

Dissonância Ludonarrativa X Suspensão da Descrença: quando o gameplay desmente a narrativa ou quando o jogador apenas a aceita

Matheus Bigogno*

Vitor Rêda**

Marcelo La Carretta***

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais – PUC Minas, Graduação Tecnológica em Jogos Digitais, Brasil

RESUMO

Com o avanço da tecnologia, nota-se a existência de um distanciamento entre elementos de narrativa e os de gameplay; jogos cada vez mais realistas levam os desenvolvedores a se deparar com problemas que causam esse afastamento. É chamada de Dissonância Ludonarrativa o desacordo entre a Narrativa Embutida, aquela que vem na programação prévia do jogo com um roteiro definido, e de Narrativa Emergente a narrativa que é feita pelo jogador a partir das escolhas presentes na jogabilidade. O termo Dissonância Ludonarrativa foi concebido pelo designer Clint Hocking, onde os personagens, uma vez controlados pelo jogador, abandonam o comportamento ou atitude que estavam tendo no cinematic instantes antes do gameplay. O objetivo deste artigo é apontar esse fenômeno em jogos, pensar em causas e consequências dessa prática, além de pensar em opções para que a dissonância não acabe afetando a imersão do jogador. Ainda apresenta-se, para contrapor o assunto, a tese da Suspensão da Descrença, termo que define quando o jogador apenas aceita o que está acontecendo na tela ao desenrolar da trama, e assume o gameplay sem questionar os motivos. Analisando os jogos Bioshock (Irrational Games, 2007) e The Last of Us (Naughty Dog, 2013), exemplifica-se até qual ponto a Dissonância Ludonarrativa é prejudicial ou parte integrante do somatório de narrativa e gameplay; já que existem ainda para o jogador os conceitos de Círculo Mágico e a Suspensão da Descrença.

Palavras-Chave: Narrativa, Ludologia, modelos narrativos, Cultura de Jogos, Narrativa versus Gameplay.

1 INTRODUÇÃO

Os Jogos Digitais têm ganhado forte destaque. Em 2011, o portal (Tecmundo) abordou o quanto a indústria de jogos estava crescendo mais do que a indústria de cinema. [1] Isso se deve ao fato, não só de jogos possuírem imagens e gráficos realistas, mas também pela capacidade cada vez maior de contar histórias.

O termo Dissonância Ludonarrativa foi criado em 2007 pelo game designer da LucasArts, Clint Hocking, que escreveu em seu blog sobre como o jogo de videogame Bioshock (Irrational Games, 2007) possuía tais inconsistências entre gameplay e narrativa, principalmente no que diz respeito a parte de como as escolhas do jogo eram parte crucial do jogo, mas acabavam limitadas ou não interferiam realmente no jogo em si. [2]

Teria-se, então, um grave problema em jogos que não se importam, ou não percebem, a distância entre narrativa e gameplay presente neles. Um jogo assim, à princípio, enfraquece a função do roteiro, e, por sua vez, pode enfraquecer toda a imersão na narrativa, fazendo com que o jogador 'pule' os cinematics de introdução da história, pois ele já acredita que saber ou não sobre ela não altera sua forma de jogar. O fenômeno pode ter surgido ainda nos primórdios dos jogos digitais, onde era quase impossível

criar uma bom roteiro devido aos impedimentos tecnológicos impostos pelo fraco hardware das máquinas. Todavia, deve-se ressaltar que sempre existiram esforços em integrar um roteiro a um jogo digital, como podemos perceber em exemplos como Pac-Man (Namco, 1980), onde o carismático personagem incita através de pequenas vinhetas uma incipiente história com os fantasmas que o perseguem na versão do Arcade; como a subida de escadas de um gorila ao topo de um prédio, para pular e quebrar a construção logo a seguir para dificultar o acesso do herói em Donkey Kong (Nintendo, 1981); ou mesmo os cinematics, surpreendentes para a época, que introduzem o jogador à saga do personagem Ruy Hayabusa em Ninja Gaiden (Tecmo, 1988), ainda no primeiro Famicom de 8 Bits. Não que assistir a esses cinematics faziam com que o jogador tivesse outra atitude ao jogar, mas assistir esses vídeos de introdução eram uma tentativa de aumentar a empatia do personagem, e consequentemente, de engajar a imersão do jogador na história que estava tentando ser contada ali.

