

Começo, Meio e Fim: Uma análise dos elementos de narrativa nos videogames.

João P. L. Costa

Grupo de estudo e desenvolvimento de games Indigente

Resumo

Videogames podem ser vistos como uma mídia artística recente em comparação a outras mais tradicionais já melhor estabelecidas, como a literatura, o teatro ou o cinema. E ao longo da história todas estas mídias, assim como várias outras, foram utilizadas para contar histórias. Os *games*, entretanto, como uma mídia mais recente, ainda não possuem um estudo aprofundado a respeito da construção de histórias a partir de elementos de jogo. Este artigo é o início de uma investigação a respeito da presença de elementos narrativos em games, as particularidades destes elementos nesta mídia e como construí-los.

Palavras-Chave: narrativa em videogames, ficção-interativa, elementos narrativos, imersão, game-design e narrativas

Contatos do Autor:

johnyc90@gmail.com

1. Introdução.

Como contar uma história através de um *game*? *Videogames* são meios eficientes para contar história? Para responder estas perguntas é preciso discutir as narrativas dentro dos *games*, é preciso compreender o que são *games* e o que é uma narrativa, uma vez que o tópico “narrativa nos *games*” já causou muitas discussões controversas no meio acadêmico [FRASCA 2003].

Games, ou *Videogames*, são termos em inglês usados neste trabalho para designar jogos feitos para o meio eletrônico. Jogos, entretanto, não possuem uma definição clara [FRASCA 2011b]. Segundo Frasca o termo “jogo” é geralmente relacionado à noção de “brincadeira”, e ambas as noções podem ser entendidas como uma atividade recreativa, praticada voluntariamente e regida por regras. A distinção entre os conceitos é feita nos resultados de ambas as atividades (brincadeiras e jogos). Enquanto em uma brincadeira não

há nenhum objetivo específico, exceto a satisfação dos participantes, nos jogos a atividade é realizada buscando objetivos específicos e produzindo ao final da atividade situações como vitória e derrota, entre outras.

Mas o fator mais importante a ser levado em conta tanto para o jogo quanto para a brincadeira é a interatividade. Markku Eskelinen [ESKELINEN 2011] define a atividade de jogar como “prática configurativa”, implicando na necessidade de agentes para o desenvolvimento dos estados no qual o jogo pode se configurar (vitória, derrota, progressão de fase, fim de jogo e etc.) e a situação no qual acontecem como uma combinação de fins, meios, regras, equipamentos e ações manipulativas [ESKELINEN 2011], colocando como fundamental a participação e ação do jogador para a existência dessa situação.

Já a narrativa trata da transmissão de uma história para um interlocutor. Diversos estudos a respeito da construção da narrativa existem, num campo de estudos conhecido como Narratologia. Embora outros elementos possam estar presentes, a condição fundamental para a existência de uma narrativa, dentro de uma perspectiva tradicional, é “uma sequência de eventos envolvendo indivíduos pensantes, conectados por relações causais, motivadas por um conflito, buscando uma solução” [RYAN 2011, p. 2].

Embora possa parecer simples a idéia de inserir uma narrativa num jogo, a discussão a respeito desse tipo de possibilidade gerou um debate fervoroso no campo dos *Games Studies* [FRASCA 2011a]. Os argumentos apresentados foram: de um lado, pelo grupo denominado de Narrativistas, composto por acadêmicos que utilizam das teorias narrativas e literárias como base para o estudo das mídias interativas, que enxergam nos *games* a possibilidade de explorá-los sob a perspectiva narratológica; e os ludologistas, composto por alguns acadêmicos que estudam os jogos, brincadeiras e *games* por seus aspectos próprios, que argumentavam a dificuldade de se estudar os *games* sob uma ótica narratológica em função das diferenças entre os mesmos.

O principal problema constatado ao longo de todo o processo de debate - e que ambas as partes reconhecem a existência - reside no paradoxo criado pela inserção de uma estrutura narrativa tradicional dentro de um *game* restringe a possibilidade de interatividade dentro do *game*, o que em muitos casos subtrai a experiência de jogo. Este problema é apresentado por Marie-Laure [2011] como “paradoxo interativo” no qual há a dificuldade de integrar o comportamento imprevisível do usuário (uma prática realizada de baixo para cima, ou seja, do usuário para o programa) com uma sequência fechada de eventos que constitua uma narrativa (um ordenamento interessante de eventos que exige um planejamento e execução de cima para baixo, do programa para o usuário).

2. Jogos Narrativos e Histórias Jogáveis.

Marie-Laure apresenta duas formas pelas quais narrativas podem ser criadas dentro de um *game*. A primeira forma, denominada por Marie-Laure como Jogo Narrativo, trata de um *game* no qual o “significado narrativo está subordinado às ações do jogador” [RYAN 2011 p. 4]. Neste tipo de *game*, os elementos narrativos são inseridos de forma a enriquecer a experiência do jogador, criando, por exemplo, objetivos mais concretos para o jogador buscar, como salvar a princesa do dragão, impedir a invasão de suas terras, desvendar um crime ou servir o café *mocha* da mesa 7 a tempo. Neste tipo de *game* existem “regras claras de funcionamento do jogo que levam a estados bem definidos de vitória e derrota, e o prazer obtido com a atividade reside na tensão da competição ou na satisfação em resolver problemas” [RYAN 2011, p. 5]. As séries *Half-Life*, *Max Payne* e *Grand Theft Auto* são alguns dos mais conhecidos exemplos desse tipo de *game*.

