



## **Pode um Jogo lhe Fazer Chorar? Sobre a Linguagem Narrativa dos Jogos Eletrônicos<sup>1</sup>**

Rennan Gaião Spínola RIBEIRO<sup>2</sup>  
Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

### **RESUMO**

Um aspecto dos jogos eletrônicos que tem atraído grande interesse acadêmico é o seu potencial para contar histórias com um nível de interatividade nunca antes visto em nenhuma outra mídia. No entanto, apesar dessa clara propriedade, os jogos, em sua maioria, parecem negligenciá-la, orientando seu funcionamento e essência para a ação e o raciocínio lógico. Isto se deve principalmente ao fato de a linguagem narrativa dos games ainda não se encontrar plenamente dominada por aqueles que os desenvolvem. Contudo, um olhar mais atento revela aspectos que devem ser analisados com mais cautela para que se possa ver que, no atual estágio de desenvolvimento tecnológico em que se encontram, os games já são plenamente capazes de contar uma história profunda e complexa com o condão de emocionar pessoas.

**PALAVRAS-CHAVE:** videogame; narrativa; linguagem; imersão.

### **INTRODUÇÃO**

A narrativa, enquanto prática, surgiu há muito tempo e ao longo de seu desenvolvimento assumiu diversas formas na medida em que era utilizada em diversos meios. Partindo das pinturas rupestres, passando pela tradição oral, pelos livros, pelo teatro, pelos quadrinhos, rádio, TV, cinema etc., as narrativas sempre se reinventaram e se transformaram oferecendo variadas experiências para variadas audiências. Por volta da década de 1960, com o surgimento dos primeiros computadores no formato em que conhecemos hoje (com monitor e teclado), foram também penetrando os ambientes digitais, assumindo uma característica de interatividade anteriormente pouco explorada, dando origem aos hipertextos e MUD's<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 5 – Multimídia do XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 15 a 17 de junho de 2011.

<sup>2</sup> Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Midiáticas da UFPB, e-mail: rennangsribeiro@gmail.com.

<sup>3</sup> *Multi User Dungeons* ou calabouços multiusuário são “ambientes *on line* construídos de forma colaborativa e em larga escala, verdadeiras cidades virtuais, a que os participantes vão acrescentando objetos, cenários, casas, cômodos,



O mesmo se deu com os jogos. Existentes antes da própria cultura (HUIZINGA, 2007), os jogos, assim como as narrativas, permearam toda a cultura humana desde o seu início, até os dias atuais. No entanto, antes mesmo de sua entrada nestes ambientes digitais, jogos e narrativas já se haviam encontrado e dialogado. Esta fusão se encontra representada de maneira mais completa nos tradicionais RPG's de mesa. O próprio nome deste tipo de jogo demonstra essa relação: a sigla RPG vem do inglês e significa *Role-Playing Game* ou, em português, jogo de interpretação de papéis. E funciona bem, do ponto de vista narrativo, porque o mestre do jogo<sup>4</sup> desempenha dois importantes papéis que, nos ambientes digitais, viriam a ser desempenhados pelo computador: narrar a história e ditar as regras. O uso do computador, por sua vez, além de automatizar estas funções, excluindo a necessidade de uma figura humana para executá-las no momento do jogo, possibilitou o surgimento, ou melhor, o desenvolvimento de outras três características notáveis: o *tempo-real*, o modo *single-player* ou solo e a construção de *um mundo virtual* navegável (JUUL, 2004).

O tempo-real diz respeito à libertação da necessidade de se jogar em turnos, como acontece com a maioria dos jogos de tabuleiro e de RPG, ou com a maioria dos jogos não-eletrônicos, onde o jogador tem que esperar que os outros jogadores façam seus movimentos antes de poder ele mesmo fazê-lo.

O modo single-player ressalta o fato de que agora um jogador pode, sozinho, jogar a maioria dos jogos existentes para aquele meio (o computador), o que não ocorre com seus antecessores cujas partidas quase sempre necessitam de pelo menos dois jogadores para ocorrer.

Por fim, o fato de o computador proporcionar a construção de um mundo virtual navegável, nos fala que agora podemos explorar o mundo ficcional da narrativa não apenas com nossa imaginação, como antes se dava, mas também visualizando-o com nossos próprios olhos na medida em que navegamos por ele através da tela da TV ou do computador, uma vez que quando falamos que foi o uso do computador que introduziu

---

nos quais e com os quais é possível desempenhar papéis, contracenar ações e construir ficções coletivas” em texto (MACHADO, 2002).

