

Narrativas lúdicas digitais transformadoras

Letícia Lana Cherchiglia

Departamento de Ciência da Computação

Universidade Federal de Minas Gerais

Belo Horizonte, Brasil

letslc@dcc.ufmg.br

Resumo— Este artigo será uma breve reflexão acerca dos componentes de um jogo digital e de uma narrativa e como ambos podem se unir em prol de uma experiência transformadora que gera impacto individual ou coletivo. Pretende-se discutir se tais narrativas lúdicas são possíveis de serem construídas, se existem exemplos de jogos digitais que as utilizem e que tipos de transformações poderiam ser obtidas, tentando-se fazer uma previsão de como será o futuro dessa área tão promissora.

Palavras-Chave—narrativas lúdicas; jogos digitais; experiências transformadoras.

I. INTRODUÇÃO

Johan Huizinga começa seu livro *Homo Ludens* afirmando que “o jogo é fato mais antigo que a cultura” por estar presente em todo o reino animal [1]. Porém, a verdadeira explosão lúdica ocorreu através do homem, ao utilizar toda a sua capacidade intelectual de modo que atualmente tenhamos uma indústria que movimenta quase 90 bilhões de dólares por ano com os mais variados tipos de jogos. O fator digital é um dos motivos para o crescimento desta indústria ser tão expressivo, superando em mais de duas vezes a indústria de filmes e a de livros somadas em 2012, mesmo com a narrativa sendo “um de nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo”, como afirma Janet Murray em seu livro *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço* [2].

As semelhanças entre jogos e narrativas vão muito além desta íntima ligação à humanidade, não somente porque é frequente o uso das narrativas dentro dos jogos, mas também porque ambos podem proporcionar reflexões que geram transformações no leitor/jogador. Existem muitos estudos sobre o impacto dos jogos nos jogadores como o trabalho de Jane McGonigal, em especial seu livro *A Realidade em Jogo - Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo*. Neste, ela afirma que os jogos serão a principal plataforma para criar o futuro no século XXI [3]. Entretanto, para que isto de fato ocorra, os jogos devem ser estruturados levando-se em consideração questões psicológicas capazes de gerar experiências transformadoras fortes e duradouras.

II. JOGOS E NARRATIVAS

Muitos teóricos já fizeram suas próprias definições de jogo, como exemplo citamos Huizinga [1], Juul [4] e McGonigal, sendo que esta última afirma que todos os jogos compartilham as seguintes características: 1) meta para propiciar um senso de

objetivo; 2) regras que sejam capazes de liberar a criatividade e estimular o pensamento estratégico; 3) um sistema de feedback em tempo real que motive os jogadores e garanta a alcançabilidade da meta; 4) necessidade da participação voluntária dos jogadores, de forma que exista uma base comum para que várias pessoas desfrutem ao mesmo tempo de uma atividade lúdica segura e prazerosa [3]. Neste artigo, adotaremos tal definição acrescida da característica de externalidade. Ao dizer que um jogo é fora da realidade, temos que a atividade de jogar ocorre em uma realidade paralela à real, sobreposta a esta, seja ela física (dentro de um tabuleiro), virtual (dentro de um computador) ou psíquica (dentro de nossas mentes). Tal característica, entretanto, não impede que tenhamos consequências no mundo real provenientes do ato de jogar, como ganhar dinheiro jogando pôker, por exemplo.

Em relação à narrativa, temos o trabalho de inúmeros teóricos que possuem suas próprias definições dentro do campo de estudo da narratologia, que é muito amplo. No escopo deste artigo, utilizaremos a definição de narrativa de Othon Garcia, feita em seu livro *Comunicação em Prosa Moderna*, que diz que as narrativas são uma sequência de situações, fatos ou ações que envolvem participação de personagens e ocorrem em certo lugar e momento, possuindo certa duração [5]. Apesar de sucinta, esta definição possui todas as características que julgamos necessárias.

