

Cria o de Personagens e Narrativas de Jogos

Aula 02 - An lise de Narrativas

Apresentação

Agora que já sabe o que são narrativas, vamos iniciar alguns modelos de análise. Isso é importante para que você possa diferenciar e entender as narrativas separadamente, para que isso se torne um conceito menos genérico e mais objetivo.

Iniciaremos apresentando o problema da Narratologia contra a Ludologia, uma ruptura que nasce com base na importância da narrativa. Isso acontece porque alguns autores acreditam que a narrativa seja a parte mais importante dos jogos, ao contrário de outros autores, os quais afirmam que a parte mais importante é a mecânica, e a narrativa, se realmente existir, deve ser subordinada a ela.

Depois navegaremos por águas mais calmas, diferenciando 4 grandes grupos de jogos, separados por suas narrativas para que possamos entender as principais características, sem misturar tudo. São eles: (1) jogos sem história, (2) jogos com histórias associadas, (3) jogos com histórias e roteiros, e (4) outros jogos. Lembre-se, quando estiver desenvolvendo seus jogos ou mesmo conversando com outras pessoas, de manter cada tipo de narrativa em um desses grandes grupos. Como verá a seguir, isso é muito importante para iniciar um processo de análise.

Objetivos

- Entender as diferenças entre as abordagens narratológicas e ludológicas
- Entender as principais características de:
 - Jogos sem histórias
 - Jogos com histórias associadas
 - Jogos com histórias e roteiros
- Conhecer outros tipos de possibilidades narrativas

Ludologistas x Narratologistas

Os games utilizam formas variadas de condução narrativa, nem todas facilmente identificáveis, pelo menos à primeira vista. Parte desse processo é dado por meio de uma fruição muito diferente do que ocorre com as mídias tradicionais, como a poesia, a leitura ou o cinema, por exemplo.

Antes de entrarmos na análise das narrativas, é válido apresentar neste curso o pensamento de estudiosos que diferem no entendimento do game, sendo estas linhas conhecidas como Ludologia e Narratologia.

Em termos gerais, os **ludologistas** entendem que todos os jogos, e particularmente os jogos digitais ou games, não constituem um modelo *convencional* de narrativa, como acontece com os meios tradicionais. Por sua vez, os **narratologistas** dizem que jogos e games são também recursos que se apropriam das narrativas, tanto quanto as outras linguagens.

Caso queira se aprofundar mais a respeito desses temas, são apresentados, ao final da aula, um box sobre os especialistas em cada área e as teses que defendem.

Nesta disciplina não tomaremos partido de nenhuma dessas correntes. Exploraremos o que cada uma tem de melhor para oferecer, discutindo os elementos mais relevantes de ambas para seu conhecimento e posterior opinião.

Por enquanto, vale ter em mente que, para efeitos desta disciplina, os games são vistos como meios narrativos e também como conjuntos de regras. Eles se apropriam de características das demais linguagens, oferecendo o diferencial da agência participativa (como visto na aula anterior), da interação e da possibilidade de vivenciar situações novas a cada jogo.

Jogos sem história

Muitos games, especialmente aqueles desenvolvidos no limiar da história do entretenimento digital, como Pong, ou recentemente nas redes sociais, como as "fazendinhas", não contam, necessariamente, uma 'história', uma ficção com começo, meio e fim, como vimos na definição aristotélica.

Jogos precursores, como Space Invaders, Computer Space e River Raid, ou projetos mais recentes como Candy Crush e Fifa Soccer, não contam uma história, como podemos perceber em Super Mario Bros ou Bioshock, que narram as sagas de seus personagens principais e, eventualmente, secundários. Ainda assim, não deixam de sugerir um potencial narrativo.

Embora os primeiros jogos eletrônicos fossem extremamente básicos na criação de ambientes e cenários, seus designers foram imensamente criativos ao fazer uso das limitações dos recursos para criar espaços verossímeis dentro das possibilidades.