A segunda forma, denominada como História Jogável, compreende um *game* no qual “as ações do jogador estão subordinadas à história” [RYAN 2011, p. 4], ou seja: o *gameplay*¹ tem como objetivo a criação de uma narrativa. Na História Jogável não há estados de vitória ou derrota, as regras de interação com o mundo são definidas durante a partida pelo jogador, o propósito do jogador não é “zerar o jogo”² e sim observar o desenvolvimento do mundo da história, e “o prazer obtido reside no livre uso da imaginação, em adotar identidades estrangeiras, formar relações sociais, construir objetos, explorar ambientes e acima de tudo na criação de representações” [RYAN 2011, p. 5]. Jogos de simulação como *The Sim*, *Flight Simulator* e dramas interativos como *Façade* são exemplos de Histórias Jogáveis.

1 De acordo com o Game-Research Dictionary o *gameplay* envolve a experiência completa de jogo experimentada pelo jogador.

2 Expressão popular utilizada por jogadores para dizer que o jogo foi finalizado, vencido.

Embora as formas se distingam bastante entre si, elas não são absolutas, podendo haver interpenetração entre ambas as estruturas. Marie-Laure [RYAN 2011] atribui dois modos de construção de narrativas, para distinguir estas formas de *game*: dentro dos Jogos Narrativos a história é construída segundo uma abordagem “de cima para baixo” de maneira impositiva: o jogador progride através de um ou mais caminhos predeterminados; nas Histórias Jogáveis a história é construída de maneira não impositiva, “de baixo para cima”, sendo gerados a partir das decisões tomadas pelo jogador. Mas não é negada a possibilidade de juntarem-se os modos de construção, como apontado por Marie-Laure:

“A abordagem “de cima pra baixo” e a “de baixo pra cima” não são mutuamente excludentes: elementos impositivos podem ser utilizados em sistemas construídos “de baixo pra cima” para criar forma narrativa apropriada ao produto final, enquanto que sistemas “de cima pra baixo”, como já discutido, não seriam interativos se não encontrassem uma maneira de integrar as interação do usuário em seu arco narrativo” [RYAN 2011, p. 12]

Este tipo de integração pode ser percebida em *games* como os RPGs³ *Fallout 3*, *Elder Scrolls 4: Oblivion*, entre outros da mesma desenvolvedora. Estes *games* podem ser identificados como Jogos Narrativos por apresentarem uma narrativa construída por caminhos predeterminados, entretanto, oferecem ao jogador um grau tal de liberdade que muitas vezes as ações do jogador tornam-se subordinadas a história. Em *Fallout 3* o protagonista tem, em diversos momentos durante o jogo, a possibilidade tomar decisões que alteram radicalmente a progressão da história, possibilitando interação com determinados eventos e impedindo a interação com outros. Num outro deste jogo, há uma missão em que o personagem do jogador pode decidir entre ajudar os moradores da cidade *de Megaton* desarmando uma bomba nuclear que existe no centro da cidade, ou explodir a bomba, cumprindo uma outra missão conseguida em outra cidade. Explodir ou desarmar a bomba, neste caso, interfere radicalmente no cenário, como visto na Figura 1.

3 RPG: Sigla para *Role Playing Game*, são jogos de interpretação personagens. Existem diversos tipos de RPGs tanto para o meio digital quanto em livros para serem jogados presencialmente. De acordo com o dicionário do Video Game Console Library: “Este gênero foca em um personagem central controlado pelo jogador e envolve aventurar-se por um mundo(s) para alcançar diversos objetivos a fim que a história avance. Recolhimento de itens e progressão de características/níveis também são recorrentes neste gênero.”



Figura 1: Jogador vendo a explosão da bomba na cidade de *Megaton*.

Cada uma dessas abordagens traz suas vantagens e desvantagens. Para o desenvolvedor são óbvias as vantagens de se utilizar um método impositivo, uma vez que as soluções desse tipo são de mais fácil implementação e planejamento, uma vez que não tem uma preocupação tão grande com o comportamento do usuário e ainda auxiliam na construção de uma linha narrativa coerente, entretanto há uma perda na interatividade permitida ao jogador. Como, então, saber quando optar por uma abordagem ou por outra durante o processo de desenvolvimento?

3. Imersão, Significado e Agenciamento na construção narrativa.

Muitas vezes quando assistimos a algum filme, ou lemos a um livro temos a sensação de sermos transportados para dentro dele. Os dramas dos personagens que nós acompanhamos durante a história, em algum momento passam a ser nossos dramas, suas conquistas passam a ser nossas conquistas e suas derrotas as nossas derrotas. Embora não possamos decidir pelos personagens de uma narrativa, sentimos a todo instante como a decisões tomadas por ele ao longo da história tivessem sido tomadas por nós. Uma sensação semelhante ocorre com um *game* narrativo. Num determinado momento um vínculo empático é formado com o personagem que o jogador interpreta e com o mundo no qual ele se encontra. Esse efeito é conhecido como Imersão, e um elemento bastante apreciado no mundo dos *games*

Janet Murray definiu o efeito da *imersão* como “suspensão da descrença” [MURRAY 1997, p. 111]. No momento em que o jogador imerge no jogo, ele deixa de desacreditar o mundo virtual e passa a encará-lo como sua própria realidade.

Embora não sejam obrigatórios, os elementos narrativos ajudam a construir sensação de *imersão*, ao adicionar coerência às ações que acontecem na tela. Numa perseguição de carros, por exemplo, o efeito de *imersão* se torna mais evidente para o jogador se houver alguma motivação para que a ação seja realizada. Adicionando elementos narrativos a essa situação, como transformar os agentes envolvidos em personagens com

motivações reais – uma corrida de rua ilustrada na Figura 2 e um ladrão de carros em fuga representado na Figura 3 – permite a *imersão* dentro do espaço de jogo.



