

O UNIVERSO DOS JOGOS ELETRÔNICOS: A EVOLUÇÃO DOS SEUS PERSONAGENS, SUA NARRATIVA E A FASCINAÇÃO INFANTIL*

Vanessa Aparecida Foitte

e

Dulce Márcia Cruz

Universidade Regional de Blumenau

I – Introdução

O presente trabalho aborda e tem como foco a relação entre a criança e uma das mídias eletrônicas de maior fascínio da atualidade: o videogame. Inserindo-se nas pesquisas sobre tecnologia de comunicação, o projeto pretende analisar a produção dos jogos eletrônicos e sua relação com o público infantil-juvenil.

Tendo em vista o contexto que envolve esta relação, o que se procura saber neste estudo é: o que fascina e atrai tanto as crianças nos jogos eletrônicos? Qual a relação entre a evolução dos personagens e da narrativa com esta fascinação? Que influência pode ter nessa relação narrativa/fascínio o uso da tecnologia audiovisual cada vez mais sofisticada?

Tentando solucionar provisoriamente estas questões, são levantadas aqui algumas hipóteses:

1- A possibilidade de interação aliada à alta tecnologia dos videogames possibilita a utilização de uma narrativa rica e de personagens que proporcionam um alto grau de identificação e fascinação nas crianças.

2- A ação visual presente nos jogos, como fonte de atração, utiliza os mais modernos recursos de animação gráfica e incorporou uma linguagem cinematográfica capaz de fascinar pelo poder da imagem as crianças, experientes no dinamismo da TV.

* Este texto descreve os primeiros resultados de uma pesquisa iniciada em agosto de 2000, partindo de um projeto com recursos do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (Pibic) da Universidade Regional de Blumenau.

II - Metodologia

A proposta deste trabalho será realizada em três etapas. Primeiro, será feita uma revisão bibliográfica sobre a morfologia das fábulas, do conceito de mitos e da construção de roteiros e narrativas para a mídia de entretenimento (cinema e TV). Em segundo lugar, uma análise dos jogos eletrônicos e da aplicação e formas de narrativas, linguagem e alguns mitos na produção dos mesmos. E em um último momento, uma pesquisa qualitativa com crianças entre 11 e 13 anos que são jogadoras dos títulos encontrados na segunda fase da pesquisa e que possuam as características estudadas.

As duas primeiras etapas, de caráter teórico, servirão como embasamento para a pesquisa qualitativa que pretende identificar as características da narrativa percebidas nos jogos e sua recepção subjetiva.

III - Resultados parciais

Na primeira etapa da pesquisa, realizamos uma revisão bibliográfica para tentar levantar as origens e a estrutura recorrente dos contos maravilhosos para tentar traçar um possível paralelo nas narrativas encontradas nos videogames de RPG. Dentre os autores pesquisados, destacamos os que se seguem que servirão de guia teórico para o estudo exploratório e empírico com os videogames. Os aspectos principais levantados até agora mostram a importância de se conhecer a narrativa através das ações do herói durante o desenrolar da sua aventura.

Roteiro, linguagem cinematográfica e multimídia

Como estamos pesquisando uma história contada/jogada em uma mídia audiovisual, identificamos a narrativa com o roteiro próprio da linguagem cinematográfica. Field (1995)

afirma que o roteiro cinematográfico é uma história contada em imagens, diálogos e descrições, localizada no contexto da estrutura dramática. O roteiro é definido por Doc Comparato como “a forma escrita de qualquer projeto audiovisual” (2000, p.20) e deve possuir três aspectos fundamentais: Logos, Pathos e Ethos. O logos é a palavra que coloca forma no roteiro, sua organização verbal; o pathos constitui o drama, o conflito que termina por gerar acontecimentos, e o ethos apresenta a moral, o significado da história.

