



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UNIRIO
CENTRO DE LETRAS E ARTES
ESCOLA DE LETRAS

CURSO DE GRADUAÇÃO EM LETRAS - BACHARELADO

OS VIDEOGAMES E SUAS POTENCIALIDADES COMO MÍDIAS NARRATIVAS

DANIEL ALEXANDRE FONSECA MARTINS

RIO DE JANEIRO
MARÇO DE 2022



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UNIRIO
CENTRO DE LETRAS E ARTES
ESCOLA DE LETRAS

CURSO DE GRADUAÇÃO EM LETRAS - BACHARELADO

OS VIDEOGAMES E SUAS POTENCIALIDADES COMO MÍDIAS NARRATIVAS

DANIEL ALEXANDRE FONSECA MARTINS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à banca examinadora como um dos requisitos para obtenção do Grau de Bacharel em Letras, realizado sob orientação da Professora Doutora Ana Carolina Sampaio Coelho

RIO DE JANEIRO
MARÇO DE 2022



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UNIRIO
CENTRO DE LETRAS E ARTES
ESCOLA DE LETRAS

CURSO DE GRADUAÇÃO EM LETRAS - BACHARELADO

Os videogames e suas potencialidades como mídia narrativa

Por

Daniel Alexandre Fonseca Martins

Trabalho de Conclusão de Curso

BANCA EXAMINADORA

(ANA CAROLINA SAMPAIO COELHO – ORIENTADORA)

(GUSTAVO NAVES FRANCO – INTEGRANTE DA BANCA)

RIO DE JANEIRO
MARÇO DE 2022

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, avós, irmão e amigos pelo amor, carinho, suporte e momentos de descontração durante todos esses anos de faculdade. Muito obrigado por sempre estarem ao meu lado.

Aos meus professores e professoras do curso de Letras pelas aulas, ensinamentos e debates e por serem tão compreensíveis e acolhedores. Em especial à Ana Carolina Coelho pela orientação neste trabalho e ao Gustavo Naves Franco por aceitar participar da banca.

Aos meus colegas de turma e de curso pela amizade e pelo acolhimento. São amigos que espero ter para a vida toda.

À Dora Acioli, eterna dupla de trabalhos e seminário. Obrigado pela ajuda, pelas conversas e carinho. Não sei o que futuro aguarda, mas fico tranquilo em saber que você vai estar do meu lado, minha amiga destinada.

Ao Bernardo Rapp, não só por sua amizade, mas por ter criado a Guilda de Escritores, onde pude melhorar minha escrita criativa e conhecer futuros grandes escritores e escritoras. Muito obrigado e espero que possamos compartilhar nossos textos um com o outro e com o mundo por muitos anos.

RESUMO

Este trabalho busca, a partir de uma pesquisa bibliográfica, explorar os videogames como mídias narrativas, ressaltando para futuros escritores, que desejem trabalhar com esta mídia, seus potenciais interativos e narrativos. Essa exploração é baseada a partir de uma perspectiva histórica da abertura das obras de arte para a interação do interlocutor e do desenvolvimento da noção de narrativa ao longo dos séculos. Com esta base bibliográfica, então, são analisados dois jogos de foco narrativo: *Until Dawn* e *The Last of Us Part 2* – focando nos seus usos de interatividade, sentido de agência e sentimento de imersão.

PALAVRAS-CHAVE: narrativa; videogame; interatividade; agência; imersão.

ABSTRACT

This monography aims to, from a bibliographic research, explore videogames as a narrative medium, highlighting for future writers who wish to work with this medium its interactive e narrative potentials. This exploration is based in a historical perspective of the opening of works of art to the interaction of its interlocutor and of the development of the notion of narrative through the centuries. With this bibliographic perspective, then, two narrative focused games are analyzed: *Until Dawn* and *The Last of Us Part 2* – with focus on their use of interactivity, sense of agency and feeling of immersion.

KEY WORDS: narrative; videogame; interactivity; agency; immersion.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Fonte por Marcel Duchamp	11
Fonte: https://www.historiadasartes.com/sala-dos-professores/fonte-marcel-duchamp/	
Figura 2 – Palavras Cruzadas por Rivane Neuenschwander	12
Fonte: https://casavogue.globo.com/MostrasExpos/Arte/noticia/2014/09/arte-feita-de-trivialidades.html	
Figura 3 – Telefone Imagem EM de Moholy Nagy.....	15
Fonte: https://pt.wahooart.com/@/9H8AMT-Laszlo-Moholy-Nagy-Telefone-Imagem-EM	
Figura 4 – Uma das pistas espalhadas (documento médico no manicômio).....	31
Fonte: <i>Until Dawn – screenshot</i> pessoal	
Figura 5 – Tela de status da personagem Sam	31
Fonte: <i>Until Dawn – screenshot</i> pessoal	
Figura 6 – Bifurcação de escolha (correr/se esconder).....	32
Fonte: <i>Until Dawn – screenshot</i> pessoal	
Figura 7 – Efeito borboleta.....	32
Fonte: <i>Until Dawn – screenshot</i> pessoal	
Figura 8 – Repercussões do efeito (Ashley encorajou Matt a usar o telescópio/Matt viu Mike e Emily flertando).....	33
Fonte: <i>Until Dawn – screenshot</i> pessoal	
Figura 9 – Escolha dos medos	33
Fonte: <i>Until Dawn – screenshot</i> pessoal	
Figura 10 – Mesa do Dr. Hill (cobra e gore).....	34
Fonte: <i>Until Dawn – screenshot</i> pessoal	
Figura 11 – Exemplo de Quick Time Event em Until Dawn	37
Fonte: <i>Until Dawn – screenshot</i> pessoal	
Figura 12 – “Não se mexa!” com o psicopata	38
Fonte: <i>Until Dawn – screenshot</i> pessoal	
Figura 13 – “Não se mexa!” com um wendigo	39
Fonte: <i>Until Dawn – screenshot</i> pessoal	
Figura 14 – Um panfleto no jogo que mostra os estágios de infecção por cordyceps	42
Fonte: <i>The Last of Us Part 2 – screenshot</i> pessoal	
Figura 15 – Menu de equipamentos que podem ser criados com os recursos encontrados no mapa	43
Fonte: <i>The Last of Us Part 2 – screenshot</i> pessoal	
Figura 16 – Ellie tocando guitarra	45
Fonte: <i>The Last of Us Part 2 – screenshot</i> pessoal	

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
CAPÍTULO 1 – A INTERAÇÃO E A INTERATIVIDADE NA ARTE	9
1.1 – A interação nas obras de arte e seus graus de abertura.....	9
1.2 – A interatividade dos meios digitais	16
CAPÍTULO 2 – OS VIDEOGAMES COMO MÍDIAS NARRATIVAS	18
2.1 – A narrativa, sua estrutura e seus efeitos.....	18
2.2 – A narrativa nos videogames	22
CAPÍTULO 3 – NARRATIVAS REALÇADAS PELA INTERATIVIDADE	27
3.1 – Jogos cinematográficos e simuladores de caminhada	27
3.2 – <i>Until Dawn</i> e a narrativa multiforme.....	30
3.3 – <i>The Last of Us Part 2</i> : interatividade em uma narrativa linear	41
CONSIDERAÇÕES FINAIS	49
REFERÊNCIAS	51

INTRODUÇÃO

As mídias possuem diferentes características e por isso vantagens únicas. É crucial, então, que um autor ou autora conheça bem a mídia e o suporte com os quais estão trabalhando e a partir desse conhecimento, saber utilizar e tirar proveito do meio para elevar a sua obra.

Com isto em mente, este trabalho busca explorar e investigar os videogames como mídia narrativa, a fim de ressaltar para futuros escritores ou desenvolvedores de jogos as capacidades interativas da mídia. Me interessei por esse tema porque já vivenciei histórias muito envolventes e impactantes em videogames e essa experiência muitas vezes não seria possível de ser reproduzida em algum outro tipo de mídia. Esta pesquisa então, dentro de um curso de Letras, serve para destacar a qualquer futuro escritor ou escritora que deseje escrever uma narrativa em um meio interativo como o videogame, as potencialidades da mídia através da análise de algumas obras, as quais serão *Until Dawn* (2015) e *The Last of Us Part 2* (2020).

Este trabalho é realizado a partir de uma pesquisa bibliográfica e sua estrutura está dividida em três partes. No primeiro capítulo, é explorada a natureza interativa das obras de arte e a abertura destas ao longo dos anos para uma participação mais ativa do espectador. Como base teórica, está o trabalho de Umberto Eco, com sua discussão sobre os “graus de abertura” nas obras de arte, e Janet Murray e sua pesquisa no campo das mídias digitais.

O segundo capítulo trata da ideia de “narrativa” – o que vem a ser, seu desenvolvimento ao longo dos séculos, seu papel social – e a forma como os videogames se desenvolvem como mídias narrativas ao longo de sua existência ao utilizarem os avanços tecnológicos para implementarem histórias em seus jogos. Além do pensamento de Murray, também utilizo como base teórica as análises de Annye Tessaro quanto a narrativas em videogames.

O terceiro capítulo, por fim, foca em analisar os dois jogos citados: *Until Dawn* e *The Last of Us Part 2*, duas obras que têm táticas diferentes e opostas em como utilizam do meio interativo para narrar suas histórias ao mesmo tempo que envolvem o jogador. É a partir da análise da estrutura narrativa destes jogos que busco explorar a forma como a interatividade foi usada por eles a fim de destacar algumas das possibilidades do meio.

CAPÍTULO 1 – A INTERAÇÃO E A INTERATIVIDADE NA ARTE

1.1 – A interação nas obras de arte e seus graus de abertura:

A interação entre um leitor ou espectador com uma obra de arte é primordial. A profundidade ou complexidade a qual ela alcança pode variar consideravelmente, mas está sempre presente de uma maneira ou de outra; e o jogo eletrônico está longe de ser exceção, na verdade, é a mídia que talvez mais tire proveito da interação inerente entre espectador e obra.

No passado, essa interação se resumia basicamente a uma contemplação da obra de arte; pinturas, esculturas e músicas clássicas requeriam do observador ou ouvinte uma interação mais passiva, faziam um chamado para serem contempladas e buscavam o despertar de algum sentimento em seu interlocutor. No entanto, com o passar do tempo e com o surgimento de outras tecnologias e mídias, o papel e lugar da arte foram abalados. Por exemplo, com o surgimento da fotografia na primeira metade do século XIX, os pintores que buscavam representar fielmente a realidade se viram diante de uma questão: – para quê tentar pintar um retrato fiel da realidade quando se existe uma maneira mais rápida e mais fiel? E quais os outros possíveis usos da fotografia?

É por causa desses diversos questionamentos artísticos e pelo surgimento de outras tecnologias e suportes com as quais trabalhar, que os artistas então passaram a buscar novas fronteiras que a arte poderia ultrapassar e assim começaram a experimentar com a forma da obra de arte (sua materialidade: do que é feita, como é feita, etc.). Passaram a pensar em como envolver mais o interlocutor e requerer dele uma participação mais ativa – seja no campo mental (com questionamentos e reflexões) e/ou físico (alterando diretamente a obra). Em relação a esta mudança em busca de um maior engajamento do espectador, Venise Melo e Luciana Silveira (2016) afirmam:

A obra se torna um convite ao diálogo com o espectador, e este por sua vez, sai de sua zona de conforto, da passividade da contemplação, e recebe um novo papel: o de dar sentido e continuidade aos trabalhos artísticos inacabados, ampliando os conceitos de objetos para acontecimentos artísticos, alterando o estado de observação e contemplação de exposições de arte para vivências e experiências abertas (2016, p. 52).

Umberto Eco, em seu livro *A obra aberta* (1991), defende a ideia de que não existem obras de arte fechadas, todas elas possuem algum grau de abertura, apresentando uma ponte para a interação do fruidor. “Nesta trajetória é necessário, segundo Eco (1991), reconhecer que não existe obra de arte ‘fechada’, na medida em que toda obra de arte, desde as pinturas rupestres propõe-se como objeto aberto, pois é característico da arte propor experiências” (MELO; SILVEIRA, 2016, p. 54). Com isso em mente, Eco faz a divisão dos tipos de obras abertas em três níveis de intensidade quanto a abertura para interação:

1. as obras “abertas” enquanto *em movimento*, se caracterizam pelo convite a fazer a obra com o autor; 2. num nível mais amplo (como *gênero* da *espécie* “obra em movimento”) existem aquelas obras que, já completadas fisicamente, permanecem, contudo, “abertas” a uma germinação contínua de relações internas que o fruidor deve descobrir e escolher no ato de percepção da totalidade dos estímulos; 3. *cada* obra de arte, ainda que produzida em conformidade com uma explícita ou implícita poética da necessidade, é substancialmente aberta a uma série virtualmente infinita de leituras possíveis, cada uma das quais leva a obra a reviver, segundo uma perspectiva, um gosto, uma *execução* pessoal (ECO, 2015, p. 94).