Com o grande avanço da tecnologia foi possível aproximar os jogos cada vez mais da realidade, levando os desenvolvedores a novos problemas que antes não existiam. O passo agora não é apenas criar uma jogabilidade interessante, e sim criar também um enlace com a sua narrativa.

2 ESTADO DA ARTE E TRABALHOS RELACIONADOS

Em *Extra Lives: Why Videogames Matter*, Tom Bissel comenta sobre como em *Call of Duty 4 Modern Warfare* (Activision, 2007) é um forte exemplo de dissonância ludonarrativa. Isso porque é possível matar o parceiro *non player character* (NPC), e isso não interfere em nada na continuidade da história que se segue após isso [3].

Eirck Kain, em seu artigo *Conan O'Brien, Hitman, and Ludonarrative Dissonance*, disserta sobre como Conan O'Brien analisa o jogo Hitman Absolution (Square Enix, 2012). [4] Hitman é um ser humano que não possui sentimentos, sendo assim, ele poderia matar pessoas sem sentir remorso algum. O jogo força o jogador a ser cauteloso com suas ações, ou a fazer com que o personagem troque de roupa para se disfarçar. O'Brien ainda brinca com o fato de Hitman disfarçar-se para não chamar a atenção, sendo que ele é uma pessoa que tem um código de barras na cabeça, e isso não o disfarçaria de forma alguma. [5] Para fechar o artigo expor ainda mais o problema, O'Brien também aponta sobre como as diversas possibilidades de fazer a missão não influenciam no resto da história.

Mas engana-se quem pensa que que a Dissonância Ludonarrativa é tratada de forma despercebida pelos gamedesigners. Em *Uncharted 4: A Thief's End* (Naughty Dog, 2016) existe um troféu chamado "Dissonância Ludonarrativa", onde, para obtê-lo, quando o jogador abate a conta de mil inimigos. Ou seja, algo muito plausível de ser feito ao longo do gameplay, mas sem sentido de ser feito pelo caráter do Natan Drake, personagem principal.

*e-mail: matheus.bigogno.costa@gmail.com

**e-mail: tivorrêda@gmail.com

***e-mail: marcelo@lacarretta.com.br

2.1 Narrativa e Gameplay

Para compreender melhor a separação entre narrativa e gameplay, é preciso pontuar que existe uma separação entre os tipos e as definições dos tipos de narrativas usadas em jogos.

2.1.1 Narrativa Embutida

Entende-se por narrativa embutida aquela que assemelha-se a de filmes, que é pré roteirizada, ou seja, foi desenvolvida e animada pelos seus criadores e é ela que será apresentada por meio de *cutscenes* ao longo do jogo. Ela poderá ser apresentada ao jogador de forma linear ou não, tornando a escolha parte da narrativa emergente, mas tudo aquilo que já foi pré definido pelos criadores está no âmbito de narrativa embutida.

Com o avanço da indústria independente, o mercado começou a receber mais jogos que possuam um foco maior na narrativa embutida. A jogabilidade existe (ou inexistente) apenas com o interesse de contar uma história elaborada, e o *gameplay* é mínimo para não interferir na história a ser contada. O gênero *Walking Simulator*, por exemplo, leva esse nome pois a maioria da jogabilidade se baseia em andar e experienciar a narrativa que está sendo contada.

2.1.2 Narrativa Emergente

Em contrapartida, narrativa emergente é aquela totalmente atrelada às escolhas do jogador. Isso está relacionado, por exemplo, à ação de qual caminho tomar, se o caminho trilhado será feito sem se preocupar com os inimigos que o espreitam, ou se o jogador irá passar pelo caminho com a maior cautela possível.

