

Beholder x Orwell: Uma avaliação da dissonância ludo-narrativa em jogos de múltiplas escolhas

Giovanna Saggiomo¹

Murilo Henrique Barbosa Sanches²

Pontifícia Universidade Católica - SP, Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Brasil¹

Pontifícia Universidade Católica - SP, Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Brasil²

RESUMO

Usando o conceito de dissonância ludo-narrativa de Clint Hocking(2007) e analisando os jogos Beholder(2016) e Orwell(2016) esse artigo busca identificar se a ludo-narrativa dos jogos supracitados é coerente com as ações permitidas aos jogadores e a forma como a narrativa do jogo avança após tais decisões.

Palavras-chave: Orwell, Beholder, Dissonância ludo-narrativa.

1 INTRODUÇÃO

Orwell (Osmotic Games, 2016) e Beholder (Warm Lamp Games, 2016) são jogos lançados no final de 2016, com apenas 12 dias de diferença entre um e outro, Orwell em 27 de outubro de 2016 e Beholder em 08 de novembro do mesmo ano. É possível reconhecer em ambos os jogos algumas características das mesmas obras literárias, 1984 (George Orwell, 1949), Admirável Mundo Novo (Aldous Huxley, 1932) e Fahrenheit 451 (Ray Bradbury, 1953).

Os três romances são distopias futuristas que discutem a relação entre a sociedade, o lazer, o conhecimento e o dever. E embora o final de cada um dos três livros seja bastante diferente entre eles, é possível notar suas influências na narrativa dos dois jogos em questão. Isso não só nos permite avaliar se há ou não dissonância ludo-narrativa em Orwell ou Beholder, como também identificar os pontos comuns de suas histórias e personagens principais.

2 ADMIRÁVEL MUNDO NOVO, 1984 E FAHRENHEIT 451

Para que possamos compreender como os três romances influenciaram os jogos a serem analisados, faremos um resumo do universo de cada um, analisando seus pontos em comum quanto ao entretenimento, sexo, opressão policial, desenvolvimento infantil e intelectual.

Em Admirável Mundo Novo a sociedade é muito tolerante e leniente. Em 1984, o mundo é rigoroso e controlado. Já o mundo de Fahrenheit 451 está entre esses dois extremos. [1]

Em Admirável Mundo Novo, a sociedade é totalmente privada de estímulos intelectuais e soterrada em outros tipos de entretenimento, como filmes, drogas e sexo, que é encorajado, de forma que as pessoas se sentem à vontade para dormir com quem quiserem, quando quiserem e com quantas pessoas quiserem. As crianças são geradas em fábricas e criadas pelo estado e separadas em castas, sofrendo um tipo de lavagem cerebral uma vez que sempre que dormem, escutam programas destinados às suas devidas castas.

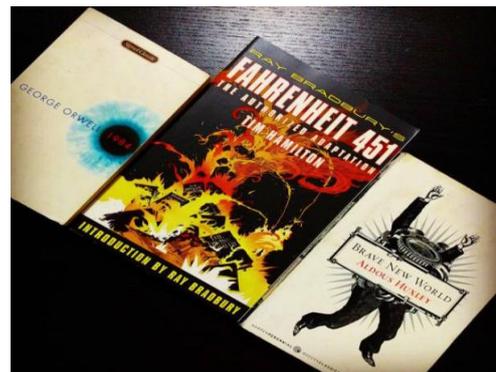


Figura 1: Capas dos livros 1984, Fahrenheit 451 e Admirável Mundo Novo.

Já em 1984, a eficiência policial é a maior responsável por manter as pessoas oprimidas. Livros são destruídos buscando controlar como as pessoas pensam e no que pensam. Sexo é visto como algo nojento e primitivo, mesmo entre marido e mulher. As crianças são ou levadas pelo estado, ou criadas para serem selvagens e violentas. O estado almeja remover a necessidade do sexo e produzir crianças artificialmente, abolindo o ato da sociedade atual.

Em Fahrenheit 451, assim como em 1984 a polícia é a responsável por manter as pessoas oprimidas e obedientes. Os livros também são destruídos de forma a controlar como as pessoas pensam. Assim como em Admirável Mundo Novo, as pessoas são totalmente privadas de estímulos intelectuais e soterradas por entretenimento, no caso de Fahrenheit 451 são majoritariamente drogas, TV e rádios. Nas escolas, as crianças não aprendem sobre questões humanitárias e não recebem nenhum estímulo intelectual, se tornando violentas ao crescerem uma vez que a ausência de estímulo não as prepara para a vida adulta.