Na visão de Umberto Eco, a interação entre autor/obra e fruidor se estende desde intervenções em obras inacabadas ou imprecisas até leituras ou interpretações pessoais a fim de gerar sentido à obra.

Em diálogo com as ideias de Eco quanto aos graus de intensidade, o autor Julio Plaza (2003) divide a abertura da obra de arte ao espectador em três momentos, propondo “classificar e ordenar a obra de arte por meio de suas fases produtivas e, conseqüentemente, por suas formas ou graus de abertura” (MELO; SILVEIRA, 2016, p. 58). Na visão de Plaza:

A Obra Aberta se identifica com a ‘abertura de primeiro grau’ pois remete à polissemia, à ambigüidade, à multiplicidade de leituras e à riqueza de sentido. Já a “abertura de segundo grau” da obra se identifica com as alterações estruturais e temáticas que incorporam o espectador de forma mais ou menos radical. Trata-se da chamada “arte de participação”, onde processos de manipulação e interação física com a obra acrescentam atos de liberdade sobre a mesma. Agora, com os processos promovidos pela Interatividade tecnológica, na relação homem-máquina postula-se a “abertura de terceiro grau”. Esta abertura, mediada por interfaces técnicas, coloca a

intervenção da máquina como novo e decisivo agente de instauração estética, próprio das Imagens de Terceira Geração (2003, p. 9).

Os graus de abertura apontados por Plaza seguem o caminho histórico da arte através do tempo. A “abertura de primeiro grau” diz respeito às obras de artes que avançam além da arte tradicional representacional, que buscava representar fielmente o mundo e cujo significado já se encontrava presente na obra em si. Exemplos de obras de arte presentes nesse primeiro grau de abertura seriam as obras de arte moderna, abstrata, simbólica, etc., que, apesar de possuírem uma forma física acabada, dependem da interpretação do leitor ou espectador para serem atribuídas um sentido. Um exemplo específico seria a clássica obra *Fonte* (1917), de Marcel Duchamp, que consistia apenas de um urinol de porcelana branco assinado pelo autor. Apesar de normalmente ser um objeto comum do dia a dia, ao ser deslocado para o ambiente do museu o objeto ganha novo significado como obra; significado este dependente da reflexão pessoal do observador.



Figura 1 – *Fonte* por Marcel Duchamp

Já a “abertura de segundo grau” “é voltada para as alterações estruturais da obra, nas quais o espectador se insere como participante, com possibilidades de manipulação e interação física com a obra” (MELO; SILVEIRA, 2016, p. 59), dizendo respeito a obras inacabadas ou imprecisas, isto é, cujo não só o significado, mas a forma depende do leitor/espectador; nestes casos, o artista apresenta ao seu interlocutor diversas formas possíveis de moldar a obra. Um

exemplo disso são as obras de arte de Rivane Neuenschwander, que busca uma coautoria com o espectador, convidando-o a interagir diretamente com a obra. A obra *Palavras cruzadas* (2001), de Rivane, convida os visitantes do museu a formarem palavras com letras estampadas em laranjas desidratadas – a obra só toma forma quando há alguma interação do espectador.

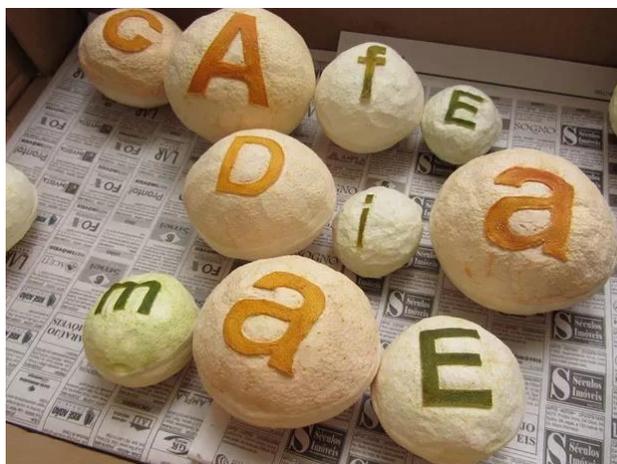


Figura 2 – *Palavras Cruzadas* por Rivane Neuenschwander

Por fim, a “abertura de terceiro grau” diz respeito a obras de arte que se utilizam dos meios de comunicação atuais da era eletrônica e digital, tirando proveito de sua maior interatividade inerente. Um exemplo de tipo de obra de arte digital envolvendo narrativa, mencionado por Janet Murray em seu livro *Hamlet no holodeck* (2003), é a *web* novela – um tipo de novela escrita e desenvolvida para as plataformas digitais. Murray comenta como de melhor maneira essa forma de arte poderia tirar proveito da sua presença no ciberespaço:

Uma novela de *web* mais sofisticada em termos digitais exploraria as funções arquivísticas do computador, salpicando cada novo episódio diário com alusões (na forma palavras destacadas com links) a excitantes passagens anteriores. Nossa navegação seria então motivada não pela curiosidade sobre as opções de mídias (mostre-me um videoclipe), mas pela curiosidade a respeito do enredo (por que ela disse isso sobre ele?) A apresentação do computador proporcionaria, assim, um prazer que não está ao alcance das novelas televisivas. Por exemplo, poderíamos seguir apenas uma cativante trama secundária, ignorando o conjunto de enredos capaz de nos enlouquecer, ou poderíamos acessar a história em qualquer tempo, revendo importantes eventos passados em toda sua riqueza dramática (2003, p. 75).

Ou seja, as *web* novelas deveriam tirar proveito do ambiente digital através dos hiperlinks; um tipo de interatividade derivado da hipertextualidade das obras literárias.

“Entendo por *hipertextualidade* toda relação que une um texto B (que chamarei *hipertexto*) a um texto anterior A (que, naturalmente, chamarei *hipotexto*) do qual ele brota, de uma forma que não é a do comentário” (GENETTE, 2006, p. 12). É assim que Gerard Genette define a hipertextualidade; a relação associativa entre dois – ou até mais – textos. Como uma analogia, Genette compara o hipertexto com os palimpsestos:

Um palimpsesto é um pergaminho cuja primeira inscrição foi raspada para se traçar outra, que não a esconde de fato, de modo que se pode lê-la por transparência, o antigo sob o novo. Assim, no sentido figurado, entenderemos por palimpsestos (mais literalmente hipertextos), todas as obras derivadas de uma obra anterior, por transformação ou por imitação. [...] Um texto pode sempre ler um outro, e assim por diante, até o fim dos textos (2006, p. 5).

É através da hipertextualidade que se pode notar os traços associativos entre um texto e outro, o que possibilita esse diálogo implícito – em oposição a um mais explícito, como uma citação – entre eles. “Ela também é evidentemente um aspecto universal (no grau próximo) da literariedade: é próprio da obra literária que, em algum grau e segundo as leituras, evoque alguma outra e, nesse sentido, todas as obras são hipertextuais” (GENETTE, 2006, p. 18).

Essa característica hipertextual presente em todas as obras literárias oferece uma interação extra para o leitor, indo além de uma simples leitura. Ao se relacionar de forma hipertextual com outro texto, a obra apresenta caminhos a serem explorados através das influências e associações presentes, gerando uma leitura de múltiplos níveis. “O hipertexto nos convida a uma leitura relacional” (GENETTE, 2006, p. 45-46).

Um exemplo de uma obra literária que faz excelente uso da hipertextualidade é *O jogo da amarelinha* (1963), de Julio Cortázar, cuja narrativa hipertextual interconectada oferece ao leitor uma variedade de relações e associações possíveis. Como descrito por Adair de Aguiar Neitzel:

São essas referências cruzadas, explícitas ou implícitas, que simultaneamente vão se mesclando e tornando a leitura politópica, formando uma complexa malha de informações, uma arquitetura em rede que permite ao leitor constituir relações próprias entre as várias trilhas, colaborando para a construção de um pensamento multifacetado, que rompe com a ilusão de que o impresso é uniforme e contínuo.

Frente às escolhas possíveis por caminhos narrativos, resta ao leitor duas ações simultâneas: refletir sobre a atividade de escrita e participar deste fazer. (2002, p. 26).

Essa abertura às intervenções do leitor também está presente nas *web* novelas citadas anteriormente. De forma análoga ao hipertexto presente em outras mídias, o meio digital permite que o interator possa seguir caminhos de associação especificados presentes nos diferentes *hiperlinks* – ao sacrifício de parte da liberdade do interator, já que sem essas associações “forçadas” pelos *hiperlinks* o interator ficaria mais livre de fazer as associações que quisesse, sem sentir como se estivesse sendo guiado.

Genette – e Cortázar deve concordar, levando em conta o título de seu livro – vê o hipertexto como um tipo de jogo e, a partir dessa visão lúdica, defende a liberdade do “jogador” de poder fazer as associações que desejar de acordo com sua leitura específica.

Os jogos premeditados e organizados são às vezes (aqui voltamos ao “fabricado”) um castigo de morte, e as melhores brincadeiras são frequentemente involuntárias. O melhor do hipertexto é um misto indefinível, e imprevisível no detalhe, de sério e de jogo (lucidez e ludicidade), de complemento intelectual e de divertimento (2006, p. 47).

Com isso em mente, ao limitar, de certa forma, as associações possíveis que um interator pode fazer através dos *hiperlinks*, as *web* novelas estariam guiando a leitura para um caminho por elas desejado; limitando a liberdade do leitor dentro do jogo hipertextual. No entanto, existe o risco da hipertextualidade não ser reconhecida pelo leitor – passar despercebida – possivelmente afetando a sua experiência com a obra.

a hipertextualidade é mais ou menos obrigatória, mais ou menos facultativa segundo os hipertextos. Mas seu desconhecimento retira sempre o hipertexto de uma dimensão real, e observamos frequentemente com que cuidados os autores se previnem, ao menos pela via dos índices paratextuais, contra um tal desperdício de sentido, ou de valor estético (GENETTE, 2006, p. 44).

Assim, nas obras que possuem uma hipertextualidade menos “maciça e declarada, mais sua análise depende de um julgamento constitutivo, e até mesmo de uma decisão interpretativa

do leitor” (GENETTE, 2006, p. 18), e ao colocar tanta dependência no leitor, a possível interação sofre o risco de não acontecer por desatenção; liberdade em demasia também pode se tornar uma desvantagem.

Então, apesar dos *hyperlinks*, por um lado, limitarem de certa forma as associações hipertextuais possíveis, eles servem como um guia para interatores desatentos ou menos exploratórios e uma ferramenta a ser amplamente usada pelas *web* novelas. Através da interatividade do meio digital, a *web* novela tem a capacidade de oferecer a escolha de qual aspecto da narrativa o interator deseja explorar, sem forçá-lo a seguir um foco linear. E, estando inserido neste mesmo meio digital e eletrônico, os videogames também conseguem oferecer essa liberdade de escolha através da interação.

Vale salientar que interação, no entanto, não significa o mesmo que interatividade. Interação pode ser descrita como uma forma de comunicação entre dois ou mais indivíduos (ou objetos, grupos, etc.) através de uma troca de ações e reações. Já interatividade significa a capacidade de algo de permitir interação. Como dito antes, toda obra de arte apresenta algum grau de interação com o espectador, mas a presença da interatividade na obra só surgirá, como defende Julio Plaza, com a obra de Moholy Nagy, em 1922. Quando este artista “decide ‘pintar’ um quadro por telefone, inaugura-se, de forma pioneira, o universo da ‘interatividade’” (PLAZA, 2003, p. 10).

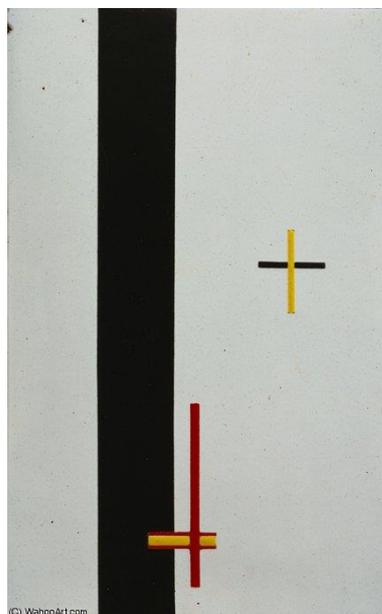


Figura 3 – Telefone Imagem EM de Moholy Nagy

1.2 – A interatividade dos meios digitais:

O nível de interatividade de uma obra de arte dependerá diretamente da mídia na qual está inserida; a mídia também ditará o quão aberta a obra está para interação com o interlocutor e o quão capaz ela é de responder a essa interação. Em outras palavras, certas mídias conseguem estender a interação possível entre obra e espectador ao permitir a obra reagir às ações de seu interlocutor.

