



A PERSONAGEM COMO CONDUTORA DA NARRATIVA JOGÁVEL

Kate Scarpi
Universidade Anhembi Morumbi

Resumo: O artigo tem como objetivo demonstrar por meio de revisão bibliográfica e estudos de caso, como a personagem de jogos digitais pode tornar-se um elemento de exploração da narrativa jogável. Os jogos vêm ganhando força como mídia de exploração narrativa, sendo, neste sentido, comparados por autores como Murray (2003), a outras formas de expressão como a literatura e o cinema. Porém, diferentemente destas, os jogos digitais estabelecem relações de interação com uma figura ontologicamente distinta da do espectador ou leitor: o jogador. É ele quem controlará uma personagem jogável ou avatar que irá conduzir à narrativa e apresentar o universo fictício a este sujeito-jogador, desvelando suas diferentes camadas de interação e potencialidades.

Palavras-chave: personagem, narrativa, jogos digitais, game design, jogabilidade, videogame

Abstract: *This article's objective of present by bibliographic review and case study how a digital game character can become itself a tool to explore a playable narrative. Games have been gaining strength as a medium to explore complex narratives, being even compared by authors as Murray (2003) as another form of human expression as literature and movies. Nevertheless, differently of those other kind of media, digital games established interactive relations with an ontologically distinct if its spectator or reader: the player. He will be the one to control a playable character or avatar that will conduct the player through the narrative and introduce that fictional universe to the player-subject, unveiling its various layers of interaction and potentialities.*

Keywords: *character, narrative, games, game-play, videogame*

1. INTRODUÇÃO

Antes mesmo do desenvolvimento da escrita o homem primitivo já expressava seu desejo em transmitir informações e experiências por meio de ilustrações acerca de suas dimensões reais, imaginárias e simbólicas (Eisner, 1997). Seus medos, anseios, objetos de adoração e desejos terminaram por ser expressos em ilustrações formalmente simples, mas fortes e claras o bastante para serem estudadas e admiradas ainda hoje.

Com o advento da fala e o desenvolvimento de diversas formas de linguagem, a narrativa tonou-se a base de construção e de transmissão da cultura através das gerações, criando pontes entre o passado e o presente (Barthes, 2008). Com o advento das tecnologias digitais, a transmissão de informação tornou-se mais acessível, assim como a visualização de dados e de acontecimentos, sejam estes comuns ou extraordinários, síncronos ou assíncronos.

Uma das formas narrativas que vem se estabelecendo como um dos principais artefatos culturais da contemporaneidade são os jogos digitais (*games*). Assim como observado com suas formas narrativas antecessoras, sua linguagem encontra-se em consolidação de determinadas estruturas, ao mesmo tempo em que se multiplica em gêneros e formatos narrativos.

Este artigo pretende analisar as características intrínsecas das formas expressivas de construção narrativa encontradas nos jogos digitais, e consecutivamente, as ferramentas de exploração das potencialidades narrativas que se oferecem ao usuário no jogar. Desta forma, pretende ainda apontar os tipos e meios possíveis de interação as quais o jogador pode dispor para explorar esta narrativa jogável e como a personagem ou avatar pode conduzir este sujeito-jogador dentro de um universo narrativo, influenciando em suas percepções e experiências deste complexo e metamórfico fenômeno.

2. OS JOGOS COMO NARRATIVAS INTERATIVAS

A narrativa é um fenômeno humano que se manifesta em diversos aspectos da vida: pessoal, social, cultural e econômica (Bizzocchi, 2012). A construção da narrativa, segundo Barthes (2008), pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias. Um dos artifícios mais antigos usados pelo homem para explorar uma narrativa é a representação por meio de desenhos, ou seja, imagens. Pode-se assumir de fato que a relação entre homem e a imagem precede à escrita.

Um dos focos principais de discussões no campo da arte e tecnologia nos séculos XX e XIX, segundo Arantes (2015), é sobre a relação, as redes, as conexões, a interface e sobre a imagem-interface apontando para uma visão de “narrativa” que se desenvolve, muitas vezes, na relação com o Outro. No século XIX, com a repercussão do cinema (imagens em movimento), o espectador assume um papel de observador destas imagens. Porém, segundo os princípios da endofísica, o observador faz parte do meio o qual observa, criando seu próprio ritmo narrativo conforme as suas percepções individuais.

