



Narrativas em jogos eletrônicos – qual o seu potencial?¹

Vinicius ALVIM²

Francisco PIMENTA³

Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG

RESUMO

Pensando os jogos eletrônicos enquanto no âmbito da narrativa, erguem-se algumas questões sobre a maneira como este meio apresenta suas histórias e como isso interage com meios e conceitos narrativistas já existentes. Quais são as características narrativas intrínsecas aos videogames? Que tipo de histórias têm maior potencial neste meio? Quais experiências únicas ele pode nos fornecer? Este trabalho busca levantar e debater brevemente estas questões.

PALAVRAS-CHAVE: comunicação; narrativa; narratologia; jogo; jogos eletrônicos; videogames.

1. A RELEVÂNCIA DA NARRATIVA

A narrativa está presente em praticamente todas as facetas da vida humana. Vivemos nossa vida contando histórias, fictícias ou não, e a prática de contar essas histórias pode ser vista em efetivamente em toda a raça humana na sua grande amplitude cultural. Nós temos uma noção quase natural da narrativa. Ao contar para um colega como foi o seu dia, estabelecemos um início, um meio e um fim para essa narrativa. Separarmos os eventos e os organizamos de maneira que nosso ouvinte possa compreender melhor a história. Criamos tensão, fazemos surpresas. O ato de narrar vem naturalmente ao ser humano, parece ser parte integrante da linguagem e da comunicação humanas. E da mesma forma que a humanidade criou ferramentas tecnológicas para os mais variados propósitos, novas formas narrativas foram criadas na medida em que percebemos que determinados meios podem ser propícios para a prática narrativa. Em algum ponto da história, a narrativa é uma atividade predominantemente oral, mas a partir do momento que o homem é capaz de desenhar e de escrever, novas formas de narrar se tornam disponíveis, cada uma com suas intrinsecidades. Com a invenção dos videogames, ergue-se um novo meio onde as possibilidades da exploração narrativa hoje é muito discutida.

¹ Trabalho apresentado no DT 5 – Comunicação Multimídia do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 28 a 30 de junho de 2012.

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFJF, e-mail: vinicius.beheld@gmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFJF, e-mail: paoliello@acessa.com.



1.1. CONCEITOS NARRATIVOS

Antes de tudo, como definir a narrativa? Vale colocar aqui que utilizamos o termo “narrativa” de maneira similar à que Tzvetan Todorov utiliza o termo “narratologia” (TODOROV, 1969). Todorov o utiliza para diferenciar do termo “narrativa”, que carrega conotações fortemente arraigadas ao meio literário e pertencente à escrita. “Narratologia” seria então um estudo das estruturas narrativas em suas mais variadas formas, não se contendo exclusivamente ao âmbito das letras. Neste texto, utilizamos “narrativa” nesse sentido mais amplo que Todorov chama de “narratologia”.

E ainda assim, o desafio permanece. Como definir narrativa? Gérard Genette nos providencia um comentário que pode dar uma definição simples para narrativa “uma pessoa pode definir narrativa, sem dificuldades, como a representação de um evento ou uma sequência de eventos.”⁴ (GENETTE, 1982, p127). É uma definição bem ampla, e outros pesquisadores poderiam contestar a eficiência de uma definição tão simples. Entretanto, embora existam definições que se propõem a detalhar com melhor resolução o conceito da narrativa, para os propósitos deste trabalho, essa definição mais abrangente de Genette é efetiva. Ela seria capaz de englobar, por exemplo, um quadro como *A Liberdade Guiando o Povo*, de Eugène Delacroix. Não há uma “sequência de quadros”, não há “texto” nesta obra (com exceção da assinatura do autor), mas há uma narrativa evidente na cena. De fato, é um evento histórico de grande importância no ocidente. Adotando essa definição, somos capazes de aceitar que a narrativa vai muito além do texto, e uma única imagem pode ser tão narrativa quanto qualquer obra escrita.

1.2. CULTURA E NARRATIVA

Fica claro que a narrativa move o homem de diversas maneiras. Por isso, a narrativa é também um fenômeno arraigado na cultura. No que tange às histórias contadas pela humanidade, há, evidentemente, padrões narrativos comuns em diversas culturas. Joseph Campbell, por exemplo, observa em seu livro, *O Herói de Mil Faces*, a prevalência da estrutura narrativa que ele denomina “a jornada do herói” nas mais diversas culturas. Entretanto, há também diferenças no modo em que cada cultura

⁴ Tradução do autor.



observa certos aspectos narrativos, sem mencionar a maneira como o meio influencia na própria narrativa.