No caso da obra de Moholy Nagy, a presença humana na forma do autor do outro lado da linha telefônica foi necessária para que a interação responsiva ocorresse, porém, com o desenvolvimento da tecnologia desde então, torna-se possível emular a presença humana. Na época digital em que vivemos, os programas de computadores se tornaram “espertos” o suficiente para manterem uma interação prolongada e imersiva com o usuário. Tal capacidade de interatividade autônoma surgiu pela primeira vez há décadas.

Bem antes do advento da multimídia, houve um momento na história dos computadores que demonstrou seu poder narrativo e de representação com um imediatismo tão espantoso quanto o do trem dos irmãos Lumières em relação a câmera cinematográfica. Trata-se do famoso – mas frequentemente mal compreendido – momento da criação da primeira personagem totalmente computadorizada (MURRAY, 2003, p. 75).

ELIZA, um programa de computador criado em 1966 por Joseph Weizenbaum, foi uma das primeiras – senão a primeira – demonstração da capacidade interativa e imersiva dos meios eletrônicos. Esta “personagem totalmente computadorizada”, como Janet Murray (2003) indica, foi programada para conversar com pessoas e o estilo de suas respostas acabava por se assemelhar a uma experiência terapêutica; ELIZA perguntaria sobre detalhes e outras coisas específicas dependendo do que o usuário do programa digitasse na tela. Conta-se que ELIZA se assemelhava tanto a um humano de verdade em suas conversas que um vice-presidente de um grupo de intelectuais em Cambridge, sem saber que de fato conversava com um programa de computador, chegou mesmo a acreditar que se comunicava com outro pesquisador do grupo.

A história virou lenda porque libera a ansiedade gerada pelo medo de que Weizenbaum tivesse ido longe demais, de que ele tivesse criado um ser tão parecido com uma pessoa real que não teríamos mais como saber se estávamos falando com um computador ou com um ser humano. Isso é muito semelhante ao medo de que as pessoas confundissem imagens cinematográficas com o mundo real (MURRAY, 2003, p. 77).

Os programas de computador hoje em dia parecem ser a tecnologia que os artistas buscavam desde quando se divergiram da arte mais tradicional em direção a uma arte mais interativa. “Uma vez que a arte se liberta dos seus moldes rígidos, fixos e contemplativos, especialmente, a partir da negação da pintura e da escultura tradicionais, gradualmente no percurso de seu processo histórico, vai se transformando em experiência e acontecimento ao propor um feedback com o espectador” (MELO; SILVEIRA, 2016, p. 52). Este *feedback* que a arte interativa busca propor pode facilmente ser estabelecido com os computadores e seus programas capazes de emular a interação humana, seja isto para melhor ou para pior – o próprio Joseph Weizenbaum escreveu um livro sobre os perigos da imitação humana fidedigna por uma máquina –, no entanto, o fato é que esta emulação é uma ferramenta útil para as mídias digitais, podendo usá-la para uma maior imersão durante a interação entre um espectador e uma obra.

CAPÍTULO 2 – OS VIDEOGAMES COMO MÍDIAS NARRATIVAS

2.1 – A narrativa, sua estrutura e seus efeitos:

A linguagem humana, com todas as diferentes línguas dentro dela, é uma habilidade extraordinária de nossa espécie e da qual as várias literaturas do mundo se originaram. Essa ferramenta evolutiva, junto de nossa criatividade inata e polegares opositores, foi o que permitiu a raça humana se tornar a espécie dominante do planeta.

A comunicação entre indivíduos de uma mesma espécie não é uma habilidade exclusiva aos humanos – alguns insetos se comunicam através de feromônios, golfinhos e baleias através de sonares, etc. –, mas somente a espécie humana conseguiu desenvolver um sistema comunicativo tão complexo e diverso. Fazemos uso amplo dele não só para sobrevivência ou coordenação em grupo, mas para compartilhar informações importantes com nossos contemporâneos e com as gerações futuras. Essas informações são nossos memes.

O termo “meme” foi cunhado por Richard Dawkins em seu livro *O Gene Egoísta* (1976). Originalmente – antes de seu significado atual na cultura da internet vinculado a alguma imagem ou vídeo, geralmente de teor humorístico, amplamente compartilhado entre diversos usuários nos meios digitais – o termo dizia respeito a unidade mínima da memória, algo análogo ao gene na genética ou fonema na fonética. Um meme constitui um conjunto de informações passado adiante da mente de um indivíduo para outro de forma não-genética, como ideologias, ideias, costumes, crenças, canções, etc. São os nossos complexos sistemas de comunicação que permitem que os memes se propaguem e que as sociedades formem heranças meméticas.

Uma maneira comum de se disseminar uma herança memética e que é usada por praticamente todas as culturas no mundo é a contagem de histórias. Lendas, mitos, fábulas, todos esses tipos de histórias carregam consigo alguma moral, aprendizado, conhecimento, etc. Ao envolver esses memes ao redor de alguma narrativa, mais fáceis eles são transmitidos e absorvidos pelos indivíduos de uma sociedade. Assim – parafraseando Annye Tessaro em *Narrativas e games: um olhar do design literário artístico* (2018) – as narrativas possuem uma função crucial na formação psicológica e social de uma pessoa ao ensinar valores como bem e mal, justiça e injustiça, sucesso e fracasso, amor e ódio, etc. Elas dialogam com a nossa imaginação, nos transportando para mundos diferentes, desconhecidos, mas que ao mesmo tempo se parecem com o mundo ao nosso redor, e é através da exploração desses mundos

imaginários que ampliamos o conhecimento sobre a realidade humana (TESSARO, 2018). E para uma melhor exploração e entendimento é necessário que sejamos imersos na narrativa e no mundo que ela busca construir.

Ao longo dos séculos, fomos aperfeiçoando a maneira de estruturar histórias e de narrá-las. Passamos a analisar os componentes que formam uma narrativa – premissa, personagens, protagonista, antagonista, etc. –, a forma que uma história deve progredir – a divisão em atos, ação crescente, ação de queda, clímax, desfecho – e os aspectos comuns entre diferentes histórias de diferentes escritores, como arquétipos, clichês, tropos, entre outros.

Um grande estudioso da estrutura narrativa e defensor da análise estrutural foi o linguista búlgaro Tzvetan Todorov. Em seu livro *As estruturas narrativas* (2006), Todorov explica a forma como uma obra é vista na visão da análise estrutural. Nesta visão, a obra é “sempre considerada como a manifestação de uma estrutura abstrata, da qual ela é apenas uma das realizações possíveis” (TODOROV, 2006, p. 78). Em outras palavras, na visão estruturalista qualquer obra narrativa segue alguma estrutura em comum com outras obras e, sendo assim, a análise estrutural não busca estudar a fundo a obra em si, mas sim a estrutura que segue e como esta se relaciona a outras.

Para exemplificar isso, Todorov analisa no livro *Decameron*, de Giovanni Boccaccio, as intrigas de quatro diferentes novelas da coleção, apontando o que elas têm em comum. A partir dessa análise, ele é capaz de montar uma formulação esquemática dos pontos em comum entre essas e outras novelas. O objetivo de Todorov nessa análise da obra de Boccaccio não é baseado num melhor entendimento do *Decameron* em si, mas sim, nas palavras de Todorov, no

conhecimento da literatura ou, no caso preciso, da intriga. As categorias da intriga aqui introduzidas podem permitir uma descrição mais avançada e mais precisa de outras intrigas. O objeto do estudo deve ser os modos narrativos, ou os pontos de vista, ou as sequências, e não tal ou tal conto, em si mesmo e por ele mesmo (2006, p. 85).

Essa análise estrutural defendida por Todorov permite um conhecimento mais aprofundado não só da literatura, mas também das formas narrativas. E por consequência desse conhecimento aprofundado, se torna possível desenvolver maneiras mais eficazes de narrar histórias a fim de que a atenção e a imaginação dos espectadores sejam cativadas. É a partir desses estudos que a técnica narrativa pode ser refinada a fim de se criar uma melhor imersão.

Janet Murray descreve imersão como:

um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial. Gostamos de sair de nosso mundo familiar, do sentido de vigilância que advém de estarmos nesse lugar novo, e do deleite que é aprendermos a nos movimentar dentro dele. (2003, p. 102).

Annye Tessaro, citando Christopher Vogler (2015), escreve sobre este mesmo sentimento de imersão em uma narrativa, descrevendo o efeito que traz no indivíduo:

As boas histórias desencadeiam nos seres humanos uma experiência sinestésica ao provocar a imersão profunda que chega a parecer que se está de fato vivendo aquela situação, experienciando cheiros, cores, sons; é possível sentir as reações estimulando os órgãos do corpo de diversas formas enquanto interagimos com a narrativa, e as realmente boas, em mais de um órgão – como um ‘soco’ no estômago, um aperto na garganta, a palpitação do coração, as lágrimas nos olhos, a explosão de risos, etc., uma experiência emocional e significativa (2018, p. 32).

Como a citação de Vogler deixa evidente, o poder de uma história está na sua capacidade de imergir o espectador em um mundo ficcional e fazê-lo reagir aos acontecimentos ao longo do desenrolar do enredo como se fossem reais, e para que uma história possa ter seu impacto total a forma como é narrada e a mídia pela qual é narrada são detalhes que precisam ser levados em conta.

Fabiano Lucchese e Bruno Ribeiro, em seu artigo *Conceituação em jogos digitais*, citando Johan Huizinga (2003), definem o “jogo” como uma “atividade lúdica muito mais ampla que um fenômeno físico ou reflexo psicológico, sendo ainda, um ato voluntário concretizado como evasão da vida real, limitado pelo tempo e espaço, criando a ordem através de uma perfeição temporária” (2009, p. 2), ou seja, a própria natureza do jogo já pressupõe o tipo de imersão mencionado por Murray e Tessaro, que proporciona ao jogador uma experiência sinestésica para uma “evasão da vida real”. Portanto, não é um salto de lógica grande unir jogo e narrativa, já que ambos compartilham esse efeito de imersão.

A narração de histórias se expandiu para além da tradição oral presente nos primórdios da humanidade em direção a outras mídias que oferecem recursos para uma maior imersão dos espectadores. Por exemplo, o teatro, cujo o palco com atores e cenários fornecem um auxílio visual na imersão dos espectadores na história apresentada. Sucedendo essa busca por imersão, os videogames também passaram a utilizar o seu meio digital para narrar histórias.

2.2 – A narrativa nos videogames:

Os videogames, em seus primórdios, focavam puramente em sua natureza lúdica e não chegavam a apresentar narrativa ou, se apresentavam, se resumia a um simples pano de fundo para a jogabilidade do jogo. Isto se dava muitas vezes por conta das limitações da tecnologia da época, como pouca memória nos cartuchos de videogame e gráficos (as imagens na tela) simples formados por poucos *pixels*. Por causa destas e outras limitações, os videogames antigos que decidiam narrar alguma história acabavam necessitando usar outras mídias como auxílio, em particular a literatura.

Nos manuais de instruções que geralmente acompanhavam os videogames antigos, além da explicação dos controles do jogo, havia também algumas páginas sobre o enredo da obra, explicando quem é o protagonista, o objetivo dele, os acontecimentos que precederam o começo do jogo, etc. Somados a esse aprofundamento do enredo, desenhos dos personagens e inimigos às vezes também estavam presentes nesses manuais, a fim de darem mais vida aos *sprites* (os diferentes conjuntos de *pixels* que formam os objetos no jogo, como personagens, cenários e inimigos) que aparecem na tela. Um exemplo de jogo que apresenta este tipo de manual é o *The Legend of Zelda* (1986), o qual começa com duas páginas que explicam a história do reino mágico de Hyrule e mais a frente mostra desenhos detalhados dos itens e inimigos encontrados no jogo junto de uma pequena descrição de cada. Estas informações extras no manual ajudam a enriquecer o mundo e os personagens do jogo.¹

A presença de aspectos literários ainda existe nos videogames atuais, mas com o avanço da tecnologia na produção de jogos, esses aspectos se tornaram mais integrados no jogo em si, como na forma de textos descritivos, caixas de diálogo, bilhetes colecionáveis pelo mapa, entre outros. Um jogo que faz uso amplo de páginas avulsas de leitura espalhadas pelo mapa é *Control* (2019), no qual, a medida que o jogador explora *The Oldest House* (“A Casa Mais Antiga”, a base de uma agência secreta do governo que investiga fenômenos paranormais e o local onde o jogo se passa), ele vai se deparando com páginas de documentos que contam sobre os acontecimentos do passado, contextualizando as instalações visitadas.

E com o auxílio desse avanço tecnológico, os desenvolvedores de jogos passaram a explorar mais as capacidades narrativas desta mídia digital ao invés de desenvolverem apenas

¹ Link para uma digitalização do manual do jogo: <https://www.nintendo.co.jp/clv/manuals/en/pdf/CLV-P-NAANE.pdf>

os aspectos lúdicos do meio. O foco não se manteve apenas na jogabilidade – como tornar o *gameplay* mais divertido, envolvente e funcional –, mas também em como ela pode ser usada para contar ou realçar uma história.