“Pode-se dizer que o espectador, como participante do “filme”, produz a sua própria montagem narrativa, define velocidade, cores, diálogos em um fluxo cominatório, experimentando sensorialmente as imagens especializadas, de múltiplos pontos de vista.” (MACIEL, 2008 apud ARANTES, 2015, p. 47)

Ainda que ocorra a intervenção do observador no plano do entendimento da narrativa cinematográfica, este não interage diretamente com a mesma. Logo, ao contrário do cinema, em que o espectador age como observador passivo, os jogos dão a possibilidade de envolver-se em uma narrativa interativa.

Por narrativa entende-se um modo de contar e transmitir uma história, ou como se encontra na definição dada por Genette (1985), a representação de um acontecimento ou uma série deles, reais ou fictícios, por meio da linguagem. Em outras palavras: um meio de informar ao outro, pode-se supor então que os jogos se dão como uma narrativa audiovisual interativa. Esta narrativa, ainda que tenha muitas possibilidades de interação dentro do mundo virtual, possui suas limitações dentro da programação, enquanto aquilo que Flusser (1985) denominou “imagem técnica”.

3. JOGOS E HISTÓRIAS MULTIFORMES

“Os jogos de representação são teatrais de um modo não convencional, mas emocionante. Os jogadores são, ao mesmo tempo, atores e espectadores uns para os outros, os eventos que eles encenam frequentemente possuem o imediatismo das experiências pessoais.” (MURRAY, 2003, p. 53)

Seguindo o estilo de RPG (Role Playing Games), há a interpretação da personagem o qual está se jogando. A estrutura base deste estilo de jogo se resume a um grupo de jogadores, cujo tamanho pode variar de dois a cinco jogadores, ou muito mais, dependendo do tipo de narrativa. Dentro destes grupos, a maioria dos jogadores criará uma personagem de jogador (PJ), ou players characters (PCs), de acordo com seus gostos e compatível com o cenário pré-estabelecido em comum pelos demais jogadores, sendo esse o ambiente onde ocorrerá a narrativa. Um desses jogadores, principalmente nos grupos de dois a cinco participantes, deverá desempenhar o papel de narrador. Este é o responsável pela formulação de todo o universo de jogo. É o narrador responsável por cada detalhe da descrição do cenário, criação de personagens não-jogadores (PNJs) ou non-player character (NPCs), e principalmente pelos resultados e consequências das interações e decisões dos jogadores com relação a todos os elementos que o mundo contém e das histórias que nele ocorrerão. Durante o jogo pode-se tomar diversas opções de ações e atitudes ao longo da história na qual a personagem está inserida. É papel do jogador tomar decisões que lhe são vistas como as mais adequadas para o rumo da personagem a qual ele está interpretando dentro daquele universo. Cabe então ao Narrador do jogo decidir o rumo o qual a história vai tomar a partir destas decisões tomadas pelos jogadores (Cook, 2004).

Assim como ocorre em muitos dos jogos de RPG em mídias digitais (jogos de consoles e computador) a própria linguagem programação faz o papel do narrador do jogo. Dependendo dos caminhos percorridos pelo jogador, isso pode alterar completamente o fluxo da narrativa e até mesmo os valores éticos da personagem. Segundo Murray (2003), o termo “história multiforme” faz referência a uma narrativa que apresenta um único enredo em múltiplas versões. A autora cita o exemplo do filme *Feitiço do Tempo* (1993), cuja personagem principal, um jornalista renomado,

