

## ENTRE COMBOS E ENIGMAS: A COMPLEXIDADE DA NARRATIVA DOS GAMES

Cristiano Max Pinheiro\* e Marsal Alves Branco\*\*

### **Resumo**

O presente estudo aborda o universo dos *games* e, como uma forma de realizar uma investigação completa do assunto, invade também questões referentes ao cinema, à televisão, à literatura, aos quadrinhos e à música. Devido à extrema diversidade do formato aqui estudado, optou-se por focalizar a análise em dois conceitos fundamentais: narrativa e interatividade.

### **Palavras-chave**

Games – Narrativa – Interatividade

### **Abstract**

The present study approaches the universe of the games and, as a form to carry through a complete inquiry of the subject, it also invades referring questions to the cinema, television, literature, cartoons and music. Due to extreme diversity of the format studied here, it was opted to focusing the analysis in two basic concepts: narrative and interactivity.

### **Key Words**

Games – Narrative – Interactivity

A diversidade e quantidade de diferentes linguagens, técnicas e narrativas fazem dos *games* um fascinante campo de estudos dentro da comunicação. Através de seu suporte digital, variados códigos são orquestrados de maneira a proporcionar ao usuário uma experiência extremamente rica, tanto do ponto de vista sensorial quanto em relação ao nível de envolvimento emocional que podem proporcionar. O cinema, a tv, a literatura, os quadrinhos, a música, a conversa: tudo pode ser reunido nos *games*. E o é, frequentemente.

Essa mistura torna difícil apreender o que há de específico e o que pode ser considerado característica comum desse objeto comunicacional. Apesar dessa dificuldade, é importante que se determine o que os *games*, para além das especificidades, têm de comum entre si. Estabelecer grandes repartições conceituais, gavetas, onde se possa colocar e organizar as características que fazem que cada *game* pertença a um ou outro tipo de jogo.

A falta, entretanto, dessa tipologia, dificulta qualquer tentativa de análise sistemática nessa área, já que sem ela, o provável é que se misturem, na análise, coisas que não são da mesma ordem ou que respondem a diferentes objetivos dentro dessa indústria. Isso fica evidente quando

perguntamos a um *game* que tipos de jogos prefere. As respostas, de maneira geral, vão misturar preferências por gênero, por jogabilidade, por equipamento, pela empatia, por personagens, por cenários, por ambientes e todo o tipo de referências culturais que um jogo pode propor a um indivíduo. Naturalmente, todas as respostas são válidas e respondem a critérios de categorização pertinentes a cada pessoa: mas representam, para a pesquisa científica, um problema difícil de contornar.

A necessidade de construir uma tipologia dos *games* nos coloca diante do primeiro e um dos mais importantes problemas com que o pesquisador tem de lidar: a extrema diversidade desse tipo de narrativa.

A extensão e variedade infindas dos jogos provocam de início o desespero na procura de um princípio de classificação que permita reparti-los a todos num pequeno número de categorias bem definidas. (CAILLOIS, p.31)

Para que se possa lidar com tal diversidade, é necessária a adoção de alguns critérios que demarquem diferentes áreas, características e processos dentro do universo dos *games*. Para isso, usaremos como dimensões de análise a narrativa e a interatividade.

## GÊNEROS NARRATIVOS

Pode-se dizer que as discussões sobre os gêneros narrativos, oriundas da literatura e do cinema dividem-se em três posições: a primeira considera problemático o uso do conceito porque reclama o espaço da criatividade dentro da narrativa. Esta, a criatividade, seria “coagida” dentro de padrões muito rígidos (os padrões de cada gênero) e perderia, portanto, sua força criadora. A “verdadeira obra” não se preocupa com o gênero, porque se faz, justamente, no que tem de único, singular e inigualável. Sob esta ótica, o gênero representa um grilhão que prende os movimentos do criador e uma de suas principais conseqüências é, então, a homogeneização das narrativas. Outra posição, oposta à anterior e representada por autores como TODOROV, defendem o uso do conceito, reafirmando sua importância como elemento de configuração narrativa, diálogo e mediação entre os agentes envolvidos na narração - sejam autores, leitores ou produtores de maneira geral. TODOROV reconhece, entretanto, a necessidade de fugir às antigas conceituações de gênero tal como foram desenvolvidas na literatura clássica (derivadas das raízes *épica*, *lírica* e *dramática*). Para ele, essas conceituações não dariam mais conta da diversidade de processos, mistura de códigos e soluções narrativas que caracterizam a produção contemporânea. Às velhas formas devemos substituir por novas, condizentes com uma maneira diferente de conviver e lidar com os textos.