Ao analisar a relação entre narrativa e jogos, vemos que a primeira não é essencial para que estes existam ou para torná-los atraentes, visto que muitas vezes o que nos atrai é uma mecânica inovadora ou desafiante, como no caso dos jogos casuais e jogos de sorte. Entretanto, de um modo geral, nos sentimos mais envolvidos por jogos que possuem uma narrativa pela chance que nos é dada de participar do enredo de forma ativa, sendo parte daquele mundo e muitas vezes responsáveis por suas mudanças. As histórias existentes neste meio participativo nos impactam de uma forma diferente em relação aos meios tradicionais. Como afirma Thiago Mendes em seu artigo *Ambientes virtuais multinarrativos: A tecnologia de phasing como catalisador de imersão*, “[...] é na narrativa que reside o elemento emocional transformador que instiga o jogador, ou leitor, a seguir em frente, explorando, modificando e descobrindo o que vem a seguir.” [6] Assim, devemos levar em consideração o tema e a narrativa que os jogos utilizam se desejamos estudar e criar experiências transformadoras através deles, além do meio no qual estes jogos estão inseridos. E o meio digital, devido a algumas de suas características que veremos a seguir, é um meio extremamente propenso para tal.

III. MEIO DIGITAL

A seguir veremos brevemente cinco características que o meio digital possui e que são responsáveis pela atração que ele exerce sobre nós, segundo Murray (imersão, agência e transformação) e McGonigal (conexão social e criação de ambientes épicos com sentido).

A imersão não pode ser confundida com simples escapismo, na medida em que é capaz de gerar reflexões e conexões ativas em nossos cérebros. Além disso, uma imersão bem construída sabe dosar imaginação e realidade de tal forma que é capaz de tornar o meio em si “transparente”, ou seja, deixaremos de ter consciência de que aquela experiência é virtual e passaremos somente a perceber a experiência em si. Tal “desligamento” da realidade é descrito como fluxo por Csíkszentmihályi, um estado no qual “a autoconsciência desaparece, e o sentido do tempo fica distorcido.” [7]. Uma atividade que permite a existência do fluxo é agradável, mesmo que seja difícil ou perigosa, sendo capaz de gerar uma concentração tão intensa de modo que somente o que importa é realizá-la. Outro fator presente nos jogos digitais que os tornam tão imersivos é o chamado *fiero*, palavra italiana para orgulho. De acordo com McGonigal, é o sentimento após triunfarmos sobre a adversidade, “é um desejo por desafios que possamos superar, batalhas que possamos vencer e perigos que possamos exterminar” [3].

Além da imersão, a sensação de agência nos meios digitais é muito presente, sendo considerada, de acordo com Murray, como a “capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” [2]. Entretanto, a agência não deve ser confundida com mera interatividade ou participação, na medida em que torna possível a existência do sentimento de que podemos de fato realizar ações dentro do meio digital, e mais ainda, somos responsáveis por elas e por suas consequências. Nos jogos a agência é muito forte porque todo jogo é, por si só, uma tentativa voluntária de superar obstáculos desnecessários, é uma busca por trabalho árduo que apreciamos e escolhemos para nós mesmos. Pode parecer estranho pensar que, quando jogamos, estamos na verdade trabalhando, justamente porque jogos e trabalho são vistos como totalmente opostos pela nossa cultura. Entretanto, como diz o psicólogo Brian Sutton-Smith, “O oposto de um jogo não é o trabalho. É a depressão.” [8] Um bom jogo permite que sintamos uma gama de emoções aliadas a um sentimento de alta produtividade; mesmo que tudo o que construímos seja virtual, as recompensas emocionais são reais.

A sensação de agência muitas vezes é tão forte que leva à apropriação das ações feitas no mundo digital para o real. Isto ocorre principalmente em jogos nos quais temos a presença de um avatar (uma imagem gráfica que nos representa), e assim muitas vezes dizemos que “salvamos o mundo da destruição”, quando, na verdade, o que de fato realizamos foi interagir com determinada interface física, responsável por ações virtuais em um mundo virtual. Entretanto, a característica de transformação de Murray vai muito além desta personificação, englobando também as emoções diretamente sentidas pelos jogadores ao jogarem. Afinal, a cada instante em um jogo estamos avaliando possibilidades e tomando decisões e muitas vezes tais escolhas lidam com nossa moralidade e nos fazem refletir sobre nossas

vidas. O fracasso inclusive é grande agente emocional e de aprendizado, sendo capaz de fazer com que adquiramos maior resiliência mental e emocional de acordo com a psicologia positiva, permitindo que nos tornemos pessoas mais otimistas e preparadas para o mundo real [3].