fica preso na linha temporal (time loop) de um único dia quando fará a cobertura da comemoração do “Dia da Marmota”. Ele executa ações diferentes a cada dia, quando acorda novamente, está na manhã do dia anterior (volta no tempo), mas somente ele tem as lembranças do que ocorreu. A personagem primeiramente tenta tirar proveito das pessoas da cidade, depois, passa por depressão, tenta suicídio. Quando vê que estará preso naquele único dia não importando o que ele faça, Phil faz amizade com todos os moradores da cidade, decora os horários onde as pessoas irão passar, evita acidentes, salva vidas e vira uma celebridade pois todos que ele ajudou naquele dia passam a adorá-lo. Dá a entender que o personagem passa anos, sempre no mesmo dia, pois ele lê todos os livros da biblioteca e faz aulas de piano até tornar-se um pianista nato. Seu objetivo inicial era conquistar sua companheira de trabalho, Rita, porém todo dia ela o rejeita, pois o personagem inicialmente é um cafajeste. O personagem se modifica durante todos esses anos passados sempre no mesmo dia, até que Rita passa a notá-lo de forma diferente e acaba aceitando a ficar com ele. Quando Phil consegue completar seu objetivo, acorda no dia seguinte ao Dia da Marmota. Murray (2003) faz a relação deste filme aos jogos, pois o personagem tem um objetivo, e tenta cumpri-lo de diversas formas, assim que consegue completar, ele sai do feitiço do tempo (time loop) e “passa de fase”, ao dia seguinte.

Muitos jogos aderiram a esta jogabilidade com possibilidades alternativas. Porém, ao contrario da mídia cinematográfica, os jogos, normalmente, permitem com que o jogador volte a um determinado ponto salvo, e refaça aquela parte em questão de maneira diferente. Podendo, muitas vezes, gerar até mesmo finais alternativos para a mesma narrativa. Em jogos como Chrono Trigger (Square Co, 1995), por exemplo, as ações realizadas pelo jogador podem resultar em 14 finais alternativos. Isso fez com que o jogo ganhasse destaque no ano de seu lançamento e estar entre um dos três jogos mais jogados de 1995, pois os jogadores procuravam explorar cada vez mais a narrativa para terem acesso a esses finais alternativos.

O jogo Silent Hill: Shattered Memories (Climax Studios, 2009), tem em seu enredo a história de um pai que após sofrer um acidente de carro, procura sua filha em uma cidade chamada Silent Hill. Este jogo difere dos outros da franquia pelo modo do qual a narrativa é conduzida. Logo ao inicio do jogo, o protagonista passa por uma avaliação psicológica onde o jogador escolhe as respostas. Baseando-se nessas escolhas iniciais, e outras tomadas durante a história, o jogo pode tomar quatro rumos diferentes. E até mesmo a condição psicológica do personagem pode ser alterada dependendo das escolhas do jogador.

Estúdios como a Bioware e Quantic Dream, destacam-se por um estilo diferenciado de RPG (Role Playing Game) com uma narrativa complexa com ramificações diversas e finais alternativos, como na trilogia Mass Effect (Bioware, 2007, 2010, 2012), trilogia Dragon Age (Bioware, 2009, 2011, 2014), Heavy Rain (Quantic Dream, 2010) e Beyond Two Souls (Quantic Dream, 2013). Conforme as escolhas do jogador ao longo da narrativa o personagem pode tomar rumos diferentes na história (Figura 1). Dentre estas escolhas são definidas a ética do personagem, relacionamento com as outras personagens não jogáveis. Cabe ao jogador criar laços com estes NPCs que futuramente poderão ter interferir de alguma maneira no rumo da história do jogo. “Quando o autor expande a história para incluir nela múltiplas possibilidades, o leitor adquire um papel mais ativo.” (MURRAY, 2003, p.50).