Tendo em mente as características padronizadas na narração de histórias citadas anteriormente, – como o arquétipo e o tropo – os videogames mostraram ser os suportes ideais para reproduzir esses padrões narrativos, como afirma Janet Murray: “A natureza padronizada do ato de contar histórias faz com que ele seja especialmente apropriado para o computador, feito para modelar e reproduzir padrões de todos os tipos” (2003, p. 180).

Talvez o exemplo mais comum da tradução de um padrão narrativo para o mundo dos videogames é com os JRPG’s – Japanese Role Playing Game (Jogo de interpretação de papéis japonês) –, que sempre costumam seguir a clássica fórmula do Monomito, mais conhecida como Jornada do Herói, cujo termo foi formulado pelo antropólogo Joseph Campbell em seu livro *O Herói de Mil Faces* (1949). É uma fórmula usada para descrever a estrutura narrativa que muitos mitos antigos de diferentes civilizações acabam por compartilhar.

A Jornada do Herói se divide em diversos estágios, ao longo dos quais o protagonista deixa o local/vida da qual está acostumado em direção ao mundo maior desconhecido a fim de suceder em algum objetivo pessoal, fazendo aliados, superando desafios e derrotando inimigos ao longo do caminho. É uma estrutura narrativa presente em muitos livros e filmes e se traduz muito bem para a mídia do videogame ao apresentar uma aventura com desafios progressivamente mais difíceis para o jogador enfrentar e colocar suas habilidades em teste – em outras palavras, o videogame permite o jogador embarcar pessoalmente em sua própria jornada de herói, deixando o mundo real e se imergindo no mundo criado pelo jogo.

Além do que Murray afirma, os videogames também possuem a capacidade de oferecer uma maior imersão narrativa através da interatividade, já que o jogador é inserido na história como um interator e muitas vezes é responsável por fazer a narrativa progredir e escolher a direção em que ela irá se desenvolver.

Com essas duas capacidades dos videogames em mente, não é de se surpreender o foco narrativo que muitos desenvolvedores de jogos colocam em suas obras. E de forma relativamente recente, esse foco narrativo passou a ser desenvolvido e estudado mais profundamente, a partir do conceito de *storytelling*. Nas palavras de Annye Tessaro:

O conceito de *Storytelling* ampliou o uso das narrativas para além da literatura e da arte, sendo muito utilizado desde 2006 como ferramenta estratégica de gestão do conhecimento para compor boas histórias. O termo vem do inglês *Story* e foi adotado no meio corporativo em todas as escalas [...] para diferenciar das narrativas literárias. A sua estrutura é a mesma das narrativas, com os mesmos elementos, porém com a ênfase para as possibilidades transmidiáticas. A comunidade de *games* tem se apropriado muito desse termo, utilizando como sinônimo para as narrativas dos jogos (2018, p. 35).

Para fazer uso dessa noção de *storytelling* de forma apropriada nos videogames, surge no mercado de jogos os profissionais denominados “designers de narrativas”. O surgimento dessa profissão é relativamente recente e por isso há muitos equívocos dentro mesmo da própria indústria de videogames sobre qual seria o papel de um designer de narrativas. Citando Stephen Dinehart, Tessaro escreve:

desde 2006, a indústria parece observar o surgimento desse novo profissional com um olhar cético. Segundo o autor, muitos escritores se autodenominaram inapropriadamente de ‘designer de narrativas’ e, como consequência, houve uma queda no uso do termo e um senso geral de que o papel é simplesmente o de um escritor de jogos renomado (2018, p. 111).

No entanto, como Tessaro afirma mais à frente em seu texto, os designers de narrativas vão além de simples escritores, possuindo um conhecimento mais aprofundado do meio. Eles são os responsáveis por vincular história e jogabilidade, garantindo que as ações do jogador tenham explicação na história. Por exemplo, em *Dark Souls* (2011), o jogador pode continuar jogando mesmo após seu personagem morrer sem precisar iniciar o jogo desde o início e a explicação para isso na história da obra é que uma maldição está se espalhando pelo mundo e transformando certas pessoas em *undead* (mortos-vivos incapazes de permanecerem mortos). O personagem controlado pelo jogador é um desses amaldiçoados e por isso, mesmo que ele venha a morrer em uma luta, o jogador pode tentar de novo após reviver em uma fogueira (os *checkpoints* do jogo) – ou seja, uma das mecânicas principais do jogo é explicada a partir da narrativa do mundo que o jogo cria.

Apesar de parecer que a sintonia entre narrativa e jogabilidade seja algo óbvio e necessário, a parte narrativa do jogo muitas vezes é deixada para segundo plano, seguindo muitas vezes o design dos jogos do passado de ter a história limitada a simples enredo ou plano

de fundo. Como explicado por Tessaro: “a parte mais desafiadora geralmente é a de convencer a equipe de desenvolvimento de que a narrativa é importante e não algo a ser tratado como supérfluo ou como se fosse uma fina camada sem qualquer suporte real por trás” (2018, p. 114). Porém, os desenvolvedores de jogos – principalmente os no papel de escritores – deveriam levar em conta o poder que possui uma história bem intercalada com a jogabilidade e as capacidades narrativas da mídia com que trabalham.

Além das capacidades narrativas mencionadas anteriormente, os videogames, através da interatividade direta com o jogador, carregam consigo uma vantagem que também estava presente nas histórias declamadas pelos bardos: a habilidade de se adaptar a sua plateia. Citando Alfred Lord (1960) sobre a declamação de histórias pelos bardos, Murray escreve: “Cada performance de uma história é diferente das demais, refletindo os interesses da plateia e a interpretação dramática do narrador” (MURRAY, 2003, p. 181). Esta antiga forma de se contar histórias se assemelha a forma com a qual alguns videogames contam suas narrativas, variando seu enredo e performance a partir da interação direta do jogador – uma habilidade muito importante de se ter em mente ao desenvolver narrativas em videogames.

Esta habilidade de variar o enredo está entrelaçada com a capacidade da mídia de dar agência ao interator. Nas palavras de Murray: “Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (2003, p. 127). O ambiente imersivo de uma história nos convida e nos faz querer participar ativamente de sua narrativa e a mídia do videogame permite que nossa participação traga consequências no desenrolar do enredo. Quando comparado a outras mídias em que “mesmo nas raras ocasiões que somos convidados a participar de um formato narrativo tradicional, nossa participação é circunscrita de tal forma que geralmente limita nosso sentido de agência” (MURRAY, 2003, p. 127), o videogame e o meio digital no geral oferecem maior liberdade de participação e um maior sentido de agência – a sensação de que nossas ações participativas afetam e trazem consequências à história.

Porém, saciar esse sentido de agência que o interator desenvolve ao jogar um jogo pode se tornar algo complicado ao se tentar usar a mídia para narrar uma história, uma vez que, para que a história seja no mínimo coerente, se torna necessário limitar as ações do interator, correndo o risco de frustrá-lo ou fazê-lo se sentir desconectado da narrativa.

Comentando sobre o que seria necessário para os escritores conseguirem criar boas histórias dentro do ambiente digital, Murray afirma que é crucial o desenvolvimento de um método concreto de estruturação de uma história coerente formada por um enredo multiforme aberto à participação colaborativa do interator (MURRAY, 2003). O desenvolvimento de tal método é definitivamente algo complicado e trabalhoso, pois a composição de narrativas multiformes em um meio interativo traz suas próprias dificuldades e um balanço a se manter entre agência e enredo. Nas palavras de Murray: “Se dermos ao interator total liberdade para improvisar, perderemos o controle sobre o enredo. No entanto, se pedirmos ao usuário que escolha num menu aquilo que irá dizer, estaremos limitando sua agência e lembrando a ele a existência da quarta parede” (2003, p. 183) – um dilema parecido com o das obras hipertextuais citado no Capítulo 1.

Com essas dificuldades em mente, Murray levanta a questão: “Como o autor pode manter o controle sobre a história e, ao mesmo tempo, proporcionar aos interatores liberdade de ação, a sensação de agência, que torna o engajamento eletrônico tão prazeroso?” (2003, p. 181). Acredito que a resposta para essa questão possa ser encontrada em uma análise estrutural dos videogames com foco narrativo, a fim de se traçar o contorno das melhores estruturas narrativas possíveis em uma mídia ativamente interativa como o videogame. No capítulo seguinte analisarei dois jogos de videogame com formas diferentes de narração baseadas em níveis diferentes de interatividade. Busco destacar os modos como essas obras se apropriam dos potenciais da mídia em que estão inseridas para desenvolver uma estrutura narrativa imersiva.

CAPÍTULO 3 – NARRATIVAS REALÇADAS PELA INTERATIVIDADE

3.1 – Jogos cinematográficos e simuladores de caminhada

A categoria de jogos que mais parecem fazer sucesso com a crítica e com o público em geral é a dos jogos cinematográficos, isto é, jogos com focos narrativos que buscam se assemelhar a filmes e sua maneira de narrar e, para tal, se utilizam de longas e numerosas cinemáticas – também chamadas de *cutscenes*. Luis Rodrigo Brandão, em seu artigo *Jogos Cinematográficos ou Filmes Interativos? A semiótica e a interatividade da linguagem cinematográfica nos jogos eletrônicos* (2012), descreve as *cutscenes* e suas funções narrativas como:

cenas de transição que intercalam o jogo e possuem interatividade nula ou limitada, são denominadas *cutscenes*. Sua função é desenvolver a narrativa, fortalecer o desenvolvimento do protagonista, introduzir antagonistas e prover informações de fundo, a atmosfera, os diálogos e as pistas. Também conhecidas como *cinematics* e *in-game movies*, as *cutscenes* podem ser animações, filmes *live-action* e também utilizar os gráficos do próprio jogo para criar eventos de roteiro (BRANDÃO, 2012, p. 167).

A partir dessa descrição nota-se a natureza mais passiva das *cutscenes* em comparação com os trechos jogáveis e tal passividade se dá por ser uma ferramenta narrativa que busca simular as cenas de filmes e sua forma de narrar. Jogos cinematográficos que fazem usos frequentes de longas *cutscenes* costumam ser controversos dentro da comunidade de *games*, sendo às vezes criticados por serem “mais filme do que jogo” – tendo em vista que, como dito por Brandão, na maioria das cinemáticas é comum a agência do jogador ser tirada ou completamente (a cinemática funciona como um “filmezinho” que o jogador assiste) ou parcialmente (a cinemática deixa ainda algum controle para o jogador, porém geralmente limitado a *inputs* simples, como mover a câmera).

Outra categoria de jogo que costuma receber críticas parecidas é o “simulador de caminhada”, um apelido para jogos cuja jogabilidade basicamente se resume a andar por um cenário, explorando-o em primeira pessoa – isto é, através dos olhos do protagonista. Tal tipo

de jogo oferece pouca agência ou desafio em questão de jogabilidade, muitas vezes passando a sensação de se estar preso aos trilhos de um trem que o jogo força a seguir.

Resumindo as críticas e controvérsias geradas pelo uso dessa ferramenta cinematográfica nos videogames, Brandão escreve:

Numa mídia dotada de elevado grau de interatividade e imersividade como os games, a intercalação com *cutscenes* pode prejudicar o ritmo do jogo, com efeito similar a quebra da quarta parede no meio audiovisual. Essa interrupção pode frustrar a experiência do jogador, dependendo de fatores como a qualidade da narrativa, sua integração com o jogo, a durabilidade das sequências e o grau de interatividade delas (2012, p. 174).

Com isso em mente, ambos os tipos de jogos citados pecam em não fazer uso eficiente do potencial de interatividade da mídia na qual estão inseridos, acabando por correr o risco de frustrar uma parcela de seus jogadores que espera ter mais agência dentro dos videogames que jogam. Ao copiarem cegamente formas narrativas de outras mídias mais passivas – como o cinema, por exemplo – deixam de pensar em como traduzir efetivamente essas ferramentas cinematográficas a uma mídia mais interativa como os *games*. Essa cópia desmedida os impede de explorar as formas mais criativas e inovadoras de se narrar histórias que a mídia pode proporcionar. Tais tipos de jogos parecem seguir o mesmo caminho que o cinema seguiu em seus primórdios.

Uma das lições que se pode tirar da história do cinema é que formulações aditivas, como ‘fototeatro’ ou o contemporâneo e demasiado abrangente termo ‘multimídia’ são um sinal de que o meio está ainda nos estágios iniciais de desenvolvimento e continua a depender de formatos derivados de tecnologias anteriores, ao invés de explorar sua própria capacidade expressiva (MURRAY, 2003, p. 74).