Figura 2: Corrida de carros em *Need for Speed: The Run*.



Figura 3: Jogador fugindo da policia em *GTA IV*.

Não apenas os elementos narrativos podem ajudar construir a imersão no espaço lúdico do *game*, como formas distintas de imersão podem existir no espaço narrativo. Marie-Laure distingue os efeitos da *imersão lúdica* – no qual o usuário imerge na realização da atividade com a qual está comprometido, como uma partida de tetrís, um jogo de xadrez ou apenas tentar não pisar nos paralelepípedos da calçada – da *imersão narrativa* – no qual o usuário imerge no espaço narrativo e passa a se envolver com a construção e contemplação deste espaço – e descreve quatro tipos de *imersão narrativa* – a *imersão espacial*, a *imersão epistêmica*, a *imersão temporal* e a *imersão emocional* – que refletem formas de construções narrativas possíveis nos *games* [RYAN 2011].

O primeiro tipo de *imersão*, a *imersão espacial*, diz respeito à credibilidade atribuída ao espaço no qual se situa a narrativa. Nos *games*, este espaço manifesta-se como o universo, ou a ambientação no qual o jogo está contido. Pode ser um espaço abstrato, como a ambientação de *Tetrís* ou um espaço que reflita, ou assemelhe-se a alguma realidade, como o universo de *Half-Life 2*. O importante para que haja este tipo de *imersão* é a credibilidade atribuída ao espaço exposto através do *game* por parte do jogador. A *imersão espacial* é um recurso fortemente presente na criação do que Henry Jenkins chama de *Espaços Evocativos* [JENKINS 2011].

Nestes espaços, mesmo não havendo uma narrativa formalmente construída, é possível sentir a

presença de fortes elementos constituintes de uma história que passa a ser utilizada pela imaginação do usuário para completar as possibilidades narrativas. Estes *espaços evocativos* são bastante utilizados na construção de parques temáticos, como por exemplo, os da Disney. Embora os espaços do parque não contem histórias por si só, a devida utilização dos elementos temáticos e demais aspectos da ambientação permitem que os usuários se sintam imersos nas atrações e possibilite a criação das experiências planejadas, como o medo numa casa mal-assombrada ou a senso de aventura numa atração temática pirata.

Nos *games*, estes *espaços evocativos* podem ser utilizados para criar a sensação de identificação com o ambiente de jogo, e, desta forma, conduzir o comportamento do jogador para que ele aja da maneira que é esperado, como ilustrado pela Figura 4 onde o jogador do *game Fallout 3* encarna o papel de um sobrevivente num mundo apocalíptico e é guiado pela ambientação a interpretar o personagem com a cautela necessária para permanecer vivo.



Figura 4: O ambiente árido e opressor de *Fallout 3* permite ao jogador imergir no ambiente de jogo.

A *imersão temporal* abarca o envolvimento do usuário com o desenvolver da trama – a solução do motivo que conduz o enredo. Este tipo de *imersão* – pautada no estímulo a curiosidade do usuário – é criado em outros meios narrativos como livros, filmes e televisão através do encadeamento dos eventos que compõem a história a ser narrada a fim de prender a atenção do interlocutor.

Segundo Syd Field, boa parte das histórias interessantes pode ser estruturada seguindo o modelo de três atos com dois pontos de virada [FIELD 2001]. Neste modelo a história é contada de maneira linear, com um começo, um meio e um final, que organizam o desenvolvimento da história, e dois pontos que conduzem a ligação entre estas partes. Segundo Marie-Laure [RYAN 2011], este tipo de *imersão* pressupõe três efeitos narrativos, necessários para que haja a imersão no desenvolvimento da trama: curiosidade, surpresa e suspense. Nos *games*, esta estrutura linear de desenvolvimento de história também pode ser trabalhada, utilizando-se elementos impositivos de narração – como *cut-scenes*⁴ e eventos pré-programados

4 “*Cut-scene*: Cena dramaticamente importante, eventualmente exibida sem a interação do jogador. A cena

– para contar a história, produzir este tipo de *imersão* e consequentemente estes efeitos.

Entretanto, devido à natureza interativa dos *games*, outros mecanismos podem ser utilizados para prender a atenção do jogador e ativar sua curiosidade. Dada a já mencionada natureza configurativa da prática de jogar, a *imersão temporal* pode surgir dentro de um *game* através da curiosidade do jogador em conhecer os resultados de uma determinada ação no desenvolvimento do jogo. Este tipo de *imersão* encontra-se intimamente relacionado a uma *narrativa emergente*, “que não é pré-estruturada ou pré-programada, tomando forma através do desenvolvimento do jogo” [JENKINS 2011] e é construída pelo jogador e de alguma forma compatível com os elementos de desenvolvimento narrativo “de baixo pra cima”.

A *imersão epistêmica*, seguindo a mesma linha da *imersão temporal* é criada pelas expectativas e curiosidades do jogador com relação à história. Entretanto, enquanto a última foca na curiosidade em se descobrir o que pode ou vai acontecer no desenvolvimento da história, a primeira baseia-se no entendimento dos elementos da história que residem no passado. A *imersão epistêmica* encontra-se no desejo de conhecer e entender aquilo que se passa por de trás do que conseguimos enxergar dela, tanto o que se passa antes do início da narrativa, quanto o que corre paralelo a história contada diretamente. Nos filmes, livros e outras narrativas mais tradicionais, esta forma de narrativa está associada ao ordenamento pelo qual esses eventos são passados ao jogador, através de técnicas como *flashbacks* e *flashforwards*, ou apenas através de uma edição menos convencional e não linear. Nos *games*, o controle do fluxo de informação não está mais nas mãos do desenvolvedor do que nas mãos do jogador. O controle das informações que serão passadas ao jogador se dá pela forma narrativa que Henry Jenkins chama de *Narrativa Incorporada* [JENKINS 2011]. Nesta forma narrativa, pedaços de informação de história são incorporados a objetos e locais, para que o jogador possa encontrá-los e interagir com eles livremente.