Não por acaso, os primeiros elementos de design de games para as máquinas arcades foram alienígenas e naves espaciais, objetos que não necessitam ter proximidade conceitual com qualquer item ou elementos verdadeiramente existentes. Isso facilitou a imersão ao propor ao jogador a abstração da realidade presente, fazendo-o mergulhar em um universo diferente e inovador, onde o desafio de encontrar e vencer seres estranhos era mais interessante e divertido do que buscar sentido e lógica. Somente esta ideia já nos aproxima do conceito de Coleridge da suspensão voluntária da descrença, como visto na aula anterior.

Carl Terrien, em um estudo realizado em 2003, já observava que "o refinamento da ilusão parece ser, de fato, a importante força motriz da evolução dos jogos de vídeo". Para o autor, já no início, fruto da falta de qualidade gráfica, os games apelavam para uma outra interpretação narrativa:

Nos videogames a representação visual começou do zero; algumas formas, algumas cores. Os primeiros jogos de arcade, Computer Space (1971) e PONG (1972), propunham universos contundentemente abstratos que poderiam,

contudo, ser associados com referências do mundo real (ficção científica e ténis de mesa). A popularidade dos temas espaciais nos jogos iniciais não é surpreendente; a despeito do interesse dos programadores em ficção científica, um fundo negro podia descrever o vazio espacial com custo mínimo em termos de recursos de sistema favorecendo, portanto, gêneros como o de atirar. (TERRIEN, 2003).

Perceba que, assim como esses jogos, outros projetos faziam uso de contextos externos capazes de sustentar a ideia da história por trás dos jogos.

Space Invaders (1978), por exemplo, teve clara inspiração em A Guerra dos Mundos, obra literária de H. G. Wells (1866-1946) que apresentava a ameaça de seres alienígenas sobre a Terra. Porém, para além desse fato, vale ressaltar que o próprio período de lançamento do arcade contribuía para interpretações de outra ordem, como o fato de potências como os Estados Unidos e a então União Soviética medirem forças na Revolução Iraniana, em 1979, em um conflito que já se prenunciava na época. Os temores da Guerra Fria mantinham alerta a população global e a ameaça externa presente no jogo era uma metáfora das angústias vividas.

De mesma forma, Computer Space, criado por Steve Russel e seus parceiros do MIT, exprimia a inquietude dos conflitos internacionais. Paul Steed, Diretor de Criação da Atari, traria a melhor definição do trabalho, no documentário "A Era do Videogame", produzido para a TV pelo Discovery Channel, ao atestar que o jogo criado era "um reflexo da época":

"Existia aquela paranoia com os soviéticos. Um medo de os comunistas atacarem, e o jogo atingia diretamente o inconsciente coletivo da sociedade, que dizia 'estamos com medo, a guerra pode estourar'". (A Era do Videogame, 2007)

Da mesma forma, Janet Murray (1997) analisa a maneira como jogos não narrativos podem apresentar inúmeras mensagens em outra perspectiva. Para a autora, Tetris é um exemplo desta condição:

Esse jogo é uma encenação perfeita da vida sobrecarregada dos norte-americanos nos anos 90 – do constante bombardeio de tarefas que exigem nossa atenção e que devemos, de algum modo, encaixar em nossas agendas superlotadas, não sem antes limparmos nossa mesa de trabalho a fim de abrir espaço para o próximo e violento assalto. (MURRAY, 1997 p. 142).

Seguindo a mesma linha, Nik Kelman avaliou que, mesmo sem possuir um personagem central a quem possa atribuir a jornada do herói, jogos considerados casuais não podem ser descaracterizados por uma suposta ausência de narrativa. No livro *Video Game Art*, o autor afirma que:

Se restringirmos o termo 'protagonista' à sua mais simples definição, como uma entidade física no centro de algum tipo de ação, todos os jogos têm um protagonista [...] com frequência os games [dos anos 80] não tinham qualquer narrativa e ainda assim mantinham a atenção do jogador por horas. Porque? Porque esse jogador estava controlando alguma entidade distinta (ou protagonista). (KELMAN, 2006, p. 31).

À figura do protagonista podemos agregar a imagem de hipokrites, ou ator, como visto no início dos cortejos que deram origem ao teatro na Grécia antiga.

Torna-se importante citar nesse ponto a ideia de uma narrativa não-diegética, isto é, não ligada ao conceito de narratologia, como acontece nas obras literárias, dramáticas e cinematográficas, que dão fruição à dimensão ficcional da narrativa.