<sup>4</sup> RPG's são jogos em que um jogador principal, ou um mestre, narra uma determinada história para um grupo de outros jogadores que por sua vez interpretam personagens dessa mesma história. À medida que o mestre vai narrando, vai descrevendo situações as mais diversas onde os jogadores, cada um na sua vez, devem decidir que ações ou atitudes seus personagens devem tomar diante dos fatos descritos. Combates, uso de habilidades e questões relacionadas à sorte, são geralmente decididas através da rolagem de dados e/ou do julgamento do mestre.



todas estas mudanças, também nos referimos aos consoles<sup>5</sup> e arcades<sup>6</sup> que se caracterizam também como plataformas computacionais. É a partir dessa entrada dos jogos em ambientes digitais que surgem os chamados jogos eletrônicos ou videogames ou simplesmente games.

## A Linguagem Narrativa dos Games

Apesar de seu encontro fora deles, em sua estréia em ambientes digitais, jogos e narrativas mais uma vez encontravam-se separados, com as narrativas apenas mais interativas e os jogos apenas mais automatizados. O fato é que nem todo jogo, eletrônico ou não, precisa de narrativa para existir e vice-versa. Mas a mídia game certamente oferece interessantes recursos que podem ser explorados do ponto de vista narrativo. A simples propriedade de poder criar mundos exploráveis se caracteriza como o mais importante destes recursos. De modo que pouco tempo depois de seu surgimento, uma parcela dos games disponíveis tem sempre feito uso de histórias.

A exemplo de *King's Quest* (1984), um jogo de computador da década de 1980<sup>7</sup> que apesar de ter um foco que se poderia chamar de *lógico-intelectual*, ou seja, centrado na resolução de enigmas e quebra-cabeças, se apoiava enormemente numa estrutura narrativa para dar sentido às ações desempenhadas pelo jogador e conseqüentemente pelo personagem do jogo. De modo que, diferentemente de seus antecessores, ao invés de ser descrito a partir destas ações, *King's Quest* era descrito através da história por trás delas: um nobre cavaleiro que, a serviço de um rei, deveria recuperar três tesouros espalhados por um reino mágico para que, em retornando de posse destes, pudesse ser nomeado rei deste mesmo reino.

Ora, apesar de usar a história apenas como *background* para os desafios propostos, isso representou um passo importantíssimo no caminho de reencontro entre games e narrativas. Até hoje, descrever um jogo que se baseia numa história é contar principalmente a premissa da mesma. Ao passo em que descrever um jogo que não o faz, a exemplo de um jogo de futebol, de corrida ou até mesmo de luta, se resume a

---

<sup>5</sup> Aparelhos eletrônicos que acoplados a um aparelho de TV, permitem o funcionamento de jogos eletrônicos. São exemplos de console o Playstation, o Super Nintendo, o Atari etc.

<sup>6</sup> Conhecidos no Brasil, embora de maneira equivocada, como Fliperamas, são grandes máquinas que integram o console e o monitor e geralmente se encontram em estabelecimentos públicos onde se pode pagar para jogar nelas.

<sup>7</sup> Lembrando que os videogames surgiram no final da década de 1950 com o *Tênis para Dois* de William Higinbotham, mas a indústria do videogame só surgiria na década de 1970 com *Pong* e *Space Invaders* nos arcades.



descrever os objetivos ou as ações que o jogador deve realizar para jogá-lo. Mas o que falta para que os games realmente possam contar histórias ricas e emocionantes, deixando de lado de uma vez por todas o estigma de uma mídia direcionada apenas para crianças e jovens, sem muita relevância para gente séria?

Acontece que, assim como se deu com as outras mídias através das quais é possível construir uma narrativa (livros, cinema, quadrinhos, rádio etc.), os games também têm que encontrar a maneira pela qual uma narrativa pode se desenvolver em seu interior, ou a partir de sua estrutura, de maneira plena. É neste estágio de desenvolvimento, neste franco processo de descoberta de sua própria linguagem narrativa que os games se encontram. E é só a partir do desenvolvimento e do domínio dessa linguagem que os games poderão alcançar um reconhecido status narrativo.

A linguagem dos games bebe diretamente da fonte do cinema, da animação, da literatura, dos quadrinhos, dentre outros. Acrescido a isto, o constante progresso tecnológico continuamente oferece recursos antes não disponíveis, tornando o aprendizado desta linguagem uma aparentemente interminável batalha de atualização e reciclagem. No que concerne ao desenvolvimento da narrativa nesta mídia, este progresso tecnológico foi essencial para o estabelecimento de dois elementos de fundamental importância para a existência de qualquer história: os personagens e o mundo ou espaço.