É possível, então, identificar a *imersão temporal* quando um jogador de *The Sims* realiza um flerte com um personagem do computador, como ilustrado pela Figura 5, está sendo motivado pela curiosidade de saber o resultado de uma ação e pela vontade de concretizar o resultado esperado.

é tipicamente mostrada para motivar uma mudança na trama do *game* e exibida fora do motor de jogo” (GAME-RESEARCH DICTIONARY 2011).



Figura 5: Situação de flerte no jogo The Sims.

De maneira similar, um jogador de *Still Life* *imerge episodicamente* no *game* enquanto procura por pistas de crimes que já aconteceram, conforme a Figura 6.



Figura 6: Cena de crime no jogo Still Life

Por fim, a *imersão emocional* diz respeito ao envolvimento sentimental/emocional dos jogadores. Este envolvimento está relacionado aos dois tipos de sentimentos/emoções que experimentamos na vida real:

“(…) os direcionados a nós mesmo e os direcionados aos outros através da experiência conhecida como empatia. Os direcionados a nós mesmos dizem respeito aos nossos desejos e o sucesso das ações que nós realizamos para atendê-los. Mesmo em emoções que envolvem sentimentos pelos outros, tal como amor e ciúmes, o outro é um objeto numa relação bipolar determinada pelos desejos do experimentador. Mas não com a empatia: através da simulação mental da situação pela qual o outro passa, fingindo ser o outro e imaginando seus desejos como se fossem os nossos é que sentimos alegria, pena ou tristeza por eles” [RYAN 2011].

Nos *games*, tal qual constatado por Marie-Laure, há uma presença muito mais intensa das emoções direcionadas ao próprio jogador do que relações de

empatia por outros personagens em razão do caráter lúdico dos *games*. Esta ludicidade conduz os jogadores a realizarem seus desejos através do cumprimento de certos objetivos [RYAN 2011]. Nesse tipo de atividade, os personagens, fundamentais para criação de sentimentos e de empatia, são desenvolvidos para atender uma função mecânica e utilizados pelo jogador como meios para alcançar seus objetivos, o que decresce o impacto emocional das personagens. Thomas Grip propõe como solução o desenvolvimento de situações com objetivos mais abstratos [GRIP 2011a]. Através de mecânicas de jogo que permitam o usuário apenas experimentar determinadas situações, e amparado pelas outras formas de imersão, o desenvolvedor pode conduzir o surgimento de determinadas emoções de empatia e sentimentos e criar uma *imersão emocional*.

Estes efeitos de *imersão narrativa* nos *games* são criados tendo em mente o que Grip [2011a] chama de *Significado*. Segundo Thomas Grip [2011a], em todo tipo de trabalho criativo, o criador deseja expressar algo. Este “algo” a ser expresso pode ser uma emoção, uma sensação, uma situação, uma idéia, a descrição de um evento. E é este “algo” a ser expresso que Grip chama de *significado*. Tendo em mente um *significado* desejado para cada ação planejada no jogo, o desenvolvedor tem como objetivar seu projeto a fim de criar uma determinada sensação de imersão. Se for desejado criar no jogador uma determinada empatia por um agente, os recursos narrativos apropriados devem ser utilizados para produzir este efeito.

E para que isso tudo possa ser feito, um elemento é fundamental: o jogador. Para que a experiência seja significativa para o jogador e o significado expresso obtenha maior êxito, o jogador precisa sempre ser levado em consideração durante os processos projetuais. E, uma vez os *games* são práticas configurativas e necessitam da interação do usuário para acontecerem, é de fundamental importância que a capacidade do jogador de decidir interfira na experiência. A essa capacidade do usuário de se tornar agente e interagir com o espaço virtual, Janet Murray atribui o nome de *Agenciamento* [MURRAY 1997]. Este efeito permite que o jogador sinta-se significativo no ambiente em que está *imerso*, percebendo relações de causa e consequência entre as ações desempenhadas por ele e os resultados obtidos, e imergindo profundamente o jogador no espaço que lhe é apresentado no *game*.

4. Passagem do Tempo nos Games.

Uma característica peculiar dos *games* é como ocorre a passagem do tempo dentro deles. Em *games* abstratos, como *Tetris* ou *Xadrês*, apenas uma dimensão temporal pode ser observada, assim como demonstrado pela Figura 7 [JUUL 2004].



Figura 7: Representação da passagem do *tempo de jogo*.

O *tempo de jogo* consiste do encadeamento cronológico das ações do jogador dentro do espaço do *game*. Estas ações movimentam o desenrolar do tempo de jogo de um estado inicial com uma situação de jogo anteriormente determinada, a outro estado no qual a situação do estado inicial foi alterada.

Em jogos onde o aspecto narrativo está presente outra dimensão temporal também se faz presente: o *tempo de evento*. O *tempo de jogo* é definido a partir do encadeamento cronológico dos eventos narrativos que acontecem dentro do espaço do jogo [JUUL 2004]. Nestes *games* a progressão dos estados que compõem uma partida, uma sessão de jogo, dentro da dimensão do *tempo de jogo* produz uma correspondência dentro da progressão do *tempo de evento*.

