



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO OESTE DO PARANÁ - CAMPUS DE CASCAVEL
CENTRO DE EDUCAÇÃO, COMUNICAÇÃO E ARTES
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU* EM LETRAS – NÍVEL DE
MESTRADO E DOUTORADO
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO EM LINGUAGEM E SOCIEDADE**

FRANCIELY GONÇALVES CARDOSO

APROXIMAÇÕES E ESTUDOS DA FICÇÃO NARRATIVA NOS GAMES

CASCAVEL – 2014

FRANCIELY GONÇALVES CARDOSO

APROXIMAÇÕES E ESTUDOS DA FICÇÃO NARRATIVA NOS GAMES

Dissertação apresentada à Universidade Estadual do Oeste do Paraná – UNIOESTE – para obtenção do título de Mestre em Letras, junto ao Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Letras, nível de Mestrado e Doutorado - área de concentração Linguagem e Sociedade.

Linha de Pesquisa: Linguagem Literária e Interfaces Sociais: Estudos Comparados.

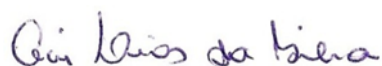
Orientador: Prof. Dr. Acir Dias da Silva.

FRANCIELY GONÇALVES CARDOSO

APROXIMAÇÕES E ESTUDOS DA FICÇÃO NARRATIVA NOS GAMES

Esta dissertação foi julgada adequada para a obtenção do Título de Mestre em Letras e aprovada em sua forma final pelo programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Letras – Nível de Mestrado, área de Concentração em Linguagem e Sociedade, da Universidade Estadual do Oeste do Paraná – UNIOESTE.

COMISSÃO EXAMINADORA



Prof. Dr. Acir Dias da Silva (UNIOESTE)
Orientador



Prof. Dra. Doris Roncarelli
Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)
Membro efetivo (convidado)



Profa. Dra. Beatriz Helena Dal Molin (UNIOESTE)
Membro efetivo (da instituição)

Cascavel, Março de 2014.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por permitir que eu trilhasse esse caminho em busca de aprimoramento, não só profissional, como também pessoal.

À minha família, pelo apoio em horas difíceis e paciência. Sem esse suporte esse trabalho não teria sido possível.

Ao Prof. Acir Dias da Silva, pela orientação sábia e amiga, pelos exemplos de conhecimento e dedicação, de responsabilidade e firmeza. Agradeço as várias trocas de leitura, pela paciência e por ter acreditado em mim.

À Profa. Lourdes Kaminski Alves, também pela orientação, conhecimento e atenção que contribuiu com o crescimento e qualidade da pesquisa desenvolvida.

À Claudiana Soerensen, grande amiga e colega de graduação, pela atenção, pela ajuda e conhecimento em momentos importantes.

Aos Professores do Departamento de Pós-Graduação em Letras da UNIOESTE, sujeitos importantíssimos deste processo de verticalização intelectual, pelo incentivo, pela dedicação e conhecimento o qual é compartilhado e aumentado por meio das pesquisas.

Aos meus colegas de disciplinas, pelas discussões atentas, as quais enriqueceram meu acervo de conhecimento e, ainda toda ajuda que me ofereceram em momentos importantes. Em especial à Maricélia Nunes e à Elisangela Redel que me ajudaram com os encaminhamentos finais da pesquisa e, ainda, à minha querida amiga Taísa Carvalho pelos momentos partilhados na busca de nos tornarmos mais competentes enquanto mestrandas e profissionais.

À banca de qualificação, Profa. Dra. Lourdes Kaminski Alves e Profa. Dra. Beatriz Helena Dal Molin, pelas observações minuciosas quanto à forma e conteúdo da pesquisa. Certamente o direcionamento sugerido foi fundamental para a integralização dessa dissertação.

À banca de defesa, novamente à Profa. Dra. Beatriz Helena Dal Molin e à Profa. Dra. convidada Doris Roncarelli pela disposição e orientação nesse processo de verticalização.

[sobre os romances de cavalaria] [...] Em suma, tanto naquelas leituras se enfrascou, que as noites se lhe passavam a ler desde o sol posto até à alvorada, e os dias, desde o amanhecer até o fim da tarde. E assim, do pouco dormir e do muito ler se lhe secou o cérebro, de maneira que chegou a perder o juízo. Encheu-se-lhe a fantasia de tudo que achava nos livros, assim de encantamentos, como pendências, batalhas, desafios, feridas, requebros, amores, tormentas, e disparates impossíveis; e assentou-se-lhe de tal modo na imaginação ser verdade toda aquela máquina de sonhadas invenções que lia, que para ele não havia história mais certa no mundo. (CERVANTES, Miguel, ed. 2005, p.65).

RESUMO

A temática da dissertação desdobra-se no estudo das narrativas ficcionais nos *games* e a forma como elas são criadas, bem como o impacto no imaginário. O lúdico é entendido como uma manifestação humana, histórica e cultural. O “brincar ou jogar” faz parte da história e da construção cultural humana e as narrativas são utilizadas pelo homem para expressar e entender o mundo. Nesta pesquisa se considera os estudos da Estética da Recepção, a relação dinâmica entre autor, obra e leitor. Tradicionalmente, narrativas são contadas por meio de diversas formas artísticas como o romance, a música, o teatro, o cinema, a poesia, entre outros. No entanto, um meio mais recente proporciona novas experiências para os que têm contato com as histórias dessas narrativas: os *games* eletrônicos. Sabemos o que esperar de narrativas mais tradicionais, entretanto, como ocorre a experiência do *interator*, conceito de Janet Murray (2003), com um *game* eletrônico? Esse então se destaca como objetivo geral desta pesquisa. A indicação do olhar para o ato de jogar é comparada ao de ler, e diante da escolha dessa metáfora o *game* seria um livro. A discussão do trabalho está ancorada nos moldes dos estudos comparados e considera aspectos da ludologia e narratologia. A pesquisa enfoca o método comparativo, para estabelecer relações entre os procedimentos artísticos. Literatura, cinema e *games* são evidenciados por meio da documentação indireta, envolvendo estudos bibliográficos. Arte e tecnologia são temas de reflexão e análise. Estudiosos como Couchot (2003) entendem que o *game* consiste em um fenômeno cultural tecnológico que tem ganhado cada vez mais espaço na sociedade. Pesquisas mostram que muitas pessoas, de diversas faixas etárias, mas principalmente jovens, passam mais tempo jogando no computador ou consoles que assistindo televisão. Além de Murray e Couchot, essa pesquisa também se apoia nos pressupostos teóricos de autores como Umberto Eco (1994, 2005), que trata sobre a produção, recepção e comunicação, Cândido (2007), sobre a personagem ficcional, Bakhtin (2003), que estudou questões de estética de criação artística, e ainda Huizinga (2012), que analisou o jogo como elemento de cultura, entre outros. Outro objetivo dessa pesquisa consiste em o uso da máscara pelo *interator*, uma representação do virtual de si que se visualiza no herói ou personagem *avatar*. Como resultado da pesquisa o *game* é apresentado como um novo meio de se contar histórias onde a personagem protagonista é o *interator*.