Os finais dos três romances são bem diferentes, enquanto em 1984 o personagem principal, Winston Smith, acaba sofrendo lavagem cerebral e adorando o sistema que ele condenava anteriormente, em Fahrenheit 1984, Guy, o personagem principal, consegue escapar. Ele se une a um grupo de pessoas que decoravam livros e os mantinham vivos. Já em Admirável Mundo Novo, um dos personagens principais, o selvagem, John, acaba por se enforcar, incapaz de se encaixar na sociedade, Bernard, por outro lado é exilado para uma ilha de não-conformistas.

É possível identificar diversas das referências dos livros mencionados em ambos os jogos, conforme analisamos a seguir.

e-mail: gi.saggiomo@gmail.com¹

e-mail: profmurilosanches@gmail.com²

3 ORWELL

Orwell é um thriller de invasão de privacidade [3], conforme descrito no site da Osmotic Studios. Nele o programa de computador Orwell (inspirado no Big Brother mencionado em 1984, de George Orwell) é uma nova ferramenta de segurança governamental que tem o poder de monitorar a atividade online de todas as pessoas da nação através de câmeras de segurança, invadindo seus email, registrando suas mensagens e ligações, entre outros.

O jogo tem análises muito positivas de acordo com a Steam [7], 92% das 3662 análises avaliaram o jogo como muito positivo e possui as tags “Escolhas Importam”, “Rico em História”, “Indie” e “Política”.



Figura 2: Imagem de divulgação de Orwell, Keeping na eye on you.

O jogador é responsável por investigar as vidas dos cidadãos e descobrir os responsáveis por uma série de ataques terroristas. A narrativa do jogo muda de acordo com quais fatos você decide armazenar no programa, cabe ao jogador decidir se as pessoas envolvidas são mesmo terroristas, se o sistema é corrupto ou mesmo o destino de todo o Orwell.

No início o jogador deve decidir que tipos de dados deve registrar no Orwell sobre Cassandra Watergate, uma artista que já havia sido presa anteriormente ao se envolver num acidente violento com um policial. Independentemente de quais dados sejam registrados, seja focando no passado criminal de Cassandra ou em seus sentimentos sobre o caso anterior, Cassandra será chamada para depor sobre o primeiro atentado, porém, a abordagem do jogador muda o tratamento que é oferecido a ela.

O jogo possui cerca de 22 escolhas que alteram a narrativa, personagens podem fugir, ser presos ou mesmo mortos de acordo com o que o jogador escolher armazenar nos servidores, assim como quatro finais diferentes.

4 BEHOLDER

Em Beholder o jogador controla Carl, um senhorio instalado pelo governo em um estado totalitário, além de ser o responsável por espionar seus inquilinos e reportar ao governo qualquer tipo de conduta ou item ilegal que eles possam ter, Carl recebeu um tipo de droga especial capaz de privá-lo do sono, de forma que ele possa melhor realizar suas tarefas. Algumas das proibições estatais de Beholder são: maçãs, livros, produtos importados, entretenimento, chorar em grupos de mais de três pessoas, bares e patinhos de borracha.

O jogo, assim como Orwell, têm análises muito positivas na Steam [6], 89% das 7395 análises avaliaram o jogo como muito

positivo e ele possui as tags “Indie”, “Estratégia”, “Escolham Importam” e “Distópico”.

Ao longo do jogo é possível olhar através das fechaduras, instalar câmeras nos apartamentos alugados e invadir os quartos quando estão vazios para pegar ou colocar itens, o que permite que o jogador roube itens ou até mesmo incrimine seus inquilinos por crimes que os mesmos não cometeram.



Figura 3: Imagem de divulgação de Beholder, every choice has a consequence.

O jogo possui cerca de 24 proibições estatais, ou seja, 24 formas diferentes de o jogador chantagear ou entregar seus inquilinos para o estado. Há também um grupo antigovernamental agindo no bairro de Carl e o jogador deve escolher como lidar com eles, além de outras variáveis importantes como se Carl protege sua família, provendo todas as necessidades de sua mulher e seus filhos, ou se ele acaba por entregá-los ao estado, Carl, assim como os demais personagens da franquia pode acabar o jogo preso, ou morto.

5 DISSONÂNCIA LUDO-NARRATIVA

A dissonância ludo narrativa é um termo cunhado no final de 2007 por Clint Hocking durante uma crítica do jogo Bioshock para o seu site particular, Click Nothing [2]. Ela se refere à incoerência entre a narrativa de um jogo e as decisões que ele apresenta ao jogador, como por exemplo, em Bioshock.



Figura 4: Little Sister, personagem da Franquia Bioshock.

Os desenvolvedores propõem duas linhas de jogo, uma em busca de poder permite que os jogadores ceifem Little Sisters para se tornarem mais poderosos, absorvendo o adam, um elemento que permite que o jogador tenha poderes especiais, como lançar raios com as mãos ou telecinese, ou outra, em busca da liberdade, que

permite que os jogadores libertem as *Little Sisters*, sem absorver o adam dentro delas, lhes oferecendo uma vida melhor longe da cidade.