Podemos pensar, por exemplo, em como a diferença cultural na percepção da “arma” faz diferir também as narrativas ocidentais e orientais que tocam por este tema. James Portnow e Daniel Floyd esbarram nessa diferença ao comentar sobre a produção de jogos de tiro em primeira pessoa no episódio 17 de sua webseries, o *Extra Credits*⁵. Embora eles notem esta diferença e a estejam utilizando para elucidar uma questão sobre um gênero de jogos eletrônicos, ela serve para nos mostrar como a visão cultural afeta o âmbito narrativo. A história típica do “mocinho que faz a própria sorte”, do “homem que faz o próprio caminho com revólver em punho”, é uma história tipicamente norte-americana, uma cultura que descende de pioneiros de uma terra desconhecida. A “arma” nos Estados Unidos é uma ferramenta. Já no Japão, que possui uma cultura arraigada em tradições espirituais e marciais, a “arma” é uma extensão do poder interior. Os heróis típicos das narrativas japonesas não são meramente indivíduos que conseguiram uma arma e lutaram por seus entes queridos, mas indivíduos dotados de tamanha força de vontade e poder espiritual que esses próprios elementos se tornam armas. Claro, como Portnow e Floyd mencionam, há exceções, mas é um exemplo interessante para mostrar as diferenças nos padrões narrativos entre duas culturas diferentes.

1.3. O QUE A NARRATIVA REVELA SOBRE O HOMEM?

Se são parte tão intrínseca do ser humano, podemos dizer com certa segurança que o estudo da narrativa leva à uma compreensão maior do próprio homem. As obras de William Shakespeare são sempre citadas como sendo reveladoras da natureza humana – e não deixam de ser meras narrativas criadas por um homem. Se uma história pode revelar tanto sobre nossa raça a ponto de merecer tais louros séculos após sua confecção para representação em peças teatrais, é preciso ficar atento à todas as formas narrativas ao nosso redor. A maneira como nós criamos histórias utilizando dos meios ao nosso dispor revela muito sobre a condição humana e, de fato, todos possuímos narrativas que ficam marcadas para sempre em nossa memória.

2. A NARRATIVA NOS VIDEOGAMES

⁵ Acessado pela última vez em 05/04/12, no endereço: <http://penny-arcade.com/patv/episode/the-myth-of-the-gun>



Qual o lugar então, dos jogos eletrônicos, no campo geral da narrativa? Podemos dizer que os jogos eletrônicos, da maneira como os conhecemos hoje, são ainda um meio muito recente – com por volta de apenas 40 anos. A televisão, o cinema e os quadrinhos têm mais que o dobro desse tempo e mesmo esses meios ainda se vêem bombardeados por questionamentos de sua real contribuição para a raça humana. Não é de se admirar então que muitos vejam os jogos eletrônicos como mero entretenimento, onde a narrativa está em âmbito secundário ao aspecto lúdico do jogo. Pensadores como Espen Aarseth e Jesper Juul, por exemplo, acreditam que tratar o meio como um recurso narrativo é ir contra as próprias características fundamentais do jogo. Por isso, são conhecidos como ludologistas.

Há, entretanto, pessoas que acreditam no contrário. Para pensadores como Janet Murray, os videogames são uma nova forma de exposição narrativa, e por isso, podem ser concebidos com o arcabouço teórico da narratologia. Aqueles que pensam como Janet são chamados de narratologistas. Em seu livro, *Hamlet in the Holodeck*, Murray fala sobre os caminhos para a narrativa no ciberespaço, e em muitos momentos, aborda a questão dos jogos eletrônicos e a maneira como eles apresentam histórias.

Para nós, é evidente que há algum tipo de narrativa nos jogos eletrônicos. Talvez ela não seja o componente principal nos videogames, mas é, de certo, um dos mais importantes, especialmente se ouvirmos game designers como Jesse Schell. Schell acredita que há quatro elementos fundamentais nos jogos – estética, mecânicas, estória e tecnologia. A “estória” é o que classificaríamos como o aspecto narrativo nos jogos eletrônicos. Nas palavras de Jesse, “é importante entender que *nenhum dos elementos é mais importante que os outros*”⁶ (SCHELL, 2008, p43). Ou seja, a “estória”, a narrativa, é tão importante quanto outros aspectos mais inerentes dos jogos.