PALAVRAS-CHAVE: *games*, narrativas, tecnologia, arte.

ABSTRACT

The theme of the dissertation unfolds in the study of fictional narratives in *games* and how they are created, as well as the impact on the imagination. The playfulness is understood as a human, historical and cultural event. The "play" is part of human history and cultural construction and narratives are used by humans to express themselves and to understand the world. This research considers the studies of Aesthetics of Reception, the dynamic relationship among author, work and reader. Traditionally narratives are told through various art forms such as romance, music, theater, film, poetry, among others. However, a more recent medium provides new experiences for those who have contact with the stories of these narratives: the electronic *games*. We know what to expect from more traditional narratives, however, how does the experience of the *interactor*, concept by Janet Murray (2003), with an electronic *game* occur? This then highlights the general objective of this research. The view of the act of playing is compared to the act of reading, and considering this choice of metaphor the *game* would be a book. A discussion of the work is based on the comparative studies and considers aspects of ludology and narratology. The research focuses on the comparative method to establish relations among artistic procedures. Literature, film and *games* are evidenced by indirect documentation involving bibliographic studies. Art and technology are themes of reflection and analysis. Scholars like Couchot (2003) argue that the *game* consists of a technological cultural phenomenon that has gained more space in society. Researches show that many people of different ages, but especially young people, spend more time playing computer *games* or consoles than watching television. In addition to Murray and Couchot, this research also supports the theoretical assumptions of authors such as Umberto Eco (1994, 2005), who deals with the production, reception and communication, Candido (2007), about the fictional character, Bakhtin (2003), who studied questions about aesthetics of artistic creation, and also Huizinga (2012) who analyzed the *game* as an element of culture, among others. Another goal of this research is the study of the mask used by the *interactor*, a representation of the virtual self that sees oneself as the hero character or *avatar*. As a result of this search the *game* is presented as a new way of storytelling where the main character is the *interactor*.

KEYWORDS: *games*, narratives, technology, art.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Personagens do MMORPG <i>Lineage II</i>	12
Figura 2 - Cena de Final Fantasy X.....	17
Figura 3 - O mundo “perfeito” de <i>Perfect World</i>	22
Figura 4 - Sistema <i>anti-cheater</i> do game de guerra <i>Call of Duty 4</i>	25
Figura 5 - Logos do <i>STEAM</i> e do <i>Origin</i>	26
Figura 6 - Vários títulos de Games famosos	29
Figura 7 - Tela do interator do game “The Legend of Spyro: dawn of the dragon”	32
Figura 8 - <i>The Elder Scrolls V:Skyrim</i>	33
Figura 9 - <i>Street Fighter Zero II</i>	41
Figura 10 - Tela de login do game online <i>Diablo III</i>	47
Figura 11- <i>Dota2</i>	49
Figura 12 - Relação entre os elementos de criação da narrativa no game	50
Figura 13 - Heróis de vários games de ação.....	56
Figura 14 - Vergil e Dante, personagens de <i>Devil May Cry 3</i>	59
Figura 15 - Donald, Kairi, Sora, Riku e Pateta.....	60
Figura 16 - Filme baseado no game <i>Príncipe da Pérsia: as areias do tempo</i>	62
Figura 17 - Heróis protagonistas de diferentes games.....	64
Figura 18 - <i>The Legend of Zelda</i>	66
Figura 19 - <i>O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei</i>	68
Figura 20 - <i>SimCity 2013</i>	71
Figura 21 - <i>Kratos, o anti-herói</i>	72
Figura 22 - <i>Gameplay do MMORPG Lineage II</i>	74
Figura 23 - <i>World of Warcraft</i>	75
Figura 24 - <i>Gameplay de The Sims 3</i>	79
Figura 25 - Tela de seleção de classe dos <i>Elyos do MMORPG AION</i>	82
Figura 26 - Tela de seleção de personagens de <i>Mortal Kombat</i>	85
Figura 27 - Criação de personagens do game <i>The Sims 3</i>	88
Figura 28 - <i>Avatar Secrets</i>	90
Figura 29 - Versões reais e virtuais dos interatores	92
Figura 30 - Dom Quixote de La Mancha	94
Figura 31 - Heróis e heroínas.....	98

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
CAPÍTULO I	10
<i>HOMO LUDENS: PRESS START TO PLAY</i>	10
1.1 A Jornada inicia: sobre Jogo e Cultura.....	10
1.2 Now Loading	19
CAPÍTULO II	30
O ASPECTO HÍBRIDO DO GAME: ARTE E TECNOLOGIA	30
2.1 A Arte na Tecnologia da Obra Aberta.....	30
2.2 Narrativas Migrantes: Espaço do Híbrido nas Artes	51
CAPÍTULO III	65
A JORNADA DO HERÓI NA NARRATIVA FICCIONAL DOS GAMES	65
3.1 Brincando de Ser Deus: a personagem e/ou herói nos <i>Games</i>	65
3.2 As Mil Faces do Herói Personalizável	81
CONSIDERAÇÕES FINAIS	95
REFERÊNCIAS.....	102

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CP- Combat Points

EA - Eletronic Arts

L2 - Lineage II

MOB - Mobile, monster

MMORPG - Multi Massive Online Role-Playing Game

NPC - Non-Playing Character

PK - Player Killer

PvP - Player versus Player

PC - Personal Computer

RPG - Role-Playing Game

SO - Sistema Operacional

TCD - Tecnologia de Comunicação Digital

WOW - World Of Warcraft

INTRODUÇÃO

A personagem célebre de Cervantes (2005), referida no epílogo desta dissertação, demonstra como, algumas vezes, certos leitores, encantados com o mundo ficcional, misturam realidade e fantasia. Esse efeito pode ocorrer em obras ficcionais as quais, de alguma forma, fazem seus leitores sentir e experimentar situações diversas devido à maneira convincente que apresentam os eventos narrados. Partindo dessa experiência catártica que se estende às outras áreas de expressão artística, é que iniciamos nosso estudo, comparando linguagens artísticas dentro do mundo ficcional. As narrativas, que são formas de expressão artística, podem migrar de um meio para o outro, como da literatura para o cinema, do cinema para os *games*, e vice-versa. Nessa dissertação o ato de jogar é comparado ao de ler, enquanto que o *game* se equipara ao livro.

A partir do contexto do mundo contemporâneo que está fortemente influenciado pela revolução tecnológica, a maneira como a cultura é produzida é afetada por novos modelos estéticos e éticos. Os *games*, como uma mídia híbrida que organiza imagem, som e texto dentro de um ambiente digital, possuem uma importância significativa como objetos de cultura na sociedade. Esta pesquisa objetiva o estudo das narrativas ficcionais nos *games* e a forma como elas são criadas, além do impacto que causam no imaginário.