Mas a tecnologia dos videogames oferece muitas ferramentas para se explorar e com elas desenvolver jeitos próprios de se narrar histórias. O videogame é uma mídia relativamente nova – tendo seu início nos anos 60/70 –, possuindo apenas um pouco mais do que meia década de existência – muito jovem quando comparada ao cinema e seus mais de cem anos de vida. Como qualquer nova mídia, o videogame não “nasceu pronto”, levou tempo para que se

desenvolvesse para a forma que tem hoje. Esse processo de transformação se deu em parte pelos avanços tecnológicos ao longo das décadas, mas a principal causa desse processo se deve às experimentações e inovações dos desenvolvedores de jogos. Em uma comparação paralela com o cinema:

Como ocorreu com a imprensa escrita, a invenção da câmera cinematográfica conduziu a um período de incunábulo, de ‘filmes berçários’. Nas três primeiras décadas do século XX, os cineastas inventaram coletivamente o meio através da criação de todos os principais elementos da narração fílmica, incluindo o close-up, a cena de perseguição e o comprimento de filme padrão. A chave para esse desenvolvimento foi agarrar-se às propriedades físicas exclusivas do filme: os modos como a câmera poderia ser movida, como as lentes poderiam abrir, fechar e mudar de foco; a maneira como o celulóide processava a luz; o modo como as fitas de filme podiam ser cortadas e remontadas. Investigando e explorando com afinco essas propriedades físicas, os produtores de filmes transformaram uma mera tecnologia de gravação em um meio expressivo (MURRAY, 2003, p. 73).

Assim como os cineastas do passado, os desenvolvedores de jogos se aproveitaram e exploraram as propriedades físicas e capacidades tecnológicas do videogame, transformando o que era visto como um brinquedo eletrônico – com os anúncios publicitários de videogames da década de 70 e 80 focando no público infantil – em um novo tipo de mídia lúdica narrativa interativa. Aos poucos, com cada jogo lançado, este novo meio foi se formando a partir do conjunto de mecânicas e técnicas criadas por diferentes desenvolvedores que souberam se aproveitar das capacidades da mídia e inová-la.

Com isto em mente, analisarei dois jogos de videogame, focando nas maneiras que eles se utilizam das capacidades da mídia para narrar histórias que não poderiam ser contadas em outras mídias da mesma forma ou com o mesmo impacto. Para isso, basearei a análise nas categorias de imersão e agência, do ponto de vista de Janet Murray.

3.2 – *Until Dawn* e a narrativa multiforme

O jeito mais fácil e comum de se fazer uso da interatividade do videogame em jogos narrativos é através da implementação de uma narrativa multiforme. Dentre os tipos de estrutura narrativa, a do tipo multiforme é a que melhor se encaixa ao formato do videogame, já que ela possibilita alterações em sua estrutura de acordo com as ações e escolhas do jogador.

A quantidade de jogos de videogame que apresentam uma narrativa multiforme – isto é, uma narrativa que engloba diversas formas de variação de uma mesma história, buscando “dar uma existência simultânea a essas possibilidades, permitindo-nos ter em mente, ao mesmo tempo, múltiplas e contraditórias alternativas” (MURRAY, 2003, p. 49) – é incontável e cada um deles faz uso dela de uma maneira variada, com diferentes graus de sucesso. Dentre estes inúmeros jogos irei focar em apenas um: o jogo *Until Dawn* (2015), desenvolvido pela Supermassive Games.

Em *Until Dawn*, o jogador controla oito personagens jogáveis (em oposição aos NPCs – *non-playable characters*, os personagens secundários que não são controlados pelo jogador), um grupo de amigos que acabam se encontrando em um cenário de terror e mistério. Com o jogo sendo do gênero aventura e *survival horror* (horror de sobrevivência), o objetivo do jogador é tentar fazer cada um dos oitos personagens sobreviver *until dawn* (até o amanhecer).

Os oito personagens jogáveis são Sam, Mike, Ashley, Chris, Emily, Matt, Jessica e Josh, que, após o desaparecimento e suposta morte das irmãs gêmeas de Josh (Hannah e Beth), se reúnem novamente no chalé de inverno da família de Josh nas montanhas Blackwood Pines e ao longo da noite se veem no que parece ser o pesadelo triplo de qualquer protagonista de um filme de terror, estando presos em uma casa supostamente mal assombrada com um psicopata assassino e uma criatura monstruosa à espreita do lado de fora. Cabe ao jogador encontrar as pistas para desvendar os mistérios de Blackwood Pines.

Como dito antes no capítulo 2, alguns jogos atuais ainda fazem uso da literatura através de uma coletânea de documentos espalhados pelo cenário do jogo e *Until Dawn* é um desses jogos. Ele se aproveita da atmosfera de mistério que a história cria para atrair a curiosidade do jogador e fazê-lo explorar a fundo os cenários do jogo atrás das pistas (documentos antigos, recortes de reportagens, fotos, diários, etc.) que o ajudarão a montar o quebra-cabeça dos eventos do passado a fim de sobreviver ao presente. E cada um dos personagens jogáveis é crucial para esse fim.

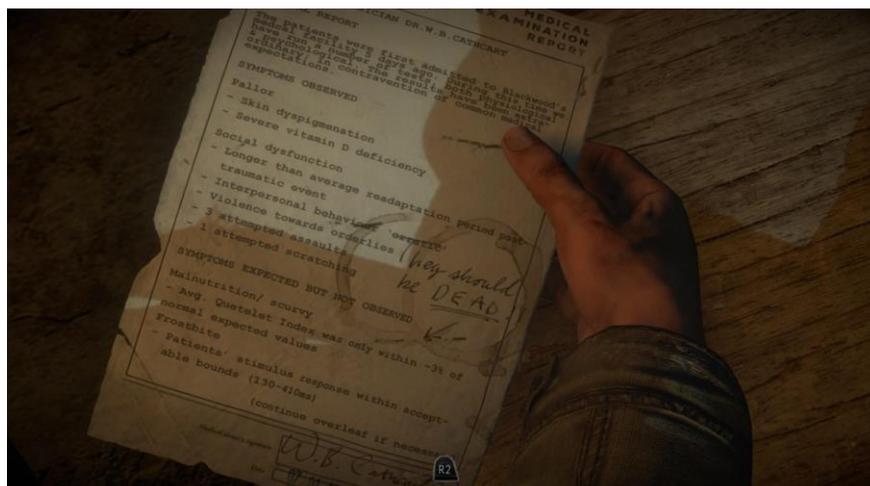


Figura 4 – Uma das pistas espalhadas (documento médico no manicômio)

Todos os oito personagens são únicos, possuindo cada um uma tela de status que mostra as características de suas personalidades (corajoso, curioso, honesto, etc.) assim como o nível do relacionamento com as outras pessoas da trama. Estes status mudam à medida que se joga o jogo e se faz escolhas, assim como a direção da narrativa.

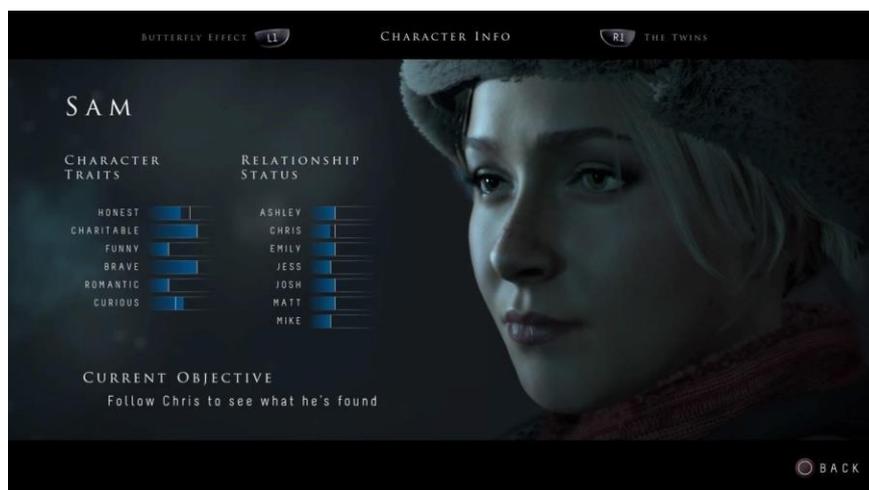


Figura 5 – Tela de status da personagem Sam

Cada decisão do jogador – como qual caminho tomar em uma encruzilhada seguir ou qual a próxima ação a se tomar (se esconder ou fugir) ou qual resposta dar em uma conversa – guia a narrativa do jogo de uma forma imprevisível. Esta mecânica é chamada no jogo de *Butterfly Effect* (“Efeito Borboleta”, em referência a ideia de que mesmo uma pequena ação no presente pode ter efeitos devastadores no futuro, como por exemplo o bater de asas de uma borboleta sendo capaz de causar a brisa que desencadeará um furacão em algum momento no futuro).

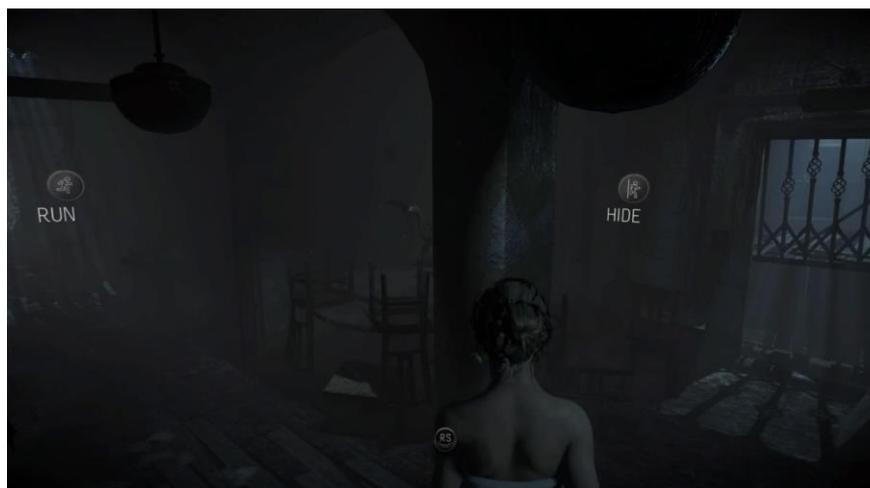


Figura 6 – Bifurcação de escolha (correr/se esconder)

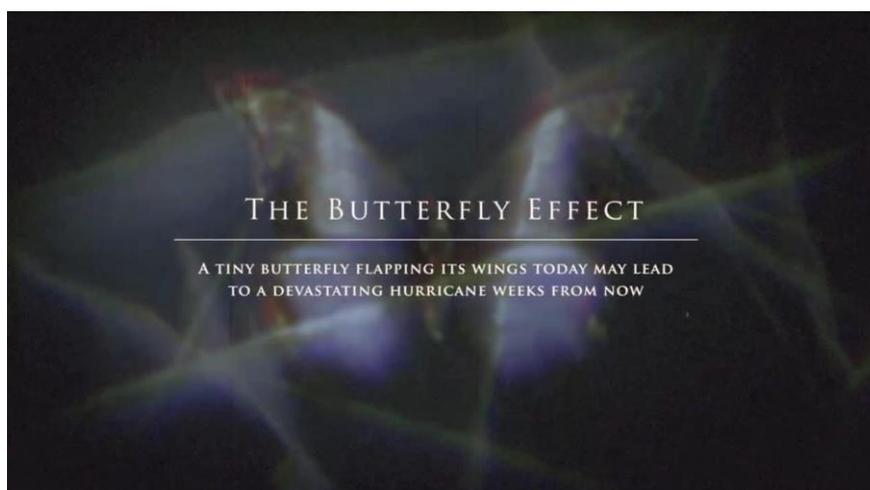


Figura 7 – Efeito borboleta

Quando o jogador faz uma ação que terá alguma repercussão significativa na trama do jogo, é adicionado uma nova aba na tela de “Efeito Borboleta”, listando a ação tomada. As consequências da ação são um mistério que muitas vezes o jogador só irá descobrir depois de várias horas de jogo. Esta mecânica faz com que o jogador pondere seriamente cada ação tomada, cada escolha, e se responsabilize pelas consequências – tendo em vista que o jogo salva o progresso automaticamente, impedindo o jogador de salvar em arquivos separados e retornar para um deles caso o resultado não seja de seu agrado. A incerteza gerada ajuda a montar o clima de tensão e suspense que este jogo de terror se utiliza.



Figura 8 – Repercussões do efeito (Ashley encorajou Matt a usar o telescópio/Matt viu Mike e Emily flertando)

Para realçar ainda mais a atmosfera de horror, *Until Dawn* faz uso de um terror psicológico ao utilizar as escolhas feitas pelo jogador contra ele próprio. Entre os capítulos do jogo há pausas interventivas nas quais o jogador se encontra em uma sala de consultório com o psiquiatra Dr. Hill – uma ELIZA anti-terapêutica. Nestas seções, o doutor comenta sobre o andamento do “jogo” e as decisões do jogador na história, portanto de como ele fez uso do potencial de interação do jogo. São nessas seções também que o doutor questiona quem está jogando sobre seus maiores medos, fazendo-o escolher entre baratas, multidões, aviões, agulhas, aranhas, entre outros.