Peguemos, por exemplo, os personagens. Pensemos como eram os games em seu surgimento. Na década de 1950 a capacidade de processamento dos computadores era muito pequena, permitindo àqueles que desenvolviam jogos eletrônicos apenas a obtenção de imagens pixelizadas e simples sons sintetizados para implementar em seus jogos. Criar um personagem com personalidade, com o qual um jogador pudesse se identificar, e colocá-lo numa situação dramática complexa era uma tarefa quase impossível dadas estas circunstâncias.

Isto explica a grande predominância, naquela época, de jogos com foco lógico-intelectual e com foco *sensório-motor*, ou seja, jogos que oferecem uma série de desafios dos mais variados, num crescendo de dificuldade, que visam apenas testar a coordenação motora e a velocidade de resposta do jogador. Era o máximo que se podia conseguir até então. Jogos como *Pong* (1973), *Space Invaders* (1978) e *Tetris* (1985) demonstram este fato.

Com o passar dos anos, no entanto, o desenvolvimento da informática e da eletrônica permitiu o aprimoramento da capacidade de processamento dos



computadores, o que por sua vez possibilitou o surgimento de gráficos e sons mais complexos e conseqüentemente de personagens mais complexos também. Alguns estudiosos consideram Pac-Man<sup>8</sup> (1980) como o primeiro jogo a possuir um protagonista (DISCOVERY CHANNEL - A ERA DO VIDEOGAME, 2007). A partir dele, não tardou até que o primeiro grande astro do mundo dos games fizesse sua estréia: em 1985 o personagem Mario, de Shigeru Miyamoto, já possuía formas cartunescas que lembravam um ser humano e tinha “na vida” um objetivo básico que é um clássico: derrotar o vilão e salvar a princesa.

Daí em diante a história dos games está repleta de narrativas cada vez mais elaboradas, com personagens e mundos cada vez maiores e mais profundos, abarcando uma diversidade considerável de temas. No entanto, apesar disso, estes jogos e quase todos os outros desde então, nunca conseguiram deixar completamente de lado o legado de seus antecessores. A imensa maioria dos títulos existentes hoje ainda se baseia num sistema lógico-intelectual e/ou sensório-motor, usando narrativas que, apesar de em alguns casos se mostrarem profundas ou bem elaboradas, meramente funcionam, como já antes dito, como pano de fundo para a ação.

Acontece que, ainda hoje, poucos desenvolvedores de games atentaram para o verdadeiro potencial narrativo dessa mídia e os que o fizeram ainda se debatem na tentativa de dominar sua linguagem mutante para criar suas histórias. Em suma, os games ainda não conseguiram, pelo menos não de maneira amplamente reconhecida, contar uma *boa história bem contada* (HOWARD e MABLEY, 1996).

No entanto, a principal hipótese aqui defendida é a de que, com a tecnologia que têm à sua disposição, os games já são capazes de contar, tal qual no cinema, uma história emocionante e com apelo. Ao cinema não foi preciso muito mais do que uma câmera filmadora para que também fosse capaz de fazê-lo, veja, por exemplo, os filmes de Chaplin. Porque é então que pouco ou nada desse tipo se vê nos games? Seria somente uma questão de domínio da linguagem, ou haveria um outro fator interferindo nesse processo?

Em princípio, uma boa história bem contada depende de dois fatores: a parte do “uma boa história” depende do enredo da mesma. Mas a parte do “bem contada” depende inteiramente do desenvolvimento, dos recursos e do uso que é feito da linguagem da mídia através da qual a história vai ser contada. Acerca da linguagem dos

---

<sup>8</sup> Mais conhecido aqui no Brasil como *Come-come*.



games já pudemos entender alguma coisa e voltaremos a ela mais adiante. O que interessa observar agora é que o quão boa e bem contada uma história vem a ser pode ser medido a partir do que ficou conhecido na indústria e no meio acadêmico como *imersão*.

Introduzido recentemente na área das pesquisas para o desenvolvimento de projetos de realidade virtual, o termo se refere ao modo peculiar como o sujeito “entra” ou “mergulha” dentro das imagens e dos sons virtuais gerados pelo computador (MACHADO, 2002). Mas a imersão não ocorre apenas diante de um computador. Uma boa história bem contada é capaz de nos transportar para os lugares mais diversos, fazendo com que momentaneamente nos esqueçamos da realidade em que vivemos.