O uso do termo “tecnologia”, empregado nesta dissertação, se refere à Tecnologia de Comunicação Digital [TCD] por ser uma terminologia mais adequada à proposta dessa dissertação, uma vez que o tema proposto está também relacionado ao universo de informações e comunicação no ciberespaço:

A Tecnologia de Comunicação Digital - TCD -, de acordo com Catapan (2001), concerne as novas formas de informação e comunicação com base na linguagem digital e altera os atuais conceitos de tempo e espaço, rompendo com os vínculos sociais já estabelecidos entre pessoas, grupos, nações. O ciberespaço abriga não só uma infraestrutura material de comunicação digital, mas também o universo de informações e de seres humanos que navegam e alimentam esse universo, com suas reflexões, emoções, e simulacros. (CAPATAN; RONCARELLI, 2011, p.251).

Esse universo de informações e de seres humanos consiste, também, no espaço onde a arte, a imaginação e a criatividade se fazem valer por meio de atividades lúdicas, como os *games*, por exemplo. Como meio de expressão do humano, feita na égide das tecnologias, a arte produzida traz transformações inegáveis. Uma das questões importantes a serem pensadas, segundo Couchot¹(2003), são as relações que se estabelecem no domínio das artes visuais, entre o automatismo técnico e a subjetividade.

O pesquisador norueguês Espen Aarseth (2001) estabeleceu o ano de 2001 como o “marco zero” dos *games studies*, os estudos dos jogos (eletrônicos), uma vez que o primeiro congresso científico internacional da área e as primeiras disciplinas sobre *games* eletrônicos foram lançadas naquele período.

Computer *games* are perhaps the richest genre we have yet seen, and this challenges our search for a suitable methodological approach. We all enter this field from somewhere else, from anthropology, sociology, narratology, semiotics, film studies, etc, and the political and ideological baggage we bring from our old field inevitably determines and motivates our approaches. (AARSETH, 2001)².

Como Aarseth afirma, o estudo dos *games* eletrônicos ainda não tem uma área definida, porém, por ser um evento cultural híbrido, pessoas de diferentes áreas realizam estudos a respeito. Já por isso se afirma a importância de pesquisas sobre o tema.

Há diferentes estudos e implicações acerca dos *games*, estudos mais ligados à ludologia e outros à narratologia. Nessa pesquisa, visto que são dois aspectos complementares, tentamos analisar pontos importantes de ambos, ainda que o objeto de estudo seja focando nas narrativas ficcionais nos *games*.

¹Edmond Couchot, artista plástico, ensaísta, professor emérito da Universidade de Paris e estudioso contumaz das relações da arte e da tecnologia, autor de, entre outros, “A Tecnologia na Arte: Da Fotografia à Realidade Virtual” (Editora UFRGS, 2003), palestrante inaugural no “Simpósio Internacional Emoção Artificial 3.0 – Interface Cibernética” no Itaú Cultural, São Paulo em Julho de 2006, e integrante da bienal internacional de arte e tecnologia com a obra “Le Pissenlits”, em parceria com Michel Bret, argumenta sobre os desafios da arte digital, suas relações com outras expressões artísticas e as interações cada vez mais presentes entre os espectadores e obras de arte.

² Tradução nossa: Jogos de computador são talvez, o gênero cultural mais rico que vimos até agora, e isto é um desafio para a procura por uma abordagem metodológica satisfatória. Todos nós entramos neste campo, vindos de algum outro lugar, da Antropologia, Sociologia, Narratologia, Semiótica, Cinema etc., e a bagagem política e ideológica que trazemos das nossas antigas áreas determina e motiva, inevitavelmente, as abordagens que realizamos. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>>. Acesso em: 02/10/2013.

Os estudos em *games* (área internacionalmente conhecida por *games studies*) surgiu por volta da metade da década de 90 e ganhou um pouco mais de projeção no início do ano 2000 com estruturação de suas principais linhas de força: narratologia e ludologia. A primeira prioriza o estudo dos *games* a partir das formas expressivas da narrativa [...]. Já a ludologia foi proposta por Frasca (1999) enquanto uma disciplina que procurasse os *games* a partir das especificidades características dos jogos. (GALLO, 2007, p. 9).

A pesquisa se utiliza o método comparativo, que permite o estabelecimento de relações entre os procedimentos artísticos. A metodologia empregada calca-se nos estudos comparados entre literatura, cinema e *games* por meio da documentação indireta, envolvendo o estudo da bibliografia encontrada sobre o assunto. Busca-se, portanto, analisar a questão da narrativa ficcional por meio da leitura dos objetos de cultura, neste caso, os *games*.

A maneira como muitas narrativas ficcionais dos *games* se faz surgiu de uma cooperação entre o autor original e o *iterator*. O termo foi criado pela estudiosa Janet H. Murray³ (2003), o qual designa o jogador que durante a experiência do jogar que pode interagir com a história de forma que o rumo dela se altera de acordo com suas decisões e ações, isto é, ele encena um papel criativo dentro de um ambiente autoral. Já o autor original se qualifica como aquele que estrutura a narrativa com a participação interativa, a equipe de criação e produção dos *games* que hoje inclui programadores, escritores e roteiristas, o que no começo da indústria ficava a cargo do programador fato que comprometia as narrativas. Enfim, é considerado o autor original quem cria o ambiente. Os *iteradores*, ainda que agenciem a narrativa, apenas atuam dentro das possibilidades preestabelecidas pelos criadores dos *games*.

Os *games*⁴ eletrônicos, mais do que qualquer outra linguagem artística criada pelo homem, podem ser considerados arte devido à forma de interatividade da qual usam para expressar o caráter multifacetado do homem contemporâneo. Com o aparecimento de programas de TV, livros e revistas especializadas e um mercado

³Professora Janet H. Murray é autora do livro: *Hamlet no Hóledock: o futuro das narrativas no ciberespaço*. Designer de interação reconhecida internacionalmente, especializada em narrativa digital e humanidades digitais. Foi treinada pela IBM como uma programadora de sistemas antes de fazer doutorado em Literatura Inglesa pela Universidade de Harvard, onde se especializou no Romance Inglês. Murray liderou projetos educacionais em humanidades no MIT em 1980 e 1990 e estabeleceu o primeiro curso universitário de narrativa interativa (MURRAY, 2003, s/ p.).

⁴No decorrer do texto o uso do termo em inglês “*game*” refere-se, especialmente, aos jogos eletrônicos, enquanto que o termo “jogo” se refere a todos os tipos de jogos.

industrial emergente devido à influência cultural dos *games*, é esperado que a academia realize pesquisas a respeito.

Uma tese de doutorado em Comunicação e Semiótica na Pontifícia Universidade Católica, em São Paulo, levanta a hipótese de que “a intersecção entre jogo, cultura e tecnologias digitais presentes nos *games* estabelece uma relação de mútua transformabilidade com a cultura contemporânea, resultando em modificações na experiência do jogar”. (GALLO, 2007 p.10).

Há também, mais recentemente, uma dissertação do Curso de Ciências da Linguagem, da Universidade do Sul de Santa Catarina, em que o autor investigou “a relação entre jogos eletrônicos narrativos e seus jogadores tendo o ‘herói’, por sua importância central, como realização do jogador no mundo do jogo” (SILVA, 2003, p.8). O autor e seu orientador sugerem o uso dos termos *extensão* e *transferência* para referir-se à instauração do processo relacional de recíproca afetação e dependência entre o *game* e o *iterator*, termos quais serão também explicitados e utilizados nesta pesquisa.