Diegese é um conceito de narratologia, literatura, teatro e cinema, relacionado à dimensão ficcional de uma narrativa. O tempo e o espaço diegéticos são o tempo e o espaço que existem dentro da trama, com suas particularidades, limites e coerências. Nos jogos é identificada pelo Game World, o universo de elementos que podemos encontrar em um determinado título. Personagens, objetos e ações são ditos intra-diegéticos, e menus, mapas e outros elementos da interface gráfica são extra-diegéticos.

Alexander Galloway, professor-associado na Universidade de New York, analisa os jogos em quadrantes conceituais, que ele chama de quatro momentos de ação dos jogos. O autor opõe eixos diegéticos e não-diegéticos e máquina e jogador (ou operador, como prefere determinar), como podemos ver na figura 1 a seguir:

Figura 01 - Modelo de Galloway.



Fonte: Elaborado pelo autor, a partir de Galloway, 2006.

Resumidamente, um dos quadrantes responde pela dimensão Diegético-Maquinária, como as sequências fílmicas e cutsscenes, e o segundo, contrariamente, pelas ações não-diegéticas do jogador, a exemplo da escolha de opções e menus do game ou até mesmo o pausar e retomar do jogo durante uma partida. O terceiro quadrante regularia os atos diegéticos do jogador, como o andar e pular de um personagem ou o mover de peças (como em Tetris). Por último, o quadrante final, relacionado aos atos não-diegéticos da máquina, operacionaliza questões como os powers ups (especiais), interfaces HUDs (Head up Displays), ajustes dinâmicos de dificuldade, entre outros. Além de powers ups bem elaborados, que quase não são percebidos como não-diegéticos (como recarregar a saúde da personagem, recolher munição ou proteção automaticamente), e o trágico momento do Game Over também se inserem nessa classificação.

Diferente das classificações convencionais (jogos e não-jogos, histórias ou mecânicas, e máquinas e humanos), esse sistema leva em conta a complexidade dos jogos e oferece igual complexidade nas definições apresentadas. Você pode entender melhor esse sistema [neste artigo](#), ou no livro do [próprio autor](#), em inglês.

Jogos com histórias associadas

A existência de um tipo de jogo digital com temas paralelos ou transversais ao seu contexto se dá, historicamente, antes da elaboração dos games narrativos como hoje conhecemos.

Em sua maioria, são jogos nos quais o tema surge a partir de outra mídia e passa a ser incorporado conceitualmente, mais do que presencialmente no projeto. Essa proposta se dá maciçamente nos games baseados em contos de fadas, mitologias, desenhos animados e filmes, entre outros. Exemplos são jogos como *Smurfs: Rescue in Gargamel's Castle*, para ColecoVision e Atari 2600 (1982), *Adventure* (1979), *ET* e *Raiders of the Lost Ark* (ambos de 1982), para Atari 2600, ou *Superman* (1979).

Em todos esses casos, o contexto ficcional do jogo está dado pela narrativa original das obras criadas, de modo que, mesmo com gráficos extremamente limitados, pode-se saber quem é o herói em *Superman*, e qual o seu papel na trama, ou o vilão em *Smurfs*. Em jogos como *River Raid* (Atari, 1982) ou *Knight Lore* (ZX Spectrum, 1984), mais do que gráficos identificáveis, parte do universo do jogo se dava a partir da embalagem e até mesmo do marketing da época, que idealizavam um mundo de ação e grandes feitos, levando o jogador a sentir-se o protagonista e herói.