Janet Murray (2003), em sua obra *Hamlet no holodeck* (p. 102), fala que “imersão é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água”. De modo que o sentimento de imersão pode ser entendido como a experiência que, de tão envolvente, retira o indivíduo de sua realidade corriqueira, lançando-o numa realidade alternativa, num tempo e espaço psicológicos diferentes daquele físico onde este habita.

É este sentimento ou experiência que tem sido constantemente perseguido pela indústria do entretenimento, em especial o entretenimento audiovisual. No entanto, esta busca parece se dar numa direção diferente, parece negligenciar o fato, há pouco citado, de que uma história interessante contada com maestria é capaz de conseguir esse efeito talvez com maior facilidade. É que os recentes avanços em tecnologia de processamento de imagens e sons têm permitido alcançar níveis de potência e de realismo incríveis, quase capazes de transportar o espectador, ouvinte ou interator fisicamente para o interior do espaço narrativo. Basta que observemos a crescente oferta de filmes e aparelhos de TV 3D, de home theaters e sistemas de som cada vez mais sofisticados e com cada vez mais canais.

Há uma crença que parece permear as últimas décadas, de que o sentimento máximo de imersão num ambiente ficcional só poderá ser experimentado quando pudermos ter todos os nossos cinco sentidos estimulados com informação. Que é preciso óculos e roupas especiais, luvas capazes de manipular objetos virtuais e que ofereçam ao interator estímulos tácteis etc. É o que Santaella (2005) chamou de imersão perceptiva: uma imersão que se dá através da estimulação dos sentidos através de aparatos tecnológicos que isolam o indivíduo de seu ambiente natural, em seu lugar



adicionando informações geradas por computador. É o que comumente se chama de realidade virtual e tem sua expressão máxima na figura mítica do Holodeck<sup>9</sup>.

No caso dos games, este fenômeno tem se dado, principalmente, no sentido de oferecer ao jogador imagens cada vez mais realistas, cada vez mais difíceis de distinguir de uma imagem filmada. Além disso, uma recente tendência da indústria tem apostado suas fichas no desenvolvimento de aparelhos de reconhecimento de movimento que permitem ao jogador usar muito mais do seu corpo além do cérebro, olhos e dedos, como acontecia nos videogames de gerações anteriores.

Não se pode negar o fato de que esses avanços realmente favorecem um aumento do sentimento de imersão experimentado pelo jogador. Imaginar um mundo num RPG de mesa e visualizar um mundo num RPG de computador são experiências bem distintas e não compete a este trabalho analisar os méritos, vantagens e desvantagens de cada uma delas.

A questão é que, concentrados primordialmente nesses avanços e no fascínio por eles despertado, os desenvolvedores continuam a perpetuar o já descrito legado dos jogos mais antigos. Parece-nos que jogamos os mesmos jogos de cinco décadas atrás, apenas com gráficos e jogabilidade mais incrementados. Em tempo, não é, em momento algum, intenção deste trabalho desmerecer o valor deste tipo de jogo enquanto entretenimento. Quer-se apenas demonstrar a relação superficial destes com as narrativas que veiculam.

Então voltamos à questão da linguagem. Quanto melhor e mais bem contada for a história, mais imersos estaremos em seu mundo. Quanto pior for um desses dois fatores, menos ou de maneira alguma imersos no mundo da história estaremos. Uma falha em qualquer um desses dois quesitos (além, obviamente, de distrações externas), imediatamente nos lembra de que aquilo que estamos experimentando não passa de uma fantasia. É a quebra da imersão.

Imagine estar num ambiente imersivo, que oferecesse estímulos hiper-realistas a todos os seus sentidos, de modo a fazê-lo jamais se lembrar do mundo real deixado lá fora, mas que quando você se defrontasse com um personagem, este não reagisse ou interagisse da maneira como sua experiência lhe diz que um ser humano deveria fazê-lo.

---

<sup>9</sup> Apresentado pela primeira vez na série de TV Star Trek (Jornada nas Estrelas, 1987), se caracteriza por uma sala especial, capaz de criar holograficamente ambientes e personagens com os quais uma pessoa podia interagir de maneira indistinta da vida real, conversando, tocando, cheirando etc., no entanto, sem a necessidade de nenhum aparelho acoplado ao corpo, bastando ao usuário apenas estar dentro da sala.



Não importa o quão realistas forem os estímulos, a lembrança da existência de um mundo lá fora nos atingiria como um raio.

Não é o fato de um filme poder ser assistido em 3D que o tornará mais imersivo. Não é o fato de um game ter imagens hiper-realistas que também o permitirá fazê-lo. A mais simples narrativa oral, desde que preenchendo os dois requisitos citados (boa história bem contada), oferece uma experiência imersiva tão poderosa quanto um filme *live action* numa das melhores salas 3D com completo sistema de som de 10 canais e áudio de alta fidelidade. A diferença é que a segunda experiência pode vir a ser mais rica, sinestesticamente falando, do que a primeira.