Ambas as pesquisas citadas têm diferentes focos nos estudos dos *games* e são de pesquisadores de áreas relacionadas, porém diferentes (Comunicação e Semiótica e Ciências da Linguagem), e confirmam o que já foi apontado, inicialmente, sobre o perfil dos pesquisadores desse tema.

O que buscamos analisar nesta dissertação é a possibilidade da forma narrativa, considerando todo o caminho percorrido pelas narrativas e mais recentemente as narrativas ditas audiovisuais, de ser influenciada pela tecnologia que diz da forma de apresentação narrativa, além de possíveis implicações quanto à produção e articulação das histórias criadas.

A indústria dos *games* é, na atualidade, uma das mais lucrativas do entretenimento mundial. Em relação à indústria cinematográfica, a indústria dos *games*, com US\$ 25 milhões de investimento, cresceu o dobro que a dos filmes, que teve US\$100 milhões, em um período de três anos. Em 2010 foram lançados 1638 jogos contra cerca de 500 filmes de Hollywood⁵.

Os *games* eletrônicos surgiram ainda antes da *Internet* e eles causaram uma mudança na maneira como as pessoas se divertem e contam histórias. Embora em

⁵Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/infografico/9708-o-tamanho-da-industria-dos-video-games-infografico-.htm>>. Acesso em: 05/11/2012.

alguns momentos vistos com certa desconfiança por estudiosos, intelectuais e acadêmicos, eles têm ganhado cada vez mais espaço, não somente no que diz respeito ao entretenimento, mas, também, em relação à forma como são apresentadas, na maior parte dos casos, narrativas visuais de ficção.

Muito embora a linguagem dos *games* seja diferente da literatura escrita, como os romances, novelas e contos, também diferindo da música, do teatro e do cinema, elas têm algo em comum no que se refere ao ato de contar uma história. As narrativas remetem ao nosso caráter lúdico, que é algo inerente ao ser humano. Luis Gonzaga Motta (2005) define o conceito de narrativa de uma forma abrangente:

A narrativa traduz o conhecimento objetivo e o subjetivo do mundo (o conhecimento sobre a natureza física, as relações humanas, as identidades, as crenças, valores e mitos, etc.) em relatos. A partir dos enunciados narrativos somos capazes de colocar as coisas em relação umas com as outras em uma ordem e perspectiva, em um desenrolar lógico e cronológico. É assim que compreendemos a maioria das coisas do mundo. (MOTTA, 2005, p.2).

Como enfatiza o autor, as narrativas estão presentes em toda parte e elas dizem muito dos valores de uma sociedade e de um indivíduo. Desde o processo de alfabetização, elas são empregadas como uma ferramenta que auxilia na aquisição do conhecimento. Não é rara a situação em que aprendemos com e pelas narrativas que por serem de caráter multidisciplinar, são ao mesmo tempo tão interessantes quanto acessíveis.

Não que todas as formas de artes tratem de narrativas, contudo é algo que ocorre frequentemente em todas elas. Por meio dessas narrativas existe algo substancialmente atrativo: a ficção. Essas histórias, em muitos casos, são criadas a partir da *apropriação*⁶ e da *desapropriação*⁷ cultural da *memória*⁸ de outras imagens e histórias que são transformadas em novas histórias e imagens.

⁶Segundo Benjamin, em *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura* (1994), tudo o que é chamado de conhecimento não passa de “apropriação”, ou melhor, toda a produção cultural, que o filósofo alemão chama de “monumentos da cultura” ou ainda bens culturais, não passam de instrumentos que visam à luta de classes no presente.

⁷Bloom (2002) estuda a influência poética, termo que continua não usando como passagem de imagens e ideias de poetas para seus sucessores. A influência, como ele a concebe, significa que não existem textos, apenas relações entre os textos. Estas relações dependem de um ato crítico, uma desleitura ou desapropriação, que um poema (ou outro tipo de texto), exerce sobre o outro.

⁸Na obra *Cinema: arte da memória* (1999), Milton José de Almeida argumenta sobre a construção secular da memória e do olhar e sua construção contemporânea por meio do cinema e da televisão (e ainda dos games): um maravilhoso e fantástico programa de educação visual que, sem

Como produtos sociais e culturais, os *games* são, em grande parte, híbridos e podem despertar ideias interessantes e a criatividade. A narrativa ficcional nos *games* se situa, como também faz a literatura e o cinema, no imaginário, que pode ser entendido como um espaço de intermédio, espaço de fuga onde o sujeito, no caso o *interator*, transita entre as fronteiras dos lugares onde as pessoas nunca estiveram, ou seja, lugares em que elas podem fazer uso da imaginação, um lugar de sonho. E mais que isso, tais narrativas são caracterizadas como *obras abertas*, o que possibilita a interatividade entre o *interator* e a história do *game*, tornando-a mais envolvente durante o processo narrativo.

Desse modo, por meio do processo de apropriação de lendas, personagens, mitos, situações, passagens, credences, entre outros, é possível criar ou recriar uma história, adaptando-a para dar forma a uma nova história, uma nova lenda, um novo roteiro para a personagem, bem como para o surgimento de novas personagens. É neste processo que ocorre a desapropriação da primeira versão da história.

Com os *games*, o *interator* tem a vantagem de continuar a contar a história e ser o coautor. Este conceito é definido por Eco (2005) como leitor-modelo⁹, por meio da personagem *avatar*¹⁰, isto é, o *simulacro*¹¹ que o representa no mundo virtual. Este processo traz um impacto no imaginário do *interator*, que se coloca no lugar do herói ou da personagem em questão. Ele se emociona ainda mais com a narrativa,

intencionalidade objetiva, produz arte e simulação, as imagens da nossa memória e as formas da nossa imaginação do real.

⁹A temática do leitor-modelo aparece no ensaio *O leitor-modelo*, presente no livro *Lector in fabula* (1988) de Umberto Eco. Para ele, um texto é incompleto porque pressupõe, sempre, a colaboração de um destinatário. Enquanto o leitor não interage com o texto, este último continua sem voz ativa, fraco, preguiçoso, como nomeia o próprio Umberto Eco. E para que haja a atualização, o leitor precisa ser cooperativo, consciente e ativo no momento da leitura.

¹⁰*Avatar*, aqui, é uma figura gráfica inteiramente digital de complexidade variada que representa o usuário dentro da realidade virtual. Em informática, *avatar* é um cibercorpo inteiramente digital, uma figura gráfica de complexidade variada que empresta sua vida simulada para o transporte identificatório de cibernautas para dentro dos mundos paralelos do ciberespaço. O cibernauta pode incorporar uma ou mais dessas máscaras digitais para representa-lo em ambientes bi ou tridimensionais, encontrar outros *avatars* e comunicar-se com eles, além de teleportá-lo de sala a sala, controlar sua posição no quadro, fazê-lo dizer coisas e mesmo produzir efeitos de som e gestos animados pré-programados. Neste nível de imersão, o usuário produz uma multiplicação na sua identidade, uma hesitação entre presença e ausência, estar e não estar, ser e não ser, certeza e fingimento. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(realidade_virtual\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar_(realidade_virtual))>. Acesso em: 20/04/2014.