Jogos como Heavy Rain e Beyond Two Souls, apresentam uma quantidade significativa de ações e interações que o jogador pode interpretar naquele ambiente controlado (Nixon, 2013). Em grande maioria sua jogabilidade faz o uso do *quick time events* (Figura 2), que consiste em tomar ações rápidas em determinados pontos da história. Em ambos os jogos, escolhas éticas em determinados pontos influenciam no rumo qual a historia ira tomar, porém possuem uma diferença na conclusão da narrativa. Em Heavy Rain, o enredo gira em torno da investigação do assassinato de crianças, pelo então conhecido Assassino do Origami. A história é vista de diferentes pontos de vista por meio de seus personagens, o jogador pode interagir com o enredo por meio de quatro personagens jogáveis, jogados um por vês, e muitas vezes um em cada capítulo diferente da história. As ações feitas pelo jogador durante o jogo irão interferir diretamente na conclusão da narrativa, podendo alterar até mesmo a identidade do assassino. Enquanto em Beyond Two Souls, conta a história de uma menina, Jodie, com influências paranormais de uma entidade, Aiden, que está conectada a ela desde seu nascimento. O jogador passa a interagir por meio destes dois personagens em questão, alternado entre ambos ao longo da história. A narrativa não linear conta diversas etapas da vida da personagem Jodie, sua infância, adolescência conturbada, como a personagem acaba trabalhando para a CIA, suas missões em guerras e sua fuga da CIA por conflitos de valores. Independente de muitas ações tomadas pelo jogador, ao final você tem a opção de escolher como a história termina, quem o destino final de Judie e Aiden. As ações comprometem apenas o caminho que a personagem percorrerá. Ou seja, apesar do jogo possuir diversas possibilidades de caminhos para serem seguidas, o jogador sempre estará limitado a explorar apenas o que a programação do jogo permite por meio das opções apresentadas para as personagens.

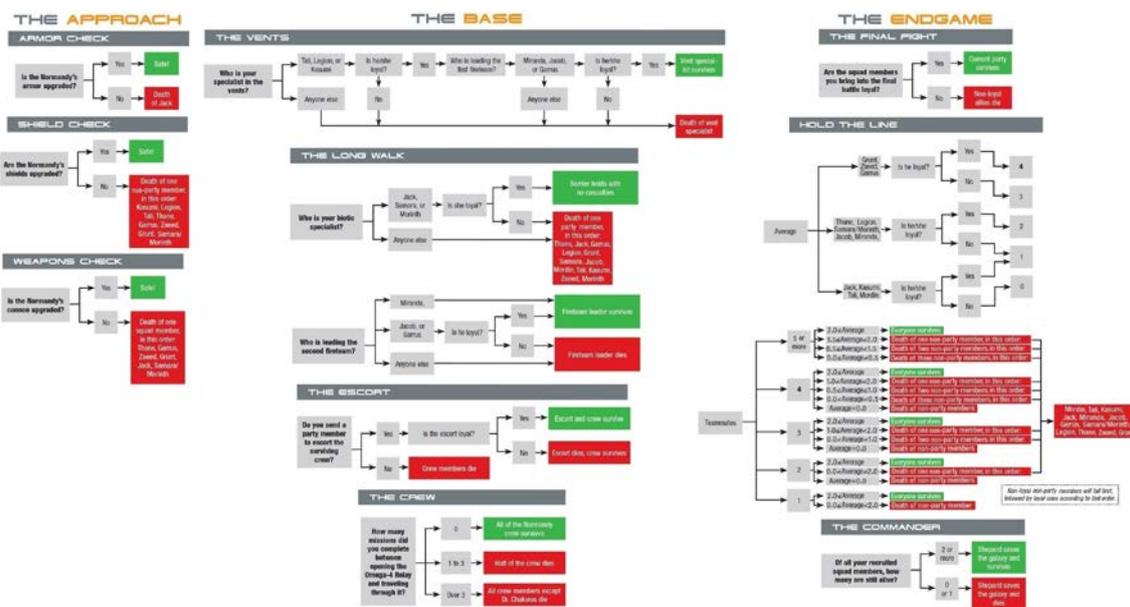


Figura 1 – mapa do fluxo narrativo de apenas um capítulo do jogo Mass Effect 2, exemplificando a complexidade de estruturação e representação da narrativa em um jogo digital. Fonte: https://www.reddit.com/r/masseffect/comments/3pxvyt/what_happened_to_the_suicide_mission_flowchart/