Em verdade, qualidade narrativa e estímulo sensorial talvez sejam dois pólos de uma mesma experiência imersiva, uma vez que até mesmo a narrativa oral não nos alcançaria o intelecto senão através de um sentido: a audição. No entanto, negligenciar a narrativa em busca apenas de qualidade sensória acaba por prejudicar este sentimento que tanto se busca. É por isso que a questão do uso da linguagem é tão importante e sobre isso Gomes vem dizer:

Em Shenmue, é plenamente possível gastar os dias fazendo absolutamente nada, *apenas estando*. Com isso, chegamos muito mais perto do estabelecimento da condição essencial para que um game de personagem possa alcançar um *grau narrativo satisfatório*. Antes de qualquer coisa, isso depende do mais orgânico e premeditado ato de *pertencer a um mundo*, de caber em um espaço-tempo que implica e é implicado pelo ato de ser e de estar do protagonista/interator no seu tecido, e a partir do qual uma narrativa tem chances de emergir como se fosse a *única coisa possível de acontecer*. [...] A criação deste efeito é a pedra fundamental para o estar no mundo do game, e depende menos de uma aparato de imersão total do que de uma *gramática de relações* entre interator corporificado e objetos do mundo<sup>10</sup> (GOMES, 2009, pp. 77-79).

*Shenmue* (2000) é um jogo considerado por muitos estudiosos como um marco na história dos games porque trouxe importantes conceitos e contribuições para a linguagem narrativa dos mesmos. Em primeiro lugar porque foi o primeiro jogo a inserir o jogador numa grande cidade totalmente 3D<sup>11</sup>, repleta de casas, estabelecimentos

---

<sup>10</sup> Grifos do autor deste artigo.

<sup>11</sup> Não confundir com o 3D do cinema. Nos games, a sigla se refere aos modernos jogos nos quais, em oposição aos seus antecessores 2D, que possuíam gráficos chapados como folhas de papel, os gráficos possuem 3 dimensões, muitas vezes oferecendo ao jogador o controle do ângulo de visão a partir do qual este prefere visualizar o ambiente e o personagem.





comerciais, ruas, carros, placas etc. e de personagens ou NPC's<sup>12</sup> totalmente autônomos, os quais, na medida em que o tempo (dia e noite, sol e chuva) passa, alteram suas atividades, e com os quais era possível interagir de diversas maneiras, assim também como com os inúmeros objetos manipuláveis existentes no ambiente. Lembrando que Shenmue se trata de um jogo para console, visualizado através da tela de uma TV, de modo que toda essa interação se dava por meio do uso de um *joystick* ou controle, como é mais conhecido aqui no Brasil.

Um outro fator marcante de Shenmue foi o aperfeiçoamento dos chamados QTE's ou *Quick Time Events*<sup>13</sup>. E aqui queremos chamar a atenção para uma interessante manifestação do fenômeno de desenvolvimento da linguagem narrativa de uma mídia: quando de sua entrada no universo 3D, os games que se propunham contar uma história, freqüentemente faziam uso de um recurso conhecido como *Cutscene*<sup>14</sup>: um curto trecho em animação, sobre o qual o jogador não detém nenhum controle, que aparece entre os momentos de ação ou de interação, geralmente ao término de uma fase, e que servem para narrar acontecimentos ou ações que não condizem com a jogabilidade do jogo.

Por exemplo: após derrotar o dragão chefe de uma fase num jogo de aventura ou de luta, uma cena de corte (um pequeno filme animado) surge mostrando o protagonista libertando a princesa que se encontrava aprisionada, colocando-a em seu cavalo e cavalgando com ela em direção ao sol poente.

O uso de cutscenes serve a vários propósitos: impulsionar a narrativa; oferecer ao jogador uma motivação para ser compartilhada com o protagonista; funcionar como recompensa para um desafio superado. A questão é que sempre se criticou as cutscenes como sendo um recurso cinematográfico, um filme curto, que pouco fazia no sentido de oferecer uma experiência própria dos jogos eletrônicos.

Foi então que surgiram os QTE's: eventos ou cutscenes, se assim se quiser chamar, nas quais símbolos referentes a botões específicos do joystick surgem durante alguns segundos na tela juntamente com a ação que se desdobra, sem interrompê-la, botões esses que, quando ou se apertados, levam o protagonista a desempenhar ações

---

<sup>12</sup> *Non-player character*: personagens controlados pelo computador, cujas ações podem ser influenciadas, mas nunca controladas pelo jogador.

