 em um osciloscópio para tornar mais atraentes as visitas feitas ao Brookhaven National Laboratory, e Spacewar!, de 1962. Inspirado no primeiro nasceu Pong, o primeiro videogame distribuído em grande escala para bares e outros estabelecimentos, e que seria a base para os primeiros jogos eletrônicos domésticos. Inspirado na literatura de ficção científica, Spacewar! simulava um combate espacial, o que faz dele o primeiro game da História com pretensões narrativas.

Space Invaders, de 1978, foi o primeiro grande fenômeno popular dos games. O jogo japonês também foi influenciado pela ficção científica (no caso, o livro A Guerra dos Mundos, de H. G. Wells), embora sua influência tenha sido essencialmente sobre a aparência dos invasores. Segundo seu criador, a real inspiração do jogo foi o filme norte-americano que definiu a cultura de massa:

First, I thought of making tanks or airplanes as the targets to shoot, but it was technically hard to make airplanes look like they are actually flying. Human movement would have been easier, but I felt it would be immoral to shoot humans, even if they were bad guys. Then I heard about a movie called Star Wars released in the US which was coming to Japan next year, so I came up with a game based in space which had space aliens as targets. [Edge 2005]

A cultura norte-americana sempre valorizou a independência, o “faça você mesmo”, o sucesso pessoal, a competitividade. Poucos símbolos representam tão bem esses valores quanto o cowboy, o estereótipo do ideal americano. Não é coincidência que o mesmo Star Wars [George Lucas, 1977] que inspirou os invasores espaciais de Tomohiro Nishikado, comumente chamado de “um faroeste no espaço”, tenha se tornado um dos maiores ícones da cultura popular do país. Também é mais que mero acaso o fato de que uma das imagens mais associadas aos EUA dos anos 80 seja o sistema antibalístico do até hoje venerado presidente (e ex-cowboy do cinema) Ronald Reagan, projetado para conter o temido ataque soviético que nunca ocorreria e

conhecido como... Star Wars. [Wikipedia Contributors 2007c]

Era essa cultura – competitiva por natureza, com uma tendência para o belicismo que o cineasta Michael Moore classificaria como “America's gun epidemic” [Moore 2003] e que, naqueles dias de Guerra Fria, convivia diariamente com o temor de um ataque nuclear – que orientava os primeiros passos do que seria a indústria dos jogos eletrônicos de hoje. É certo que a cultura japonesa é tão (ou mais) competitiva, e que tem no samurai sua própria versão do cowboy norte-americano. Mesmo assim, já naqueles dias, podia-se ver diferenças na forma como americanos e japoneses pensavam seus jogos. Ilustra-se facilmente essa diferença de abordagem ao se comparar dois jogos lendários lançados na mesma época:

- No norte-americano Missile Command, de 1979, via-se uma metáfora da situação corrente e da confiança que o país depositava no programa Star Wars. Do manual do jogo:

Aliens from the planet of Krytol have begun an attack on the planet Zardon. The Krytolians are warriors out to destroy and seize the planet of Zardon. Zardon is the last of the peaceful planets. The Zardonians are skillful and hardworking people. Their cities are built-up and rich in resources. It is truly a planet void of crime and violence.

Zardon has built a powerful defense system. Several antiballistic missile bases have been established within the cities of Zardon. The Zardonians are ready for this attack, and are prepared to fight to save their cities.

- Já o japonês Pac-Man, de 1980, foi planejado para ser um jogo não-violento e de operação tão simples quanto fosse possível. Acabou sendo um dos primeiros jogos a atingir outras faixas de público além do masculino infanto-juvenil, diferenciando-se também por seus elementos de humor e não-verossimilhança. [Wikipedia Contributors 2007b]

Os poucos recursos técnicos da época não ofereciam possibilidades de interação muito maiores do que as já existentes, de forma que a maioria dos jogos envolvia, de alguma maneira, o deslocamento do personagem pela área de jogo, obtenção de itens e/ou confronto com adversários. No entanto, praticamente todos eles propunham alguma forma de narrativa, sendo possivelmente os jogos de esporte as únicas exceções. Dessa forma, a situação dramática básica – querer alguma coisa e ter dificuldade para obtê-la – encontrava um correspondente direto em tais jogos, visto que

possuíam tanto objetivos quanto obstáculos claramente definidos.

Apesar do enorme sucesso de Pac-Man, a representação de conflitos bélicos continuou sendo a regra. Assim, mais do que um retrato dos anos 80, o sistema antimíssil do Presidente Reagan acabou definindo o formato maniqueísta dos jogos que se seguiriam: para defender-se do ataque do “Império do Mal” e garantir a vitória do “Bem”, basta ao jogador destruir tudo o que cruzar seu campo de visão – um simplismo que até mesmo Space Invaders evitava ao criar duas possibilidades de derrota: o aniquilamento de todos os canhões do jogador e o pouso dos alienígenas na Terra.