...os gêneros configuram-se como espaço de permanente mobilidade e transformação e podem ser qualificados como dinâmicos, móveis, capazes de incorporar as transformações que historicamente se impõem. (BORELLI, p.172)

Embora atento às modificações contemporâneas ocorridas nos textos, TODOROV tem em mente a aplicação do conceito restrito ao texto literário. Uma ampliação do alcance do conceito de gênero, entretanto, estende sua área de atuação para outros tipos de textos que fogem à literatura “tradicional”. Autoras como BORELLI, propõem essa ampliação, estendendo-o a outras manifestações culturais da sociedade. Resgata de CAMPOS a noção de gêneros híbridos. Para este, a noção de gênero, da maneira como é vista pela literatura, é eclodida concomitantemente ao surgimento

da imprensa e ao desenvolvimento dos meios de comunicação de massa. O gênero, escapando aos limites da literatura, aplica-se a qualquer produto midiático, e através destes, por causa de seus processos e limitações específicas, alargam, misturam e negociam constantemente suas regras, sentidos e características.

A partir desse alargamento, e aplicados aos produtos midiáticos, os gêneros, para BORELLI, cumprem o papel de interface primeira em nossa relação com as narrativas-produtos da sociedade contemporânea.

...é possível afirmar que os gêneros se constituem como mediação fundamental na relação entre produtores, produtos e receptores na cultura moderna. (p.178)

Assim, o gênero funciona como uma matriz de sentido cujo propósito é servir de interface entre o produtor e sua narrativa e entre o consumidor e o produto. A configuração de cada gênero serve para guiar tanto o produtor quanto o consumidor em meio a um universo de escolhas. O gênero “cataloga” o produto midiático, dizendo, de maneira sintética, o que se deve esperar de determinada narrativa. Por mais criticado que seja, estabelece, a partir da noção de contrato, uma série de premissas que ajudam a guiar as decisões do criador e as percepções dos usuários, colocando em jogo - ao mesmo tempo - exigências e restrições à narrativa.

Um *game* pode ser épico, de fantasia, ficção científica, ação, terror, esportivo, policial, erótico ou qualquer outro. Essas repartições guardam semelhanças com as que encontramos no cinema. Cada gênero vale-se de soluções narrativas particulares e demanda alguns requisitos. É de se esperar, por exemplo, que o jogador de um *game* de ação não espere um personagem tão complexo quanto o que espera o jogador de um *game* de terror. Para o primeiro, em muitos casos, basta que saiba onde é o botão de tiro. Para o segundo, desvendar o passado e entender a *psique* do seu personagem pode ser a principal chave para um desempenho satisfatório do jogo. Em alguns gêneros, como o épico, uma troca de personagens durante o jogo pode mudar completamente a maneira pela qual a trama é conduzida - abrir novos caminhos ou gerar a possibilidade de ações opostas as do personagem anterior - em outros (como os de ação) pode significar apenas uma ligeira adaptação quanto aos procedimentos (gol-

---

pes, ações e recursos disponíveis) do novo personagem. De qualquer forma, os gêneros dizem respeito às regras gerais na condução da história e baseiam-se em configurações pré-concebidas que dizem - de maneira geral - o que deve e o que não deve fazer parte do universo que está sendo proposto.