Figura 9 – Escolha dos medos

Dependendo das respostas, a mesa onde se conversa com o psiquiatra muda, refletindo os seus medos escolhidos – demonstrando como a estrutura do jogo não só oferece potenciais de interação, mas também uma análise das escolhas feitas pelo jogador. Na imagem abaixo, a

mesa possui uma cobra em um jarro transparente no lado esquerdo e um outro jarro transparente com um coração ensanguentado batendo no lado direito junto de um rato dissecado – a presença desses itens na mesa se deve pela escolha de medos principais como sendo cobras e *gore* (sangue, tripas, etc.).



Figura 10 – Mesa do Dr. Hill (cobra e gore)

Todas essas alterações na apresentação do jogo geram uma experiência feita sob medida para a pessoa que joga, ajudando a criar uma imersão ainda maior. Tudo em *Until Dawn* é pensado para manter a imersão: os personagens reagem às suas escolhas prévias, se lembram da forma que você os tratou e isto afeta o quão dispostos eles estão de tomar seu lado em uma discussão ou seguir suas sugestões; linhas de diálogos mudam ou são adicionadas dependendo do conhecimento do personagem naquele momento, como por exemplo de quais pistas ele encontrou e tem noção, juntado os pontos do mistério e avisando aos amigos. Todo esse foco nos detalhes criam uma história coerente que auxilia a manter o jogador imerso na narrativa, sem fazê-lo discordar de coisas como “não tem como esse personagem saber disso” ou “tal personagem deveria reconhecer esse nome por causa de tal pista” ou até “não foi isso que eu escolhi no capítulo 4 do jogo” – somente uma máquina como um computador, com seu potencial “enciclopédico”, conseguiria armazenar e “lembrar” todas essas possibilidades de interação; algo necessário para uma narrativa multiforme coerente.

Until Dawn toma muito cuidado para construir a atmosfera de um filme de terror, no entanto, ele não é um filme, por mais que alguns de seus aspectos possam parecer. Se o jogador cometer o erro de tomar uma postura mais passiva, corre o risco de “perder” o jogo, porque em *Until Dawn* a transição entre *cutscenes* e *gameplay* (os segmentos jogáveis) é feito de uma

forma contínua, sem nenhuma tela de “carregando” – com exceção dos fins e começos de capítulos.

As *cutscenes* em *Until Dawn*, são praticamente onipresentes – são constantes e não podem ser puladas (isto é, cortar a animação da *cutscene* e “pular” direto para o próximo segmento jogável) – e utilizam os próprios gráficos do jogo, tornando quase impossível prever a transição de um trecho não jogável para um jogável. E a jogabilidade do jogo escolhida pelos desenvolvedores mescla perfeitamente com esse estilo visual, implementando os *Quick Time Events*.

Quick Time Event ou QTE é uma mecânica de jogo comumente usada durante *cutscenes*. Ela se baseia em alguma ação rápida feita pelo jogador – apertar um botão ou conjunto de botões, pressionar repetidamente um mesmo botão ou movimentar o *joystick* em alguma direção específica – a fim de dar continuação à cinemática. Durante esses segmentos com QTEs, o jogo apresenta rapidamente na tela a imagem de um botão para ser pressionado e o jogador tem cerca de poucos segundos – às vezes apenas um segundo, dependendo do jogo e da dificuldade – para reagir a tempo e pressionar o botão certo.

É através das *Quick Time Events* que uma *cutscene*, uma sequência cinematográfica, se torna interativa, constituindo uma simulação sinérgica entre a situação vivenciada pelo personagem e o jogador na vida real (BRANDÃO, 2012). Essa sinergia se dá através da ligação entre a ação do personagem durante uma *cutscene* e um QTE equivalente. Por exemplo, a famosa cena do corredor de micro-ondas em *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (2008).

A saga de jogos *Metal Gear* é famosa pelas quebras da quarta parede, trazendo elementos metanarrativos através tanto de aspectos da narrativa quanto do *gameplay*. O corredor de micro-ondas ao final de *Metal Gear Solid 4* é um exemplo disso. Na cena em questão, Solid Snake, o protagonista controlado pelo jogador, deve se infiltrar na câmara da inteligência artificial da base *Outer Haven*, no entanto, a câmara é protegida por um longo corredor com armas de energia que emitem micro-ondas, responsáveis por aquecer as moléculas de água dentro do corpo de qualquer um que deseje entrar sem autorização. No começo, quando Snake entra no corredor, o jogador apenas precisa segurar o *joystick* para frente para fazer o personagem andar, mesmo que devagar, porém, à medida em que avança, a travessia se torna mais difícil quando Snake cai no chão e é forçado a continuar engatinhando. A partir desse ponto, o jogador precisa apertar repetidamente o botão triângulo para fazer Snake seguir em

frente – é aqui que aparece a sinergia que Brandão menciona. Enquanto Snake se esforça progressivamente mais para chegar ao final do corredor – chegando ao ponto de só conseguir rastejar –, também o jogador se esforça, com o jogo o obrigando a apertar o botão cada vez mais rápido para conseguir mover o personagem.²

Brandão explica que “a adoção dos QTEs é uma consequência direta do amadurecimento dos gráficos tridimensionais nos jogos eletrônicos e permitiram diversas formas de interação em sequências cinematográficas, com o intuito de simular situações realísticas por meio das interfaces manuais” (2012, p. 170). Essa simulação do esforço de Snake através do aperto rápido e repetido de um botão faz com que aquilo que seria uma experiência passiva – simplesmente assisti-lo atravessar o corredor – se torne sinérgica ao transferir o esforço do protagonista para o jogador, aproximando-os.

Algo similar acontece em *Until Dawn* e seus *Quick Time Events*. Diferente do exemplo anterior, o jogo da Supermassive Games não possui QTEs longas baseadas em apertos repetitivos de um botão, mas sim QTEs que exigem do jogador uma reação rápida, possuindo *timers* muito curtos. Então, quando são utilizadas nas cenas de perseguição ou fuga, causam uma sinergia com o jogador, deixando-o atento a se desviar de galhos, pedras ou outros objetos, assim como o personagem na cena. Um passo em falso, um tropeço ou um esbarrão podem significar a morte do personagem que está sendo controlado no momento. Somando isso com o tempo curto de reação dos QTEs, *Until Dawn* submerge o jogador numa constante atmosfera de tensão, deixando-o sempre em um estado de alerta e imerso no mundo de terror criado pelo jogo.

² Este é um link que mostra a cena em questão (toda vez que o *prompt* de apertar o botão aparece na tela é o jogo mandando o jogador apertar mais rápido):
<https://www.youtube.com/watch?v=8ixPoiP2LmY>



Figura 11 – Exemplo de Quick Time Event em Until Dawn

Nesse estado de alerta causado pelos *Quick Time Events*, o jogador é dissuadido de tomar uma atitude passiva e deixa de ser “um mero espectador nos eventos de roteiro, já que [...] deve pressionar os botões certos no momento exato de acordo com as ações do personagem do jogador” (BRANDÃO, 2012, p. 169) e, por também estar nesse estado de alerta, fica com a atenção voltada para o jogo, facilitando com que ele se prenda nos acontecimentos do enredo e fique imerso na narrativa.

Uma outra forma que *Until Dawn* se utiliza de uma interface manual para simular uma situação realística – e portanto, promover a interação com o jogo – é através da mecânica de *don't move!* (não se mexa!). Nesta mecânica, o jogo se utiliza do sensor de movimento embutido no controle para desafiar o jogador a ficar imóvel em certos trechos do jogo. A mecânica *don't move!* aparece em determinadas cenas em que os personagens devem se manter imóveis para que possam se esconder com sucesso de algum inimigo.

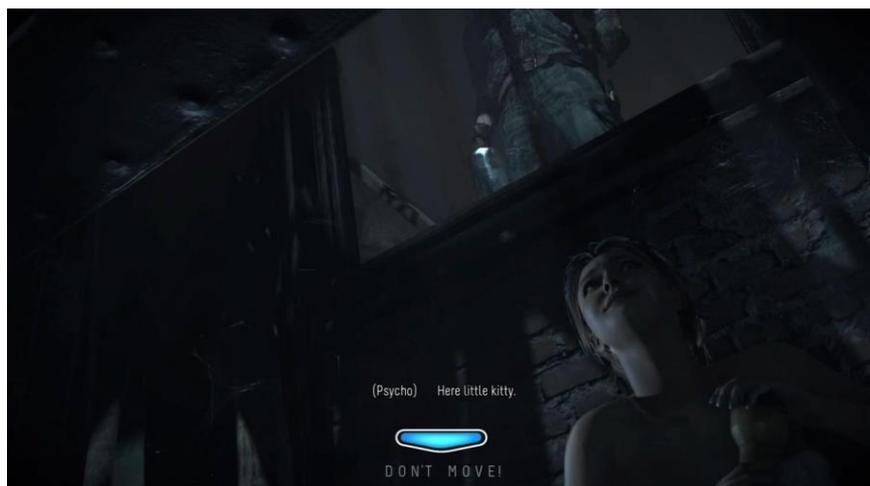


Figura 12 – “Não se mexa!” com o psicopata

Assim como mencionado no capítulo 2 deste trabalho, é importante que um jogo mantenha narrativa e jogabilidade em sintonia, usando aspectos da narrativa para explicar mecânicas do jogo, mas outro fator para também se manter em mente é se utilizar da narrativa para criar cenários mais interessantes para as mecânicas. Em *Until Dawn*, isso é feito a partir dos monstros do jogo: os wendigos.

Baseados em um mito das culturas indígenas americanas, os wendigos são espíritos malignos que habitam as terras nas montanhas Blackwood Pines e possuem pessoas que, em desespero, se tornaram canibais para sobreviver. Possuídas por esse espírito, essas pessoas passam por uma metamorfose, se transformando em criaturas monstruosas que caçam e matam seres humanos para se alimentar. São criaturas aterrorizantes, extremamente rápidas, fortes e resistentes, porém possuem uma fraqueza importante: sua visão – assim como a do tiranossauro rex em *Jurassic Park* – só é capaz de distinguir movimento. Isto gera cenas muito tensas para o jogador, nas quais precisa se manter imóvel quando há um wendigo por perto, sabendo que, se falhar, muito provavelmente o personagem que está controlando no momento irá morrer.



Figura 13 – “Não se mexa!” com um wendigo

Until Dawn é um exemplo de um jogo de videogame que faz um bom uso da mídia para criar uma narrativa e experiência imersivas. Desde os gráficos realistas e atuações dos atores até as mecânicas da jogabilidade, com o *Quick Time Event* e *don't move!*, que aproximam o jogador da ação na tela exigindo dele atenção, reações rápidas e mãos firmes, o jogo toma o cuidado devido em construir um mundo imaginário crível de suspense e terror, onde a agência do jogador será necessária para a sobrevivência, mas acima disso, o principal forte do jogo é a adaptabilidade de sua narrativa e mundo.

Estes dois aspectos do jogo mudam de acordo com as preferências e escolhas do jogador. Os medos pessoais que o jogo irá utilizar para dar pavor a quem está jogando, a dúvida da escolha certa a se fazer e as ramificações que sairão dela, ditando o rumo que a narrativa irá tomar, quais dos personagens irão sobreviver, como eles irão morrer, todos esses detalhes são derivados da interatividade com o jogador. Se um jogo deve necessariamente apresentar tensão ao manter o desfecho desconhecido e dependente de fatores internos e externos, como as estratégias adotadas e as respostas fornecidas pelo ambiente (LUCCHESI; RIBEIRO, 2009), *Until Dawn* consegue manter essa tensão não apenas ao jogá-lo pela primeira vez, mas nas vezes subsequentes, graças a sua narrativa multiforme que leva a história por caminhos distintos, oferecendo uma experiência única feita sob medida ao jogador a cada vez que joga. *Until Dawn* é uma obra que se adapta para o seu interator e deixa em evidência o potencial que os videogames têm em narrar histórias imersivas.

Porém, isso quer dizer que para que um jogo de videogame possa narrar uma história imersiva ele deve apresentar uma história multiforme que se adapte ao interator? E se não o

fizer, o jogo não estará fazendo um uso devido da interatividade e potencial da mídia? Para responder essas perguntas, analisarei adiante um outro jogo com foco narrativo, mas dessa vez com uma história linear.

3.3 – The Last of Us Part 2: interatividade em uma narrativa linear

Enquanto que *Until Dawn* pode ser comparado ao *O jogo da amarelinha*, de Cortázar – no que refere-se a não-linearidade e “escolhas possíveis por caminhos narrativos” –, *The Last of Us Part 2* (2020), desenvolvido pela Naughty Dog, mesmo apresentando alguns aspectos não-lineares na sua narrativa, se assemelha bem mais às obras literárias clássicas que seguem uma história sequencial dividida em capítulos. Ao longo desta análise, poderá se notar que *Until Dawn* e *The Last of Us Part 2* são opostos um do outro em dois aspectos: a agência sobre a narrativa e a agência na jogabilidade.