É importante ressaltar que muitos *game designers* buscavam insistentemente extrair o máximo dos pequenos mundos que criavam em seus jogos, por mais limitações técnicas que tivessem. Com Pitfall! E Adventure, ambos para o Atari 2600, David Crane e Warren Robinett criaram dois dos primeiros grandes games de aventura da história ao mesmo tempo em que fugiam da fórmula “mate ou morra”. Pode-se dizer que, nesses jogos e em muitos outros, havia um casamento perfeito entre a tecnologia de que dispunham e as narrativas desenvolvidas.

Essa harmoniosa simplicidade dos primeiros jogos narrativos pode ser uma explicação para o sucesso que eles faziam entre crianças e adultos, além do óbvio fascínio que um videogame doméstico exercia sobre os *yuppies* dos anos 80, vorazes consumidores de novidades tecnológicas. Mas o que explicaria o desinteresse destes nos jogos da geração seguinte, os que seguiram à quebra da indústria dos EUA em 1984 e fizeram do Japão o principal centro produtor?

3.2 Décadas de 80 e 90

Treze anos separam Space Invaders de Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom, lançado em 1991 para o Nintendo Entertainment System. Do manual do jogo:

By the summer of AD 1988 [...] one very evil being appeared and, with the help of his followers, began to build an Empire of Darkness. That being was Jaquio - a member of the Demon clan who plotted to bring the demons of Darkness back to the earth.

[...]

After hearing of his father's death, Ryu took the Dragon Sword and went to America. Aided by a female CIA spy, Irene, Ryu stealthily infiltrated Jaquio's secret hideout. The inevitable duel between them ended in victory for Ryu. Jaquio was vanquished along with his Empire of Darkness. Or so it seemed...

A série Ninja Gaiden é considerada uma das mais desafiadoras já criadas, exigindo reflexos muito rápidos, habilidade e paciência. São jogos de ação do gênero de plataforma, nos quais o jogador tradicionalmente usa um botão para fazer seu personagem pular e outro pra atacar – habilidades compatíveis com as do protagonista da série, o ninja Ryu Hayabusa. Menos compatível com habilidades tão restritas é a trama que serve de fundo para a série, a qual envolve demônios, gangues de rua, agentes da CIA e a Espada Negra do Caos, entre outros. Apesar disso, a série é considerada revolucionária em termos de narrativa; não que o jogador possa evitar a morte do pai de Ryu ou conduzir uma investigação ao lado da CIA – suas ações limitam-se a pulos e ataques. O jogo é, sim, elogiado pela forma quase cinematográfica com que insere cenas de animação entre as fases para conduzir e ilustrar a história.

Lançado três anos antes de Ninja Gaiden III, o jogo Golgo 13: Top Secret Episode seguia uma linha parecida. Nele, o assassino Golgo 13 envolve-se em uma conspiração que o culpa pela derrubada de um helicóptero contendo Cassandra-G (uma arma química desenvolvida pela CIA) e o liga à KGB, quando, na verdade, a culpa é do Império DREK – o próprio regime nazista reconstruído e liderado pela forma cibernética de Adolf Hitler. Cada uma das 13 fases do jogo recebe o nome de um filme clássico, de Spartacus [Stanley Kubrick, 1960] a Apocalypse Now [Francis Ford Coppola, 1979]. [Wikipedia Contributors 2007a]

Revestindo-se de uma pretensão injustificável, muitos jogos feitos a partir da metade da década de 80 começaram a utilizar como pano de fundo enredos muito mais complexos do que as possibilidades de interação oferecidas ao jogador. Eram jogos visivelmente dirigidos a um público jovem, que tentavam combinar elementos fantásticos em histórias cheias de reviravoltas para justificar a fantasia de ter superpoderes, derrotar vilões e salvar o mundo – ou a galáxia inteira.

Tais temas, comuns na literatura, na TV e no cinema de entretenimento, em especial nas obras dirigidas ao público infanto-juvenil, começavam a ser tratados com uma seriedade incompatível com o que propunham, tendo por âlibi o realismo inédito que aqueles equipamentos propiciavam em comparação com os da geração anterior. O que acontecia com os jogos nesse momento era a definitiva priorização da tecnologia sobre a narrativa, a qual perdura até hoje.

Imunes ao fascínio desses jogos, mais desafiadores do que recompensadores, os jogadores mais maduros ou abandonaram os games, ou migraram para os computadores pessoais. Praticamente tudo o que foi feito de mais relevante em termos narrativos nesse período

nasceu (e, com raras exceções, permaneceu) nos computadores.

Ainda em 1985, o RPG Ultima IV: Quest of the Avatar revolucionou a série e o gênero como um todo ao trocar os típicos enredos nos quais um vilão poderoso precisa ser derrotado por um no qual o protagonista deve desenvolver-se em 8 virtudes (Humildade, Honestidade, Justiça, Espiritualidade, Valor, Compaixão, Honra e Sacrifício) a fim de se tornar um modelo para o restante da população.

O gênero conhecido como Adventure Point-And-Click foi muito popular na década seguinte, e até hoje é referência do que de mais puramente narrativo já se fez nos games. Desenvolvendo o modelo de interface nascido nos primeiros RPGs para computadores da década de 70, constituído pela combinação de verbos simples com elementos do jogo (“walk north”, “open door”), esses jogos possibilitavam ao jogador um grande número de ações de forma simples e intuitiva.