A alta conectividade social do meio digital se faz presente, sobretudo, através da internet. Grande parte dos aplicativos digitais leva em consideração as interações sociais que podem ser feitas através da rede e os jogos em geral já levam em consideração questões sociais por si só. Afinal, em geral preferimos jogar acompanhados a sozinhos, mesmo que a companhia seja a de completos estranhos. A questão é que o meio digital permitiu que tenhamos uma rede social mais extensa, diversa, gratificante, facilmente alcançável e disposta a jogar conosco do que no meio real. Assim, vemos uma febre de jogos sociais (jogos que são jogados dentro de redes sociais), jogos com modo *multiplayer* (cooperativos ou não) e jogos *online* de missões individuais se espalhando pela indústria. E todos eles são responsáveis por aumentar nossa sensação de conexão social, capaz de gerar “emoções pró-sociais”, emoções de bem-estar dirigidas a outros como amor, compaixão, admiração e devoção. Tais emoções existem ainda que estejamos “jogando sozinhos, mas em grupo”: mesmo que não existam estímulos diretos envolvidos durante o jogo, só o fato de sabermos que várias outras pessoas estão naquele mesmo momento jogando-o assim como nós é o suficiente.

Justamente essa maior disponibilidade das pessoas no meio digital permite que possam ser criados inúmeros ambientes épicos com sentido neste meio. Um ambiente épico é capaz de gerar admiração e encantamento através de sua escala extrema e estes sentimentos estão sobretudo ligados a um desejo muito forte de serviço. Já o sentido “é a sensação de que somos parte de algo maior do que nós mesmos. É a crença de que nossas ações importam para além de nossas vidas individuais.” [3] Tais definições ajudam a explicar porque a marca de 10 bilhões de extermínios em *Halo 3* foi possível de ser alcançada ou porque existe uma *Wikipédia*. Afinal, ambos são exemplos de ambientes épicos com sentido, por possuírem escalas extremas, por gerarem admiração quando pensamos no que a criatividade, a destreza e o conhecimento humanos são capazes de construir e por instigarem mais pessoas a contribuírem em algo que seja maior do que elas próprias. O meio digital consegue construir ambientes épicos e mobilizar milhares de pessoas em torno de um objetivo comum com relativa facilidade em comparação a outros meios. Aplicando tal configuração nos jogos digitais, criando jogos épicos, permitimos a vivência de emoções reais em situações não tão frequentes em nosso dia-a-dia, o que é capaz de nos motivar a refletir e agir de modo diferente na vida real.

IV. EXPERIÊNCIAS TRANSFORMADORAS EM NARRATIVAS LÚDICAS DIGITAIS

As características do meio digital definidas por Murray e McGonigal ajudam a entender porque os jogos digitais são mais propensos a gerar as experiências transformadoras que queremos analisar neste artigo, quando comparados aos jogos tradicionais. Tais experiências podem ser compostas por diferentes nuances. Se de um lado temos a admiração, a emoção, a arte, por outro temos o aprendizado, a reflexão

lógica e racional sobre certo tema. Estamos supondo que uma experiência transformadora seja aquela capaz de levar o jogador a refletir sobre determinado tema, ou a se sentir mais propenso a agir de modo diferente a respeito de algo. Porém, como diferentes pessoas reagem de diferentes maneiras a experiências idênticas, quantificar e qualificar uma experiência transformadora é extremamente difícil.

Difícil também é definir como exatamente ocorre o aprendizado. Antônio Damásio faz importantes contribuições a respeito deste tema e sua visão cerebral permite que vejamos o aprendizado como uma propriedade inerente ao cérebro, mas também como uma adaptação deste às mudanças do ambiente em busca de um estado mais homeostático [9]. Podemos também destacar o trabalho de Gregory Bateson, que divide o aprendizado em níveis progressivos [10]. Ambos os estudiosos mostram que qualquer experiência que vivenciamos sempre ensina algo, seja bom ou ruim ou ainda uma mistura de ambos. Entretanto, o senso comum acredita que uma atividade, lúdica ou não, somente ensina algo quando foi criada especialmente para ensinar. Isto é um erro muito grande, inclusive porque pode levar à inserção de conteúdo didático de modo leviano, forçando o aprendizado a todo custo em atividades onde aprender não é o objetivo máximo, o que em geral tem o efeito contrário do pretendido. A partir do momento em que compreendamos melhor os níveis de aprendizado de Bateson e aceitemos que podemos aprender através de qualquer atividade que façamos, física ou psíquica, lúdica ou não, avançaremos muito na questão do aprendizado.