<sup>13</sup> Eventos em tempo rápido.

<sup>14</sup> Cena de corte.



que influenciam no desenrolar da ação da cena, acrescentando um nível a mais de interatividade nestes momentos de grande intensidade dramática.

Para visualizar melhor, imagine uma cena simples na qual o par romântico do protagonista acaba de se declarar para ele. Sem que haja pausas, o símbolo de um botão surge e permanece durante, digamos, três segundos na tela com a informação “beijar” ao seu lado. Caso você decida pressionar o botão referido antes que este suma, o protagonista beijará a dama, caso você não o faça, o beijo não ocorre e a dama ficará desapontada e irá embora embaraçada.

O que se deve observar aqui é como uma prática ou recurso completamente novo surge para suprir uma demanda de uma determinada linguagem, neste caso a necessidade de interação, característica fundamental de qualquer jogo eletrônico. É desse modo e nesse sentido que se desenvolve a linguagem dos games. E é este aperfeiçoamento e o uso que é feito dele, principalmente, que favorece o sentimento de imersão.

Decerto que as cutscenes conseguem prender nossa atenção e nos fazer imergir em sua narrativa. Mas o fazem como os filmes porque são puramente linguagem cinematográfica. QTE's são próprias dos videogames e usá-las, desde que da maneira correta, também oferece a experiência de imersão, mais do que isso, oferecem a experiência de agenciamento<sup>15</sup>. No entanto, no que concerne a imersão, as QTE's ainda não são o ideal, pois o fato de surgirem botões na tela nos lembra constantemente de que aquilo se trata de um jogo. Contudo, se aprofundar nessa questão é assunto para um trabalho posterior.

Além das já citadas questões relacionadas à busca pela imersão perceptiva, a predominância de jogos com foco lógico-intelectual e sensório-motor se deve a um outro fator estrutural: o *desafio*. Todo e qualquer jogo, desde o mais simples até o mais complexo, funciona a partir da elaboração e da tentativa de resolução de um desafio, qualquer que este seja. De modo que jogos com os focos anteriormente descritos oferecem desafios claros e objetivos, facilmente interpretados pelo jogador. Encaixar peças, solucionar enigmas, acertar o alvo, derrotar adversários, vencer a corrida, tirar sorte grande nos dados, sobreviver, alcançar o outro lado etc. são todos desafios que poderiam facilmente descrever os objetivos, se não da totalidade, da esmagadora maioria dos jogos existentes hoje.

---

<sup>15</sup> *Agency*, em inglês, designa a “sensação experimentada por um interator de que uma ação significativa é resultado de sua decisão ou escolha” (MACHADO, 2002).



Contar uma história numa mídia cuja estrutura e essência gira em torno do desafio, se constitui numa tarefa aparentemente nada fácil. Mas se pararmos pra pensar que a essência de qualquer narrativa gira em torno do conflito (SEGER, 2007) este problema talvez se mostre bem mais simples de se resolver, pois todo conflito a ser resolvido é também um desafio. E esta relação pode muito bem ser aplicada nos jogos. O conflito de uma narrativa no cinema ou na literatura é resolvido pelos personagens sem a interferência do espectador. Já nos jogos, para que o conflito chegue a uma resolução é necessária a ação do jogador.

Assim, enquanto Shenmue foi o grande responsável pelo aperfeiçoamento do mundo ou do espaço navegável nos games (visto que depois dele muitos outros jogos passaram a oferecer mundos enormes e totalmente exploráveis, sem paredes invisíveis<sup>16</sup> nem telas de carregamento<sup>17</sup>, no que ficou conhecido como mundo aberto ou em estilo *sandbox*), em 2005, outro grande passo dado em direção ao estabelecimento da linguagem narrativa dos games viria de fora da grande indústria tão preocupada com o hiper-realismo sensorial.

*Façade*, um jogo independente<sup>18</sup> criado por Michael Mateas e Andrew Stern como resultado de uma pesquisa para o desenvolvimento de um drama interativo sobre relações humanas (MATEAS e STERN, 2003), coloca o jogador no lugar de um amigo de Grace e Trip, um jovem casal sem filhos que mora num luxuoso apartamento. Certa noite, você (o amigo) é convidado para um encontro com este casal, sob o pretexto de matar as saudades e colocar os assuntos em dia. Mas lá chegando, você se vê enredado no meio de uma discussão afetiva entre marido e mulher, cujo único objetivo ao convidá-lo a sua casa nesta noite fora o de simplesmente ouvir de você quem tem a razão sobre como se deve conduzir um relacionamento conjugal, e cabe a você, dependendo do que achar justo ou conveniente, ajudá-los a terminar a noite juntos ou separados.