Figura 2 – opções dadas ao jogador para a continuidade da narrativa

Fonte: <http://www.garotasgeeks.com/voce-tem-que-jogar-heavy-rain-review/>

Na trilogia Mass Effect a personagem jogável, Shepard, encontra aliados alienígenas, e é nesse ponto que faz o personagem agir como meio de exploração naquele universo de Ficção Científica. Esses tripulantes trazerem suas próprias histórias e missões referentes à sua cultura e seus conflitos, que são desvelados conforme as ações realizadas pela personagem jogável. Em Mass Effect 2, por exemplo, há “missões de lealdade”, na qual o jogador tem a possibilidade de ajudar os tripulantes de sua equipe e com isso pode alterar o fluxo narrativo e as consequências finais do jogo em uma “missão suicida” que definirá o futuro da tripulação. O jogador também pode escolher fazer missões adicionais (*side quests*) que contam em mais detalhes o funcionamento do universo onde se passa o jogo. As ações que o jogador toma para interferir na narrativa se manifestam, em grande parte, nos diálogos com as outras personagens. Existe uma interface gráfica (HUD – *Heads-Up Display*) estruturada na forma de uma roda de diálogos (*wheel* – Figura 3) na qual o jogador pode escolher a resposta que entende com a mais compatível com suas intenções dentro do jogo (Bizzocchi, 2012).

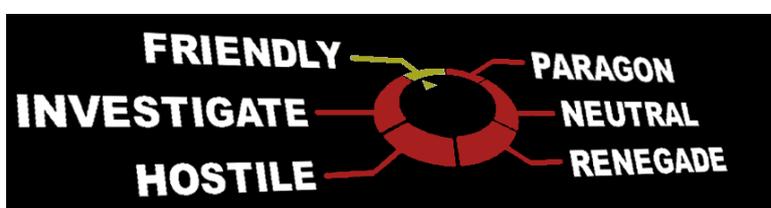


Figura 3 – funcionamento da roda de diálogo (wheel) presente em Mass Effect

Fonte: <http://www.neogaf.com/forum/showthread.php?t=506810>

3.1 As limitações da narrativa jogável

Flusser (1986) aponta as limitações das imagens técnicas, àquelas que são geradas por dispositivos, como uma câmera, por exemplo. O autor indica que estas limitações são consequências vindas do próprio programa do aparelho, ou seja, os recursos disponíveis no aparelho em questão são limitados por sua programação (códigos) e sua tecnologia.

No universo digital os jogos são formas de reprodução das intenções e informações da mente do programador dentro de um mundo virtual. Porém, essas narrativas jogáveis também são limitadas pelas questões técnicas do aparelho - computador. Em outras palavras: essas ações de interação do jogar para com a personagem jogável são programadas pelo programador (em uma determinada linguagem de programação para certo programa). Este programador pode ser comparado com o “metanarrador” apresentado por Machado (2007), que consiste na narração controlada pelo jogador que, por sua vez, controla a personagem e a programação que controla a narrativa do jogo no qual está inserida.

Uma questão criticada pelos jogadores da trilogia de Mass Effect (Bioware) é que a narrativa foi construída a partir das escolhas dos jogadores ao longo de três jogos da sequência. Esperava-se que todas estas ações acumuladas durante os três jogos da franquia interferissem de alguma maneira o final da narrativa. Porém, esta apresentava em sua última parte três opções independentemente das escolhas feitas anteriormente pelo jogador, não fazendo conexão com nenhuma outra ação tomada ao longo do jogo. Sendo assim, ao final, as ações da personagem não dependiam efetivamente do jogador e sim de opções pré-programadas. A empresa, então, se viu obrigada a lançar uma expansão com mais explicações referentes ao enredo, sendo esses, finais alternativos condizentes com as escolhas feitas pelos jogadores ao longo da narrativa.

O jogador, então, tem a sensação de que pode interferir diretamente nas escolhas da personagem, atuando como um guia para que o personagem jogável percorra a narrativa - embora estas escolhas já estejam pré-definidas pela programação do jogo. Logo, cria-se uma ilusão de livre arbítrio, em outras palavras, cria-se a ilusão de que o jogador está no controle da narrativa, quando na verdade o jogo já está previamente programado pelo game designer para aquele percurso o qual a personagem irá percorrer. Trata-se, portanto, do jogo do design, como nos lembra Flusser (2007): “A palavra design ocorre em um contexto de astúcias e fraudes. O designer é, portanto, um conspirador malicioso que se dedica a engendrar armadilhas” (Flusser, 2007, p. 182).