Esta é a narrativa é característica marcante de parte do que define o jogo digital e o difere, por exemplo, de outra obra audiovisual qualquer. Cada ação ou escolha de um jogador é diferente do outro, resultando, portanto, em diferentes sentimentos, sensações e percepções do enredo.

Jogos classificados como *Sandbox* e *Open World* costumam dar ao jogador várias ferramentas para fazer da jogabilidade o mais customizável e individual possível. A narrativa embutida fica mais ofuscada pelo *gameplay*, pela oferta de opções e mecânicas interessantes.

2.1.3 Suspensão da Descrença

A vontade do espectador de aceitar como verdadeiras as premissas do jogo ou ficção, independente delas terem verossimilhança com a vida real ou parecerem indubitavelmente fantasiosas ou fictícias, são chamadas de Suspensão da Descrença. Luciano de Samosata, em seu livro *Uma história verdadeira*, foi um dos precursores sobre o assunto. Logo na introdução, havia um pedido para que os leitores aceitassem como possível e verdadeiro tudo aquilo que ele iria relatar em seguida. [6]

2.1.4 Círculo Mágico

O termo foi criado por Johan Huizinga em seu livro *Homo Ludens*: o jogo como elemento da cultura [7], lançado em 1938 na Holanda. Entretanto, a definição que melhor define o círculo mágico foi proposta por Eric Zimmerman e Katie Salen no livro *Regra do Jogo: Fundamentos do Game Design*. Zimmerman e Salen definiram o círculo mágico como “o lugar onde o jogo acontece”. *Magic Circle*, então, é apropriado para definir que “algo realmente mágico acontece quando um jogo começa”. [8]

É necessário que o jogo possua essa “proteção” do mundo real; quando os jogadores de bom grado aceitam as regras de um jogo,

certas ações que são consideradas inadequadas no mundo real, tais como trair ou matar, tornam-se aceitáveis dentro desta realidade do jogo. Entretanto, deve-se compreender que, embora a esfera do círculo mágico proteja a seriedade do mundo real do mundo do jogo, ela não o isola completamente.

O círculo mágico é quebrado quando as mesmas regras do jogo são transgredidos de propósito por um ou mais jogadores, ou, em casos extremos, quando o jogo não permite que as mesmas regras façam sentido dentro dele próprio, o que consideramos como *bug*.

2.1.5 Os contratos de Hocking

Hocking, em seu artigo, tende a criar a ideia de Contrato Lúdico com os jogadores, dividindo-os em dois tipos:

- Contrato Lúdico: onde o jogo dita as regras de jogabilidade e mecânicas.
- Contrato de Narrativa: onde o jogo dita um objetivo e ambientação para o jogador.

Mesmo sendo proposto na crítica de Hocking para Bioshock, o conceito pode ser ampliado para outros jogos, analisando a Dissonância Ludonarrativa através desta ótica.

2.2 Dissonância Ludonarrativa nos jogos citados

2.2.1 Bioshock

Bioshock (Irrational Games, 2007), um jogo de tiro em primeira pessoa com elementos de RPG conta sobre uma distopia criada por Andrew Ryan. O jogo começa com o protagonista Jack no meio do oceano após uma queda do avião que ele estava a bordo. Atlas (o mentor que oferece ao player um walkthrough) é introduzido e ele norteará Jack para sobreviver e escapar do lugar chamado de cidade caída. [9]

Bioshock é um jogo sobre a relação entre liberdade e poder e, entre outras coisas, uma crítica ao objetivismo. Tal que afirma que a liberdade existe independente da consciência, tendo contato diretamente com a realidade através de seus sentidos e chegará a conclusões através das técnicas dedutivas e indutivas visando como objetivo a felicidade humana ou o interesse racional. O jogo demonstra, intimamente, que a noção de que o interesse próprio racional é moral ou bom é uma armadilha, e que o “poder” derivado da liberdade completa e desaconselhada corrompe necessariamente e, em última instância, destrói o ser humano.