Segundo Jesper Juul as correspondências entre estes tempos podem ser correlacionadas através do que ele chama de *mapeamento* [JUUL 2004], como pode ser observado na Figura 8. Quando uma ação do *tempo de jogo* possui uma projeção no *tempo de evento* esta ação foi mapeada, possuindo correspondências em ambas as dimensões temporais dentro do jogo e provoca a percepção de desenvolvimento da narrativa através da ação do jogador.

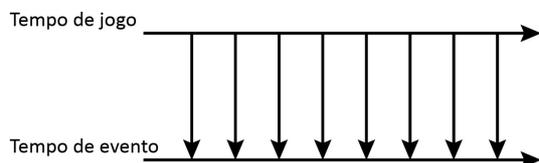


Figura : Projeção do *tempo de jogo* mapeado no *tempo de evento*.

Este mapeamento pode ter correspondências diretas ou representativas [JUUL 2004]. Em determinados jogos a correspondência entre o *tempo de jogo* e o *tempo de evento* é equivalente: um minuto de *tempo de jogo* corresponde a um minuto de *tempo de evento*. Em outros um minuto de *tempo de jogo* poderá corresponder à representação de uma semana de *tempo de evento*, como representado na Figura 9.

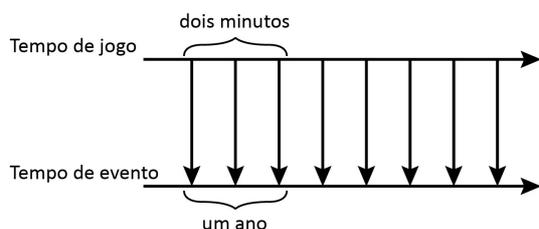


Figura : Correspondência dos *tempos de evento* e de *jogo*.

Esta variação no fluxo do tempo pode ser utilizada para gerar percepções diferentes no jogador. Por exemplo, uma redução no ritmo da passagem de *tempo de evento* num jogo do estilo *shooter* pode proporcionar o jogador uma percepção de maior concentração na realização de determinadas tarefas.

No jogo *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* (Figura 10), um recurso chamado "Bullet Time" é utilizado para diminuir a passagem do tempo de evento em relação a passagem de tempo de jogo durante curtos espaços de tempo, permitindo que o jogador possa refletir sobre o que fazer em situações complicadas. Entretanto a relação entre estas dimensões temporais, quando mal planejadas, pode torna-se desarmoniosa e provocar diversas quebras de *imersão* ao longo do *game*.



Figura 8: O uso do "Bullet Time" interfere na passagem do tempo em *Max Payne 2: The Fall of Max Payne*.

Inicialmente, o maior ponto de desarmonia entre as dimensões temporais diz respeito à cronologia do tempo. Enquanto em outras formas narrativas, e em *cut-scenes* nos *games*, o uso de recursos de controle do tempo narrativo como *Flashbacks* e *Flash-Fowards*, para revelar acontecimentos no passado ou futuro da história, é fundamental para a construção da dramaticidade, nos *games* podem ocasionar sérios conflitos. No caso do *Flashback*, por exemplo, é possível que em ações realizadas em cenas de *Flashback*, anteriores a cenas com as quais o jogador já teve contato, tornem cenas que já aconteceram impossíveis de terem acontecido, como descrito por Juul [2004]. De maneira semelhante, *Flash-Fowards* podem criar a sensação de inevitabilidade nas ações do jogador, reduzindo a percepção de *agenciamento* e quebra de *imersão*. Devido a essas dificuldades, a maior parte dos *games* é construída de maneira cronológica, com os eventos sequencialmente arranjados.

Outra grande dificuldade reside na inserção de ações não mapeadas do tempo de jogo, geralmente *cut-scenes* e outros eventos impositivos. Tal qual mostrados por Juul [2004] estes eventos não correspondem a ações tomadas pelo jogador e muitas vezes não refletem as decisões que os jogadores gostariam de tomar.

Devido ao fato de *games* geralmente serem pesados demais para serem carregados de uma única vez na memória RAM das máquinas e lidos e interpretados pelo computador responsável por isso (seja um PC, um MAC, um console ou celular), eles tendem a ser carregados em partes. Tradicionalmente essas partes são organizadas em fases, estágios no qual o jogador navega e possuem começo, meio e fim. Ao fim de cada fase, os arquivos da fase anterior são substituídos pelos arquivos da fase seguinte dentro da memória e então o ciclo recomeça. Este tipo de organização da leitura das fases por vezes gera um problema na coerência da organização da narrativa do *game*. Esta incoerência ocorre quando não há um bom planejamento na transição entre as fases e o jogador não consegue compreender como se dá a transmissão de um estado para outro [JUUL 2004].

Por fim, há os problemas acarretados pelo mau uso dos sistemas de salvamento. Os sistemas de salvamento ou de *saves*, como são chamados nos *games* de língua inglesa, são sistemas que possibilitam o registro dos estados dos jogos durante uma sessão, para que uma partida não finalizada possa ser retomada posteriormente. Em geral, são utilizados para permitir que o jogador possa interromper uma sessão de jogo antes do final do mesmo sem que o progresso ao longo da história seja perdido. Entretanto, muitos *games* possuem mecânicas de progressão baseadas na tentativa e erro e utilizam os sistemas de salvamento como parte deste processo [JUUL, 2004]. Nestes *games*, o jogador é obrigado a recarregar um *save* toda vez que um erro é cometido, repetindo a ação até que o êxito seja obtido. Como apontado por Juul [2004] este tipo de sistema, quando empregado desta forma, provoca a quebra da *imersão temporal* devido a uma manipulação inconsistente no *tempo de jogo*.