O problema narrativo, porém, começa quando o jogo não oferece ao jogador a escolha de não ajudar Atlas, o revolucionário que ajudou os cidadãos de Rapture a se voltarem contra o magnata idealizador da cidade, Ryan. O jogo não só não permite que o jogador não ajude Atlas, como também não permite que o jogador se alie à Ryan, o que faria sentido caso o jogador escolhesse uma abordagem mais homicida e focada no poder.

A dissonância não é apenas um problema da franquia Bioshock, outro exemplo é o da franquia de jogos Mass Effect, também mencionada por Hocking (2007).

No jogo, as ações são divididas em dois alinhamentos morais, Paragon, cujos pontos são adquiridos através de ações heroicas e de compaixão, como deixar de lado suas prioridades e auxiliar os cidadãos locais e Renegade, cujos pontos são adquiridos através de ações apáticas ou cruéis, como sacrificar cidadãos em prol de dinheiro ou poder.

Apesar disso, mesmo o jogador que escolher manter o seu alinhamento em Renegade, ou seja, escolher ser cruel, o personagem principal, Shepard, é sempre visto como um cara legal, o grande protetor de todos.



Figura 5: Shepards masculino e feminino, os avatares do jogo Mass Effect.

Sendo assim, Bioshock e Mass Effect, assim como outras obras, como Max Payne e diversas outras, são consideradas como detentoras de dissonâncias ludo-narrativas, ou seja, incoerências entre o gameplay proposto e a narrativa do jogo.

Porém, diferente das franquias Bioshock, Mass Effect e Max Payne, existem outros jogos que podem acarretar em dissonância ludo-narrativa de uma forma proposital. Um deles é Undertale, conforme mencionado por Seraphine (2018).

Em Undertale o jogador segue um humano que caiu no mundo dos monstros em seu caminho para voltar para a superfície, durante a jornada ele encontra diversos personagens, cada qual com sua própria ambição, abordagem e sentimentos.

Para que a criança consiga escapar do mundo dos monstros é preciso enfrentar as tais criaturas, de forma que ela pode mata-los, ou tentar escapar das situações usando conversas, piadas e até mesmo elogios.

Embora Undertale permita 3 tipos de jogabilidade, a pacifista (onde o jogador não mata nenhum monstro), a neutra (onde o jogador mata alguns monstros e consegue se desvencilhar de outros conversando) e a homicida (onde o jogador mata todos os monstros, sem exceção), o jogo claramente indica um dos gameplays como seu “jeito correto” de ser jogado.

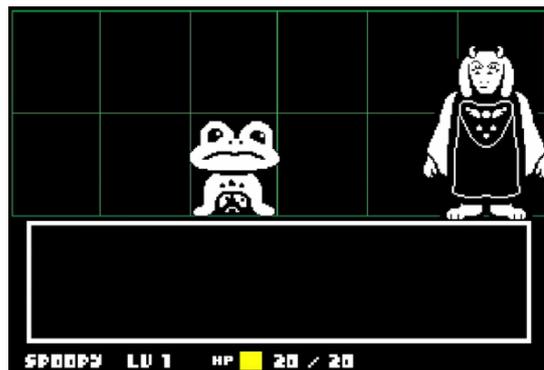


Figura 6: Toriel e Sapo, personagens do jogo Undertale.

No início de jogo, a figura materna de Toriel, que salva o personagem principal de um ataque quando o humano cai no mundo dos monstros, insiste que ele deve evitar o uso de violência a todo custo, Toriel também insiste que o humano não vá na aventura, e quando o humano insiste que deve ir, uma vez que essa é a única forma do jogo prosseguir com sua história, Toriel decide enfrentá-lo, testando se o jogador é “forte o suficiente” para se defender.

Nesse momento o jogador deve já ter escolhido qual linha gostaria de seguir em seu gameplay, matando Toriel, começando a jogabilidade neutra ou homicida, ou poupá-la, começando a linha pacifista do jogo.

Dessa forma, podemos concluir que ao desobedecer Toriel e matar os demais monstros, o jogador está forçando a dissonância ludo-narrativa.

Estudos defendem que em alguns casos, a dissonância ludo-narrativa pode ter um uso positivo, um uso que permita criar uma sensação de imersão, que convida o jogador a pensar sobre como o sistema está o coagindo a agir (Seraphine, 2016)[4].