---

*A especificidade dos jogos eletrônicos (especialmente a extrema importância da interatividade; a performance variável do equipamento e a variedade de respostas que podem ser obtidas) altera de maneira fundamental a forma pelas quais se encara uma narrativa*

---

Quando aplicados aos *games*, o maior problema que se coloca à respeito dos gêneros vem, naturalmente, da especificidade dessa mídia: guardado o uso de códigos e soluções narrativas que podem ter (e tem!) em comum com outras formas de comunicação, os *games* apresentam objetivos, processos e mercados distintos dos outros produtos midiáticos. São diferentes do cinema, dos quadrinhos, da tv, etc. Tal constatação, por óbvia que seja, não pode ser ignorada. É preciso que se faça uma série de operações quando tentamos adaptar para os *games* os principais gêneros da literatura ou do cinema. A especificidade dos jogos eletrônicos (especialmente a extrema importância da interatividade; a performance variável do equipamento e a variedade de respostas que podem ser obtidas) altera de maneira fundamental a forma pelas quais se encara uma narrativa. Um exemplo claro disso pode ser visto quando um *game* de fantasia como *Ragnarök*<sup>1</sup> anuncia a si próprio como sendo um “game para conhecer e se relacionar com pessoas”. Em vez de ser vendido como um jogo do gênero fantasia – que tem uma cultura própria e uma legião de apreciadores – é mostrado a partir de suas características de interação. A *Level Up Games*, empresa responsável pelo título no Brasil, opta vender o produto não pelas especificidades da narrativa, mas pelas suas qualidades técnicas. Nesse caso, especificamente, pelo seu potencial como ferr-

menta de comunicação. A partir dessa constatação, é natural pensar que muitos dos jogadores de *Ragnarök* sejam atraídos para o jogo tanto pela possibilidade de ser um *mag*o ou *odalisca* (sedução à partir do gênero narrativo) quanto pela possibilidade de poder fazer isso enquanto se comunica com amigos à volta do mundo (sedução através das características comunicativas). A força desse aspecto comunicacional pode fazer com que, por exemplo, a meta de ter um personagem conhecido pela comunidade internacional seja tão ou mais importante do que jogar/interpretar, especificamente, um *mag*o dentro de universo de fantasia. Que a possibilidade de ser reconhecido pelos diferentes *clãs* seja um dos principais elementos de sedução ao usuário e não uma “aderência” ao gênero por parte de um jogador aficionado por fantasia.

Com isso, não se quer dizer que a importância do gênero narrativo desapareça em detrimento aos aspectos comunicacionais ou técnicos envolvidos no *game*. O gênero tem um papel fundamental como interface do jogo, como propoente de possibilidades e restrições de um universo narrativo. Em alguns casos, *pode*-se dizer que determinados gêneros encontram nos *videogames* algumas de suas mais puras expressões. Tipos de narrativa cujas características encontram um nível muito particular de resposta no universo dos *games*. Um exemplo disso é o gênero *fantasia*. Uma breve olhada nos títulos das prateleiras revela uma grande oferta de mundos fantásticos, repletos de monstros, dragões, fadas, cavaleiros e demônios. A maior parte das narrativas lida com a destruição ou resgate de poderosos artefatos que não podem cair nas mãos de determinados *NPCs*<sup>2</sup> ou que precisam voltar a seus lugares de origem. O envolvimento dos usuários desse tipo de jogos é tanto que, munidos de livros de *RPGs* (os sistemas de *RPG* servem como base para a dinâmica e estrutura de muitos *games*), os *gamers* desenvolvem extensa e diversificada cultura do gênero: como se constrói uma catapulta; magias para iniciantes; sutilezas da administração feudal; como enganar um dragão; a quantidade de dentes e a alimentação dos ogres da montanha; como treinar um cavalo de batalha, fazer a manutenção do elmo ou forjar uma espada bastarda. Diante dessa cultura, retro-alimentada por manuais que atingem centenas de páginas, fóruns de discussão, troca de filmes, desenhos e livros, os mundos fantásticos oferecidos crescem em grau de diversidade e regras internas, atingindo um ní-

---

vel de riqueza que outras mídias não conseguem alcançar. Por outro lado, reforça algumas das expressões dessa narrativa nessas outras mídias: é o caso dos inúmeros livros, histórias em quadrinhos e filmes de fantasia que usam como base os universos dos *games* e, frequentemente, os mesmos personagens. Assim como o gênero fantástico, outros gêneros parecem encontrar nos *games* expressões novas de se manifestarem. É o caso dos jogos de guerra. O tipo de experiência proporcionado pelos *games*