4. PERSONAGEM COMO CONDUTOR DA NARRATIVA

Ao contrário da maioria dos jogos que possuem um objetivo claro e uma narrativa pré-definida, a franquia The Sims (Electronic Arts, 2000) apresenta um novo meio de jogabilidade cuja narrativa é diretamente relacionada às ações e condições da personagem. Em um jogo focado em explorar acontecimentos da vida moderna e cotidiana, The Sims permite que o jogador explore situações, em princípio, familiares a ele. Diferentemente da maioria dos jogos no mercado, os quais exploram um mundo fantasioso e situações que seriam quase impossíveis do jogador presenciar em sua vida ordinária, The Sims apresenta problemáticas que muitas vezes o jogador poderá se deparar fora do jogo, como cuidar do jardim ou lavar a louça (Nesteriuk, 2002).

“Ao contrário da maioria dos videogames, em que observamos o domínio de assuntos referentes a universos fantásticos, violentos e repletos de monstros, criaturas e alienígenas, The Sims procura explorar temas referentes às questões anteriores e ao relacionamento entre humanos.” (Nesteriuk, 2002, p.186)

A ferramenta do jogo que conduz a narrativa de The Sims são as barras de *status* da personagem jogável, por meio delas é que a personagem indicara se está com fome, cansada, com dinheiro, com sono ou feliz. Assim, o jogador irá comandar a personagem para que ela se satisfaça naquele ponto em que indique que há algo faltando.

Uma opção que torna a narrativa ainda mais interessante é a simulação de IA (Inteligência Artificial) encontrada na programação das personagens – chamada no jogo de modo “vontade própria”. Se essa opção estiver ativa, a personagem não irá agir apenas obedecendo aos comandos do jogador, mas, agirá por conta própria dependendo de seu *status* atual e personalidade. Em um exemplo citado por Nesteriuk (2002), se o jogador comandar a personagem para pedir uma pizza e, por acaso, esta estiver sem dinheiro, ela negará a ação solicitada pelo jogador. Logo, cabe ressaltar que nenhuma sessão narrativa em The Sims será igual, mesmo que o jogador tente reproduzi-la, pois o jogo depende de inúmeras variáveis internas e externas à sua jogabilidade. Por possuir diversas ações controladas pelo jogador e outras pelo IA e ainda contando com variáveis externas que podem modificar o fluxo temporal da narrativa, as ações combinadas proporcionam maior gama potencial de narrativas.

“Esta belíssima casa de bonecas foi feita para todos, permitindo que crianças e adultos brinquem e dêem liberdade a sua imaginação de controlar o destino de pequenas famílias que ali moram. Esta réplica incrível de uma casa de verdade é mobiliada com móveis e peças de decoração incrivelmente realistas. Não se surpreenda se você passar horas se divertindo com esse pequeno mundo’ **Definição da casa de bonecas disponível para compra dentro do jogo The Sims.**” (Nesteriuk, 2001, p. 175)

Esta definição encontrada em um dos itens disponíveis para serem adquiridos no jogo, a casa de bonecas, faz uma referência à própria jogabilidade de The Sims. O jogo é em si mesmo, uma espécie de casa de bonecas digital, ao fazer uma simulação do cotidiano de uma pequena família, em que as personagens precisam passar por alguns dos obstáculos que também podemos encontrar em situações triviais na vida em sociedade. Elas terão de mobiliar a casa, procurar emprego, comer, dormir, fazer exercício, se divertir, interagir com os NPCs (*Non Player Characters*) do jogo. O jogador é levado a explorar esses ramos narrativos por meio das vontades e necessidades das personagens jogáveis.

Como citado anteriormente, os jogos The Sims não possuem objetivo claro e uma narrativa pré-definida, logo não há um objetivo a ser cumprido. O que leva o jogador a tomar o papel de encerrar esta história, “o próprio fim da história é determinado pelo jogador. Seja por cansaço, necessidades de fazer outra coisa ou falta de interesse, é a ele que cabe decidir como e quando acabar.” (Nesteriuk, 2001, p.222).



Figura 4 – Barra que indica vontade das personagens jogáveis em The Sims.