5. Trama, Conflito, Construção das Personagens e Narrativas Emergentes.

Por fim, o elemento mais importante da construção da narrativa, seguindo a tradição narrativa do teatro, literatura, cinema e outras narrativas lineares, a trama. A trama é a história que se desdobra diante do interlocutor, pois, para haver uma narração, algo precisa ser narrado. Seguindo a definição de Ryan [2011] para narrativas, esta trama será composta por uma história com começo, meio e fim, desenvolvida através de ações realizadas por personagens motivadas por um conflito. Para Comparato [2009] durante o desenvolvimento do roteiro ou projeto de uma história estes componentes podem ser sintetizados em apenas dois elementos: o conflito e as personagens.

O conflito é o grande motivador da história. É em função dele que os eventos da história ocorrem. O “Conflito designa a confrontação entre forças e personagens por meio da qual a ação se organiza e vai se desenvolvendo até o final” [COMPARATO 2009, p. 57]. Sem uma razão para o acontecimento da ação, não há por que haver a ação e, conseqüentemente a história não

avança. Para Syd Field [2001] o conflito está no centro da construção dramática da história:

“Todo drama é conflito. Se você conhece a necessidade do seu personagem, pode criar obstáculos que preencham essa necessidade. Como ele vence esses obstáculos é a sua história. Conflito, luta, vencer obstáculos são os ingredientes primários de todo drama. Da comédia também. E responsabilidade do escritor gerar conflito suficiente para manter o público, ou o leitor, interessado. A história tem sempre que mover-se para adiante, na direção de sua resolução.” [FIELD 2001, p. 25]

Já as personagens são as representantes das ações que ocorrerão na transcorrer da história. Ele é estruturado através de sua personalidade, seu histórico e seu comportamento e definido pela ação que se desenvolve. A personagem, como descrita por Comparato (2009), apresentada na ficção tradicional é construída por seus traços de personalidade e outras características físicas e psicológicas e para representar pessoas e outras entidades com um comportamento bem definido na narração, mas só podem ser percebidas pelo interlocutor pelas ações que realizam no desenrolar da história, através das quais manifestam suas personalidades. Embora ele seja uma representação de um agente consciente, há uma linha muito tênue separando o personagem da ação, uma vez que só podemos observar as personagens a partir de suas ações. Em função disso, no drama clássico, pensado por Aristóteles e presente até hoje em nossas formas narrativas, o objeto representado no drama é a ação, não a pessoa [ARISTÓTELES *apud* LAUREL 1992].

Como conseqüência dessa relação entre conflito e personagem e ação, há o desenvolvimento da trama na narrativa tradicional através da força autoral impositiva: a partir da definição prévia das ações e reações dos personagens na trama, motivados pelo conflito. Entretanto, como já discutido anteriormente, a imposição dos acontecimentos da história do jogo provoca o surgimento do “paradoxo interativo”.

Aylett e Louchart [2003] propõem uma alternativa para este modelo, sistematizando o planejamento da narrativa a partir de uma abordagem menos ortodoxa e pesquisada, presente na nos RPG's de mesa tradicionais. Neste tipo de jogo o foco dado à progressão da trama é mudado para a construção do personagem.

Este tipo de abordagem aproxima-se do que é encontrado em jogos de simulação e outros que podem ser classificados como “Histórias Jogáveis”. Embora elementos narrativos impositivos possam ser inseridos nestes jogos para dar certa direção ao jogador, como acontece nos RPG's, grande parte de seu desenvolvimento acontece na simulação que ocorre dentro do jogo, da interpretação que os agentes fazem de seus personagens e das reações causadas pelas ações destes agentes. Através deste processo a história, a

organização de eventos coerentes numa sequência linear, surge de maneira natural, sem que haja muita interferência autoral do projetista. A este tipo de narrativa, Aylett e Louchart [2003] atribuem o nome de *narrativa emergente*.

Neste tipo de narrativa a história não é planejada em linearmente em “começo, meio e fim”. Ao invés de seguir um modelo impositivo, a narrativa deve ser guiada a partir de um modelo participativo composto de “contextualização, alocação de papéis, interação, e retorno de informações”⁵ [AYLETT e LOUCHART 2004, p. 6]. Este modelo segue o padrão encontrado numa sessão comum de RPG de mesa, no qual os jogadores no começo da sessão são contextualizados sobre o cenário com o qual irão interagir, definem quais papéis irão interpretar, interpretam e interagem com as situações que lhes são passadas pelo narrador e, ao final da sessão, são informados a respeito das consequências de suas escolhas durante o jogo. Embora esta organização represente a macroestrutura de uma narrativa desse tipo, pode também ser percebida em sua microestrutura. Durante o curso do jogo, a cada vez que os jogadores se deparam com uma situação, passam por todo o processo de organização narrativo sendo informados do que ocorreu, ponderando a respeito de como agir, agindo, sendo informados do resultado das ações e reiniciando o processo até que a situação em questão seja finalizada.

[*] Estas regras ilustram como a metodologia projetual de uma *narrativa emergente* deve ser orientada ao surgimento das interações entre as personagens e das personagens com os ambientes no quais estão imersos. É importante notar que o processo de construção narrativa, em nível de interação, se dá graças à interpretação do papel do personagem feita pelo usuário: o *avatar*⁶ não é apenas a representação do usuário, mas uma extensão do próprio usuário através do processo de incorporação – *embodiment* no original em inglês – descrito por Stout [2011]. Ao incorporar no *avatar*, o jogador adquire uma percepção de ser o *avatar* representado na tela, altera a forma pela qual o jogador observa o mundo representado.