Infelizmente, a indústria de jogos ainda sofre muito com o preconceito da opinião pública quando o assunto é aprendizado e este tema nem é totalmente apoiado pelos desenvolvedores de jogos atualmente. Em geral, seus apoiadores são os desenvolvedores de “jogos sérios” encabeçados por organizações como a *Games for Change* [11] ou de “jogos de realidade alternativa” (ARG) como Jane McGonigal. Para os primeiros, o objetivo do jogo é transmitir um conteúdo de caráter educativo, seja este sobre política, planejamento urbano, saúde etc. Para os segundos, as ações significativas de um jogo devem ser realizadas no mundo real, de modo que ao final tenhamos uma “melhora” da realidade. Ambas as vertentes sofrem críticas tanto a respeito da pouca diversão que poderia ser obtida quando se realiza uma atividade “séria” quanto à gameificação da realidade. Mas estas vertentes são importantes na medida em que mostram o início de uma preocupação crescente sobre o papel dos jogos em nossas vidas, e o que podemos sentir e aprender através deles.

Afinal, como vimos anteriormente, não é somente porque um jogo possui uma temática séria ou real que ele será um meio de transformação em seus jogadores, pois mesmo que a temática seja fictícia, as emoções dos jogadores são reais. Estudos feitos em 2009 por um grupo de pesquisadores dos Estados Unidos, Malásia e Singapura conseguiram provar que jogos que exigem “comportamentos solidários” virtuais são capazes de tornar seus jogadores mais propensos a ajudar os outros na vida cotidiana [3]. Assim, acreditamos que experiências transformadoras podem emergir dos jogos digitais quando aliamos decisões significativas bem construídas a uma narrativa repleta de momentos dramáticos, afinal, as histórias já podem ser um poderoso agente de transformação pessoal por si

só e, quando bem inseridas em jogos digitais, são capazes de fazer com que os jogadores as assimilem como experiências pessoais, tornando-as ainda mais fortes. Como exemplo, utilizaremos dois jogos rápidos para browser que conseguem ser potenciais agentes de transformação.

O primeiro exemplo se chama *One Chance*, produzido pela *Awkward Silence Games* em 2010[12]. Logo no início do jogo, recebemos a mensagem de que “Em seis dias, toda célula viva na Terra estará morta. Você tem uma chance.”. O jogador é *John Pilgrim*, um cientista que recentemente descobriu a cura do câncer juntamente com sua equipe, porém, se torna evidente muito rápido que tal cura mata toda célula viva terrestre. À medida que os dias passam, o enredo se desenvolve de acordo com as escolhas do jogador, com as consequências de suas ações possuindo grandes cargas dramáticas. Ao final do jogo, independente de qual ele seja, pois existem várias possibilidades, é impossível jogar novamente. Tal fato gera uma quebra de expectativas muito grande, afinal, geralmente é possível iniciarmos uma nova partida em um jogo. Entretanto, quando o jogador reflete sobre os dizeres no início de cada dia, tudo faz sentido, afinal, ele foi avisado a todo instante de que ele só tinha uma chance. Um jogo muito similar a este em estrutura, porém não em conteúdo é o *Every day the same dream*, produzido pela *Molleindustria* em 2009 que, segundo seus próprios criadores, é sobre “alienação e recusa ao trabalho”[13]. Neste jogo, somos um homem de negócios e, ao encontrarmos com uma senhora no elevador do prédio, somos informados de que em “mais cinco passos você será uma nova pessoa”. Uma indagação surge na mente do jogador, que é levado a procurar estes cinco passos durante o jogo e completá-los. Os passos que completamos possuem alta carga dramática, assim como o final do jogo, e justamente porque o conteúdo deste é pautado na vida real e até mesmo presente na vida de alguns, temos que as reflexões que podem ser geradas estão ligadas diretamente ao mundo real.