A ação nasce do conflito que, segundo Comparato, divide-se em três tipos: Homem vs. homem, homem vs. forças da natureza e homem vs. ele próprio. A história acontece assim, a partir do conflito. (2000) É por essa razão que Field define o roteiro como “um *substantivo* - é sobre uma *pessoa*, ou pessoas, num *lugar*, ou lugares, vivendo sua '*coisa*'. Todos os roteiros cumprem essa premissa básica. A pessoa é o personagem e viver sua coisa é a ação”. (1995, p. 2) (itálico no original).

O roteiro clássico hollywoodiano tem sempre começo, meio e fim. Essa estrutura linear básica é a forma do roteiro composta de três partes ou três atos que constituem a forma do roteiro, e que sustentam todos os elementos do enredo no lugar: “uma história é um todo, e as partes que a compõem - a ação, personagens, cenas, seqüências, Atos I, II, III, incidentes, episódios, eventos, musica, locações, etc. - são o que a formam. Ela é um todo”. (op. cit., p.2) A parte central da ação dramática onde todas as coisas acontecem, de acordo com Comparato, é chamada de plot, “onde todos as personagens estão interligadas por problemas, conflitos, intrigas, temas”(2000, p.176). Uma história contém um plot principal, que é reforçado pelos subplots ou uma linha secundária de ação. Quando existem duas ou mais histórias da mesma importância, são usados plots paralelos, e, por último, o multiplot, que não usa apenas um plot principal, mas histórias diversas que se desenrolam concomitantemente (utilizado normalmente nas novelas).

No caso do videogame, a ação se desenvolve em narrativas multimídias que são características do ambiente cibernético do hipertexto. A multimídia é própria do hipertexto porque este é formado por um conjunto de informação – de vários tamanhos e formas – chamados nós, interligados por meio de elos (Tori, apud Silva, 1999). Os elos ou links entre documentos permitem a organização não-linear que toma a forma de multinarrativas. Quando o usuário passeia pelos links, ele está navegando num ambiente de simulação.

As histórias multimídia exploram as características e propriedades do ambiente digital através de uma estética própria das novas mídias. Na narrativa hipertextual, Murray

(1997) explica que os roteiristas deixam de escrever antecipando todas as possibilidades de movimentação e todas as ações de quem está interagindo. Pelo contrário, eles elaboram os eventos do enredo de forma não específica, apresentando uma relação de todas as regras das ações, criando um caminho concreto, uma estrutura coerente. Os roteiristas criam não uma seqüência de eventos, mas multiformas de enredo para uma participação colaborativa de quem está interagindo. Assim, a verossimilhança permite ao jogador manter a lógica interna do enredo, ou seja, a acreditar na história que está sendo contada.

No roteiro não-linear - que não possui uma seqüência linear de começo, meio e fim - o mais importante é a existência de conflitos e como eles podem dar dinâmica e movimento e envolver os personagens e o ambiente. Geralmente as narrativas multimídia prevêm uma coleção de começos, meios e fins para a estória, porque assim, conforme o usuário, ela será contada de um jeito ou de outro. Para conseguir prender a atenção do usuário, os autores escrevem e expandem suas histórias incluindo múltiplas possibilidades para quem está agindo poder assumir um papel mais ativo. Esse modo de contar histórias lembra o contador que nos convida a adivinhar as escolhas que ele ou ela elaboraram.

Como a narrativa multimídia, com sua estrutura aberta, não-linear e multinarrativa, pode estar baseando seus enredos nas histórias mais tradicionais, contadas há tanto tempo pela humanidade? Nossa próxima etapa de pesquisa, após a definição do ponto de partida do que é um roteiro audiovisual e em termos gerais como ele se apresenta num ambiente de hipertexto próprio dos videogames, foi a de buscar mais dados sobre os contos maravilhosos. Nosso objetivo era o de tentar encontrar suas origens históricas e sua estrutura narrativa para tentar encontrar as possíveis semelhanças e diferenças com a narrativa multimídia de nosso objeto de estudo.