Figura 2: O adventure Day Of The Tentacle, da LucasArts, e seu menu de comandos e itens.

No entanto, por mais que os computadores pessoais estivessem servindo de palco para experiências estéticas e narrativas, os jogos mais famosos e que melhor simbolizam o período são os jogos para videogames. São jogos que já faziam parte de uma indústria milionária, e, assim como seus equivalentes cinematográficos, não ousavam questionar as convenções de seus respectivos gêneros, optando por oferecer a “novidade” na forma do excesso: mais cores, mais movimentos, mais sons, mais memória.

De Sonic the Hedgehog aos lutadores de Street Fighter, os personagens desse período tinham em comum o fato de serem todos parte de narrativas que nunca chegavam a ir além de um mero pano de fundo para as (esquemáticas) ações do jogador; personagens com nome e identidade, mas sem vida própria. Eram esses personagens que começavam a chegar às telas de cinema, com resultados normalmente catastróficos, evidenciando o vazio narrativo de jogos que tentavam contar histórias usando como motor dramático a eliminação de inimigos

ad infinitum. Jogos baseados em filmes e vice-versa serão discutidos mais à frente.

3.3 Presente e futuro

O fim dos anos 80 presenciou o nascimento de duas das séries mais duradouras e cultuadas dos games: Final Fantasy e Metal Gear. O final da década de 90 consolidou-as como referência absoluta de narrativa nos games. Ironicamente, embora as duas séries sejam reconhecidas como possuidoras de alguns dos melhores enredos já feitos para jogos, são também testemunhos de como os games evoluíram pouco como meio narrativo.

Final Fantasy VII, de 1997, e Metal Gear Solid, de 1998, podem ser dois dos mais influentes jogos de todos os tempos, mas em termos narrativos não são jogos: são filmes entrecortados por momentos nos quais o espectador assume o controle do protagonista, com o objetivo de levá-lo até próxima cena.

O Cloud Strife que pega o corpo sem vida de Aeris Gainsborough na cena mais famosa de Final Fantasy VII não é o mesmo que o jogador tem sob controle; aquele tem planos, sentimentos e conflitos internos. Em suas mãos, o jogador tem um ser que apenas anda e mata inimigos, desprovido dos aspectos que fazem dele um dos personagens mais marcantes dos games.

Hideo Kojima, criador de Metal Gear, demonstra ter plena consciência disso na medida em que busca formas inovadoras de permitir ao jogador interagir e envolver-se com seus personagens, inclusive em cut-scenes nas quais ele normalmente seria mero espectador. Esse tratamento dado à interatividade, bem como a própria temática militar dos jogos, faz com que a série Metal Gear seja uma das que mais valoriza a ação do jogador como elemento efetivamente narrativo. Mesmo assim, qualquer desenvolvimento de personagens mais substancial continua refém do centenário formato do filme de curta-metragem – algumas de suas cut-scenes chegam a se estender por mais de 15 minutos.

Assim como, nos anos 80, inúmeros jogos tentavam ser o novo Space Invaders, e na década de 90 o mesmo ocorreu com Street Fighter II, dezenas de jogos representam hoje o gênero dominante na indústria: os *First Person Shooters*, ou FPSs, entre os quais se destacam aqueles ambientados na Segunda Guerra Mundial. São jogos que priorizam o realismo na simulação de combate e na reconstituição de batalhas históricas – logo, meio pouco propício para o desenvolvimento de narrativas mais aprofundadas.

A situação para quem busca inovações narrativas nos jogos atuais é desanimadora: se, por um lado, os games são um elemento muito mais presente no dia-a-dia do que

há dez ou quinze anos, o que deveria fazer com que eles atingissem públicos cada vez mais diversos, por outro lado trata-se de uma indústria firmemente estabelecida sobre suas próprias regras e cujo público usual é naturalmente avesso a mudanças.

Também não existe mais o meio para experimentações que fez dos computadores uma alternativa aos consoles nas duas décadas passadas; os jogos lançados para PC hoje são, em sua maioria, os mesmos lançados para as outras plataformas. A internet deveria ser um ambiente propício à efervescência de idéias e divulgação de novas propostas, mas jogos independentes tendem a esbarrar na limitação dos recursos técnicos. O ideal do Cinema Novo – uma câmera na mão e uma idéia na cabeça – não encontra eco no processo de desenvolvimento de jogos, muito mais dependente de técnicos e artistas diversos.

Resta atentar à busca pela inovação que parte de *designers* já estabelecidos dentro da indústria e, ao contrário da maioria, interessados em explorar as possibilidades de narração e imersão dos games além do que já é conhecido.