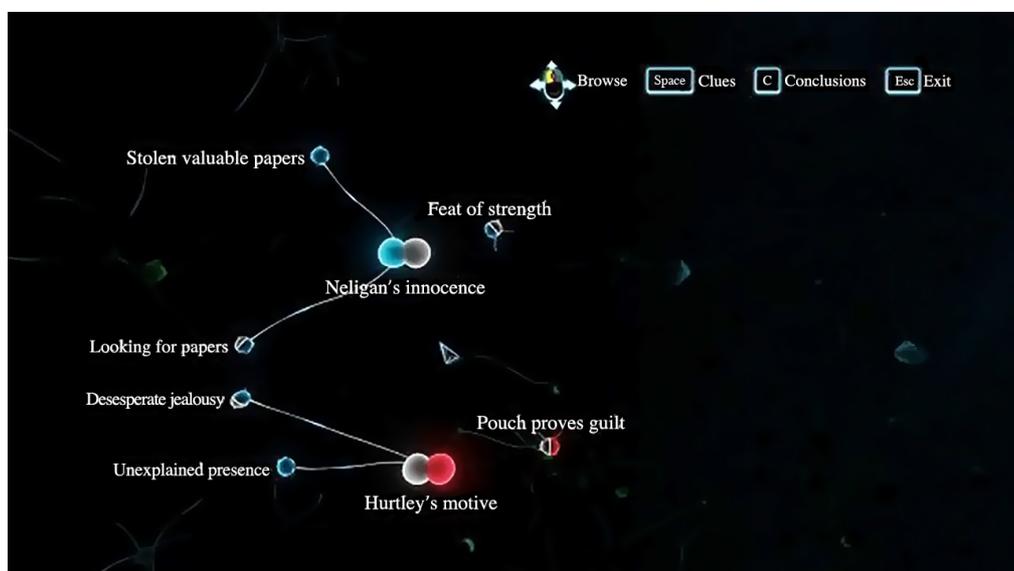
Temos um caso particularmente interessante dessa época com o lançamento de *Yar's Revenge*. Dada a limitação visual e de programação para o console 2600 da Atari, a estratégia encontrada para criar empatia no público foi a criação de uma história em quadrinhos que apresentava as razões para a vingança do personagem Yar, figura central da trama. A empolgante história elaborada definia o perfil de ação do jogador a partir de uma motivação então inexistente, mas que ganhava perfil como uma 'causa' a ser defendida em nome da honra.

Mesmo no caso de jogos mais modernos, como *Tomb Raider*, de 1996, a história se presta mais como um motivo para as acrobáticas performances de Lara Croft do que como um roteiro profundamente elaborado. Embora, nesse jogo, outros fatores

incidam para aprofundar a experiência narrativa, como a adição de vozes, animações e trilha sonora que ambientam a trama e são facilitadores da imersão do jogador.

Sherlock Holmes: Crimes & Punishments, lançado em 2014 (Figura 2), atualiza em certa medida o modelo dos tradicionais games **point-and-click (Jogos Point and Click são um tipo de jogo de aventura, no qual o texto é trocado por interação gráfica através do mouse. Nos jogos de aventura baseados em texto, o jogador deve escrever a ação que quer realizar. No Point and Click, entretanto, ele deve, com o mouse, controle ou outro dispositivo apontador, escolher o objeto, a ação, o local, ou o que precisar para realizar determinado objetivo.)**, como Maniac Mansion, de 1987, fazendo o jogador protagonizar a ação do famoso detetive, mesmo o jogo não sendo baseado em nenhuma das aventuras originalmente criadas por Arthur Conan Doyle, mas utilizando-se do universo e da atmosfera da Londres do século XIX. Um dos diferenciais do jogo, que se propõe a oferecer liberdade de investigação ao jogador, porém manter a perspicácia aguda do brilhante personagem, está na forma como elementos diversos se combinam na mente do detetive, levando-o a deduções típicas do herói nos contos, e que facilitam a conclusão dos casos investigados.

Figura 02 - Jogo Sherlock Holmes Crimes and Punishment.



Fonte: <http://www.destructoid.com/review-sherlock-holmes-crimes-and-punishments-282435.phtml>. Acesso em: Dezembro de 2015.

Jogos com histórias e roteiros

A partir de um determinado ponto na evolução dos videogames, a criação de roteiros passou a fazer parte do desenvolvimento destes. Desde os jogos mais simples como King's Quest, criado por Roberta Williams para PC pela Sierra Online, em 1984, até Red Dead Redemption, produção recente lançada para os consoles atuais e PC.

Roberta Williams enfatizou em entrevista concedida em 2007 a importância da estrutura narrativa para seu trabalho pioneiro:

[...] eu sempre penso primeiro na história, personagens e mundo de jogo. Eu precisava entender tudo isso antes de começar a pensar a respeito de qualquer estrutura de produção, engine ou interface. (WILLIAMS, 2006).