Comparando ambos os modelos narrativos, é possível perceber que embora os elementos narrativos presentes na forma narrativa tradicional estejam presentes, a uma grande diferença entre eles reside na ordem de prioridade atribuída a cada um deles e a metodologia como eles vão ser pensados ao longo do desenvolvimento projetual da narrativa. O conflito deixa de ter uma importância tão primária, uma vez que o propósito é que eles surjam do próprio interlocutor ao longo do desenvolver da história, do desenrolar da narração. As personagens deixam de ser definidos pelas

5 Tradução do autor. “Back-stories, role allocation, interaction, debriefing” [AYLETT; LOUCHART, 2004] no original em inglês.

6 O *avatar* é a representação do usuário em espaços de interação, como fóruns de discussão *online* e *games*. Termo comumente associado aos RPG’s *online* [GAME-RESEARCH DICTIONARY, 2011].

ações que realizam e passam a ser os causadores da mesma, assim como a ação não é imposta pelo autor, mas proposta, e o interlocutor, enquanto personagem agente passa a decidir e gerar possibilidades de interação diferentes a partir do que lhe é acessível. A profundidade da construção da personagem protagonista deixa de ser responsabilidade do desenvolvedor e passa a pertencer às possibilidades criativas oferecidas ao interlocutor durante o transcorrer da narrativa. A personagem passa a ser apenas um representante daquilo que é construído na mente do interlocutor, como é possível perceber no relato de sessões de jogo dos jogadores: normalmente observasse o jogador tratando às personagens de jogo não como projeções de alguém com o qual criou vínculos empáticos, mas como uma extensão da própria *persona* do jogador [GRIP, 2011a].

Ao invés do controle da trama a partir da organização do ritmo narrativo do encadeamento dos eventos, Aylett e Louchart [2004] propõem um outro modelo de controle narrativo também extraído a partir da análise de RPG’s de mesa. Neste modelo, o controle se dá em três instâncias agrupadas hierarquicamente:

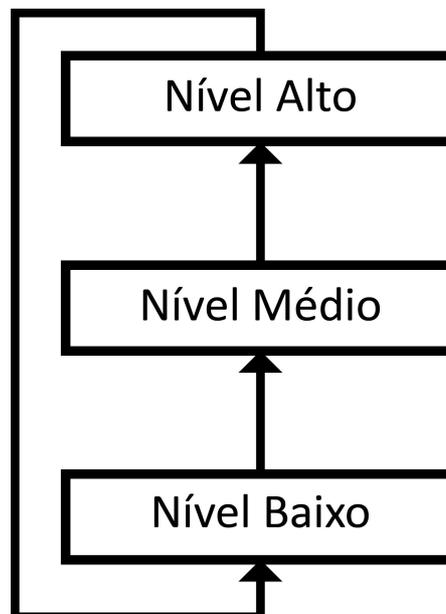


Figura 9: Níveis de controle da *narrativa emergente*.

No nível alto de controle da *narrativa emergente* encontram-se os controles empregados pelo narrador. No alto nível de controle o drama é gerenciado seguindo parâmetros pré-estabelecidos pelo sistema ou de acordo com o julgamento de algum agente presente, seja ele consciente – como no caso de um narrador de RPG – ou não – como os sistemas autômatos que gerenciam a progressão do jogo. Por correlação, num *game* poderemos encontrar neste nível de controle sistemas que gerenciarão a inserção dos eventos no jogo, e os parâmetros definidos no projeto que determinarão o aparecimento deles.

No nível médio de controle da *narrativa emergente* encontram-se as personagens as ações executadas por eles e as características que

determinaram seus comportamentos. Dentro do projeto, o comportamento das personagens deve ser descrita minuciosamente num perfil psicológico e dissecado em parâmetros que permitam: a criação do sistema de inteligência artificial que determine o comportamento dos agentes controlados pela máquina; e características que direcionem o comportamento do jogador.

Por fim, no nível baixo de controle encontram-se os todos os outros elementos da narrativa: cenários, objetos, eventos e seus respectivos significados, suas intenções.

Neste modelo, o diálogo entre os níveis se dá do mais baixo ao mais alto. A situação proposta aos agentes é apresentada no nível baixo de controle, a partir dos diferentes elementos descritivos capazes de provocar os diferentes tipos de *imersão* do usuário em aspectos de ambientação – como as *imersões temporal, epistêmica e temporal*, que atuam como indicadores dos significados a serem interpretados pelo usuário. A partir das interpretações feitas no nível baixo de controle as atuações e interações dos agentes presentes no sistema podem acontecer no nível médio de controle. Pistas narrativas podem ser passadas para o usuário a partir da interação com outros agentes neste nível de controle do modelo. Por fim, a partir das mudanças dos estados provocadas no ambiente pelas ações e interações dos agentes, diferentes situações narrativas definidas pelo projeto ou pelo sistema são devolvidas ao primeiro nível de controle, com o recomeço do ciclo.

Para que haja este controle é preciso que o autor da narrativa, durante o planejamento da mesma, direcione seu projeto não para o encadeamento dos eventos da trama, mas para o detalhamento das ações e interações possíveis dentro das situações planejadas na narrativa [LOUCHART et AL. 2008]. Para um *game* este planejamento acontecerá, de maneira geral – pois cada *game* possuirá suas próprias necessidades projetuais e de documentação [SCHELL 2011] – no planejamento minucioso da jogabilidade e dos sistemas de interação, do comportamento das personagens e descrição do funcionamento da inteligência artificial, e do espaço de interação.