¹¹Baudrillard, na obra *Simulacros e Simulação* (1991), defende a teoria de que vivemos em uma era cujos símbolos têm mais peso e mais força que a própria realidade. Desse fenômeno surgem os “simulacros” ou simulações malfeitas do real que, contraditoriamente, são mais atraentes ao espectador do que o próprio objeto reproduzido.

pois a adapta ao seu próprio gosto, ainda que limitado ao roteiro do *game*, necessário no desenvolvimento da trama.

Consideramos importante pontuar alguns conceitos que usamos durante a pesquisa para um melhor entendimento do processo de criação das narrativas ficcionais nos *games*. Termos como *interação* e *interatividade*, por exemplo, ainda que relacionados, possuem funções distintas. Para Araújo, (2005, p.23) a *interatividade* trata de operações nas quais “o interlocutor tem opções de comandos anteriormente pré-fixados pelo sistema”.

Sendo assim, grande parte das narrativas procede desta maneira, visto que a estrutura das narrativas está relacionada às decisões tomadas pelo *interator* em uma lógica que foi, anteriormente, programada pelo criador do *game*. Ao passo que a *interação* trata de uma experiência mais complexa que:

[...] exige uma comunicação bidirecional que veicule também sinais não verbais, entendidos, por exemplo, como os estados mentais que o corpo simula e involuntariamente os comunica a outro integrante, numa espécie de ‘contágio de afecção’. (ARAÚJO, 2005, p. 23).

Considerando as definições realizadas pela autora, e a forma como os *games* narrativos se configuram hoje, isto é, eles ainda não proporcionam condições para a interação, optamos pelo uso do termo *interatividade*.

Criador, desde 1965, de dispositivos cibernéticos interativos que solicitam a participação do espectador, Couchot (2003) discorre sobre a segunda interatividade. Em uma referência direta à cibernética de segunda ordem ou dos “mais sistemas que observam”, esse conceito traz o novo caráter da experiência estética contemporânea na arte tecnológica, e ainda um novo tipo de relação entre o espectador e a obra. Em entrevista dada durante o *Simpósio Internacional Emoção artificial 3.0 – Interface Cibernética*, em Julho de 2006, no evento Itaú Cultural, São Paulo, Couchot afirma que:

Tudo muda quando o artista manipula ferramentas tecnológicas que lhe permitem não mais representar ou apresentar o real, mas simulá-lo, oferecendo ao espectador a possibilidade de participar, mais ou menos profundamente, da criação da obra. A diferença essencial está na abertura da obra na presença do espectador que, em certas condições, é convidado a tornar-se ele mesmo um autor. A noção de autor, entretanto, não desapareceu, ela se transformou. A

representação do real permanece secundária em relação a essa nova tarefa, que consiste em associar o espectador à criação da obra. (COUCHOT, 2003).

A arte, intermediada pela tecnologia, segundo Couchot (2003), ciência que está em desenvolvimento constante e cada vez mais se torna rica e complexa, dificilmente irá se estabilizar. Os processos de produção e circulação da arte digital não mais são tangíveis pelos métodos tradicionais da história da arte, da estética e da crítica. Tudo está para ser reinventado nesse aspecto.

No entanto, é possível repertoriar incontestavelmente várias obras originais e poderosas, não só no campo das artes visuais, mas, também, da música, do teatro e da literatura. Há, também, uma porção de obras menores, medíocres, inacabadas e mecanizadas, que demonstram tal incompreensão da técnica e da estética próprias a essa arte. Assim como há obras literárias de melhor ou inferior qualidade, há *games* que se diferenciam por se caracterizarem como obras boas ou ruins.

Com a arte tecnológica, o próprio meio de expressão se modifica radicalmente quando a tecnologia se altera. Esses novos recursos oferecidos pela tecnologia digital influenciam e aumentam as possibilidades e conferem à imagem contemporânea uma nova significação. Mas, se por um lado ela amplia o universo de criação, por outro, ela pode desvirtuar a noção de realidade ou da sua representação. Isto porque a representação nunca é uma realidade, mas arremedo desta. Para um melhor entendimento e reflexão sobre os temas relacionados, esta dissertação se organiza da seguinte maneira:

No primeiro capítulo intitulado “Homo Ludens: Press Start to Play” apresenta-se um estudo sobre o conceito de jogo na cultura que se expande aos *games* eletrônicos. Um breve apontamento sobre a importância do lúdico na sociedade; os vários tipos de jogos e as características lúdicas e da ficção que atraem tantas pessoas; termos usados para um melhor entendimento de como funciona a relação do *interator* com o *game*, como os de interatividade, extensão e transferência entre outros que são próprios do mundo dos *games*. Também apresentamos uma ideia de como é o perfil de alguns *interatores*, das comunidades, como são administrados os *games* e o acesso aos mesmos.

No segundo capítulo, que recebeu o título “O Aspecto Híbrido do *Game*: Arte e Tecnologia”, analisamos de que forma a arte, como expressão do humano, se apresenta de diferentes formas e de acordo com o contexto no qual é produzida;

como a tecnologia influencia no meio artístico e, também, o meio artístico é influenciado pela arte. Ela é usada para potencializar a experiência estética da ficção, que se relaciona a uma reflexão sobre as narrativas ficcionais, especialmente às que se fazem durante a experiência do jogar com *games* eletrônicos. A tecnologia afeta as produções artístico-culturais, bem como a coparticipação do *player* como *iterator* na construção da história dentro do *game*. Além disso, também, as narrativas podem migrar de um meio artístico para outro, especialmente da literatura para o cinema, do cinema para os *games* e assim por diante, de forma que essas narrativas se transformam e se adaptam em um processo de apropriação e desapropriação cultural.

Sob o título “A Jornada do Herói na Narrativa Ficcional dos *Games*”, o terceiro capítulo aborda a relação entre o *iterator* e a personagem, *avatar* e/ou herói, e analisa a construção do perfil das mesmas e a forma pela qual é possível controlar, agenciar e tomar decisões durante os eventos, incluindo personagens e cenários, o que produz a sensação de controle e de poder.

As máscaras que representam o *iterator* nas narrativas dos *games* refletem vários fatores relacionados ao perfil do mesmo, especialmente em *games online*, em que há outros *iteratores* participando da história e interpretando papéis, interagindo com outras personagens não jogáveis (NPCs, *non-playing characters*), com o cenário e objetos variados. Dentro do mundo do jogo (*in game*), ambiente de fantasia e virtual, se é possível ser quem o ou que se quiser.

A comparação entre literatura, cinema e *games* é a usada para os estudos realizados nesta pesquisa, uma vez que estão relacionados por serem manifestações artísticas e se referirem ao uso de narrativas como uma maneira de compartilhar experiências e conhecimento.