Suda 51, criador do experimental e surreal (ainda que perfeitamente passível de críticas) Killer 7, afirma que é preciso saber combinar o aspecto artístico dos games com o “mal necessário” [cit. Woodard 2007] do lado comercial. Apesar de todas as suas contribuições, o já citado Hideo Kojima passou de herói a vilão da indústria quando, em uma entrevista à *Official U.S. PlayStation Magazine*, declarou ver seu trabalho mais como uma prestação de serviço do que como arte – provavelmente referindo-se à impossibilidade de criar livremente se o mesmo público que insiste em vê-lo como artista não se mostra igualmente receptivo quando seu trabalho foge do esperado, como aconteceu com seu Metal Gear Solid 2.

Talvez a televisão digital sirva como um caminho viável para se unir a linguagem dos games às narrativas audiovisuais tradicionais, atingindo assim um público realmente interessado em ouvir o que essas pessoas têm a dizer. Nenhuma arte se resume à satisfação das expectativas de quem a aprecia; até que sejam capazes de chegar a públicos mais receptivos, ou que seu público atual se abra a novas experiências, o futuro dos games narrativos permanecerá incerto.

3.4 Jogos online

Murray [1997] comenta sobre um jogador de *Multi-User Dungeons* (MUDs) que lhe confessou sentir-se mais atraído pelo aspecto social que os jogos apresentavam, proporcionando encontros e reuniões com outros usuários em um ambiente virtual, do que pelos jogos em si. Descendentes diretos das primeiras experiências com

RPGs multiusuários dos anos 70 e 80, tais jogos, por sua vez, deram origem aos *Massive Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPGs) atuais.

Não é difícil compreender o desinteresse do interlocutor de Murray nos jogos, já que esses limitavam-se a ambientes de exploração nos quais, através de repetidos confrontos com inimigos, o jogador aumentava a força de seu personagem e adquiria itens como espadas e armaduras. As possibilidades de interação entre jogadores eram mais atraentes e variadas do que as oferecidas pelo próprio jogo.

No entanto, por mais que tais ambientes sejam propícios para encontros virtuais, esses momentos de interação interusuário eliminam os conflitos e desafios que constituem a base do jogo. Ou os jogadores se unem para transformar a matança de inimigos em uma atividade coletiva, ou se reúnem em torno de uma encenação virtual que pode até constituir uma forma de narrativa, mas não um jogo.

Os MMORPGs de hoje são capazes de reunir milhares de usuários simultaneamente em ambientes virtuais muito mais complexos e detalhados do que os MUDs de décadas passadas. No entanto, a experiência individual de cada jogador continua oscilando entre algo que se aproxima de uma experiência teatral e um jogo que, por si só, é bastante próximo de qualquer outro baseado em lutas.

Já um mundo virtual como Second Life aproxima-se muito mais do que Bo Kampmann Walther classificaria como “brinquedo” [Walther 2005], abrindo um universo de possibilidades essencialmente diferente daquelas que um jogo (online ou não) oferece a quem o joga. Se em Grand Theft Auto rouba-se carros para se obter transporte, em Second Life andar de carro, a pé ou voar são apenas formas de explorar o ambiente. Inexiste aí a idéia de “progressão” e o antagonismo presentes em qualquer jogo, a não ser que tais elementos sejam livremente inseridos pelos próprios usuários.

Ao comparar-se esse meio livre de conflitos pré-definidos com um MMORPG como World of Warcraft, percebe-se que os dois não diferem significativamente entre si em relação à interação entre usuários; o caráter de “jogo” do segundo advém de seus combates com criaturas fantásticas, os quais, excluindo-se a tecnologia 3D, não diferem muito daqueles que entediavam o jogador citado por Murray.

Por esse motivo, mesmo sendo alguns dos jogos mais populares da atualidade, os MMORPGs não estão sendo analisados como jogos narrativos. Trata-se de um fenômeno a ser estudado à parte e à luz de outros conceitos.

4. Jogos e filmes

Jogos e filmes não são apenas muito próximos em essência: a intensa utilização de técnicas cinematográficas nos jogos a partir dos anos 90 aproximou-os ainda mais.

No entanto, poucas adaptações cinematográficas de games conseguiram capturar com sucesso o universo de seus jogos. Pode-se atribuir o mau resultado dessas adaptações (principalmente das primeiras, baseadas em jogos do início dos anos 90) à insuficiência de material dramático presente nesses jogos.

Como levar para o cinema games como Street Fighter e Super Mario Bros., para mencionar duas das adaptações mais criticadas, se na verdade eles não possuem um núcleo dramático, e sim um pretexto para a ação? São jogos com personagens carismáticos, mas sem profundidade, e que realizam apenas ações simples e repetitivas. Assim, não é estranho que, para que houvesse alguma coisa efetivamente acontecendo na tela, tais filmes precisassem receber incontáveis elementos extras, inexistentes nos jogos, a ponto de se tornarem irreconhecíveis para os jogadores.

Os jogos narrativos de hoje são mais fáceis de se transfigurarem como filmes; em grande parte, devido ao fato de que, de certa forma, já o são. Nesses jogos, a participação ativa do jogador concentra-se no que, sendo conhecido como “tempo morto”, sequer chega a entrar em roteiros cinematográficos – por exemplo, ocasiões nas quais o protagonista desloca-se de um ponto a outro sem que aconteça nada de dramaticamente relevante no caminho. O restante é desenvolvimento narrativo de fato, ainda que não-interativo – material incomparavelmente superior a tudo com o que os três roteiristas e quatro diretores de Super Mario Bros. [Annabel Jankel, Rocky Morton, Roland Joffé, Dean Semler, 1993] puderam trabalhar¹.