Fonte: http://sims.wikia.com/wiki/The_Sims

Outro estilo de jogos em que o jogador explora uma narrativa ao interferir na vida cotidiana de personagens, ou melhor, de uma civilização inteira, são jogos de um estilo denominados *god games* (Machado, 2007). São jogos que colocam o jogador na posição de uma espécie de deus que comanda ou protege uma civilização e, normalmente, são pautados em técnicas de estratégia e guerra. Entre eles, podemos citar: *Civillization* (MicroProse, Microplay Software, 1991), *Age of Empire* (Ensemble Studios, 1997) e *Black and White* (Lionhead Studios, 2001).

O jogador tem disponível ferramentas para construir casas, templos, batalhões, torres de proteção, entre outras edificações. Os moradores dessas pequenas cidades têm trabalhos definidos, como pegar matéria prima para manter a cidade, e soldados para atacar ou defender. Neste gênero de jogo há um objetivo em longo prazo, que é conquistar outros terrenos e ampliar o seu império.

No jogo *Black and White* e sua sequência *Black and White 2* (2005), há uma Criatura que é ligada diretamente a essa identidade “deus” (o jogador), que precisa ser alimentada, cuidada e brincar. Outra diferença em *Black and White 2* é a existência de duas personagens, “Anjo” e “Demônio”, que dão conselhos – como uma espécie de “voz da consciência”. São elas também que oferecem as opções ao jogador para construir determinada narrativa como um deus bom ou mau, dependendo de suas ações dentro do jogo. Assim como ocorre em *The Sims*, jogos do estilo “deus” (*god games*) dificilmente terão a mesma narrativa repetida, pois da mesma forma há inúmeras variáveis internas e externas à sua jogabilidade.

Outro jogo conhecido que disponibiliza uma vasta liberdade de exploração narrativa é a franquia *GTA* (*Grand Theft Auto*) que teve seu primeiro título lançado em 1997. Em uma de suas sequências *GTA V* (*Grand Theft Auto V*, Rockstar Games, 2013), ao contrário dos outros jogos da mesma franquia, a exploração narrativa ocorre por meio vários protagonistas, assim como ocorre no jogo *Beyond Two Souls* – citado anteriormente. As personagens controladas pelo jogador em *GTA* podem tomar ações diversas como assaltar, roubar carros, matar outras personagens e NPCs, observando sempre relações de consequências e causalidade por meio de uma pontuação de periculosidade da personagem dentro daquele universo. Essa pontuação é marcada por meio de estrelas, e quanto mais estrelas, mais a personagem será perseguida pelas autoridades.

O que difere a jogabilidade de GTA dos demais jogos citados é que essas ações não tem um momento certo para serem tomadas, ou seja, não depende dos *quick time events*. O jogador pode, a qualquer momento que desejar, parar um carro na rua e toma-lo de outra personagem, por exemplo. Isso possibilita maior possibilidade de explorações de ações e desdobramentos narrativos. Outra questão que difere a exploração narrativa de GTA é que a história se desenvolve em um “mundo aberto”, ou seja, o jogador tem a possibilidade de explorar todo o espaço geográfico virtual e criar a sua própria ordem narrativa.

Jogos de mundo aberto são muito comuns em MMORPGs (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*), jogos de RPG online com inúmeros jogadores simultâneos. Normalmente, nesse tipo de jogo, o que direciona o jogador a explorar a narrativa daquele universo são as missões (*quests*), uma vez que pode livremente percorrer os mapas e espaços geográficos daquele universo. Uma das poucas limitações para explorar aquele mundo virtual é o nível (*status*) da personagem, pois podem aparecer oponentes hostis mais fortes do que a personagem jogável, tornando a partida impraticável.

Um jogo de RPG *off-line* que não é dependente de uma narrativa linear é *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011). Além de possuir uma jogabilidade de mundo aberto, as *quests* e os oponentes seguem o nível da personagem, sendo assim, é o jogador quem constrói a ordem narrativa que lhe parece mais adequada sem maiores restrições.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisando os estudos de caso citados nos tópicos anteriores, nota-se que, diferentemente do cinema, em que o espectador é conduzido pela narrativa por meio da câmera e/ou a visão do diretor, nos jogos, o jogador tem a possibilidade de mover-se e explorar aquilo que lhe é permitido dentro da jogabilidade meio da personagem jogável ou avatar. Assim, a visão do jogar daquela narrativa é a visão da personagem jogável. De toda forma, é possível observar que jogos de mundo aberto oferecem mais possibilidades de exploração espacial e narrativa do que aqueles que oferecem uma narrativa linear.