Pode-se argumentar que tais jogos nem são jogos, mas sim narrativas interativas ou experiências artísticas interativas. Porém, de acordo com nossa definição de jogo, eles preenchem todos os pré-requisitos. A narrativa em todos os jogos também atende à nossa definição feita no início deste artigo, além de adicionar o fator da dramaticidade desta. O mais importante é que ambos são capazes de sensibilizar o jogador sobre determinado tema, o que pode ser comprovado de acordo com a análise dos primeiros 500 comentários que cada um destes jogos possui no site *Newgrounds* [14], contados a partir do dia 22 de Julho de 2013.

Nestes comentários foram procurados indicadores de: 1) imersão como *fiero* (“eu venci!”) e fluxo (“não percebi o tempo passar”); 2) agência como o sentimento de responsabilidade pelas escolhas realizadas e por suas consequências no mundo virtual, assim como as emoções sentidas após tais decisões; 3) transformação como personificação e emoções sentidas ao jogar, vencer e fracassar; 4) reflexões explícitas sobre o significado do jogo e como ele gerou impacto real em suas vidas. Não estamos levando em consideração aspectos como o da conexão social, pois os jogos são *singleplayer* e não são jogados “sozinhos porém em grupo”, e o de ambientes épicos com sentido, por não se aplicar. Além disso, foram descartados comentários que não expressavam nenhum tipo de opinião

sobre o jogo em si como “qual é a música que toca durante o jogo?” ou “não consegui jogar”, por exemplo.

A respeito de *One Chance*, foram desclassificados 82 comentários, de forma que estão sendo levados em consideração 418 comentários para a análise feita a seguir. Temos uma nota média de 4.6/5 por parte destes jogadores, próxima à nota geral de 4.5/5 que tal jogo possui, o que demonstra que ele é considerado um bom jogo por estes. Entretanto, como somente puderam ser identificados onze jogadores demonstrando *fiero* e um demonstrando fluxo, isto mostra que a imersão não necessariamente é construída a partir destes únicos elementos, sobretudo levando em consideração que cerca de 20% destes jogadores o consideram incrível e inesquecível e que 18% destes gostariam de poder jogá-lo novamente para ver os outros finais disponíveis. Quinze jogadores se sentiram culpados por terem feito certas escolhas no jogo que culminaram em situações dramáticas. Temos também 139 jogadores afirmando que *One Chance* é tocante e que a principal emoção sentida é tristeza (43 destes). Cerca de 30% dos jogadores se viram realizando ações através do avatar do jogo, *John Pilgrim*, como se fossem eles próprios, o que mostra o alto grau de personificação que o jogo possui. Além disso, temos 10% dos comentários refletindo sobre o significado do jogo e o impacto que jogá-lo trouxe em suas vidas. Neste grupo, se destacam os comentários de *Turtlelord88* (11/07/2013), que classifica *One Chance* como um jogo épico e tocante, capaz de gerar reflexões sobre a brevidade da vida real e o de *VoodooPenguinPH* (19/02/2013), que afirma que o jogo justamente só pode ser jogado uma vez para nos lembrar de que só temos uma vida no mundo real e que devemos vivê-la fazendo boas escolhas [15].