Já os jogos baseados em filmes normalmente acabam revelando-se incapazes de colocar o jogador nas situações vividas pelo protagonista adequadamente, valendo-se da familiaridade do jogador com os ambientes e personagens para compensar os escassos recursos de interatividade que lhe são oferecidos.

Assim como ocorreu com os primeiros filmes baseados em jogos, os primeiros jogos baseados em filmes sequer tinham condições de servir como suas releituras em um meio interativo. Datando do início dos anos 80 – alguns, como o polêmico Death Race, aparecendo ainda nos anos 70 –, esses jogos surgiram como meros complementos à linha de produtos baseados

¹ <http://www.imdb.com/title/tt0108255/>

nos filmes que fingiam representar. De Indiana Jones a Star Wars, poucos *blockbusters* contemporâneos da indústria que nascia escaparam de terem seus nomes estampados em cartuchos que, se não fossem pela ilustração no rótulo, poderiam ter qualquer outro título.

Obviamente, com o passar do tempo, os games foram se tornando aptos a reproduzir as ações dos filmes com maior fidelidade, a ponto de os jogos inspirados na trilogia O Senhor dos Anéis já realizarem transições diretas e quase transparentes de cenas dos filmes para as cenas interativas.

Mas, novamente, cabe a pergunta: como levar para os games filmes que não tenham em cenas de batalhas épicas seu principal atrativo? Como um jogo pode estar à altura do filme em que se baseia quando uma das adaptações mais elogiadas de todos os tempos, a de O Poderoso Chefão [The Godfather, Francis Ford Coppola, 1972], é execrada pelo próprio diretor do filme?

I went and I took a look at what it was [...] What they do is they use the characters everyone knows and they hire those actors to be there and only to introduce very minor characters. And then for the next hour they shoot and kill each other. [Starr 2005]

É uma questão fascinante. Mas não é a principal. Quando se observa a habilidade com que alguns filmes conseguem retratar os conflitos psicológicos mais íntimos de seus personagens, ou transformá-los em velhos conhecidos do espectador em questão de minutos, a dúvida que surge é: o que impede que isso seja feito de maneiras muito mais intensas e proveitosas quando se pode ter controle sobre tudo o que acontece com um personagem, sobre cada ação sua e até sobre o ambiente à sua volta?

As duas seções a seguir pretendem analisar os aspectos particulares dos jogos e da dramaturgia, encontrar seus diferenciais e, principalmente, seus pontos de convergência.

5. Classificação de Roger Caillois

Em um de seus trabalhos mais famosos, Os Jogos e os Homens: a Máscara e a Vertigem, o intelectual francês Roger Caillois divide os jogos em quatro tipos básicos, de acordo com a experiência proporcionada ao jogador:

- *Agon* são os jogos baseados em perícia e habilidade;
- *Alea* são os jogos com caráter predominantemente aleatório, como os jogos de azar;

- *Mimicry* são os jogos nos quais predominam a simulação de realidades alternativas;
- *Ilinx* são os jogos cujo principal atrativo é a indução de sensações extremas.

Além de criar essas quatro categorias, Caillois também revalidou alguns conceitos já estabelecidos, entre eles o de que o jogo é uma atividade prazerosa e improdutiva – conceitos esses bastante questionáveis, principalmente no que se refere aos games.

O desafio proposto por um jogo pode ser opressivo a ponto de não oferecer motivação alguma ao jogador para resolvê-lo, a não ser o incômodo causado caso o jogador decida abandoná-lo. De quebra-cabeças a problemas de Sudoku, esse tipo de desafio no qual, se há algum prazer, vem apenas quando ele termina, tem nos games um de seus maiores representantes.

A substituição do oponente humano por uma forma de inteligência artificial, ainda que rudimentar, fez com que, já nos primeiros games passíveis de serem jogados por uma só pessoa, surgisse um componente até então inexistente – um adversário não-humano, cuja habilidade não pode ser medida e nem superada a não ser que ele próprio ofereça as condições para tal.

Pela primeira vez, os jogos combinavam características de problemas clássicos como palavras cruzadas (como o fato de poderem ser jogados sozinhos, a qualquer momento e quantas vezes fosse desejado) com aspectos que eram exclusivos dos esportes e demais jogos com oponentes (como o desafio em constante mudança). Além disso, mesmo que tais jogos tivessem uma solução ótima, esta continuaria dependendo da habilidade manual e de memorização do jogador, alimentando a sensação de frustração enquanto não fosse obtida – sensação familiar para muitos jogadores, como os do previamente citado Ninja Gaiden.