A criadora salientou também que o primeiro King's Quest não era "nada além de um grande conto de fadas", que os jogadores poderiam experimentar de forma lúdica e interativa, em vez, como afirmou, "da velha forma passiva dos livros, filmes e contos orais." *[sic!]*

Muitos profissionais do desenvolvimento de games se mostram atentos a detalhes que enriquecem os trabalhos do ponto de vista narrativo, como um roteiro elaborado, personagens críveis e cativantes e elementos que tornam a experiência imersiva memorável, criando vínculos com o jogador.

Esse é o caso de Bioshock, projeto idealizado e roteirizado por Ken Levine, diretor criativo da Irrational Games, em 2007. O autor, que já detinha uma vasta experiência com roteiros para séries de TV e cinema, além da produção de jogos, defendia arduamente que os games poderiam aprofundar suas narrativas. Bioshock foi o resultado de pesquisas que envolveram o aproveitamento da filosofia do Objetivismo proposto por Ayn Rand na década de 1920, a criação de uma ficção distópica, o protagonismo dramático de um personagem que se descobre parte de um todo e muitos elementos que contribuíam para oferecer uma experiência imersiva e narrativa sem precedentes em games. Como explica o jornalista Harold Goldberg:

Até Bioshock, a arte de escrever havia conquistado pouco respeito na maioria dos videogames. O padrão era um esboço a partir de 'A filha do Presidente foi raptada. Você é durão o bastante para trazê-la de volta?' Mesmo hoje a maioria dos designers de game espera que as palavras não signifiquem muito em qualquer jogo. (GOLDBERG , 2011).

A intenção de criar contextos narrativos diegéticos para os games, no entanto, iniciou-se muito antes. Na saga de Super Mario Bros (1985), o personagem busca vencer os desafios de um ambiente fantástico para salvar a princesa, ou mesmo em Donkey Kong, de 1981, no qual, da mesma maneira, o predecessor de Mario, Jumpman, atira-se contra os obstáculos para resgatar a jovem Pauline raptada por um gorila mal-encarado. Jeff Ryan levantaria impressões poéticas sobre este jogo, ao observar que Miyamoto, após a negativa recebida para usar o marinheiro Poppeye no arcade, ateu-se à essência do projeto: "combater o vilão para salvar a garota".

Esses arquétipos de histórias narradas [storytelling, no original] fizeram do herói um azarão, deram-lhe um motivo nobre para lutar e ainda ofereceram alguma simpatia ao vilão. (RYAN, 2011, p. 30)

Para além dos alicerces estabelecidos por Aristóteles à narrativa, tais comportamentos encontram eco na definição de **monomito** de Joseph Campbell, que identifica a invariabilidade básica do modelo dramático do herói ao atestar: "a aventura do herói costuma seguir o padrão da unidade nuclear: um afastamento do mundo, uma penetração em alguma fonte de poder e um retorno que enriquece a vida". (CAMPBELL, 2005, p. 40).

Em termos dramáticos, no entanto, talvez poucos games tenham sido tão aclamados quanto Final Fantasy VII, que oferecia, em 1997, uma densa trama envolvendo a luta em favor de um mundo e seus habitantes contra uma poderosa corporação, com direito a traições e morte. Também nesse caso, a estrutura clássica dos contos épicos é dada pela fórmula adotada, como indica esta análise:

[...] a função narrativa [de Cloud Strife] como um herói mercenário que desafia a implacável corporação Shinra e seu herói anterior, agora seu inimigo e nêmesis, Sephiroth, é típico do papel dos heróis na narrativa popular e, em muitos aspectos, uma das fórmulas típicas de personagens das bem conhecidas análises de narrativas folclóricas de Propp. (BURN, 2004).