Enquanto que o primeiro oferece inúmeras bifurcações pelas quais o jogador pode guiar a progressão da narrativa, o segundo possui uma história fixa, cujos acontecimentos estão fora do controle do jogador. Por outro lado, enquanto o primeiro permite um controle mais restrito do personagem jogável, o segundo oferece uma gama maior de ações que o personagem pode fazer e o jogador está em controle total do personagem durante qualquer uma dessas ações. Por exemplo, em *Until Dawn* o jogador pode escolher a alternativa “correr” e apertar os QTEs necessários para impedir que o personagem tropece ou caía, mas o percurso que ele irá tomar são premeditados na *cutscene*; já em *The Last of Us Part 2*, o jogador pode guiar o personagem por qualquer caminho que desejar, observando livremente o cenário ao seu redor e podendo escolher parar de correr a qualquer momento. Isso acaba gerando uma dicotomia entre os segmentos de *gameplay* e os de narrativa – o jogador tendo mais agência sobre um do que no outro.

A narrativa de *The Last of Us Part 2* compartilha com *Until Dawn* elementos de aventura e *survival horror*, colocando o jogador em situações de tensão, nas quais deve sobreviver contra algum tipo de monstro. No caso de *The Last of Us Part 2*, ao invés de wendigos, a ameaça principal do jogo são as pessoas infectadas pelo fungo *cordyceps*, que se aloja no cérebro das vítimas e é responsável por torná-las irracionais e extremamente agressivas – como se fossem zumbis – o que causou um apocalipse global que se estende há mais de vinte anos no mundo do jogo.

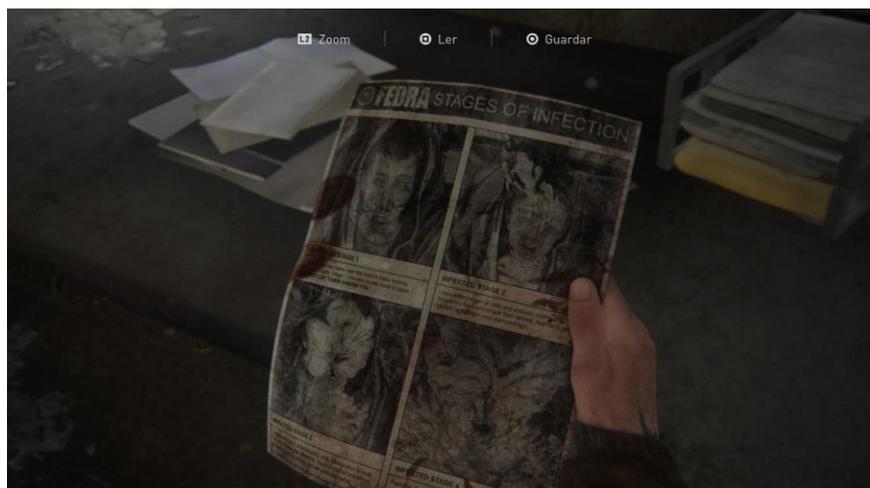


Figura 14 – Um panfleto no jogo que mostra os estágios de infecção por cordyceps

Como pode se notar pelo título, o jogo é uma sequência do primeiro *The Last of Us*, lançado em 2013, que narra a história de Joel, um pai de família de meia idade que perdeu a filha no começo da pandemia de *cordyceps*, e Ellie, uma menina de catorze anos que recentemente descobriu que é imune ao fungo. Ambos embarcam em uma jornada através dos Estados Unidos até um laboratório em Salt Lake City, onde os cirurgiões serão capazes de produzir uma vacina contra o *cordyceps* a partir da imunidade de Ellie. É ao longo dessa jornada que os dois se aproximam, se conectando um com o outro e formando um laço de pai e filha.

Já a sequência se passa cinco anos após os eventos do primeiro jogo. Joel e Ellie estão vivendo na cidade pacífica de Jackson – com muros, fazendas e energia elétrica –, acostumados à rotina de seus dias, porém, durante uma de suas patrulhas nos arredores da cidade, Joel acaba sendo capturado por um grupo armado de pessoas e é brutalmente assassinado na frente de Ellie. A garota jura vingança e persegue esse grupo – chamado WLF: *Washington Liberation Front* (“Frente de Libertação de Washington” ou, como foi traduzido no jogo, “Washington na Luta pelo Futuro”) – até Seattle, onde passa os próximos três dias caçando os responsáveis pela morte de Joel, em especial, a responsável pelo golpe final: Abby.

Como dito antes, a progressão dos eventos da narrativa em *The Last of Us Part 2* é fixa, o jogador não possui nenhum controle de escolha sobre os acontecimentos na história – em todas as vezes em que se jogar o jogo, tudo acontecerá da mesma forma: Joel será morto, Ellie irá atrás de vingança, caçará as pessoas uma por uma e na mesma ordem, etc. Onde o jogo oferece liberdade de agência ao jogador é nos segmentos de *gameplay*. À medida que Ellie atravessa uma Seattle pós-apocalíptica em sua missão, o jogador passa por ruas, casas e prédios

abandonados em que ele é livre em explorar da maneira como quiser – atravessando janelas, passando por aberturas nas paredes, rastejando por baixo de escombros ou por dentro de tubos de ventilação, etc. – em busca de recursos e suprimentos. O foco nos detalhes desse cenário em ruínas é complementado pelos gráficos da maior qualidade atualmente, auxiliando na experiência de imersão do jogador ao montar um mundo que se assemelha à vida real.

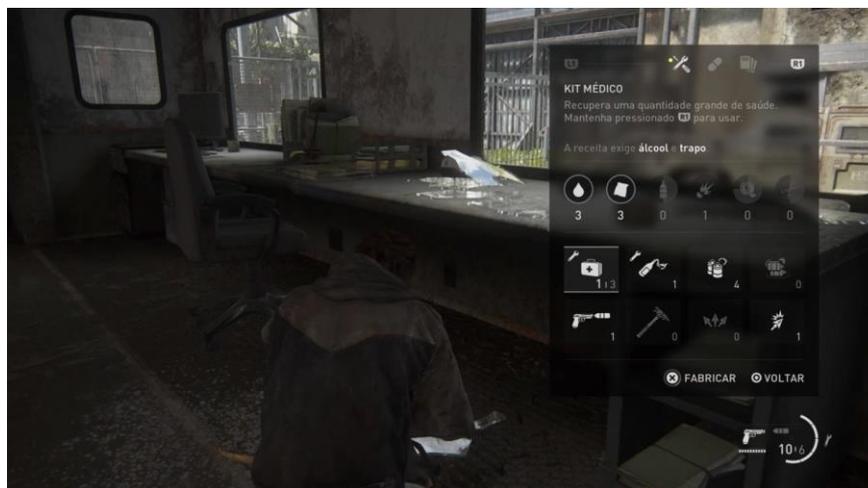


Figura 15 – Menu de equipamentos que podem ser criados com os recursos encontrados no mapa

Outro aspecto durante os segmentos de *gameplay* que auxilia não só na imersão do jogador, mas também em seu sentido de agência sobre o mundo do jogo é a forma como os inimigos – principalmente os inimigos humanos – reagem às suas ações. Por exemplo: ao ferir mortalmente um inimigo, às vezes ele cairá e ficará gemendo de dor até finalmente falecer; quando um inimigo é morto, muitas vezes um de seus companheiros gritará angustiada o nome de quem morreu; em patrulhas com cachorros, matar o dono fará com que o animal pare de te farejar e choramingue ao lado do cadáver, o mesmo vice-versa. Essas pequenas reações funcionam para humanizar os inimigos, fazendo-os parecer – aos olhos do jogador – menos como alvos em forma de pessoas para atirar contra e mais como pessoas de verdade, com personalidade e amigos, tornando o mundo do jogo mais realista e mais fácil de se imergir.

Durante a exploração da cidade de Seattle, o jogador terá encontros ocasionais com inimigos – sejam eles grupos de infectados ou patrulhas da WLF –, e, assim como a exploração das ruínas, o jogo dá liberdade ao jogador de escolher como lidar com esses grupos de inimigos. Em praticamente todos esses encontros, o jogador se encontrará em desvantagem, então é necessário que ele seja estratégico na forma como irá enfrentá-los. Se tiver munição e recursos suficientes, pode tentar entrar em um tiroteio, mas, se estiver com poucos recursos – algo mais

comum de se acontecer nas dificuldades mais difíceis –, a alternativa mais sensata se torna ser furtivo e tentar se livrar dos inimigos na surdina ou, em alguns casos, simplesmente passar despercebido por eles. O *gameplay* de *The Last of Us Part 2* é muito mais voltado para a ação do que o de *Until Dawn*, sendo mais dinâmico e dependente da reação do jogador, que escolhe ativamente e em sequência a próxima ação a se tomar de acordo com as reações dos inimigos – sendo um exemplo da interação explicada no capítulo 1: a troca constante e ativa de ações e reações. Essa liberdade de escolha de ações faz com que os encontros e lutas com os inimigos sejam diferentes para cada jogador, pois pessoas diferentes tentarão estratégias diferentes e assim terão experiências diferentes – mais dificuldade ou facilidade, momentos memoráveis, descoberta de estratégias novas, etc.

É nesses momentos de ação que o jogador não só fica imerso no mundo do jogo, mas também no papel da protagonista, compartilhando com ela essa luta pela sobrevivência em um cenário pós-apocalíptico. Janet Murray utiliza o termo “interator” para identificar aquele que interage com o computador e é um termo que remete à ideia de atuação. No caso do jogo de videogame, o jogador/interator assume o papel de protagonista da história, atuando como se fosse o personagem que está controlando. Isso gera uma relação de proximidade e identificação entre interator e personagem jogável. No caso de *The Last of Us Part 2*, o jogador atua como Ellie, compartilhando a perda e ódio que a protagonista sente. Os segmentos de ação – onde o sentido de agência mais aparece – servem para aproximar jogador e personagem ainda mais e, assim como a mecânica de *don't move!* em *Until Dawn*, o jogo implementa uma mecânica que une em sintonia significado narrativo e jogabilidade: a guitarra.

Ellie e Joel compartilham um laço através da música, sendo ele quem a ensinou a tocar guitarra. Em certas cenas do jogo, Ellie pode encontrar alguma guitarra abandonada e o jogador pode escolher tocá-las. Estas cenas servem não só para oferecer um momento de paz em um mundo pós-apocalíptico violento, mas também para ressaltar a relação de Ellie com Joel e como a sua perda afeta a garota. Durante estas cenas o jogador é quem ativamente toca a guitarra – selecionando com o *joystick* as notas e usando o botão de *touch* do controle para dedilhar as cordas – e assim, por ter agência durante essas cenas, pode compartilhar os mesmos sentimentos de Ellie, se aproximando e se identificando ainda mais com a protagonista.³

³ Esta mecânica da guitarra é tão bem desenvolvida que permite ao jogador tocar a música que desejar, desde que conheça as notas. Ex: *Hurt*, por Johnny Cash – https://www.youtube.com/watch?v=f6_TtIqnOsY

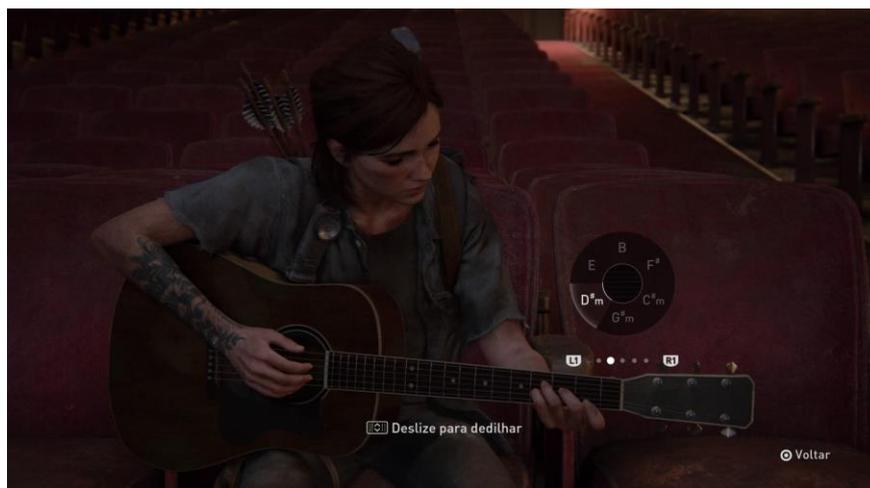


Figura 16 – Ellie tocando guitarra

Retomando a questão da narrativa, o que foi descrito até agora, a princípio, não passa a sensação de ser uma história única ao videogame, podendo ser facilmente retratada em alguma outra mídia – principalmente ao não permitir a agência do jogador sobre o rumo da história. A típica história de um personagem em busca de vingança é também comum em outras mídias, como na literatura – por exemplo, *O Conde de Monte Cristo* (1844) – e no cinema – por exemplo, *John Wick – De Volta ao Jogo* (2014). A história do jogo, até esse ponto, passa a sensação de que ficará apenas presa a esse clichê, sem realmente utilizar de alguma forma única o potencial narrativo dos videogames. Essa sensação se mantém à medida que a história vai chegando ao que parece ser o seu clímax, com o confronto final entre Ellie e Abby. No entanto, o jogo só está na metade.