Os contos de fadas e os contos maravilhosos

Vivemos em uma época propícia à volta do maravilhoso, à redescoberta de tempos míticos e de origens arcaicas que se expressam na literatura contemporânea. Essa visão mágica de nosso mundo segundo Nelly Novaes Coelho (1987), deixou de ser exclusivamente infantil para ser assumida também pelos adultos: o onírico deixou de ser visto como pura fantasia para ser tratado como uma porta para determinadas verdades humanas.

Originados de fontes distintas, o conto de fadas e o conto maravilhoso - formas de narrativas do mundo do maravilhoso que acabaram sendo identificadas como formas iguais - expressam problemáticas diferentes e duas atitudes humanas distintas. Uma forma não anula a outra, mas sim a complementa, e cada um acaba escolhendo e privilegiando uma delas, sendo uma escolha que orienta a filosofia de sua vida.

Nos contos de fadas, com ou sem a presença de fadas, sua problemática e seus argumentos são de origem existencial ou a realização essencial do herói ou da heroína; e essa realização está ligada à união homem-mulher. (Coelho,1987) As narrativas dos contos de fadas expressam obstáculos e provas que precisam ser vencidas, para que o herói alcance sua auto-realização, seja pelo encontro com seu eu verdadeiro ou com a princesa.

De origem celta, os contos de fadas tem como ponto de partida um encantamento, uma metamorfose, que levam à aventura da busca. Esses contos surgiram como poemas que relatavam amores estranhos, eternos; essencialmente idealistas e ligados aos valores eternos do ser humano, dos valores espirituais. Já os contos maravilhosos estudados por Propp (1996), originaram-se nas narrativas orientais priorizando o lado material do ser humano. Enfatizam as nossas necessidades básicas, como o estômago e o sexo, e sentimentos como vontade de poder e as paixões do nosso corpo.

Os contos do mundo maravilhoso têm suas origens nos povos mais antigos de nossa civilização: “se as perseguirmos, numa viagem através dos textos (muitos dos quais nasceram séculos antes de Cristo), passaremos pelas sábias e místicas regiões da Índia ou do misterioso Egito; defrontaremos a bíblica Palestina do Velho Testamento e a Grécia Clássica; entraremos pelo Império Romano adentro, descobrindo-o como o grande mediador/divulgador que foi, no Ocidente, de toda a sabedoria mágica gerada no Oriente. Ao mesmo tempo, descobriremos as migrações narrativas realizadas na Pérsia, Irã, Turquia e principalmente na luxuosa Arábia, cuja ênfase na materialidade sensorial mais plena vai se contrapor ao espiritualismo gerado pela imaginação sonhadora de celtas e bretões”. (1987, p.15)

Mais tarde, na Idade Média, com o fortalecimento do cristianismo, essa visão pagã acaba se chocando e deixando-se absorver pela ideologia espiritualista cristã; e acaba chegando transformada ao renascimento. Na passagem da era clássica para a romântica, essa literatura destinada aos adultos é incorporada pela tradição oral popular e transforma-se em literatura para criança.

A morfologia do conto

A análise da estrutura, dos personagens e da sequência de eventos que compõem o conto maravilhoso foi uma das mais importantes contribuições das pesquisas do folclorista russo Vladimir Propp. Sua obra foi publicada pela primeira vez em 1928, tornando-se referência obrigatória e seminal para todos os estudos literários.

Considerando o folclore como solo da literatura e disciplina histórica, Propp aplica em seus estudos variados métodos que lhe permitem obter uma visão conjunta das narrativas folclóricas e mitos, centralizados nos motivos e constituintes encontrados na composição dos contos maravilhosos, que conservaram vestígios de formas extintas da vida social, dos ritos e dos mitos de sociedades remotas.

Sem restringir seus estudos ao método comparativo entre os contos, Propp amplia seu problema e procura pelas bases históricas responsáveis pela criação do conto maravilhoso. Partindo da premissa de que o conto é tão variado e rico que não seria possível estudar o fenômeno que ele representa em sua totalidade, Propp restringe seus estudos ao gênero do conto maravilhoso: aqueles que começam por um prejuízo ou dano causado a alguém, ou pelo desejo de possuir algo, e em cujo desenvolvimento encontramos a partida do herói, o encontro com o doador do recurso ou auxiliar mágico, que possibilitam ao herói encontrar o objeto procurado; seguindo-se o duelo com o adversário, o retorno e a perseguição.