As regras do jogo dizem que ‘é melhor se o jogador faz o que é melhor para ele, sem consideração pelos outros’. Este é um valor bastante normal em jogos single player. O *Contrato Lúdico* é basicamente o resumo de todo jogo do tipo single player, onde todo o foco é pura e simplesmente no protagonista, e todos os outros personagens no mundo do jogo, (ou pelo menos todos os personagens em jogo no mundo do jogo), tendem a estar em conflito direto com o jogador.

No entanto, deve-se ressaltar que Bioshock vai além e leva este contrato mecânico do jogo de volta à narrativa através do uso das *Little Sisters* (NPCs que, a princípio, você deveria salvar). Ao assumir a mecânica deste contrato em um conteúdo, o jogador literalmente experimenta o que significa ganhar fazendo o que é melhor para ele (e, com isso, adquirir mais do fluido chamado Adam) sem consideração pelos outros (ou seja, deixando as *Little Sisters* infectadas).



Figura 1: Salvar ou coletar o “Adam” das *Little Sisters*

Assim, o Contrato Lúdico funciona no sentido de que o jogador realmente sinta que os temas do jogo se expressam através da mecânica. Com isso, o jogo basicamente faz com que o jogador sinta um distanciamento frio do destino das *Little Sisters*, as quais presume-se que não poderiam ser salvas independente das escolhas (ou mesmo que pudessem, poderiam sofrer algum pior destino sob os cuidados de Tenenbaum). Colher os itens de Adam, então, passa a ser uma busca do próprio interesse e parece não apenas a melhor escolha mecanicamente, mas também a escolha certa. Isso é exatamente o que o jogo precisava fazer: sentir o que significa adotar uma filosofia social que o jogador não consideraria em circunstâncias normais.

Para o segundo contrato, Hocking enumera três problemas:

- Este contrato não está alinhado com os valores subjacentes do objetivismo; "Ajudar alguém" é apresentado como a coisa certa a fazer pela história, mas a proposição oposta parece ser verdadeira sob a mecânica.
- Segundo, Atlas nitidamente é o oposto de Ryan. Não ficam explícitos quais os motivos de aniquilar Andrew Ryan. Independente de Ryan querer o protagonista morto. A indagação gira em torno dos motivos que levam Jack a simplesmente seguir Atlas e ir contra Ryan, quando ele simplesmente poderia tentar provar que não estava lá com más intenções, Jack estaria lá apenas sobrevivendo.
- O terceiro, e principal fato é que o jogo não oferece a simples possibilidade de escolher quem o jogador realmente gostaria de ajudar. Jack, o protagonista, apenas segue as ordens de Atlas sem questioná-las.

Basicamente, as críticas de Hocking são focadas em como o jogo se baseia na liberdade que o objetivismo permite, mas que o jogo em si não permite essa liberdade supostamente oferecida.

No entanto, na ficção do jogo, o jogador não tem a liberdade de escolher entre ajudar o Atlas ou não. Sob o Contrato Lúdico, se o jogador aceitar adotar uma abordagem objetivista, ele poderá não salvar as *Little Sisters*. Se ele rejeitar essa abordagem, poderá resgatá-las, o que impactará em outro final ao jogo. Sob a história, se a abordagem objetivista for rejeitada, pode-se ajudar Atlas e opor-se a Ryan. Em suma, a liberdade objetivista não foi aplicada nessas possibilidades, visto que elas convergem para a mesma resolução do problema básico: seguir ou não Atlas.

Todos esses fatos somados resultam na dissonância ludonarrativa, e Hocking as aponta como algo extremamente perturbador. Entretanto, logo em seguida, ele considera o fato do

jogador aceitar tudo isso sem questionar. Muitos jogos importam uma narrativa sobre o jogador, mas quando é revelado que o raciocínio de por que o jogador ajuda Atlas não é uma restrição lúdica que é aceita graciosamente para desfrutar o jogo, mas sim, parte de uma narrativa que é ditada para ele, o que antes era perturbador, torna-se insultante. O jogo se defrauda abertamente por ter suspenso voluntariamente a descrença de quem desfruta o jogo para apreciá-la.