Assim, este trabalho pretende contribuir para os estudos de novo meio estético, que hoje, ainda, não têm uma área de estudo consolidada, apesar de sua relevância como objeto de estudo cultural.

CAPÍTULO I

HOMO LUDENS: PRESS START TO PLAY

Contra a representação elaborada pela própria literatura e retomada pela mais quantitativa das histórias do livro – segundo a qual o texto existe em si mesmo, isolado de toda materialidade – deve-se lembrar que não há texto fora do suporte que o dá a ler (ou ouvir), e sublinhar o fato de que não existe a compreensão de um texto, qualquer que ele seja, que não dependa das formas através das quais ele atinge seu leitor. (CAVALLO & CHARTIER, 1998, p.9).

1.1 A Jornada inicia: sobre Jogo e Cultura

Ludus, o termo latino, cuja etimologia se refere à esfera da não-seriedade, mais que tudo “ilusão” e “simulação”, cedeu lugar – por volta do século XV- ao termo *jocus*, no vulgar, cujo sentido específico (gracejo, graça, pilhéria, mofa, escárnio, zombaria, troça) passou a designar o jogo em geral. É o caso do termo em francês *jeu, jouer*, do italiano *gioco, giocare*, do espanhol *juego, jugar*, e do português jogo, jogar.

Huizinga (2012)¹², no prefácio da obra *Homo Ludens*, entende o jogo como “um fator distinto e fundamental, presente em tudo o que acontece no mundo [...] é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e desenvolve”.

O autor integra o conceito de jogo no conceito de cultura e, segundo ele, os estudos antropológicos e as ciências afins, até hoje, têm prestado pouquíssima atenção à concepção de jogo e à importância essencial do fator lúdico para a civilização.

O jogo é o fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. (HUIZINGA, 2012 p. 3).

¹²Johan Huizinga publicou, em 1938, *Homo Ludens/ O jogo como elemento da cultura* (2012). O autor é considerado um dos estudiosos mais respeitáveis nos estudos dos jogos, pois, ele pretendeu formalizar um estudo complexo em diferentes áreas do conhecimento.

Na afirmação acima se pode entender a razão pela qual o jogo antecede a cultura, visto que os animais já jogavam sem a necessidade da instrução humana. A relação entre o jogo e o lúdico é bem íntima, o jogo, em suas várias representações, traz a ludicidade para o jogador. O aspecto do divertimento, embora não relacionado à esfera das necessidades físicas básicas do homem, também é importante, dado que é uma atividade compartilhada que promove a interatividade social.

Huizinga busca compreender e refletir sobre o jogo como um elemento *da* cultura e não somente como elemento *na* cultura:

[...] insisti no uso genitivo, pois minha intenção não era definir o lugar do jogo entre todas as manifestações culturais e sim determinar até que ponto a própria cultura possui um caráter lúdico. O objetivo deste estudo mais desenvolvido é procurar integrar o conceito de jogo na cultura. (HUIZINGA, 2012, s/ p.).

Ainda segundo o estudioso, o conceito de jogo como elemento da cultura pode se estender ao *game* eletrônico, que pode ser entendido como um fenômeno cultural, pois teve importância essencial para o desenvolvimento da cultura e da civilização. O *game* tem função social e é significativa, então:

[...] ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. (HUIZINGA, 2012, p. 3-4).

O fato de todo jogo ter significados, como afirma Huizinga na citação acima, consiste numa das razões pela quais esta pesquisa se desenvolveu. Qual o sentido da ação do jogar e do envolvimento em um mundo fictício que ultrapassa os limites de atividades física e/ou biológica?

O jogo pode ser entendido como uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. Há muitas definições para o jogo, no entanto, nenhuma delas parece ser satisfatória. “O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimimos a estrutura da vida espiritual e social” (HUIZINGA, 2012, p. 10).

Nesta dissertação consideramos que a contribuição de Huizinga é relevante uma vez que, os *games* eletrônicos partilham da maior parte dos elementos formais apontados pelo historiador.



Figura 1 - Personagens do MMORPG¹³ Lineage II

Fonte: Disponível em: <<http://www.lineage2.com/en/media/>>. Acesso em: 09 de jul. de 2012.

Na Figura 1, o MMORPG coreano conta com vários servidores em diferentes partes do mundo. Há várias crônicas que dão seguimento a uma narrativa principal, que é acompanhada pelos fãs por meio de *trailers* cinemáticos, disponíveis no site oficial do *game* e também em diversos outros lugares da Internet.

A história envolve mitologia nórdica e seus deuses, com várias outras referências culturais. Como *game L2*, ele cumpre bem a função de entreter o jogador e/ou *interator* por diferentes qualidades, sejam elas quanto à narrativa ou como uma atividade livre.

¹³Um jogo de interpretação de personagens *online* e em massa para múltiplos jogadores (*Massively* ou *MassiveMultiplayer Online Role-Playing Game* ou *Multimassive online Role-Playing Game*) ou **MMORPG** é um jogo de computador e/ou videogame que permite a milhares de jogadores criarem personagens em um mundo virtual dinâmico ao mesmo tempo na Internet. Site oficial do *game*: http://www.lineage2.com/10th_anniversary/. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Massively_multiplayer_online_role-playing_game>. Acesso em: 12 de dez. de 2013.

Voltando aos aspectos estruturais, pode-se tentar simplificar os atributos formais do jogo. Seria possível considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tida como “não séria” e fora da vida habitual, no entanto, simultaneamente capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total.

A função do jogo, nas formas mais elevadas que aqui nos interessam, pode ser definida pelos dois aspectos fundamentais que nele encontramos: uma luta *por* alguma coisa ou a representação *de* alguma coisa. Estas duas funções podem também por vezes confundir-se, de tal modo que o jogo passe a “representar” uma luta, ou, então, se torne uma luta para melhor representação de alguma coisa. (HUIZINGA, 2012, p. 16-17).

Lutar por alguma coisa ou representar alguma coisa está frequentemente ligado à vida. De uma forma ou de outra, o jogo consiste em uma atividade de extrema relevância para a sociedade. E são várias as formas de jogos com diferentes regras e estilos. Alguns em pares, outros em pequenos ou grandes grupos. Alguns jogos, como o xadrez, por exemplo, são reconhecidos como esportes por terem regras estabelecidas pelas diferentes instituições que regem cada modalidade, como as federações, comitês olímpicos ou ligas.

Ainda que haja jogos em diferentes modalidades, desde as esportivas, passando pelos jogos de mesa, jogos de tabuleiro, jogos de caneta e papel, jogos de carta, jogos de dados, entre outros, o *game* eletrônico pode ser considerado como uma das formas mais complexas e interessantes de jogo.

Prose is an art form, movies and acting in general are arts forms, so is music, painting, graphics, sculpture, and so on. Some might even consider classic *games* like chess to be an art form. Video *games* use elements of all these to create something new. Why wouldn't video *games* be an art form? (ADONAI apud LAKE, 2011¹⁴).