O folclorista utiliza ainda duas importantes premissas em sua pesquisa: nenhum assunto de conto maravilhoso pode ser estudado sozinho e nenhum motivo de conto maravilhoso pode ser estudado sem ser relacionado com o conjunto do conto. Considerando o rito e o mito como manifestações da religião, Propp entende por mito o fator histórico: “Entenderemos aqui por mito toda narrativa sobre os deuses e os seres divinos em cuja realidade um povo acredita efetivamente.”(1997, p.44)

Os mitos são distinguidos entre os de formação anterior à sociedade de classes, considerados de fonte direta, e os mitos retransmitidos pelas classes dirigentes dos antigos Estados cultos. O conto precisa ser confrontado tanto com os mitos dos povos primitivos quanto com os mitos dos Estados cultos. Não se trata de interpretar os mitos, os ritos ou os contos, mas sim de remetê-los às suas causas históricas.

Como as principais funções da composição do conto, Propp classifica o início da história, quando se apresenta uma família feliz e tranqüila que será atingida pela desgraça constituinte do enredo e geradora da ação; a floresta encantada, com ligação sólida ao rito de iniciação em que as crianças eram levadas sempre para uma floresta, e onde se encontra o doador dos recursos mágicos utilizados pelo herói; e as dádivas mágicas no apogeu do conto, quando o herói passa a exercer um papel passivo, agindo graças aos recursos mágicos.

Os materiais mágicos do conto têm origens diversas, classificadas nos seguintes grupos: objetos de origem animal, de origem vegetal, provenientes de utensílios, de composição diversa aos quais são atribuídas forças independentes ou personificadas, e objetos ligados ao culto dos mortos.

Na metade do conto, o herói é deslocado no espaço através da travessia para outro reino que, segundo Propp, têm origem nas concepções primitivas sobre a viagem do morto para outro mundo, e algumas refletem ritos funerários. Após a travessia, o herói chega ao reino dos confins onde se encontra o objeto de sua busca, e onde vivem a princesa e o dragão. Sobre a princesa, os estudos de Propp identificaram dois tipos de personagem: por um lado fiel, tema e jovem, por outro lado aparece um ser pérfido, vingativo e maldoso.

Como se viu, na estrutura narrativa descoberta por Propp nos contos maravilhosos, as ações do herói tem papel central no desenvolvimento dos acontecimentos e é em torno dele, na verdade, que a história acontece. Considerando que, no caso do videogame, o herói é geralmente comandado pelo jogador e com quem provavelmente este se identifica quando incorpora seu papel, buscamos entender um pouco melhor as características que o constituem. Para isso, pesquisamos mitologia e encontramos a obra de Campbell sobre o herói mítico para embasar nossa pesquisa.

A jornada mítica do herói

A jornada mítica do herói foi estudada por Joseph Campbell, um dos maiores intérpretes da mitologia universal, que considera a primeira tarefa do herói se retirar da cena mundana “e iniciar uma jornada pelas regiões causais da psique, onde residem efetivamente as dificuldades, para torná-las claras, erradicá-las em favor de si mesmo, isto é, combater os demônios infantis de sua cultura local”. (1996, p.28)

Os heróis mitológicos enfrentam problemas válidos para toda a humanidade, são homens e mulheres que vencem suas limitações pessoais e alcançam formas humanas. Campbell coloca a jornada do herói como uma jornada interior, de triunfos psicológicos e não físicos, onde o mundo permanece o que era mas que, graças a uma mudança interior, é visto como se tivesse passado por uma transformação. “O final feliz do conto de fadas, do mito e da divina comédia do espírito deve ser lido, não como uma contradição, mas como transcendência da tragédia universal do homem”(op. cit., p.34). As histórias mitológicas e seus heróis tem diferentes valores para cada uma de nossas idades.