Entretanto, apesar do artigo de Hocking ter desencadeado muitas discussões não só entre fãs de jogos, como na comunidade acadêmica, de desenvolvedores e de jornalistas especializados em críticas e análises de jogos, o autor desconsidera alguns itens ao fazer suas críticas a construção narrativa do jogo.

O próprio objetivismo que Hocking tanto critica no jogo, só pode ser levado em conta, enquanto o ser humano, como indivíduo, é dotado de sua plena razão. Do contrário, todo o sistema desmoronaria. O próprio jogo demonstra isso claramente quando as ações de Andrew Ryan referentes a substância Adam são deixadas a mercê das regulações que o próprio sistema sofreria com o tempo.

Desconsiderando que o objetivismo está atrelado a razão plena, Hocking também desconsidera que o protagonista Jack Ryan não é um ser humano dotado de livre-arbítrio ou razão. Jack foi concebido a partir de experimentos de um filho bastardo de Andrew Ryan, o que resulta no *plot twist* do jogo.

O que Hocking chamou de uma afronta a quem joga, na verdade, torna-se uma justificativa para a narrativa emergente que o jogador segue tudo sem questionar. Jack, apesar de achar que tem livre-arbítrio, ele não tem, pois Atlas o controla. Isso também justifica o problema apontado por Hocking, de questionar o porquê de não poder escolher entre Ryan ou Atlas. Basicamente, não existe escolha, tudo tinha que acontecer da maneira como aconteceu, porque era assim que deveria ter ocorrido.

Para que esse fato não ficasse explícito, o jogo fornece uma falsa sensação de liberdade no que diz respeito às *Little Sisters*. O objetivismo, por si só, não nega a moralidade do ser humano. A única moral que o objetivismo prega é a da felicidade própria. Se ajudar as *Little Sisters* torna Jack feliz, ou se ele não as ajuda, para fazer delas uso próprio, e isso o deixa feliz, tudo isso está dentro dos princípios objetivistas. No fim, as escolhas, estão relacionadas com a felicidade, não com princípios que dizem respeito a moral humana por si só.

Hocking preocupou-se em focar no ponto de encaixar o objetivismo no jogo, quando na verdade, a intenção dele era colocar as consequências de um mundo objetivista, seguido de uma distopia.

Jogos do tipo mundo aberto, que demonstram uma gama de possibilidades, tendem a ser mais mais pautados na narrativa emergente (ou *gameplay*), do que na própria narrativa embutida. Mas, mesmo jogos lineares como *Bioshock* conseguem casar a relação entre as narrativas, para criar uma junção que justifica as ações, sem realmente deixá-las claras.

2.2.2 The Last of Us

The Last of Us (Naughty Dog, 2013) é um jogo de ação e aventura com elementos de *survival horror*. [10] Joel perdeu sua filha em uma pandemia e recebe a missão de escoltar Ellie, uma garota de 15 anos que aparentemente possui uma imunidade à infecção causada pelo fungo. O objetivo é levar Ellie a uma base de sobrevivência para que seja feita uma vacina com seu sangue. Hughes, em *Get real: Narrative and gameplay in The Last of Us*, aponta que, por décadas, jogadores costumam aceitar e perdoar aspectos não realistas dos jogos, com uma frase que simboliza a

suspensão de descrença: “É porque é um videogame.”. [9] O problema é criado quando gráficos se aproximam da realidade mas elementos de design e *gameplay* ainda estão presos nas convenções de sempre. Hughes aponta que esses elementos arcaicos chegam a atrapalhar a experiência, sendo uma distração ou até mesmo parecendo algo bobo. O autor segue dizendo que em *The Last of Us*, estas falhas se tornam mais visíveis graças a “história” que presenciamos no *gameplay* em oposição à história contada pela narrativa, ou seja, o embate entre a narrativa emergente e narrativa embutida.