Observando a questão entre jogador e personagem, por esta perspectiva, pode-se assumir que os jogos, em sua grande maioria, possuem limitadas linhas narrativas nas quais o jogador é regido por meio da personagem. Sendo assim, não seria o jogador quem está conduzindo a personagem, mas sim a própria personagem que conduz o jogador dentro daquele universo narrativo. Retomando Flusser (2207), é possível afirmar que o jogador é, portanto, um enganador enganado.

Em jogos com histórias multiformes, o jogador é quem vai determinar, por suas opções tomadas ao longo da narrativa, o percurso que a partida tomará, podendo, muitas vezes, acessar “*save points*” e alterar o modo que conduziu a história anteriormente – experimentando novas possibilidades e reinventando o futuro da personagem.

Ao analisarmos algumas das características narrativas que permeiam esses universos jogáveis, podemos observar que o jogador está preso às regras do jogo assim

como o fotógrafo, citado por Flusser (1986), está preso à programação das imagens técnicas produzidas por máquinas. Independente das diversas opções de escolhas que o fotógrafo tem disponível para uma composição de seu produto final – a fotografia – as limitações e esgotamento de recursos estão diretamente relacionados à programação da máquina.

Ao visar o produto final de um jogo como seu enredo, ou seja, como ocorre sua narrativa, é possível assumir que as limitações estão diretamente relacionadas à programação do jogo. Mesmo em um jogo de “mundo aberto”, sempre haverá limites de alguma ordem; o jogador, então, estará limitado a tomar apenas as ações que o jogo lhe permitir, não possuindo verdadeiramente a liberdade de agir – tal qual temos, desejamos ou imaginamos ter em nossas próprias vidas além da realidade programável dos jogos digitais.

REFERÊNCIAS

ARANTES, Priscila. **Reescrituras da Arte Contemporânea: história, arquivo e mídia**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

BARTHES, Roland. **Introdução à análise estrutural da Narrativa**. Rio de Janeiro: Editora Vozes. 2008.

BIZZOCCHI, Jim; TANENBAUM, Joshua. **Mass Effect 2: A Case Study in the design of game narrative**. Bulletin of Science, Technology & Society 32 (5). 2012.

COOK, Monte. **Dungeons & Dragons: Livro do Jogador** : Livro de Regras Básicas, V.3.5 / Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams: [Tradutores Marcelo de Souza Stefani e Bruno Cobbi Silva; Revisões Douglas Ricardo Guimarães] – São Paulo : Devir 2004.

EISNER, Will.; DEL MANTO, Leonardo Luigi. **Narrativas gráficas de Will Eisner**. São Paulo: Editora Moderna. 1997.

FLUSSER, Vilém. **O Mundo codificado: por uma filosofia da comunicação**. São Paulo, Cosac Naif, 2007

_____. **Filosofia da Caixa Preta: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo: HUCITEC, 1985.

GENETTE, Gérard. **Discurso da narrativa**. 3. ed. Lisboa: Vega, 1995.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus. 2007.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck**. São Paulo: Editora UNESP. 2003.

NESTERIUK, Sergio. *A narrativa do jogo na hipermídia: a interatividade como possibilidade comunicacional*. 2002. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC-SP. São Paulo.

NIXON, Michel; BIZZOCCHI, Jim. **Press X for Meaning: Interaction Leads to Identification in Heavy Rain**. Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies.

Filmes:

Feitiço do tempo (Harold Ramis, 1993)

Jogos:

Beyond Two Souls (Quantic Dream, 2013)

Black and White (Lionhead Studios, 2001)

Chrono Trigger (Square Co, 1995)

Grand Theft Auto V (Rockstar Games, 2013)

Heavy Rain (Quantic Dream, 2010)

Mass Effect (Bioware, 2007, 2010, 2012)

Dragon Age (Bioware, 2009, 2011, 2014)

Silent Hill: Shattered Memories (Climax Studios, 2009)

The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios, 2011)

The Sims (Electronic Arts, 2000)