Essa frustração advinda da impotência do jogador diante de um adversário não-humano é algo tão exclusivo dos games que originou o jogo-sátira Takeshi no Chousenjou, criado pelo cineasta Takeshi Kitano em 1986. O jogo – o qual se inicia com a declaração de que se trata de um jogo feito por alguém que odeia games – foi inteiramente concebido a partir da idéia da frustração, propondo desafios absurdos como um adversário que precisa de 20.000 golpes para ser derrotado. [Rogers 2005]

Narrativas que não se apóiam na satisfação de quem as acompanha são tradicionais na literatura e na dramaturgia. Filmes que se opoem às convenções do cinema de entretenimento são comuns em todas as cinematografias – inclusive na norte-americana. O

fascínio exercido por um filme como *Dançando No Escuro* [Dancer In The Dark, Lars Von Trier, 2000], classificado pelo escritor e psicanalista Sérgio Telles [2004] como “extremamente desagradável”, nada tem em comum com a diversão proporcionada por tantos outros filmes.

Telles atribui o sucesso do filme em questão à maneira como trabalha com o conceito psicanalítico de “pulsão de morte”, parte do conflito inerente a todas as pessoas frente ao desejo natural e instintivo de manutenção da vida. É natural à arte explorar esses recantos obscuros do ser humano, expô-los, manipulá-los e, assim, levar à reflexão, à discussão e ao auto-conhecimento.

Ora, se o atrativo dos games não advém necessariamente da satisfação que eles proporcionam enquanto experiência momentânea, e o mesmo vale para as narrativas – e a arte em geral –, nada mais natural que a junção de ambos não fique presa à idéia do entretenimento fácil. É claro que esse é um fator intrínseco e necessário a toda forma de produção artística; só não deve ser visto como um elemento limitador das potencialidades do meio e do desejo de expressão que constitui a motivação de todo artista.

Quando se analisa os games em vista dos quatro tipos estabelecidos por Callois, percebe-se que a maioria deles inclui, de alguma maneira, um pouco de cada tipo. É interessante notar que o elemento Ilinx, normalmente associado apenas aos esportes radicais e situações de emoções mais intensas, é bastante presente nos games. Mais do que isso: existem gêneros de games, como o *survival horror*, que se apóiam quase inteiramente nesses elementos.

O fato é que, ao lançar o personagem do jogador em situações de vida ou morte, os games acabam fazendo uma junção entre os elementos Mimicry e Ilinx; quase sempre as narrativas desenvolvidas envolvem situações extremas e de auto-preservação. Essencialmente, isso ocorre porque nenhum jogo consegue desvincular satisfatoriamente o Mimicry do Agon: o jogo precisa da superação de obstáculos para existir, mas estes não são colocados de forma a exigir do jogador algo realmente à altura de toda a complexidade de seu personagem.

Assim, o personagem que o jogador controla reduz-se a uma pálida sombra daquele que a narrativa desenvolve, embora, sob todas as aparências, eles sejam o mesmo. O abismo entre um e outro torna-se evidente quando o Agon perde seu encanto enquanto recurso de identificação com o personagem.

Fazendo uma analogia com o universo do Homem-Aranha, é como quando o Peter Parker – em toda a sua

fragilidade, com todas as suas incertezas e defeitos – torna-se um personagem mais interessante do que o idealizado super-herói mascarado que passeia pelos céus de Nova York com uma habilidade sobre-humana. É evidente que o segundo diverte, encanta e desperta a criança dentro de cada membro da platéia. Mas o verdadeiro personagem é o primeiro, porque seus conflitos são autênticos. O segundo move as cenas de ação. O primeiro move a história.

Mesmo um filme de entretenimento como *Spider-Man 3* [Sam Raimi, 2007] precisa levar em conta esse aspecto humano para poder ser mais do que um desenho animado infantil em versão filmada. Não é à toa que, propondo uma radicalização no aspecto humano do personagem, o filme estreou nos cinemas brasileiros amparado pelo slogan “a maior batalha será interna”.

É triste, portanto, que esses conflitos internos não consigam fazer sua transição das telas do cinema para a dos videogames. Sobre o jogo homônimo, o conceituado site Gamespot afirma que

You get all the villains, and none of the story exposition. There's about as much character depth and story perspective here as is in the film's trailer. [Navarro 2007]

Na seção seguinte, esse conceito será visto sob a ótica da dramaturgia.

6. Conflito, tensão e peripécia

Quase três décadas depois de *Space Invaders*, o mais básico conceito da dramaturgia continua fazendo-se presente nos games de maneira primária: querer alguma coisa e ter dificuldade para obtê-la significa, basicamente, controlar um personagem evitando que sua energia vital seja reduzida a zero, pois nesse caso ele morre e o jogo acaba. Enquanto está sob o controle do jogador, um personagem não é um ser humano; é um corpo físico a ser preservado.

Pode-se definir “tensão” como a incerteza que nasce de uma situação de conflito cujo desfecho é imprevisível e pode ser tanto favorável quanto desfavorável [Howard e Mabley 1996]. Obviamente, a tensão depende diretamente do conflito imposto ao personagem. Quando este se resume a manter a própria integridade física, tem-se um conflito que, embora fraco, é capaz de gerar uma tensão bastante forte. Esse retorno emocional é intenso o suficiente para fazer o jogador sentir empatia por seu personagem e desejar fazê-lo progredir até os momentos não-iterativos em que os verdadeiros conflitos que movem a história aparecem.