O jogo é encontrado na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-o e marcando-o desde as mais distantes origens até

¹⁴ Tradução nossa: A prosa é uma forma de arte, filmes e atuações em geral são formas de arte, assim como a música, a pintura, os gráficos, a escultura, e assim por diante. Alguns podem até considerar jogos clássicos como o Xadrez como uma forma de arte. Vídeo games usam elementos de todas elas para criar algo novo. Por que não poderiam os vídeos games ser uma forma de arte. Citação do escritor finlandês Sam Lake que também é designer de jogos como: *Max Payne* e *Alan Wake*. ADONAI é o *nickname* de um membro ativo de uma comunidade *gamer* que posta textos sobre assuntos relacionados. Disponível em: <<http://planetpov.com/2011/10/17/pwnd-a-brief-history-of-video-games/>>. Acesso em: 08 de ago. de 2012.

a fase de civilização em que nos encontramos agora, consiste em uma forma específica de atividade, “significante”, tem uma função social.

Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa ‘imaginação’ da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa ‘imaginação’. Observaremos a ação destas no próprio jogo, procurando assim compreendê-lo como fator cultural da vida. (HUIZINGA, 2012 p. 7).

Assim como o historiador holandês Huizinga entende o jogo como um fator cultural da vida, também compreendemos os *games* eletrônicos como objetos de cultura. O estudo dos *games* eletrônicos está cada vez mais em evidência por ser uma atividade ligada ao cotidiano de muitas pessoas. Como uma atividade não voluntária, o jogo “deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada” (HUIZINGA, 2012 p.10). Quando jogar é uma opção, isso pode gerar certo sentimento de liberdade, de escolha, no sentido de que se realiza uma atividade por querer, por prazer e, conseqüentemente, isso pode gerar bem-estar.

Seja como for, para o indivíduo adulto e responsável o jogo é uma função que facilmente poderia ser dispensada, é algo supérfluo. Só se torna uma necessidade urgente na medida em que o prazer por ele provocado o transforma numa necessidade. É possível, em qualquer momento, adiar ou suspender o jogo. Jamais é imposto pela necessidade física ou pelo dever moral, e nunca constitui uma tarefa, sendo sempre praticado nas ‘horas de ócio’. (HUIZINGA, 2012 p.11).

Ainda que seja uma atividade que poderia ser dispensada, e não seja uma necessidade física, dever moral ou tarefa, são muitas pessoas que se interessam por essa prática lúdica.

O que há de realmente divertido no jogo, mais especificamente no *game* eletrônico? Por que o *interator* se deixa envolver completamente por sua paixão? Segundo estatísticas, há muitas pessoas que jogam diariamente, até mesmo mais do que assistem televisão.

A *Internet*, como um conjunto de redes mundial, possibilita a integração de múltiplos usuários em tempo real no ciberespaço, local dinâmico e virtual. Dentre as variadas formas de manifestações do uso do espaço virtual em tempo real,

destacam-se os *games online* e os *MMORPGs* (jogos de interpretação de papéis para jogadores múltiplos *online*) que são, atualmente, responsáveis pelo tempo em que os *interatores* passam em frente aos seus computadores ou plataformas de jogos, superlotando os servidores desses *games*. Em tais espaços, “os participantes podem através de seus *avatares* partilhar esses ambientes, intervir e co-construir no ciberespaço”. (PRADO, 2003, p. 53).

[...] a invenção de um novo meio de expressão significa um aumento em nossa habilidade de criar histórias... Histórias multissequenciais proporcionam ao *interator* a habilidade de navegar por um arranjo fixo de eventos de diferentes maneiras, todas elas bem definidas e significativas. (MURRAY, 2003, p. 10).

O Brasil está entre os países que mais acessam a *Internet*. Grande parte dos acessos é em servidores de *games online*. Segundo uma pesquisa divulgada pela *Folha Online*, em Junho de 2012¹⁵, com base nos dados do 1º Censo Gamer Brasil, um estudo realizado pela *InsideComm*, empresa de pesquisa da área de tecnologia em parceria com a *Acigames* (Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games), o brasileiro joga em média duas horas de *games* eletrônicos por dia, todos os dias. Dos jogadores, 51,59% têm ou estão acima dos 19 anos de idade e são solteiros.

No sudeste do Brasil estão concentrados 58% dos jogadores, e somente no Estado de São Paulo estão 64% dos jogadores da região. Ainda segundo o censo, os outros 22 Estados, e também o Distrito Federal, não têm a mesma facilidade para comprar produtos como os *consoles*¹⁶, computadores, jogos, acessórios, entre outros. Mais de 80% dos *interatores* utilizam o computador para jogar, além dos consoles, e 10% não possuem os consoles dentro de casa. Os *players* ou *interatores* reúnem-se em comunidades para jogarem. As comunidades dos *games*, independentemente de que gêneros sejam (ação RPG, luta, corrida, esportes, aventura, estratégia, etc), estão aumentando consideravelmente. Existem eventos, fóruns, blogs, páginas dedicadas aos *games* e uma infinidade de produtos e

¹⁵ Disponível em: <<http://f5.folha.uol.com.br/estranho/1104914-brasileiro-joga-duas-horas-de-videogame-por-dia-diz-pesquisa.shtml>>. Acesso em: 09 de ago. de 2012.

¹⁶ Console de videogame é um microcomputador dedicado a executar jogos de vídeo (videogames) que podem estar gravados em discos de leitura óptica (CDs, DVDs, Blu-raydiscs...) na Internet e, antigamente, em cartuchos. Alguns consoles mais famosos são o Playstation I, II e III, Nintendo Wii, Xbox, etc. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Console_de_videogame>. Acesso em: 09 de ago. de 2012.

produções menores (curtas, revistas em quadrinhos, livros e até outros *games*) que surgem deles. Isso sem contar os *games* de console, que não são jogados *online*, mas que também causam grande repercussão.

A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo. (HUIZINGA, 2012, p.5).

Grande parte dos *interatores*, assim como leitores e amantes do cinema, ao passar muito tempo jogando, lendo ou vendo filmes, distanciam-se da realidade, entram em um mundo imaginário e partilham das emoções daquela narrativa ao identificarem-se com determinadas personagens. É como se fosse possível viver uma segunda identidade, na qual se é possível realizar e viver eventos não possíveis na vida real.

Levando em conta que a realidade do *game* ultrapassa a esfera da vida humana, ela não é de caráter racional e lógico. Mas, por outro lado, os fatores que motivam o *interator* a jogar fazem parte da realidade social: extravasamento de energia, desejo de competir, desejo de controle, válvula de escape para impulsos negativos, autoestima, adrenalina, prazer do desafio, recorde da dificuldade vencida, gosto pela simulação, pela inventividade, pelo desvendamento de um enigma, transe, euforia, tensão seguida do alívio, vitória, etc. Tais fatores e inúmeros outros podem levar à imersão no mundo do imaginário.

O estético visual, em alguns *games*, consiste em um fator que contribui para o bem estar, de forma que a experiência do jogar se torna por si mesma uma experiência bela. Assim, estabelece-se proximidade entre jogo e estética visual.