Obras como Red Dead Redemption (2010), Assassin's Creed II (2009) e a franquia Metal Gear Solid, entre outras, talvez configurem a "fina arte" de uma narrativa diegética para a nova safra de games, ao proporcionar ao jogador uma sensação de autoconhecimento, na plenitude de suas experimentações com o mundo do jogo, uma relação de subjetivação ou de domínio sobre si, consolidando sua condição de indivíduo mais do que como ser corpóreo. Ou, nas palavras de Foucault (1985, p. 234), "procedimentos pelos quais se exerce seu controle sobre si próprio e da maneira pela qual se pode estabelecer a plena soberania sobre si". Esse pensamento está alinhado aos preceitos idealizados por Aristóteles, no que tange à construção de padrões narrativos, e une-se também a um modelo de ação pelo qual projetamos nossa própria existência em uma experimentação que nos complementa e aperfeiçoa dentro e fora do digital. É Lucia Santaella quem identificará o corpo como uma superfície intermediática, mediadora entre o presencial e o virtual, como acontece na troca interdimensional e sociodigital com games, como atesta:

Com a entrada na era digital e virtual, o espaço real em 3D no qual o corpo se movimenta, dilata-se sob o efeito do transporte da mente pelos espaços multidimensionais da ciber-realidade. (SANTAELLA, 2004, p. 74)

Em todo caso, fica evidente o papel transformador da experiência proporcionada pelos games. No caso dos jogos "com história", não faltam exemplos de produções elaboradas de forma consistente e outros projetos que se mostram menos criativos em sua abordagem geral ou narrativa, mas todos plenos em oportunidade de operacionalização desse fenômeno. Um bom exercício poderá ser a busca de identificação desses elementos nos jogos, bem como suas qualidades estruturais e potenciais falhas de construção.

Outras Narrativas

Por fim, uma outra qualidade de produção tem se mantido nos projetos de design de games e se caracteriza pela criação de trabalhos em campos diversos, mas que atendem ao fato de não serem classificáveis nas etapas anteriores desse estudo, constituindo jogos cuja narrativa não está facilmente identificável.

Um exemplo deste modelo de ação são os jogos simuladores, nos quais o protagonismo está presente (como visto na Aula 01), mas a progressão da ação não parece determinada por um arco diegético. Ainda assim, também nesses casos é possível abstrair alguma poética, ao estabelecermos relações humanas entre personagens de *The Sims* (mesmo que se trate apenas de projeções de nossos anseios sobre a sistêmica da ação do jogo), ou nos sentirmos momentaneamente estrelas em uma turnê de sucesso durante um período de jogo de *Guitar Hero* com os amigos. Sensação semelhante se dá nas conquistas de etapas de um jogo de corridas e até mesmo na superação de um estágio de jogos de administração de recursos e processos, como *Rollercoaster Tycoon* ou *Sim City*.

Nesse quesito também se enquadram os *God Games*, nos quais o jogador assume o papel de uma entidade acima do mundo do jogo e comanda o cotidiano do lugar, segundo suas vontades e humores. Os desdobramentos decorrentes de tais atitudes, mas também da inteligência artificial do jogo, podem levar a situações das mais inesperadas, criando momentos memoráveis, ainda que o protagonismo nesses casos pareça indireto e as histórias criadas digam sobre os resultados no jogo, mais do que para o jogador.

Um game composto de uma história e também de uma progressão narrativa, mas cuja fruição não se alinha aos jogos diegéticos é *Myst*, criado pela empresa Cyan e lançado em 1993. Sua história gira em torno de uma região dotada de belas paisagens, cuja história, envolvendo um pai e seus dois filhos, se desenrola à medida que pistas são encontradas nos diversos cenários estáticos. Ao final, uma decisão do jogador pode definir um resultado satisfatório ou selar o destino do personagem do jogador, que em nenhum momento se revela outro que não nosso próprio avatar não-visível online.

Passage, art game de Jason Rohrer, 2007, por sua vez, apresenta-se como um inusitado game, que dura exatos cinco minutos, jogado na curiosa resolução de 100x16 pixels, incluindo imagens e borda lateral, renderizada em pixels com 256 cores. Mais do que uma diversão em estética retrô, o game propõe uma jornada que leva ao jogador sensações de amor, perda e morte, em uma corrida pela vida.