O herói é uma pessoa normal e sua história, baseada na vida cotidiana, começa de maneira simples, sendo que essas situações que são familiares ao público, o levam a acreditar que coisas extraordinárias acontecem na vida comum. A tragédia move a ação da história que é a convocação para a aventura, um chamado interior.

IV - A análise dos videogames

A segunda etapa de nossa pesquisa consistia na análise dos jogos eletrônicos e da aplicação e formas de narrativas, linguagem e alguns mitos na produção dos mesmos. Num primeiro momento, foi feito um levantamento na Internet para buscar sites dos fabricantes e jogadores, bem como de pesquisadores sobre o tema que pudesse auxiliar nosso trabalho. Como anexo a este relatório, colocamos uma lista contendo os endereços dos principais sites, selecionados por sua utilidade e potencial informativo. Anexamos também a história dos videogames a partir do desenvolvimento tecnológico e dos jogos que foram desenvolvidos pelos diferentes produtores para os diversos consoles criados até hoje. A pesquisa sobre os modos de produção e o nível de tecnologia audiovisual, eletrônica e cinematográfica envolvidos na confecção dos games ainda está em andamento. Dada a dificuldade de se conseguir informações "dos bastidores" dos produtores ainda não se pode ter um perfil passível de ser descrito aqui.

Quanto à análise dos jogos para se descobrir como se estruturam suas narrativas, o procedimento metodológico seguido foi o seguinte: escolheu-se os jogos de RPG que tiveram um desenvolvimento ao longo do tempo, tanto em termos tecnológicos, como em termos de

narrativa e que poderiam, por isso, ser analisados numa linha cronológica evolutiva. Os jogos avaliados a partir deste critério foram os seguintes: a série *Final Fantasy*, da produtora Square, a série *Zelda*, desenvolvida pela Nintendo, os jogos da série *Phantasy Star*, da produtora Sega, além de alguns títulos dos personagens Sonic e Mário, e da recente musa virtual Lara Croft.

Escolhidos os jogos, procedeu-se primeiro à busca dos exemplares dos jogos, inclusive na Internet, através da simulação no computador dos consoles originais dos fabricantes. Essa operação, chamada de emulador, permitiu que se pudesse analisar videogames cujos consoles já não existem mais, não são mais vendidos ou são difíceis de encontrar, tais como o Nes, primeiro console da Nintendo, o Master System, da Sega, e os da segunda geração dos videogames: Super Nintendo e Mega Drive.

Com os jogos em mãos, a estratégia seguinte foi jogar literalmente o jogo, ou seja, acompanhar todos os estágios da narrativa do game, do começo até o final, quando o jogo é "fechado", ou terminado. Nessa operação, a bolsista trabalhou num total de 130 horas em contato direto com os games.

Os jogos que foram analisados parcialmente foram: a série *Zelda*, com três títulos, a série *Phantasy Star*, e jogos com os personagens Sonic, Mário e Lara Croft.

Os jogos que tiveram suas várias etapas cumpridas integralmente (alguns, inclusive, diversas vezes para efeito de análise) foram os seguintes: os títulos *Final Fantasy* I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII e IX.

Como um recurso a mais para a análise também foram gravados em vídeo alguns dos momentos mais relevantes dos jogos em termos do objetivo da pesquisa. Dessa maneira, buscou-se identificar os eventos que coincidissem com as principais etapas descritas por Propp em sua morfologia do conto maravilhoso. Com o mesmo intuito, foram gravadas cenas que permitissem avaliar as características dos personagens, locais, tecnologias utilizadas, etc.

O procedimento geral na análise dos videogames desenvolvido pela bolsista em sua pesquisa foi o de ir avançando na história e anotando todos os dados que parecessem relevantes, não apenas os referentes às etapas da história encontradas na teoria utilizada, mas também outros aspectos inusitados, inesperados ou desconhecidos que parecessem importantes para uma futura avaliação.