---



---

Com base nesta afirmação de Pedersen percebemos que a consolidação de uma tipologia de estudos se faz necessária. Dificilmente essa tipologia não seguirá esta formação híbrida de limites nebulosos. A hibridação de acordo com a formulação de Pedersen ocorre entre o gênero e a interface, que para construção deste estudo faz parte da classificação tipológica do game. O gênero ação é interpretado como a interface ação, onde o jogador de forma dinâmica atira, chuta, corre, pula, realiza ações com um ritmo freqüente. Porém também pode ser caracterizada como ação o gênero narrativo e não sua forma de jogo (interface) gerando uma expectativa que não se estabelece. Essa confusão gera o caráter híbrido observado por Pedersen. Essa tênue linha estabelecida entre interface e gênero é observada na tentativa de classificação dos jogos. A interface é, segundo Pedersen, composta pelo POV (Point of View), os comandos, menus e acessos que são dispostos de acordo com o ponto de vista do jogo. No estudo do design de interação isso se chama *usabilidade*, é uma característica muito importante da interface, a forma como se encontra os comandos, as formas de visão, o número de comando, etc. Estas características estão relacionadas com os gêneros de Pedersen.

Como vimos anteriormente a ação é um gênero híbrido gerando um entendimento fraco sobre o tipo de interface que iremos encontrar. Uma outra categoria proposta é a aventura, essa também por sua natureza se torna de difícil entendimento, caracteriza-se por um jogo onde existirão enigmas a serem solucionados, quebra-cabeças que propõem reflexão e envolvimento com a trama do game.

Começaram na década de 80 na forma de *adventures* de texto e se desenvolveram graficamente com a evolução dos computadores, sua interface se caracteriza pelo uso de inventários e menus de ação sem ou com contextualização. No entanto, a expressão aventura do ponto de vista do gênero narrativo pode levar o sujeito a um total engano quanto ao tipo de jogo que está lidando.

Na categoria de jogos casuais estão os jogos de tabuleiro, de cartas, jogos populares cuja interface se resume normalmente a poucas ações, porém a discussão desse gênero pode se estender com os recentes usos deste tipo de interface hibridado com os jogos de ação como é o caso de *Metal Gear Ac!d* do PSP<sup>4</sup>. Os jogos educacionais são considerados por Pedersen como sendo aqueles que reforçam o estudo e um conceito de

ensinamento. Segundo Pedersen esses jogos podem ser hibridados com esporte e aventura gerando novas tipologias. Considerando as funções de aprendizagem de uma forma ampla, diversos outros jogos de desenvolvimento respeitável também ensinam e constroem conhecimento através desta interação, não necessariamente sendo uma interface de ensino, mas um meio de comunicação.

A categoria RPG é reservada para os jogos com formato baseado nesse modelo de jogo que advém do formato convencional de livros. São aventuras onde os personagens desenvolvem seus atributos completando tarefas que vão desde recuperar itens para ajudar outros personagens até matar monstros e outras fantasias. O gênero não necessariamente é atrelado a fantasia, podendo

---

### *O vídeo-game é o que é pela luta constante de atualização da sua sensação de realidade*

---

produzir narrativas contemporâneas também. Os jogos de Simulação, outro categoria citada por Pedersen, são baseados na sensação de viver a experiência análoga a situação do jogo. Podendo se encaixar nesta categoria, diversos outros jogos que possuem narrativa de outro gênero. Um jogo que simula uma batalha de aviões demonstra esta categoria, mas também pode demonstrar aventura ou ação. Podemos constatar que através de algumas categorias a hibridação das dimensões de formação da tipologia dos games assume um caráter de narrativa ou de gênero, podendo uma mesma categoria ser as duas coisas.

Os jogos de esporte utilizam-se de diversas táticas de interface para produzirem suas sensações, podendo participar até mesmo da categoria de simulação. Outra categoria que também possui características da utilização conjugada de estratégias de interface são os jogos de estratégia que em sua estrutura de interface se parecem muito com RPG's, mas sua narrativa, objetivos e vetores os tornam únicos na sua modalidade. E numa última categoria relatada por Pedersen estão os jogos de quebra-cabeça (*puzzle*), são aqueles que têm como objetivo resolver um problema, a solução de peças caindo, algo embaralhado, construir pequenos mecanismos, podendo também ser colocados nestas categorias jogos que geram brin-



---

quedos para divertimento do usuário.