Mesmo sem contar uma história, o game nos envolve com inesperada carga dramática, como cita o artigo de Felan Parker (2005, p. 53) ao reproduzir a opinião de um blogueiro, que afirmava: "O que eu sempre quis ver era um jogo que pudesse evocar lágrimas de alegria ou de entendimento; um tipo de 'tristeza formosa' que

aparece em um momento de verdade revelada ou inspiração sincera” (PARKER, 2005, p. 53). Outros projetos se enquadram no inusitado quesito de oferecerem ao jogador interator a oportunidade de vivenciar uma trama narrativa por meios não diegéticos, isto é, sem fazer uso literal do “contar histórias”.

O filósofo Walter Benjamin (1892-1940) propunha que as melhores narrativas escritas eram aquelas que mais se aproximavam das histórias orais contadas por inúmeros narradores anônimos e chegou a crer que, com a chegada dos tempos modernos, a arte da narrativa estaria efetivamente esquecida, afirmando ser “cada vez mais raro encontrar pessoas que saibam narrar qualquer coisa com correção” (BENJAMIN, 1992, p.27).

Talvez com a combinação proporcionada pelos recursos imersivos digitais dos games e o desejo ainda latente de contar histórias, estejamos escrevendo um novo capítulo da arte narrativa na humanidade.

LUDOLOGISTAS E NARRATOLOGISTAS

Alguns autores e críticos dos meios digitais interativos observam que, diferentemente do que acreditamos, os jogos digitais constituem-se apenas como processos formais de regras e não como espaços de vivência imersiva na fantasia ali produzida. Esses pensadores constituem a ala ‘Ludologista’, que se contrapõe àqueles que veem no game (e nos jogos) um veículo narrativo que, em muitos pontos, atualiza essa cultura ludogista. Para os ludologistas, faz-se necessário a elaboração de novas teorias de significação capazes de dar conta das mecânicas e das singularidades do meio, tendo em vista que os jogos, enquanto simulação, e as narrativas partilham de elementos comuns, ainda que difiram em seus desdobramentos. Sendo um dos mais ativos defensores da Ludologia, Espen Aarseth comenta que:

Os jogos de computador, com meros 40 anos de existência, representam os últimos poucos segundos de uma longa história de contação (storytelling, no original). Claramente, quando comparamos histórias com jogos de computador, as histórias sustentam uma posição muito mais robusta, a qual os games não podem sequer sonhar em um breve futuro. (AARSETH).

Esta é a versão otimista: jogos de computador estão começando agora como uma mídia narrativa. No entanto alguns os veem de forma pessimista. Nas palavras de um importante teórico de literatura escandinava, os jogos de computador são o sinal da decadência cultural.

Ao final do texto, Aarseth observa que, independentemente do tipo de jogo, inclua ele narrativas ou não, os jogos não serão chamados por outros nomes como “novelas digitais”, “Websoaps”, nas palavras de Murray (ano) ou outro termo qualquer:

Cada vez mais avançados, com inteligência artificial de verdade e simulação de mundos ainda mais sofisticada, os jogos multiplayer online ditarão a agenda do estudo de games nos próximos anos. Mas provavelmente, não serão chamados de jogos multiplayer online por muito tempo, ou mesmo de ‘narrativas interativas’. Apenas jogos. (MURRAY, 2013).

Alguns pensadores ludologistas, além de Aarseth, são: Jesper Jull, Gonzalo Frasca e o radical Markku Eskelinen. Em contrapartida, estudiosos das propriedades diegéticas dos games buscam caminhos e argumentos que possam legitimar essas ideias. Janet Murray, talvez a maior defensora e figura de longos debates com ludologistas, chegou a comentar na rede que estes pesquisadores parecem “dispostos a descartar muitos aspectos salientes da experiência de jogo, como a sensação de imersão, a promulgação de eventos violentos ou sexuais, a dimensão performativa do jogo e até mesmo a experiência pessoal de ganhar e perder”, com diz Murray (2013).