---

<sup>16</sup> Alguns games faziam uso de paredes invisíveis em determinados locais, sem qualquer conexão com algo real, para impedir o avanço do jogador naquela direção, uma vez que aquele espaço não existia no jogo ou não fora modelado. Por exemplo: a continuação de uma auto-estrada, nos limites de uma cidade, que não tem importância no jogo e que por isso os desenvolvedores não se deram ao trabalho de terminá-la. Caso o jogador quisesse percorrê-la até o final se depararia com uma parede invisível impedindo seu caminho.

<sup>17</sup> Em determinados jogos a transição de um determinado ambiente para outro, digamos de uma rua para uma casa, não podia ser feita em tempo real, dadas algumas limitações técnicas destes jogos ou do hardware (console, arcade ou computador) utilizado para jogá-los. Desta forma, quando se abria a porta da casa, surgia na tela uma mensagem de “carregando” referindo-se a carregando um novo ambiente.

<sup>18</sup> Que não foi desenvolvido nem produzido por nenhuma grande empresa.



A grande sacada deste game é que ele coloca o conflito da situação dramática (resolver o problema matrimonial do casal) como o principal desafio do jogo. Ou seja, aqui derrotar o vilão e salvar a princesa não é uma mera justificativa para sair saltando abismos e esmurrando inimigos o mais rápido e precisamente quanto for possível, é, pelo contrário, o verdadeiro sentido de você estar ali naquele mundo virtual e ficcional, resultando num jogo cujo foco pode ser descrito como *emotivo*.

Tamanha é a importância da narrativa neste game, que seus criadores o descreveram como sendo um drama interativo. Para vencer o desafio, neste jogo, o jogador precisa mergulhar no drama e tentar entender as motivações e sentimentos de cada personagem, algumas vezes falando coisas que eles não querem ouvir (sim, neste jogo o jogador dialoga de maneira praticamente natural com os personagens!), outras vezes simplesmente permanecendo em silêncio enquanto estes fazem revelações e confissões que trazem consequências irreversíveis para a trama.

Em *Façade* o espaço ou o mundo do jogo se resume ao apartamento de Grace e Trip, onde o jogador pode andar e manipular vários objetos. Além disso, como dito, o jogador pode dialogar com os NPC's através de textos escritos em tempo real como num *chat*. Quase nenhuma ação é exigida do jogador além de falar. É falando que se interage com os personagens, o que permite observar suas reações, respostas e expressões faciais e corporais. É possível ouvir sua voz e sua entonação na medida em que falam. Mais do que isso, é possível observar como eles interagem entre si e como as suas ações (as do jogador) influenciam essa interação momento a momento, como na vida real. As respostas na maioria das vezes são coerentes e o diálogo é bem escrito e convincente. É quase possível adivinhar o que cada um deles está pensando ou sentindo.

No jogo não há *saves*<sup>19</sup> nem pausas, a ação se desenrola o tempo todo, e sempre caminha para o final, de maneira que mesmo não fazendo nada ainda se está jogando, e a inércia e o silêncio também se caracterizam como ações. Cada partida dura em média quinze minutos e o seu desenrolar, por mais que o jogador repita as mesmas ações que realizou numa partida anterior, a cada nova investida será diferente, pois os personagens foram desenvolvidos para reagir de maneira espontânea, mas não incoerente, a cada momento, o que resulta numa experiência fluida e imprevisível, com um leque de desfechos distintos e significativos do ponto de vista dramático.

---

<sup>19</sup> Termo referente à possibilidade de salvar a partida a qualquer momento e poder recomeçá-la posteriormente a partir do ponto e do estado salvo.



Em Façade não há inimigos para derrotar, não há enigmas para resolver, não há certo ou errado, não há vencedor nem perdedor, há apenas a história e o seu desenrolar.

Apesar disso tudo, Façade ainda apresenta alguns problemas. O principal deles é que nem todas as palavras ou expressões são reconhecidas pelos personagens e, portanto, utilizá-las não resulta em reação ou resposta satisfatória por parte destes, ocasionando um certo sentimento de impotência, uma certa ausência de agenciamento e conseqüentemente uma quebra da imersão. Isso se deve ao fato de aos desenvolvedores não ter sido possível abarcar toda a miríade de possibilidades gramaticais do idioma utilizado, neste caso o inglês, uma vez que por mais tempo e inteligência de que dispusessem, este seria um trabalho para mais de duas pessoas e o jogo foi inteiramente desenvolvido pelos autores já citados, com recursos próprios e algumas doações.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mesmo assim os personagens em Façade chegam a beirar a verdadeira personalidade humana em todas as suas nuances e complexidade, a narrativa lhe suga para o interior da história e você se vê genuinamente incomodado por não saber o que dizer ou que partido tomar na disputa entre o casal, com medo de ferir algum deles como se estes fossem pessoas reais com cuja opinião e sentimentos nos importássemos.