Como os conflitos impostos ao personagem-jogador não têm carga dramática, e sim um apelo quase

irracional, toda a responsabilidade pela progressão da história recai sobre essas passagens puramente textuais / cinematográficas. Como elas também precisam justificar sua própria existência perante o jogador, motivando-o a continuar deslocando-se de uma à outra, muitas vezes acabam acumulando a função de ponto-de-virada – ou “peripécia”.

Peripécia, segundo Aristóteles, “é a mudança da ação no sentido contrário ao que parecia indicado [...] em conformidade com o verossímil e o necessário”. Mas, nos jogos, o “necessário” é tido como secundário – necessário é que o jogador tenha motivos para continuar lutando. A narrativa não advém da ação do jogador, mas existe para justificá-la. Não é estranho, portanto, que os jogos narrativos tendam a apresentar uma quantidade tão grande de reviravoltas que se chega a associar diretamente a qualidade de um roteiro à quantidade destas.

Para que a narrativa pudesse se desenvolver mais naturalmente, misturando-se de forma orgânica às ações do jogador, seria preciso que este fosse capaz de participar ativamente de conflitos mais complexos do que matar ou morrer. Mais do que a resistência vital de seu personagem, os fatores que fazem dele um ser humano único também precisariam estar a seu alcance, serem manipuláveis, variáveis, passíveis de agressão e dignos de proteção.

Por outro lado, a experiência imersiva e sensorial proporcionada pelos games é algo que nem mesmo a mais elaborada das narrativas tradicionais é capaz de reproduzir. Ao impor regras que restringem as possibilidades de ação do jogador, o jogo não se torna uma narrativa menor; ele apenas troca as possibilidades ilimitadas de desenvolvimento de uma história linear pela experiência da exploração ativa de um conjunto de possibilidades existentes.

Os jogos podem se estabelecer definitivamente como meio narrativo; é preciso apenas que esse componente imersivo seja trabalhado de forma a colocar nas mãos do jogador mais do que meios de confronto direto. O maior salto já dado pelos jogos narrativos ocorrerá quando o jogador tiver a possibilidade (e necessidade) de cuidar tanto dos aspectos psicológicos de seu personagem quanto dos aspectos físicos. O que nascerá nesse dia não é o cinema interativo do qual tanto já se falou: será algo infinitamente melhor.

7. Conclusão

O cineasta Stanley Kubrick classificou certa vez a montagem cinematográfica como sendo “exclusiva dos filmes” [cit. Lima 2006]. O texto vem da literatura, a representação do teatro e os fotogramas estáticos da

fotografia; a capacidade do cinema de, através da montagem, romper espaços e tempos é o que o fez deixar de ser um teatro capturado em película e desenvolver-se como linguagem própria.

O elemento exclusivo dos games é a possibilidade de interação direta do jogador com a ação em curso. Da mesma forma como o cinema dispunha de tudo o que havia até então e desenvolveu-se no que lhe era característico, os games podem inserir os jogadores em um universo de textos, imagens, sons – e montagem –, acrescentando a participação ativa do jogador-protagonista. Murray [1997] afirma que

O equivalente às peças filmadas no início dos anos 1900 é o álbum de recortes multimídia (em CD-ROM ou num “site” da world wide web), que se aproveita da novidade proporcionada pelo computador sem utilizar suas propriedades intrínsecas.

É uma visão um tanto otimista, já que as pretensões de um álbum de fotos não vão muito além da evocação de lembranças em quem o contempla. O verdadeiro teatro filmado de hoje são os jogos que, mesmo limitando ao extremo a participação do jogador nas histórias que contam, são saudados como grandes obras narrativas.

As coisas já seriam diferentes hoje se os games tivessem nascido em outra época, ou em outra cultura? Ou as limitações técnicas dos primeiros games fariam com que eles, inevitavelmente, tivessem que valer-se da mais primitiva forma de conflito para contar histórias?

É impossível saber. No entanto, embora tímidos, os esforços para levar os games narrativos além da condição de cinema entrecortado por tiros existem e são visíveis em muitos jogos. Que eles recebam o devido reconhecimento, e apontem para o real surgimento de uma nova arte.

Créditos e agradecimentos

O autor tem muito a agradecer a cada pessoa responsável por fazer dos jogos eletrônicos uma realidade.

A cada artista que lhe mostrou o verdadeiro poder de uma obra narrativa, e o fez questionar os jogos que tentavam reclamar seu lugar junto a elas.

Ao Ministério da Cultura, que, mesmo correndo o risco de receber mais acusações de dirigismo cultural, fez questão de valorizar a presença de elementos brasileiros nos jogos a serem selecionados pelo concurso Jogos BR. A evidente incompatibilidade dos ideais de um povo pacífico por natureza com os paradigmas estabelecidos há décadas nos jogos eletrônicos foi um dos elementos que motivaram o presente trabalho.

E, finalmente, a Deus. Divagar sobre a sua existência é um mais estimulantes jogos existentes.