Sobre *Every day the same dream*, 29 comentários foram desclassificados. Levando-se em consideração os 471 comentários restantes, temos uma nota média de 4.64/5 em comparação com a nota geral do jogo de 4/5, demonstrando que ele também é considerado um bom jogo por estes. Uma prova disso é que 25% destes jogadores afirmam explicitamente que o jogo é fantástico, incrível e brilhante, mesmo com os indicadores de fluxo (5) e de *fiero* (1) sendo desprezíveis e somente 15% dos jogadores terem personificado o avatar do jogo em seus comentários. Temos que 39 pessoas se sentiram emocionadas após jogar *Every day the same dream*, 37 o consideraram triste ou depressivo, 29 o consideraram bonito ou poético e 24 o consideraram estranho. Em relação ao significado do jogo, apenas 5% jogadores não o compreenderam em oposição a quase 40% que o fez. Dentre os comentários mais significativos, destacamos o de *Asona* (21/04/2013) e o de *RandomScarecrow* (10/02/2012), que afirmam que o jogo realmente leva a uma reflexão acerca do estilo de vida que eles escolheram na vida real. Mais impressionantes foram os comentários de *slyc* (09/07/2010), que afirma que o jogo mostrou a ele os erros que ele vem cometendo na vida real, ao sacrificar sua felicidade em prol do trabalho repetitivo que ele possui, e o de *THhappy* (06/07/2010), que afirmou que após jogar este jogo ele pensou em pedir demissão de seu trabalho real. Finalmente, temos o comentário de *BlueberrySnow* (23/12/2010) que afirma que ainda pior do que perder um emprego na vida real seria ter que viver uma vida tediosa como a mostrada no jogo [16].

Desta forma, mesmo com esta análise que é um pouco superficial, principalmente por não acompanhar se as reflexões que os jogadores fizeram de fato resultaram em mudanças em suas vidas reais, podemos ver que *One Chance* e *Every day the same dream* podem ser considerados jogos que utilizam a narrativa como forma de transformação nos jogadores. Esperamos que jogos como estes instiguem os desenvolvedores a pensar mais na questão do aprendizado e da transformação pessoal dos jogadores e não somente na diversão momentânea destes e que isto possa gerar uma mudança de pensamento na atual indústria de jogos digitais.

V. CONCLUSÃO

Através deste artigo procuramos analisar brevemente como um jogo digital, uma narrativa e uma experiência transformadora podem se unir para criar mudanças nos jogadores, além de explorarmos algumas características do meio digital que o torna mais propenso a gerar este impacto.

Analisamos brevemente dois jogos digitais simples que são considerados geradores de experiências transformadoras por seus jogadores e esperamos que ocorra um surgimento de mais jogos como estes, não somente no ramo independente da indústria. Esperamos também que estudos mais aprofundados possam ser realizados de modo a comprovar se de fato jogos digitais como esses permitem algum tipo de repercussão na vida real dos jogadores ou não.

REFERÊNCIAS

- [1] J. Huizinga, *Homo Ludens*, 4ª ed – reimpressão, Ed. Perspectiva, 2000.
- [2] J. Murray, *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*, UNESP, 2003.
- [3] J. McGonigal, *Realidade em Jogo - Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo*, BestSeller, 2012.
- [4] J. Juul, *Half-Real: Video games between real rules and fictional worlds*, Paperback, 2011.
- [5] O. Garcia, *Comunicação em Prosa Moderna*, 26ª ed, Editora FGV, 2006.
- [6] T. Mendes, “Ambientes virtuais multinarrativos: A tecnologia de phasing como catalisador de imersão”, *Gamepad IV* da Feevale, 2011.
- [7] M. Csíkszentmihályi, “Flow: The Psychology of Optimal Experience”, 1999.
- [8] B. Sutton-Smith, “Ambiguity of Play”, Cambridge: Harvard University Press, 2001.
- [9] A. Damásio, *E o cérebro criou o Homem*, Companhia das Letras, 2011.
- [10] P. Tosey, “Bateson’s levels of learning: a framework for transformative learning?”, University of Surrey, 2006.
- [11] Games for Change, Disponível em: <<http://www.gamesforchange.org/>>, acessado em 22 de jul. 2013.
- [12] One Chance, Awkward Silence Games, Disponível em: <<http://www.awkwardsilence.co.uk/OneChance.html>>, acessado em 22 de jul. 2013.
- [13] Every day the same dream, Molleindustria, Disponível em: <http://www.molleindustria.org/everydaythesamedream/everydaythesamedream.html>, acessado em 22 de jul. 2013.
- [14] Newgrounds, Disponível em: <<http://www.newgrounds.com>>, acessado em 22 de jul. 2013.
- [15] One Chance at Newgrounds, Disponível em: <<http://www.newgrounds.com/portal/view/555181>>, acessado em 22 de jul. 2013.
- [16] Every day the same dream at Newgrounds, Disponível em: <<http://www.newgrounds.com/portal/view/540741>>, acessado em 22 de jul. 2013.