Essa sensação pode ser causada por mecânicas “quebradas” ou mesmo “erros” na música do jogo, em Undertale, caso o jogador siga a abordagem homicida e tenha sucesso em matar todos os inimigos, os encontros aleatórios continuariam acontecendo, porém, ao invés de aparecerem personagens para atacar o jogador, uma tela com, “Mas ninguém apareceu.” seria a única coisa mostrada, por exemplo. [5]

6 RESULTADOS

Uma vez que a dissonância ludo-narrativa acontece quando a escolha feita pelo jogador dentro das possibilidades oferecidas pelo jogo não é relevante para a narrativa do mesmo, de forma incapaz de alterar a visão dos outros personagens sobre o personagem principal ou mesmo a forma como ele é tratado, não acreditamos que ela seja um problema em nenhum dos jogos estudados nesse artigo.

Mesmo quando analisamos pela forma proposta por Seraphine(2018), em seu estudo do caso em Undertale, não há nenhuma mecânica que busca emergir o jogador caso você escolha uma abordagem mais humanitária ou mais cruel em Beholder ou Orwell, ambas possuem os mesmos efeitos e jogabilidade.

É possível notarmos isso nos diferentes finais negativos de Beholder. Carl, o personagem principal pode acabar morto pelo grupo revolucionário, morto pelo estado, preso ao falhar em entregar uma missão a tempo, preso como consequência de tentar fugir do país, entre diversos outros finais que são afetados diretamente pelas escolhas do jogador ao longo de todo o jogo.

Também é possível analisarmos isso ao prestarmos atenção aos diferentes finais de Orwell. Caso o jogador decida seguir um lado mais humanitário, defendendo o grupo de revolucionários do Orwell seu final pode ser positivo, ao tentar reverter a confiança das pessoas no sistema entregando seus líderes, ou negativo, caso ele decida se martirizar e se incriminar para salvar os demais.

7 CONCLUSÃO

Embora em *Beholder* a coerência ludo-narrativa seja mais clara, uma vez que o jogador está em contato direto com os demais personagens, majoritariamente inquilinos e esses o tratam de forma diferente dependendo de suas ações, como por exemplo, mais desconfiados após o encontrarem invadindo seus quartos ou mesmo com raiva quando ele os despeja, Orwell também possui coerência ludo-narrativa, uma vez que a forma como você aborda os demais personagens, suspeitos dos atentados terroristas no jogo, também se reflete na forma que os demais funcionários do estado abordam os investigados. Por exemplo, retratar o lado mais violento deles ou que os mesmos estão carregando qualquer objeto que pode ser usado como arma, resulta em abordagens estatais mais violentas que podem acabar em feridos ou mortos, enquanto abordar o lado mais humano deles, como suas relações pessoais, membros familiares ou laços sentimentais acarreta em abordagens estatais mais pacifistas.

8 ESTUDOS FUTUROS

Para estudos futuros, gostaríamos de sugerir uma análise mais detalhada de cada uma das escolhas dos dois jogos, uma vez que existem diversas escolhas ao longo dos mesmos e diversas ramificações provindas de cada um, estudando cada um dos jogos meticulosamente, a fim de buscar uma falha na ludo-narrativa ou mesmo quanto tempo leva para que a narrativa se adapte à decisão tomada pelo jogador.

REFERÊNCIAS

- [1] A. Mary. What are the similarities and differences between 1984, A Brave New World and Fahrenheit 451. In *Quora*, 2017. Disponível em: <<https://www.quora.com/What-are-the-similarities-and-differences-between-1984-A-Brave-New-World-and-Fahrenheit-451>>. Acesso em: 27/07/2018.
- [2] H. Clint. Ludonarrative Dissonance in Bioshock – The problem of what the game is about. In *Click Nothing*, 2007. Disponível em: <http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html>. Acesso em: 25/07/2018
- [3] OSMOTIC STUDIOS. In Osmotic Studios Games. Disponível em: <<http://www.osmotic-studios.com/games/>>. Acesso em: 25/07/2018
- [4] S. Frederic. Ludonarrative Dissonance: Is storytelling about reaching harmony? In *ResearchGate*, 2016. Disponível em.: <https://www.researchgate.net/publication/307569310_Ludonarrative_Dissonance_Is_Storytelling_About_Reaching_Harmony>. Acesso em: 25/07/2018
- [5] S. Frederic. The Rhetoric of Undertale-Ludonarrative Dissonance and Symbolism. In *ResearchGate*, 2018. Disponível em.: <https://www.researchgate.net/publication/323545890_The_Rhetoric_of_Undertale-Ludonarrative_Dissonance_and_Symbolism>. Acesso em: 25/07/2018
- [6] STEAM. Beholder Game Page. Disponível em: <<https://store.steampowered.com/app/475550/Beholder/>>. Acesso em: 25/07/2018
- [7] STEAM. Orwell Game Page. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/491950/Orwell_Keeping_an_Eye_On_You/>. Acesso em: 25/07/2018