V - Conclusões parciais

Como conclusões provisórias para este estudo, pode-se dizer que, apesar de milenares, as histórias de fadas ou maravilhosas ainda continuam a povoar a mente dos que produzem os videogames e, provavelmente, dos que jogam esses jogos. Mesmo que se tenha uma mudança no papel do herói moderno ou que a narrativa incorpore recursos como o pastiche, próprios da indústria cultural, alguns elementos básicos permanecem presentes como fundamentos essenciais da história. Em outras palavras, após a revisão bibliográfica da primeira etapa da pesquisa e da análise de alguns jogos da segunda etapa, ainda em andamento, parece confirmar-se a hipótese de que os jogos eletrônicos utilizam uma narrativa rica, baseada em antigos contos maravilhosos, e personagens que atravessam as etapas da jornada mitológica.

Com isso, apesar das diferenças tecnológicas e da possibilidade de interferir no roteiro, presentes na interatividade do videogame, pode-se dizer que o esquema clássico de começo, meio e fim, conflito e ação, aventura e desventura do herói, continuam presentes na narrativa hipertextual. Mesmo permitindo ao jogador passear pelos diversos links/ações ou mesmo seguir caminhos paralelos à história principal, a multinarrativa do videogame parece apenas acrescentar essas possibilidades ou ramificações como mais um recurso de fascínio e desafio aos jogadores. Isso porque, mesmo com todos os atalhos, idas e vindas, o roteiro principal parece levar ao mesmo lugar final, ou seja, ao clímax e ao *happy end*, onde o herói consegue cumprir todas as tarefas que lhe são dadas, castigar o inimigo, casar-se e subir ao trono.

Essas conclusões parciais podem nos levar a afirmar que os videogames cumprem na nossa época a mesma função que os contos maravilhosos e vem desse significado ancestral, repetindo mitos e rituais que fazem parte da humanidade, a sua força e fascínio. No entanto, é preciso tomar um pouco de cuidado com essas generalizações que estão ainda por serem comprovadas conforme forem decupados e analisados todos os dados já coletados durante a fase de "jogar o jogo" e que serão testados quando estivermos em contato com as crianças jogadoras. Isto nos leva à próxima etapa de nossa investigação.

VI - Próximas atividades

A próxima etapa consiste em terminar a análise dos jogos eletrônicos que ainda está incompleta. Também continuaremos o levantamento sobre a produção dos games procurando mais dados sobre a tecnologia empregada e os recursos humanos investidos neles. Espera-se também encontrar mais informações sobre como os profissionais envolvidos, principalmente, os roteiristas, criam os roteiros dos games.

Nessa fase, tentaremos definir os elementos que podem nos auxiliar na observação das crianças que jogam os games analisados. Pretendemos criar uma metodologia de observação para levantar dados com crianças de 11 a 13 anos, a partir de uma revisão das técnicas de pesquisa utilizadas nas áreas da comunicação, psicologia, educação, antropologia e sociologia. Com o instrumento de pesquisa pronto, a última fase deste projeto será a da pesquisa qualitativa com crianças jogadoras dos títulos analisados para verificar como jogam, porque o fazem e quais as razões para ficarem tão envolvidas com esse tipo de brinquedo.

VII - Referências Bibliográficas

CAMPBELL, Joseph. O herói de mil faces. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1996.

COELHO, Nelly Novaes. O conto de fadas. São Paulo: Editora Ática S.A, 1987.

COMPARATO, Doc. Da criação ao roteiro o mais completo guia da arte e técnica de escrever para cinema e televisão Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

FIELD, Syd. Manual do Roteiro Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

MURRAY, Janet. Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace. New York: The Free Press, 1997.

PROPP, Vladimir. As raízes históricas do conto maravilhoso São Paulo: Martins Fontes, 1997.

SILVA, Maria Alice Baggio da. Narrativa multimídia utilizando realidade virtual aplicada à aprendizagem. Dissertação de Mestrado submetida ao Programa de Pós-graduação em Engenharia de Produção, UFSC, Florianópolis, 1999.