Com base nas categorias utilizadas na obra de Pedersen e relativizando o entendimento de interatividade e sensação de realidade de Steuer, podemos propor uma leitura híbrida na formação da tipologia de games, entendo que a narrativa da interface se compõe da sensação de realidade e da forma de interação do jogo. A sensação de realidade modifica a forma de contar a história, mas não influencia a maneira como a interface se altera, porém a forma de contar a história é uma escolha realizada no projeto que não se descola da interface. O vídeo-game é o que é pela luta constante de atualização da sua sensação de realidade e essa modifica a interface na medida em que a histórias contatadas necessitam ou não de ficção, realidade, terror, fantasia ou outros gêneros.

A principal característica destas dimensões na tentativa de entender a tipologia dos games é a hibridação. Esse ponto permite o entendimento nebuloso e a sensação de questionamento que se tem perguntando: Que tipo de jogo é esse? A análise desta pergunta nos leva a perceber que o jogo se encaixa em diversas dimensões diferentes e que a mudança em um dos fatores desta tipologia pode colocar dois jogos longe um do outro.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A construção de uma tipologia dos *games* – passo necessário para a constituição de uma metodologia que dê conta do caráter multifacetado desses produtos -, precisa levar em consideração duas dimensões diferentes das práticas de jogo. Por um lado, o gênero narrativo fornece ao *game* uma mediação entre produtores, *gamers* e produtos, estabelecendo possibilidades e restrições frente a cada formato.

Fornece a) informações necessárias enquanto práticas de mercado: a escolha por este ou aquele jogo a partir de critérios como interesse, familiaridade e outros. Nesse caso, diz respeito aos critérios de visibilidade do jogo em questão. Serve como vinheta ou *trailer*: esse é um jogo de terror, aquele de guerra. E fornece b) um “ambiente” de regras próprias com as quais o *gamer* vai interagir, adotando estratégias que lhe pareçam apropriadas para respondê-las.

Por outro lado, todo e qualquer gênero nos *games* serão perpassados por aspectos de interface/interação. A introdução destes coloca em crise a adoção dos gêneros narrativos como cri-

tério único e acabado de classificação e evidência a natureza particular dos jogos eletrônicos. Se a análise recai exclusivamente na interface, a metodologia adotada não está centrada sobre a narrativa, mas sobre suas dimensões técnicas.

Apesar de sua importância enquanto medição e geração de padrões, o gênero narrativo não dá conta de alguns dos aspectos mais importantes dos *games*. Em contrapartida, analisar esses produtos apenas a partir de seus critérios de interface não dá condições para que se possa perceber a importância do gênero narrativo como fio condutor das histórias propostas. Uma metodologia para análise dos *games* precisa articular essas duas dimensões, porque é dentro dessa negociação que se revela sua riqueza.

## NOTAS

\*PUCRS/FEEVALE.

\*\* FEEVALE.

<sup>1</sup> *Ragnarök* é um *mmorpg* (*massive multiplayer on-line rolling playing game*). Ambiente de jogo *on-line* que permite que milhares de pessoas joguem e interajam ao mesmo tempo no mesmo ambiente virtual. Desenrola-se em um mundo medieval fantástico, repleto de monstros, magos, guerreiros e deuses e é jogado em todo o mundo.

<sup>2</sup> *NPCs: Non player character*. São personagens dentro do jogo que são “interpretados” pelo computador e dotados de certa capacidade de resposta à interação do usuário.

<sup>3</sup> *Shooter* – tipo de jogo que se caracteriza pelo uso de uma câmera subjetiva que simula a visão do *gamer*.

<sup>4</sup> *Metal Gear Ac!d* é um jogo da série *Metal Gear* que se compõe de inúmeros títulos de ação porém este em específico possui um sistema de jogo baseado em turno para ações e escolha de cartas para executar funções.

## REFERÊNCIAS

BORELLI, Silvia Helena Simões. **Ação, suspense, emoção**. Literatura e cultura de massa no Brasil. São Paulo: EDUC. 1996.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1971.

PARAIRE, Philippe. **O cinema de Hollywood**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.