Apocalypse Now é propriedade da Zoetrope Studios. Atari 2600, Missile Command e Adventure são propriedades da Atari, Inc. Day of the Tentacle é propriedade da LucasArts Entertainment Company. Dancer In The Dark é propriedade da Zentropa Entertainments. Death Race é propriedade da Universal Pictures. Final Fantasy, Cloud Strife e Aeris Gainsborough são propriedade da Square Enix Co. Golgo 13: Top Secret Episode é propriedade da Vic Tokai, Inc. Grand Theft Auto é propriedade da Rockstar Games, Inc. Homem-Aranha e Peter Parker são propriedade da Marvel Enterprises, Inc. Spider-Man 3 é propriedade da Marvel Enterprises, Inc., Columbia Pictures e Laura Ziskin Productions. Killer 7 é propriedade da grasshopper manufacture inc. Metal Gear e Metal Gear Solid são propriedade da Konami Digital Entertainment Co., Ltd. Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom e Ryu Hayabusa são propriedade da Tecmo, Inc. Nintendo Entertainment System e Super Mario Bros. são propriedade da Nintendo of America Inc. O Senhor Dos Anéis é propriedade da Warner Bros., New Line Productions e Tolkien Enterprises. Pac-Man é propriedade da Namco Bandai Games. Pitfall! é propriedade da Activision, Inc. Second Life é propriedade da Linden Research, Inc. Space Invaders e Takeshi no Chousenjyou são propriedade da Taito Corp. Spartacus é propriedade da Universal Studios. Sonic the Hedgehog é propriedade da SEGA Corporation. Star Wars e Indiana Jones são propriedade da Lucasfilm Ltd. Street Fighter é propriedade da Capcom U.S.A. The Godfather é propriedade da Paramount Pictures e Zoetrope Studios. Ultima IV: Quest of the Avatar é propriedade da Origin Systems, Inc. World of Warcraft é propriedade da Blizzard Entertainment.

Referências

ARISTÓTELES, Arte Poética [online]. *Cultura Brasileira*. Disponível em: http://www.culturabrasil.org/poetica/artepoetica_aristoteles.htm [Acessado em 12 de agosto de 2007].

CAILLOIS, R., 1990. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia

EDGE, 2005. *Taito men talk legendary games* [online]. Disponível em: http://www.edge-online.co.uk/archives/2005/10/taito_men_talk.php [Acessado em 12 de agosto de 2007].

HOWARD, D. & MABLEY, E., 1996. Teoria e Prática do Roteiro. São Paulo : Globo.

LIMA, R. L., 14 de julho de 2006. Stanley Kubrick

na primeira pessoa. *paixões & desejos* [online]. Disponível em: <http://paixoesedesejos.blogspot.com> [Acessado em 12 de agosto de 2007].

MOORE, M., 2003. *How to deal with the lies and the lying liars when they lie about "Bowling for Columbine"* [online]. Disponível em: <http://www.michaelmoore.com/words/wackoattacko/> [Acessado em 12 de agosto de 2007].

MURRAY, J. H., 2003. Hamlet no Holodeck. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp.

NAVARRO, A., 2007. *Spider-Man 3* [online]. Disponível em: <http://www.gamespot.com/pc/action/spiderman3/review.html> [Acessado em 18 de agosto de 2007].

ROGERS, T., 2005. *"the literature of the moment"* [online]. Disponível em: <http://www.largeprimenumbers.com/article.php?sid=mothe r2> [Acessado em 12 de agosto de 2007].

SCHEIBE, F., 2006. Jogo e limitação. *Crítica Cultural* [online], 1 (1). Disponível em: <http://www3.unisul.br/paginas/ensino/pos/linguagem/critica /0101/02.htm> [Acessado em 18 de agosto de 2007].

STARR, M., 2005. *Coppola mad about 'Godfather' video game* [online]. Disponível em: <http://www.foxnews.com/story/0,2933,152855,00.html> [Acessado em 18 de agosto de 2007].

TELLES, S., 2004. O psicanalista vai ao cinema. São Carlos : Edufscar.

WALTHER, B. K., 2005. Brincando e Jogando – Reflexões e Classificações [online]. *Festival Internacional de Linguagem Eletrônica*. Disponível em: http://www.file.org.br/file2005/textos/games/port/playing_and_gaming.doc [Acessado em 7 de outubro de 2007].

WIKIPEDIA CONTRIBUTORS, 2007a. *Golgo 13: Top Secret Episode* [online]. Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/Golgo_13:_Top_Secret_Episode de [Acessado em 12 de agosto de 2007].

WIKIPEDIA CONTRIBUTORS, 2007b. *Pac-Man* [online]. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Pac-man> [Acessado em 12 de agosto de 2007].

WIKIPEDIA CONTRIBUTORS, 2007c. *Ronald Reagan* [online]. Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/Ronald_Reagan [Acessado em 12 de agosto de 2007].

WOODARD, C., 12 de março de 2007. Post-GDC: Suda Says Punk's Not Dead. *Gamasutra* [online]. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/gdc2007/?id=13098> [Acessado em 19 de agosto de 2007].