2.1. HISTÓRIAS NOS VIDEOGAMES

Claro, por mais que partamos então dessa idéia de que a narrativa é um atributo fundamental nos jogos, há jogos que vão enfatizar mais ou menos o aspecto narrativo. Não queremos dizer que jogos eletrônicos têm narrativas que sejam idênticas à de romances literários – de fato, embora seja possível traçar semelhanças, as narrativas nos diferentes meios são sempre, invariavelmente, diferentes umas das outras. Isso se deve

⁶ Tradução do autor.



não somente à aspectos das limitações e possibilidades de um determinado meio, mas também de toda uma estética que esse meio passa. Algumas histórias ficam excelentes em quadrinhos. Outras idéias são melhores como filmes. E há aquelas que ficam melhores como jogos eletrônicos. Existe sempre a possibilidade de trânsito de uma narrativa de um meio para o outro, mas transformações decerto irão ocorrer durante esse movimento. É fácil fazer esta observação reparando nos filmes lançados pela indústria cinematográfica atualmente. Adaptações de livros e quadrinhos estão em voga, mas enquanto alguns destes filmes cuja história é adaptada de outro meio são laudados como sucesso pela crítica, outros caem no esquecimento. Muitas vezes, é justo por não saber lidar com essas mudanças no trânsito de uma narrativa de um meio para o outro que uma adaptação cinematográfica arrisca ser uma falha comercial.

Tendo dito isto, o que podemos dizer que é comum a todos estes meios (inclusive os videogames), é que todos tentam explorar, de uma forma ou de outra, os seus limites narrativos. Os livros, que já estão entre nós há mais tempo, já tem uma noção boa das suas fronteiras, e possuem diversas estruturas definidas para conter suas histórias. A linguagem literária já está definida, embora possamos dizer que com as recentes mudanças no campo virtual é possível que existam novas fronteiras para explorar linguagem escrita. Quadrinhos e cinema também têm sua linguagem própria, mas os videogames ainda estão no processo de testar e criar essa linguagem. Mais do que os outros meios, ele é marcado por constantes mudanças estéticas que influenciam também no campo narrativo. Não estamos falando aqui de meras mudanças na capacidade de processamento dos hardwares que permitem resoluções gráficas cada vez maiores, mas da constante experimentação dos game designers de diversas formas estéticas diferenciadas. Um “eroge”, um jogo erótico, utilizando das interfaces mais usuais dos videogames (vídeo, áudio, texto) é capaz de passar uma narrativa de uma determinada maneira, numa certa gama de experiências. Este mesmo jogo erótico utilizando tecnologias de sensores de movimento hoje prevalentes nos últimos consoles certamente irá fornecer uma possibilidade estética diferente da anterior e logo, também de narrativas apropriadas ao meio.

2.2. AS PECULIARIDADES DAS NARRATIVAS ELETRÔNICAS

Como mencionado anteriormente, os diferentes meios possuem diferentes limites e possibilidades de exploração narrativa. As narrativas dos jogos eletrônicos



serão influenciadas principalmente pelos aspectos lúdicos do meio. Alguns jogos possuem uma narrativa que serve realmente de mero “verniz” para as mecânicas do jogo. O jogo *Tetris* não busca nenhum pretexto narrativo – é um exemplo de abstracionismo no campo do videogames. É possível imaginar uma substituição das peças abstratas do *Tetris* por símbolos que representassem uma história – formigas tentando abrir uma passagem, construtores demolindo uma cidade, ou coisa que o valha. Mas o jogo providenciaria uma experiência melhor com essa inserção narrativa? E se fosse inserida, seria fundamental ao jogo?

Por sua vez, é inconcebível pensar jogos como *Mass Effect* e *The Elder Scrolls V: Skyrim* como meras mecânicas desprovidas de narrativa. Nesses dois, a narrativa é parte fundamental do “todo” do jogo. Há jogos de tiro com mecânicas bem mais “instigantes” que *Mass Effect* e *Skyrim*, mas estes se sustentam justamente porque não querem ser “jogos de tiro”, mas sim, experiências narrativas. E há ainda muitas fronteiras para se explorar no que tange a narrativa nos jogos eletrônicos. Um jogo como *Dear Esther*, por exemplo, quase não pode ser chamado de tal, tamanha a diferença estética que faz de jogos tradicionais. Diferente de tantos outros, em *Dear Esther*, tudo o que você faz é explorar uma ilha, e experienciar uma narrativa. Não há inimigos, não há objetivos. Mas é um jogo. Seria *Dear Esther* “menos” jogo por explorar caminhos de jogabilidade não tradicionais nos jogos eletrônicos? Ou é sinal de um meio que está se descobrindo e se desenvolvendo enquanto campo narrativo? Estes são dois extremos da balança. De um lado, há jogos onde a narrativa é mero suporte para o aspecto lúdico do mesmo. Há outros onde o jogo praticamente só se sustenta pela força narrativa. E muitos outros estão no meio destes, jogos onde o aspecto narrativo pesa tanto quanto os demais, como no modelo ideal de Jesse Schell.