Após aproximadamente vinte horas de jogo, onde o jogador acompanhou Ellie mergulhar mais e mais em um abismo de ódio e violência, caçando e matando os responsáveis pela morte de Joel, ela finalmente fica cara a cara com seu alvo final e é nesse momento que o jogo altera a perspectiva da narrativa, retrocedendo para o começo dos três dias de Ellie em Seattle – é aqui que a narrativa deixa de ser cronologicamente linear por um instante – e mostrando esses mesmos dias a partir da perspectiva da antagonista. O passado e o ponto de vista de Abby são explorados deste ponto em diante, assim como o que ela fez durante esses três dias em que Ellie a ficou caçando. Assim que o jogador passa a controlar Abby, ele descobre a verdade e a motivação por trás do que ela fez.

No final do primeiro *The Last of Us*, Joel, o personagem que o jogador controla pela maioria da história, é confrontado com um dilema: Ellie ou a humanidade. Para que uma cura

para o *cordyceps* possa ser desenvolvida é necessário que o fungo que sofreu a mutação responsável pela imunidade de Ellie seja extraído do cérebro da menina, matando-a no processo. Tendo se tornado tão próximo de Ellie, Joel se nega a sacrificá-la pela cura da humanidade e decide levá-la embora do laboratório, matando, no processo, o cirurgião que iria operá-la. O que se descobre na sequência do jogo é que este cirurgião tinha uma filha, Abby, e que, após a morte do pai, ela passa os próximos cinco anos procurando o homem que o matou, finalmente o encontrando em Jackson.

Assim como Ellie, Abby buscava vingar a morte de seu pai. Esse paralelismo de motivações é o começo de uma série de questionamentos que a obra levanta para o jogador. Por causa de ambas as personagens compartilharem a mesma motivação para vingança, o jogo coloca o jogador em um dilema: se ele acredita que Ellie está justificada em querer matar Abby por ela ter matado Joel, então ele precisa aceitar que Abby também estava justificada em fazer o que fez; já se o jogador achar que Abby não estava certa em matar Joel por vingança, então ele também deslegitima a vingança de Ellie.

Ao longo dos três dias acompanhando Abby em Seattle, o jogador tem um maior entendimento sobre a antagonista. Esse processo de entendimento da personagem é amplificado pelo fato do jogador estar controlando-a diretamente, vivenciando esses três dias como ela. Essa amplificação se dá por conta da conexão que costuma ocorrer entre protagonista e jogador, citada anteriormente. Janet Murray afirma que “todo o jogo, eletrônico ou não, pode ser vivenciado como um drama simbólico. Qualquer que seja o conteúdo do jogo, qualquer seja nosso papel dentro dele, somos sempre os protagonistas da ação simbólica” (2003, p. 140), e assim, mesmo que em um momento inicial o jogador rejeite ver através do ponto de vista de Abby e empatizar com a “vilã” da história, ele acaba formando uma conexão com a antagonista à medida que participa diretamente de sua luta por sobrevivência e sua tentativa de salvar aqueles próximos de si.

Essa mudança de perspectiva para uma melhor caracterização e entendimento do antagonista também é usada em outras mídias. Por exemplo, no mangá *Attack on Titan* (2009), a partir do capítulo 91, há uma sequência de capítulos que explora o lado inimigo da história, mostrando que, assim como no lado dos protagonistas, há pessoas tão humanas quanto. O mangá busca passar uma mensagem anti-guerra, de como em um conflito armado em larga escala não há um lado completamente bom ou justificado e que os inocentes em ambos os lados

acabam se tornando vítimas. Essa sequência de capítulos tem o propósito de ressaltar a mensagem que a obra deseja passar.

A mudança de controle da personagem jogável em *The Last of Us Part 2* serve o mesmo propósito. O jogo busca passar uma mensagem sobre ódio e violência e para isso ele primeiro leva o jogador a trilhar um caminho de vingança. Pelas primeiras vinte horas de *The Last of Us Part 2* acompanhamos a história do ponto de vista de Ellie, simpatizando com seu desejo de vingança após um trauma brutal – ainda mais que, para os que jogaram e são fãs do primeiro jogo, Joel e Ellie são personagens já conhecidos, cuja história acompanhamos e nos envolvemos previamente, e por isso estamos mais propensos a tomar seu ponto de vista como nosso próprio. O jogador então assume o papel de protagonista da história e, assim como Ellie, é levado a odiar os assassinos de Joel, vendo-os apenas como os antagonistas que deve enfrentar.

O jogador se prende a essa visão restrita por tanto tempo que a mudança de perspectiva subsequente é avassaladora, pois ao longo do jogo Ellie – e o jogador que a controla – se afunda cada vez mais em um poço de violência e assim, quando finalmente ocorre a subversão de papéis, o jogador precisa lidar com as consequências de suas ações como Ellie, se questionando até que ponto os dois chegaram em nome da vingança. Nas palavras de Murray: “Precisamos descobrir modos de atrair o jogador tão profundamente para um determinado ponto de vista de um personagem que uma mudança de posição levante importantes questionamentos morais” (2003, p. 145). É exatamente isso que *The Last of Us Part 2* busca fazer com sua mudança de personagem jogável, se aproveitando da interatividade que causa uma forte conexão entre protagonista e jogador.

Murray menciona em seu livro o relato de um jogador que, jogando o jogo *Star Wars: TIE Fighter* (1994), acabou se identificando com o lado no qual ele fazia parte no jogo, o Império:

Eu me identifiquei totalmente com o Império e seus objetivos para manter a ordem. Quando dei por mim, estava odiando os rebeldes por provocarem desordem. Isso realmente me fez pirar. Eu pude perceber imediatamente como seria fácil me transformar num grande fascista (2003, pág. 144).

Fica evidente neste relato que a interatividade de um jogo, que gera o sentimento de protagonismo da ação simbólica mencionado anteriormente, pode fazer o jogador ficar imerso em seu papel no jogo de tal forma que passa a se identificar com ele.

The Last of Us Part 2 se utiliza desse fenômeno em favor de sua narrativa e sua mensagem, fazendo o jogador se identificar não só com a protagonista, mas também com a antagonista. A mensagem que a narrativa tenta passar – seu meme – é a de deixar o ódio de lado antes que caia em uma espiral de violência. Para isso, o jogo primeiro prende o jogador na perspectiva de Ellie, fazendo-o compartilhar do mesmo ódio que a personagem, e depois o faz experimentar o lado de Abby para que possa compreendê-la. Montado dessa forma, o jogo questiona ao jogador: você é capaz de colocar seu ódio pré-concebido de lado?

Como dito antes, a mudança para a perspectiva do antagonista é usada de forma relativamente recorrente em outras mídias, mas é uma ferramenta raramente aplicada em jogos de videogame – extremamente raros são os jogos que alteram o controle para o antagonista no meio de sua história –, mesmo que nesta mídia essa mudança seja muito mais impactante. Por isso, pode se dizer que *The Last of Us Part 2* inova ao usar a interatividade dessa forma, subvertendo o papel do jogador e fazendo-o ter um tipo de “crise de identidade”, não sabendo com qual personagem se identificar e questionando suas ações até aquele momento. Apesar de possuir uma história fixa, a narrativa em si foi montada e planejada a fim de utilizar a interatividade da mídia – a agência e o protagonismo simbólico do jogador – de uma forma que intensificasse a mudança de perspectiva, oferecendo uma experiência única que não poderia ser produzida em uma mídia passiva.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho propus um panorama não só da história da abertura da obra de arte para uma participação mais interativa do interlocutor, mas também da noção de narrativa, sua forma e papel cultural e social. O panorama destas duas questões serviu como base para a análise dos jogos no terceiro capítulo.

Tanto a análise de *Until Dawn* quanto a análise de *The Last of Us Part 2* serviram como introdução ao meio dos videogames, onde investiguei algumas das mecânicas e terminologias principais usadas nos jogos narrativos atuais, ajudando aqueles que não conhecem o meio tão bem a aprofundar seus conhecimentos caso busquem trabalhar com os videogames.

As análises também destacaram como a interatividade dos *games* foi implementada à narrativa de forma que as duas ficassem em sintonia, destacando também o modo como as duas obras encontraram para fazer isso. Essa sintonia possui uma forte influência na sensação de imersão que o jogo proporciona e, por conta disso, este aspecto da análise serviu para destacar a possíveis futuros escritores de jogos a importância de manter isso em mente para a imersão da história que estão escrevendo.

Além disso tudo, a análise dos dois jogos mostrou como ambas as obras responderam, cada uma a seu modo, a questão levantada por Murray sobre como manter o equilíbrio entre controle sobre a história e liberdade de ação. Cada jogo encontrou uma resposta própria dentro da estrutura narrativa que propõe, mostrando a necessidade de sacrificar a agência em certas partes para uma maior liberdade em outras, mantendo o equilíbrio questionado por Murray e preservando o sentido de agência do jogador.

A escolha dos jogos analisados se deu por eles serem exemplos dos dois tipos principais de videogames com foco narrativo presentes no mercado de jogos eletrônicos atualmente – um que apresenta uma narrativa multiforme, ideal para ser explorada em uma máquina como o computador, e um com uma narrativa linear, presente em outras mídias. Por conta disso, a análise de ambos neste trabalho se complementam, mostrando essas duas direções possíveis – até o momento – de se escrever uma narrativa em um meio digital interativo.

Em resumo, ambas as análises tiveram o papel de exemplificar e destacar maneiras de se montar uma narrativa interativa em um videogame, seja ela linear ou multiforme. É a partir da análise e do conhecimento de obras anteriores que o meio pode se conhecer e se desenvolver

– assim como aconteceu com o cinema em seus primórdios. Entendendo as táticas e mecânicas que cada jogo analisado usou para desenvolver suas narrativas, futuros escritores de jogos saberão como aplicá-las nas narrativas interativas que irão escrever ou, a partir destas táticas e mecânicas, desenvolverão as próprias, explorando ainda mais as potencialidades do meio.

Os dois semestres nos quais trabalhei nesta investigação foram mais curtos que o usual por conta de serem por ensino remoto e terem a intenção de ajustar o calendário após a pandemia de covid-19. Por causa desse tempo mais limitado, a escrita deste trabalho foi afetada e identifiquei que faltou a exploração de alguns conceitos com mais profundidade, como por exemplo o que necessariamente qualificaria um jogo e a ideia de autoria procedimental analisada por Murray.

Também teria sido interessante uma pesquisa sobre a percepção da jogabilidade com jogadores das duas narrativas analisadas. Como disse, a experiência com esses jogos se torna muito pessoal por conta do *input* de cada pessoa que venha jogá-los e por isso talvez adicionasse ao trabalho observar essas experiências únicas. Seja com as escolhas que cada jogador fez ao longo de *Until Dawn* e como as mecânicas do jogo auxiliaram na imersão na história ou, em *The Last of Us Part 2*, como foi a experiência de cada jogador ao chegar no ponto de troca de protagonistas.

REFERÊNCIAS

BRANDÃO, Luis Rodrigo. *Jogos Cinematográficos ou Filmes Interativos? A semiótica e a interatividade da linguagem cinematográfica nos jogos eletrônicos*. **Trilha Arte e Design**, Rio de Janeiro: SBC, 2012. Disponível em: https://www.sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/artedesign/AD_Full21.pdf.

Acesso em: 02 mar. 2022

ECO, Umberto. **Obra aberta**. Edição revista e ampliada. São Paulo: Perspectiva, 2015.

GENETTE, Gerard. **Palimpsestos: a literatura de segunda mão**. Belo Horizonte: Faculdade de Letras, 2006.

LUCCHESI, Fabiano; RIBEIRO, Bruno. **Conceituação de Jogos Digitais**. Universidade Estadual de Campinas, 2009. Disponível em: <https://www.dca.fee.unicamp.br/~martino/disciplinas/ia369/trabalhos/t1g3.pdf>. Acesso em: 02 mar. 2022

MELO, Venise Paschoal de; SILVEIRA, Luciana Martha. **A obra de arte aberta e os processos de interatividade**. In: Revista Interdisciplinar Internacional de Artes Visuais. Paraná, 2016.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

NEITZEL, Adair de Aguiar. **O jogo das construções hipertextuais: Cortázar, Calvino e Tristessa**. Florianópolis: UFSC, 2002.

PLAZA, Julio. **Arte e interatividade: autor-obra-recepção**. ARS (São Paulo), v. 1, n. 2, p. 09-29, 2003.

TESSARO, Annye. **Narrativas e games: um olhar do design literário-artístico**. São Paulo: PUC-SP, 2018.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. São Paulo: Perspectiva, 2006.