No final, Façade acaba não sendo tão divertido quanto seus companheiros lógico-intelectuais e sensório-motores, mas o objetivo dos autores nunca foi o de divertir, mas sim o de oferecer uma experiência diferente e única e de provar que um drama interativo, um jogo com foco emotivo, centrado somente na história, é possível. Quem sabe num futuro próximo, as grandes empresas desenvolvedoras de games enxerguem o que Façade conquistou e decidam arriscar um pouco mais, e com os recursos de que dispõem possam solucionar os problemas enfrentados por ele, desta forma oferecendo narrativas cada vez mais complexas e emocionantes para todo aquele que goste de uma boa história bem contada.

Retornemos então ao que disse Gomes a respeito da *gramática de relações* entre interator corporificado e objetos do mundo, no intuito de atingir um *grau narrativo satisfatório*, oferecendo ao jogador a sensação de *pertencer a um mundo* e permitindo que a partir disso uma narrativa possa surgir como se fosse a *única coisa possível de acontecer*.



Ora, é assim que experimentamos a nossa vida e todos os eventos que nela ocorrem. O que a autora quis dizer é que a habilidade no uso dessa gramática se caracteriza pela condição de fazer o jogador esquecer-se de que o jogo se trata de uma mera fantasia, de que há um autor por trás dele que premeditou e planejou todas as ações possíveis de ocorrer naquele mundo, assim entregando as rédeas do destino ao jogador e ao mero acaso, simulando a vida como ela é.

Isto se configura no máximo do potencial narrativo de um jogo eletrônico e já pode ser alcançado sem a necessidade de nenhum aparato tecnológico mais sofisticado que aqueles de que já dispomos há pelo menos uma década. Não importa se a imagem é hiper-realista, se o som é altamente fiel, se temos sensores de movimento ou salas com capacidade de gerar hologramas, o que importa é o uso que é feito da linguagem.

## REFERÊNCIAS

GOMES, Renata. Shenmue e o dilema narrativo. *In*: SANTAELLA, Lúcia e FEITOZA, Mirna (orgs). **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

HOWARD, David e MABLEY, Edward. **Teoria e prática do roteiro: um guia para escritores de cinema e televisão**. Trad. Beth Vieira. São Paulo: Globo, 1996.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2007.

JUUL, Jesper. **Introduction to Game Time / Time to play: An examination of game temporality**. 2004. Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/>> Acesso em 25 de jan de 2011.

MACHADO, Arlindo. **Regimes de imersão e modos de agenciamento**. 2002. Disponível em: <[http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/bitstream/1904/18810/1/2002\\_NP7MACHADO.pdf](http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/bitstream/1904/18810/1/2002_NP7MACHADO.pdf)> Acesso em 25 de jan de 2011.

MATEAS, Michael e STERN, Andrew. **Façade: An Experiment in Building a Fully-Realized Interactive Drama**. 2003. Disponível em: <<http://www.interactivestory.net/papers/MateasSternGDC03.pdf>> Acesso em 25 de jan de 2011.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Trad. Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Unesp, 2003.



SANTAELLA, Lucia. **Os espaços líquidos da cibermídia**. 2005. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/26/27>> Acesso em 25 de jan de 2011.

SEGER, Linda. **Como aprimorar um bom roteiro**. Trad. Marisa Lopes e Maria Sílvia Junqueira. São Paulo: Bossa Nova, 2007.

### **Documentário em Vídeo**

A ERA DO VIDEOGAME. Robert Curran. Versão brasileira: Vox mundi. Discovery Networks International, 2007.

### **Jogos Eletrônicos**

FAÇADE. Procedural Arts, 2005.

KING'S QUEST. Sierra Entertainment, 1984.

PAC-MAN. Namco, 1980.

PONG. Atari , 1973.

SHENMUE. Sega, 2000.

SPACE INVADERS. Taito, 1978.

SUPER MARIO BROS. Nintendo, 1985.

TENNIS FOR TWO. William Higinbotham, 1958.

TETRIS. Alexey Pajitnov, 1985.