É preciso entender que, enquanto os jogos estiverem nesse estado onde não há uma linguagem formatada e suas fronteiras não estejam claras, as maneiras de explorar a narrativa neste meio estarão sempre sofrendo mudanças. Alguns aspectos narrativos nos jogos eletrônicos utilizam-se fortemente da linguagem cinematográfica. Nas “cutscenes”, momentos onde o jogo interrompe o fluxo usual da jogabilidade para apresentar um pequeno vídeo, os designers bebem bastante das técnicas de filmagem do cinema. Entretanto, de acordo com nosso conceito de narrativa, esse uso de cutscenes não é a única maneira de passar uma narrativa dentro dos jogos eletrônicos e, de fato, os métodos que fazem uso das intrinsecidades do meio são os que conseguem criar narrativas mais fortes dentro dos videogames.



Por exemplo, há jogos com narrativas mais lineares, e jogos mais abertos, comumente chamados de “sandbox”. Um jogo linear tem uma história já pré-programada, e o jogador meramente segue aquela linha. Os melhores jogos lineares providenciam múltiplas linhas paralelas que o jogador pode seguir, como os jogos de RPG da empresa *BioWare* comumente fazem. Outros providenciam um ambiente virtual vasto e complexo e permitem que os jogadores realizem uma gama grande de ações, deixando-os livre para agir como bem entender. Um jogo como os da série *Grande Theft Auto* apresenta esse tipo de narrativa. Embora existam missões que o jogador pode executar (seguindo uma experiência mais linear), ele pode também meramente optar por pegar carros e sair explorando a cidade como bem entender. O jogador pode, em um momento, contar entusiasmado para um colega como foi divertido a vez em que ele conseguiu roubar um carro da polícia e chegar ileso do outro lado da cidade, mas esta não é uma narrativa pré-programada pelos designers; é uma comutação de fatores complexos que o jogador percebe como narrativa. Ambos os métodos tem seus prós e contras, e há jogos que utilizam de ambas as estruturas de desenvolvimento narrativo.

Uma das características mais interessante das narrativas eletrônicas é a “agência”, o impacto que nossas ações têm no ambiente eletrônico (MURRAY, 1997, p126). Diferente de um filme ou de um livro, onde “agência” é, usualmente, não existente, nos jogos eletrônicos, os jogadores estão acostumados com uma boa gama de opções de interação com o ambiente virtual. Embora essas opções sejam invariavelmente finitas, dada às limitações dos programadores, o ambiente dos videogames permite uma boa dose de “exploração”, e de momentos claros de resultados de suas ações anteriores dentro daquele universo. A agência pode ser usada para explorar a narrativa de maneiras que outros meios não podem facilmente fazer. É uma experiência muito diferente ler um livro de terror descrevendo um corpo num banheiro mal iluminado e jogar um jogo eletrônico onde você encontra um corpo num banheiro iluminado. O jogo conta com a interatividade dos jogadores, e pode providenciar detalhes narrativos para o jogador através da exploração de um ambiente virtual. Uma história de detetive providencia uma experiência bem diferente se ao invés de ler ou assistir um detetive, seja você quem precise ficar atento às pistas ao seu redor e solucionar um mistério. Os videogames permitem experienciar conceitos narrativos tradicionais de maneiras que poucos outros meios podem providenciar.



2.3. O QUE AS NARRATIVAS ELETRÔNICAS QUEREM NOS DIZER?

Por conta então da maneira diferenciada que os jogos eletrônicos demonstram uma narrativa, eles são capazes de propôr questões para nós que até então os outros meios ainda não fizeram. Em *Mass Effect*, por exemplo, depois de efetivas 60 horas de jogo, próximo do fim do game, o agente Shepard, controlado pelo jogador, precisa tomar uma decisão. Qual dos seus colegas ele vai deixar para trás para morrer enfrentando as tropas inimigas? Levando em conta que o jogo conta com diálogos extensos onde o jogador pode fazer suas próprias perguntas e escolhas de respostas aos seus colegas de nave, forçar com que o jogador escolha entre um ou outro é um dos momentos mais difíceis do jogo. São personagens com quem o jogador interagiu por horas, descobrindo mais sobre suas histórias, esperanças e atitudes. Assim como em qualquer outra narrativa, nos apegamos aos personagens da história, e em *Mass Effect*, chega um momento onde você tem que escolher quem vive e quem se sacrifica para salvar os mocinhos. Num livro ou num filme, estaríamos ansiosos de acordo com nossas expectativas com os personagens com quem nos identificamos. Num jogo eletrônico, há a possibilidade de não só gerar a mesma ansiedade, mas como lhe providenciar também de agência: a escolha e o impacto. Você sabe o que vai acontecer – e quem tomou a decisão no final, foi você.