Como o principal ponto de articulação deste modelo reside no desenvolvimento da personagem [AYLETT e LOUCHART 2003, 2004; LOUCHART et al. 2008] uma atenção especial é dada a sua criação. Como já mencionado anteriormente, as personagens dentro de uma *narrativa emergente* não são, contrariando a narrativa clássica, criadas pela ação que realizam no desenrolar da trama, mas agentes coerentes com um comportamento bem definido – representantes de uma personalidade bem estabelecida. O roteiro, ao invés de estabelecer as ações que representarão seus traços de personalidade – definidos dentro da tradição da TV do cinema e do teatro na sinopse ou argumento [COMPARATO 2009] – passa a fazer a descrição das possibilidades de interação viáveis com as ações disponíveis para ela e regidas pela personalidade das personagens.

6. Conclusão

Após fazer o levantamento dos estudos feitos a respeito da narrativa nos *games* foi possível perceber que embora haja materiais a respeito do tema eles ainda são poucos e de difícil acesso. A maior parte do material também aborda o tema a partir de comparação com o que já existe de similar, ou análogo, em outros campos de estudo, como o cinema o teatro e a televisão, e embora estes abordagem supra a necessidade para entender alguns aspectos da narrativa nos *games*, ainda existem diversos elementos pouco explorados ou não explorados.

Como apontado por Thomas Grip [2011b] ainda há muito a se explorar nas pesquisas sobre narrativa nos *videogames*, mas primeiro precisamos amadurecer no desenvolvimento: “Os *videogames* precisam encontrar sua própria voz”. Enquanto outras mídias mais antigas evoluíram e já foram alvo de maior experimentação em técnicas narrativas por parte dos artistas que exploram estes meios, os *videogames* ainda engatinham neste processo.

Em reflexão pessoal percebi a íntima relação da criação narrativa nos games com os processos e técnicas de *game-design* e embora existam diversos exemplos de jogos com narrativas já desenvolvidos e bem sucedidos, isto não torna a narrativa para *games* um tema fechado e bem delimitado. É preciso, enquanto desenvolvedor, explorar os caminhos que trarão luz a estas pesquisas.

7. Referências

- AYLETT, Ruth; LOUCHART, Sandy. Solving the narrative paradox in VEs - lessons from RPGs. In: 4TH INTERNATIONAL WORKSHOP ON INTELLIGENT VIRTUAL AGENTS IVA2003, 4., 2003, Kloster Irsee. Intelligent Virtual Agents. Berlin: Springer, 2003. p. 244 - 248.
- AYLETT, Ruth; LOUCHART, Sandy. The emergent narrative theoretical investigation. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON NARRATIVE AND INTERACTIVE LEARNING ENVIRONMENTS, 3., 2004, Edinburgo. Proceedings Narrative and Learning Environments Conference. Escócia, 2004. p. 25 - 33.
- COMPARATO, Doc. Da Criação ao Roteiro: Teoria e prática. São Paulo: Summus Editora, 2009.
- ESKELINEN, Markku. The Gaming Situation. Disponível na internet: <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>>. Acesso em: 17/05/2011.
- FRASCA, Gonzalo. Ludologists love stories: notes from a debate that never took place. Disponível na internet: <http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf>. Acesso em: 17/05/2011a.
- FRASCA, Gonzalo. Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. Disponível na internet: <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>>. Acesso em: 17/05/2011b.

FIELD, Syd. Manual de roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

GAME-RESEARCH DICTIONARY – Dicionário online com termos utilizados no universo dos games. Disponível na internet: <<http://game-research.com/index.php/dictionary/>> Acesso em: 17/05/2011

GRIP, Thomas. How Gameplay and Narrative kill Meaning in "Games". Disponível na internet: <<http://frictionalgames.blogspot.com/2010/01/how-gameplay-and-narrative-kill-meaning.html>>. Acesso em: 17/05/2011a.

GRIP, Thomas. Finding Video-Game's True Voice. Disponível na internet: <<http://frictionalgames.blogspot.com/2011/05/finding-videogames-true-voice.html>>. Acesso em: 17/05/2011b.

JENKINS, Henry. Game Design as Narrative Architecture. In: WARDRIP-FRUIN, Noah; HARRIGAN, Pat (Ed.). First Person: New Media as Story, Performance and Game. Cambridge, Massachusetts: The Mit Press, 2004. p. 118-130.

JUUL, Jesper. Introduction to Game Time. In: WARDRIP-FRUIN, Noah; HARRIGAN, Pat (Ed.). First Person: New Media as Story, Performance and Game. Cambridge, Massachusetts: The Mit Press, 2004. p. 131-142.

LAUREL, Brenda. Computer as Theater. Laflin, Pennsylvania: Addison Wesley, 1993.

LOUCHART, Sandy et al. Purposeful Authoring for Emergent Narrative. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON INTERACTIVE DIGITAL STORYTELLING, 1., 2008, Erfurt. Lecture Notes in Computer Science 5334. Berlin: Springer, 2008. p. 273 - 284.

MURRAY, Janet. Hamlet on the Holodeck: The future of narrative in cyberspace. Nova York: The Free Press, 1997.

RYAN, Marie-Laure. From Narrative Games to Playable Stories Toward a Poetics of Interactive Narrative. Disponível na internet: <<http://muse.jhu.edu/journals/storyworlds/v001/1.ryan.html>>. Acesso em: 17/05/2011.

SCHELL, Jesse. A Arte de Game Design: o livro original. Rio de Janeiro: Elsevier Editora, 2011.

STOUT, Jeroen. Symbiosis: Masquerading avatar autonomy as player actions. Disponível na internet: <<http://jeroenstout.net/work#Show:Symbiosis-Masqueradingavatarautonomyasplayeractions>> Acesso em: 30/05/2011.