O contrato lúdico diz que o jogador está em um mundo pós-apocalíptico com munições e equipamentos escassos e com a missão de proteger uma criança frágil que viveu sua vida sendo protegida. O contrato lúdico diz que sim, munições são escassas, mas que Joel consegue carregar todas as armas do jogo de uma vez. Além disso, é afirmado que Ellie não precisa de proteção alguma, já que ela é invisível para os inimigos e em certo ponto do jogo ela chega a utilizar armas com maestria.



Figura 2: Ellie transitando na frente de inimigos sem consequências.

O ponto principal que gerou discussões sobre a dissonância em *The Last of Us* foi o comportamento de Ellie durante o *gameplay*. O objetivo principal do jogo é assumir o controle de Joel, escutar e proteger Ellie. A todo momento é mostrado em *cutscenes* e diálogos o perigo desse mundo, seja por conta dos infectados ou por outros humanos. Em prol de uma melhor jogabilidade, a desenvolvedora *Naughty Dog* optou por manter Ellie invencível durante as batalhas. Outra escolha foi a de fazer Ellie invisível para os inimigos nas partes furtivas; o jogador deve ser silencioso e se esconder enquanto Ellie pode caminhar livremente pelo cenário sem consequências. Ou seja, o *gameplay* diz que ela não precisa de proteção alguma, enquanto a narrativa é em torno de protegê-la.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Um dos pontos cruciais que definem as questões envoltas na Dissonância Ludonarrativa é pautada em até que ponto ela se torna um elemento prejudicial para a experiência do jogador. O fato dela existir não significa necessariamente que uma produção seja ruim, descartável, ou, como Hocking comentou, uma “experiência frustrante” para quem está jogando.

Os jogos citados são exemplos de sucesso de crítica e vendas, mesmo com os problemas discutidos no artigo. Sendo assim, é possível afirmar que o objetivo a se alcançar poderia ser a suspensão de descrença. O foco então, ao se desenvolver o jogo, é o de manter o jogador ao máximo possível no círculo mágico, e os

produtores nesse íterim acabam utilizando de artifícios que melhoram a jogabilidade, mesmo sacrificando por vezes uma coerência com a narrativa.

A liberdade de interpretação e ações pré dispostas aos jogadores devem ser mantidas a qualquer custo, mas o gamedesigner deve ficar atento às implicações que estas liberdades podem impor à sua narrativa.

REFERÊNCIAS

- [1] W. Landim. O tamanho da indústria de games. *Tecmundo*, 2001. Disponível em <https://www.tecmundo.com.br/infografico/9708-o-tamanho-da-industria-dos-video-games-infografico-htm>, acessado em 14 de maio de 2017.
- [2] C. Hocking. Ludonarrative Dissonance in Bioshock. 2007. Disponível em http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html, acessado em 26 de junho de 2017.
- [3] T. Bissel. *Extra Lives: Why Videogames Matter*. Pantheon Books, 2010.
- [4] E. Kain. Conan O'Brien, Hitman, and Ludonarrative Dissonance. *Forbes*, 2013. Disponível em <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2013/02/12/conan-obrien-hitman-and-ludonarrative-dissonance-in-video-games/#52740a0e407c>, acessado em 26 de junho de 2017.
- [5] C. O'Brien. Conan O'Brien Reviews "Hitman: Absolution". *Clueless Gamer - CONAN on TBS*, 2012. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=5XLrLsGt_g, acessado em 26 de junho de 2017.
- [6] L. Samosata. *Uma história verdadeira*. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2012.
- [7] J. Huizinga. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- [8] K. Salen; E. Zimmerman. *Rules of Play*. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2003.
- [9] S. Hughes. Get real: Narrative and gameplay in *The Last of Us*. *Journal of comparative research in anthropology and sociology*. 2015. Disponível em <http://compaso.eu/wp-content/uploads/2015/08/Compaso2015-6-1-Hughes.pdf>, acessado em 26 de junho de 2017.
- [10] *Bioshock*. Jogo Digital. Irrational Games, 2007.
- [11] *The Last of Us*. Jogo Digital. Naughty Dog, 2013.