Há muitos outros jogos que levantam questões similares – deixam os jogadores em posições onde eles têm de tomar uma decisão difícil e afeta a maneira como a narrativa se desenvolverá posteriormente. O jogo *The Witcher*, por exemplo, apresenta um cenário moralmente ambíguo, sem heróis e vilões, mas pessoas com interesses humanos e conflitantes. No início do jogo, por exemplo, o personagem do jogador, Geralt, tem que descobrir porque determinada cidade foi amaldiçoada. Você conversa com o sacerdote local, o coletor de taxas, o capitão da guarda, fazendeiros e plebeus. Tudo parece apontar para uma bruxa que vive à margem da cidade. Investigando, você descobre o real motivo: a bruxa estava meramente obedecendo aos pedidos dos moradores locais. Poções para enganar os outros. Encantamentos para assassinar inimigos políticos. As mortes e as perdas locais eram motivos dos próprios moradores, a maldição recaiu sob a cidade pela corrupção de seus habitantes. Mas ainda que os moradores sejam corruptos, foi a bruxa quem forneceu as ferramentas para que eles se apunhalassem uns aos outros. Quando a população da cidade se torna uma turba querendo pôr fogo na herege, de que lado você fica?



Essas são algumas das questões que uma narrativa de jogo eletrônico pode levantar. Outros jogos questionam conceitos de sexualidade e discutem ética científica e religiosa. Claro, na medida em que os jogos começam a discutir estas questões, há sempre o risco de cairmos na propaganda – da doutrinação. Entretanto, se bem utilizados, que tipos de questionamentos os jogos eletrônicos podem providenciar através de suas narrativas?

3. O QUE OS JOGOS PODEM FALAR SOBRE NARRATIVA?

Tendo esbarrado nestas questões, erguem-se outras perspectivas em nossa pesquisa. Acreditamos que os meios disponíveis atualmente ofereçam suas narrativas de acordo com suas próprias características. Uma narrativa oral, um livro, um filme, um videogame, cada um apresenta uma série de nuances que modificam a maneira como uma história pode ser contada, assim como apresentam leques diferenciados de exploração narrativa.

Sabendo que os jogos eletrônicos são uns dos meios mais recentes para a abordagem de questões narrativistas, o que eles podem nos ensinar sobre a própria narrativa? Acreditamos ser claro que o cinema, o rádio, os quadrinhos e a televisão ampliaram e modificaram a nossa percepção do âmbito narrativo. Histórias que jamais alcançariam seu potencial na oralidade e na escrita puderam ser expressas por nós através desses novos meios.

Poderiam os jogos eletrônicos mostrar alguma coisa para nós? Alguma faceta da narrativa que não podíamos explorar anteriormente? É um tema que merece pesquisa. É possível que a narrativa nos jogos eletrônicos não seja assim tão fundamentalmente diferente de seus meios predecessores. Mas existe também a possibilidade de que esse novo meio evolua para explorar formas narrativas de maneira que até então eram apenas ficção para nós. Enquanto ainda houver essa dúvida, há um bom motivo para prestar atenção nas experiências geradas pelos videogames.

4. REFERÊNCIAS

CAMPBELL, Joseph. **Frontier of Narrative**. São Paulo: Pensamento, 1995.

GENETTE, Gérard. **Frontier of Narrative**. New York: Columbia Univ. Press, 1952.



MURRAY, Janet. **Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace.** New York: Free Press, 1997.

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design: a book of lenses.** Burlington, USA: Morgan Kaufmann, 2008.

TODOROV, Tzvetan. **As Estruturas Narrativas.** São Paulo: Perspectiva, 2003.

Jogos

Dear Esther, thechineseroom, 2012.

Grand Theft Auto, DMA Design, 1997.

Mass Effect, BioWare, 2007.

Tetris, Alexey Pajitnov, 1984

The Elder Scrolls V: Skyrim, Bethesda Softworks, 2011

The Witcher, CD Projekt RED, 2007