Em linhas gerais, os Narratologistas destacam a importância dos videogames como contadores de histórias tanto quanto outras mídias de difusão e defendem tais experiências como “cyberdramas” mais do que mero entretenimento. Para esses pensadores, o meio digital proporciona não apenas espaço para adentrar o ficcional, mas vivenciar suas histórias, inclusive sob o ponto de vista do outro. Além de Janet Murray, há outros profissionais de renome acadêmico que se dedicam a estudar a narratologia nos games, como Lev Manovich, Richard Grusin, Michael Mateas e Andrew Stern, entre outros. Termos como imersão, agência e transformação são temas que auxiliam na compreensão dessa linha de estudo, disponibilizados nas apostilas deste curso.

Resumo

Nesta aula detalhamos alguns conceitos que haviam sido apresentados na aula anterior. Assim, possibilitamos a introdução da análise de narrativas, com foco nos videogames.

Você foi apresentado ao embate Narratologistas contra Ludologistas. Entretanto, mais importante do que optar por um dos lados, do qual seria mais correto, adequado ou importante, essa discussão serve para esclarecer as diferenças entre as narrativas e as mecânicas, e os momentos de cada uma delas.

Foram então detalhados 4 grandes grupos de jogos separados por suas narrativas, para identificarmos as diferenças entre elas. Entender essas diferenças e saber usá-las no modelo certo é importante para evitar discussões generalistas e confusões.

Apresentamos, também, o modelo de Alexander Galloway, no qual a máquina faz parte da narrativa, diferente de outros modelos que não levam a máquina em consideração. Nunca se esqueça de que os jogos digitais são sempre mediados por um suporte tecnológico, e que este faz parte de suas narrativas. Da mesma maneira que um lag pode estragá-la, uma boa interface pode melhorá-la.

Referências

AARSETH, Espen. Genre Trouble. Disponível em: <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant>. Acesso em: 24 dez. 2015.

BENJAMIN, Walter. Sobre arte, técnica, linguagem e política. Lisboa: Relógio d'Água, 1992.

BURN, Andrew; SCHOTT, Gareth. Heavy hero or digital dummy: multimodal player-avatar relations in Final Fantasy 7. Disponível em: http://eprints.ioe.ac.uk/4250/1/Burn_2004_Heavy_Hero_or_Digital_Dummy.pdf. Acesso em: 24 dez. 2015.

CAMPBELL, Joseph. O herói de mil faces. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2005.

ERA do videogame, A. Direção Dicorevy Channel. USA: Discovery Channel, 2007. 225 min., color.

FOUCAULT, M. História da sexualidade III: o cuidado de si. Tradução de M. T. C. Albuquerque. Rio de Janeiro Graal, 1985.

GALLOWAY, A. R. Gaming: Essays on Algorithmic Culture. [s.l.]: University of Minnesota Press, 2006. v. 18.

GOLDBERG, Harold. All your base are belong to us: how fifty years of videogames conquered pop culture. Three rivers press: USA, 2011.

KELMAN, Nic. Video Game Art. Assouline, 2006.

MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço. São Paulo: Unesp, 1997.

MURRAY, Janet. The last word on Ludology v Narratology. Disponível em <http://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005>. Acesso em: 24/12/2015.

PASSADE (vídeo game). Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Passage_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Passage_(video_game)). Acesso em 24 dez. 2015

PARKER, Felan. An art world for artgames. The Jornal of the Canadian Game Studies Association, v. 7, n. 1, p. 41-60. Disponível em: <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/119/160>. Acesso em: 24/12/2015.

RYAN, Jeff. Super Mario: how Nintendo conquered America. New York: Portfolio/Penguin, 2011.

SANTAELLA, Lucia. Corpo e comunicação: sintoma da cultura. São Paulo: Paulus, 2004.

TAVARES, R. Por um gameplay radical: mais alguma repetibilidade no Gaming de Galloway. Revista Brasileira de Design de Informação, v. 6, n. 1, p. 8, 2009. Disponível em: <http://bit.ly/1GZpPq2>. Acesso em: 24/12/2015.

TERRIEN, Carl. Visual design in video games. Disponível em: https://www.academia.edu/593403/Visual_Design_in_Video_Games. Acesso em: 24/12/2015.

WILLIAMS, Roberta. Adventure Classic Gaming: depoiment. [16 jul. 2006]. Entrevista concedida a Philip Jong. Disponível em: <http://www.adventureclassicgaming.com/index.php/site/interviews/198>. Acesso em: 24 dez. 2015.