A vivacidade e a graça estão originalmente ligadas às formas mais primitivas do jogo [...] Em suas formas mais complexas o jogo está saturado de ritmo e harmonia, que são os mais nobres dons da percepção estética que o homem dispõe. São muitos, e bem íntimos, os laços que unem o jogo e a beleza. (HUIZINGA, 2004, p.10).

Considerando a beleza em relação à visualidade dentro dos parâmetros estabelecidos na indústria dos *games*, é possível pensar nos *games* eletrônicos, atualmente, como sendo formas de belos jogos visuais. Este fator chama muito a

atenção das pessoas e é quesito de avaliação dos críticos e da comunidade dos *gamers*. É certo que *games* com gráficos mais desenvolvidos e acabados têm grande apelo, seja na figura das personagens ou no cenário. Tanto as personagens, quanto os cenários, são desenvolvidos por artistas que procuram maximizar o potencial dos *games*, criando lugares e personagens mais complexos e simulando a realidade.

A característica gráfica que se relaciona diretamente à beleza, ainda considerada recente, tem grande relevância para o sucesso, ou não, de um título. Além da beleza estética visual, há também beleza no que se refere à inventividade ao narrar. Narrativas bem construídas com gráficos de alta qualidade rendem grandes e aclamados *games*, como é o caso da série *Final Fantasy* (destaque para a crônica *Final Fantasy X* na figura 2), *The Last of Us*, *God of War*, *Max Payne*, entre outros, que são conhecidos por terem cenários, personagens e histórias marcantes. Ainda que haja *games* com narrativas pobres em relação à imagem gráfica e capacidade de *extensão e transferência*, outros conseguem o mérito de associar boas narrativas com bons gráficos. Cada vez mais se investe na beleza dos *games*, tanto na forma quanto no conteúdo.



Figura 2 - Cena de Final Fantasy X

Fonte: Disponível em: <<http://www.pixelgeek.com.br/2012/02/mais-detalhes-de-final-fantasy-x/>>. Acesso em: 08 de ago. de 2012.

A evolução da apresentação dos *games* pelos gráficos tem acompanhado os avanços tecnológicos. Talvez essa seja uma das razões pelas quais tantas pessoas passam tanto tempo jogando; elas são absorvidas pela experiência do jogar, de forma que se sentem impelidas a continuar jogando. Além do fato de ser livre, o jogo não é vida “corrente” nem vida real, ao contrário, consiste numa evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria.

Alguns *games* têm uma tendência para serem visualmente agradáveis, e é provável que esse fator estético seja igual àquele impulso de criar formas ordenadas, que compreende o jogo em todas suas características. É possível que esse sentimento de evasão da vida “real”, causado pelos jogos, esteja fortemente marcado pelo o que os *games* eletrônicos proporcionam, ainda mais especialmente pelos narrativos. Esse tipo de *game* caracteriza-se como aquele em que o *interator* tem a possibilidade de participar da construção da história do *game*.

Em se tratando de *games*, que contam com o suporte tecnológico, os rumos que estão sendo tomados em relação às narrativas perpassam os limites encontrados antes pela literatura, teatro e cinema, levando o *interator* mais além no momento em que este assume o papel da personagem em questão e vive o evento, a situação, a aventura que é apresentada.

Na ficção, em geral, também na de cunho trivial, o raio de intenção se dirige a camada imaginária, sem passar diretamente às realidades empíricas possivelmente representadas. Detém-se, por assim dizer, neste plano de personagens, situações ou estados, fazendo viver o leitor, (ou o *interator*- *grifos nossos*) imaginariamente, os destinos e as aventuras dos heróis. (CANDIDO, 2007, p 42).

Tanto na narrativa literária, quanto na fílmica e também na dos *games*, que podem ser considerados, em parte, artes de ação, inicia-se um processo imaginário de criação, de acordo com Umberto Eco (2005), do *processo de fabulação* que, como produto humano lhes é terreno de operação ou alicerce e o que difere um do outro consiste na articulação temporal das sequências para o receptor. Retomando Cavallo e Chartier (1998), forma e conteúdo estão diretamente ligados. Não há como entender um texto (no caso o *game*) fora do contexto em que ele é criado, ideia que

Bakhtin¹⁷ (2003) preconiza em sua obra *Estética da criação verbal*. Texto e contexto, forma e conteúdo são elementos importantes para uma compreensão satisfatória de diversos objetos de estudo, especialmente os que se relacionam à esfera artística.

Os *games* são o resultado de um percurso tecnológico consideravelmente recente. Aqueles do tipo narrativo, que proporcionam aventuras fictícias por meio de heróis e/ou *avatares*, constituem-se no foco de estudo dessa dissertação.

1.2 Now Loading¹⁸

A obra de ficção nos encerra nas fronteiras de seu mundo e, de uma forma ou de outra, nos faz levá-lo a sério. (ECO, 1994, p. 84).

Para que uma obra fictícia convença seu leitor, público e *interator*, é necessário que o mundo ficcional da obra faça sentido. Há alguns termos e/ou processos que auxiliam a entender melhor a experiência do jogar. Imersão é um dos termos mais utilizados para tratar de *games* eletrônicos e com o avanço das pesquisas alguns foram diferenciados para um melhor entendimento. Segundo Silva (2013), em sua dissertação de mestrado, a *extensão* difere da imersão por:

[...] se tratar de um movimento do jogador em direção ao espaço da obra, enquanto a imersão, nos parece, pode ser caracterizada por um movimento contrário onde a obra é quem ‘reveste’ o público, envolvendo-o em um espaço físico e/ou psicológico amplo. Quando estamos no ambiente escuro de uma sala de cinema, confrontados com uma tela de cinema grande que nos miniaturiza por suas proporções, envolvidos por um som tridimensional com graves que nos fazem tremer em certos momentos da projeção, é evidente a tentativa de modelagem de um espaço imersivo, onde o ‘ambiente cinematográfico’ nos abraça fisicamente e psicologicamente para mais próximos daquelas paisagens, eventos e pessoas que se projetam na tela [...] A *extensão*, da forma como estamos tentando defini-la aqui, só se realiza quando a relação entre público/obra estabelece a criação de um duplo participante. Esse duplo trata,

¹⁷ Mikhail Mikhailovich Bakhtin foi um filósofo e pensador russo, um pesquisador da linguagem humana, seus escritos, em uma variedade de assuntos inspiram trabalhos de estudiosos em um número de diferentes tradições (o marxismo, a semiótica, estruturalismo, a crítica religiosa) e em disciplinas tão diversas como a crítica literária, história, filosofia, antropologia e psicologia. Em “Estética da criação verbal” o autor faz uma descrição fenomenológica do ato de criação. Disponível: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Mikhail_Bakhtin>. Acesso em: 10 de fevereiro de 2014.

¹⁸ A expressão *Now Loading* frequentemente aparece na tela intermediária de apresentação do *game* e início da ação, é o tempo que o computador necessita para carregar o *game*.

principalmente, do personagem ficcional, o 'herói' ou *avatar*, que permite ao jogador agir no ambiente digital. Sem essa construção temporária entre ser humano e um duplo que o 'realiza' num outro ambiente, não há realmente *extensão*. (SILVA, 2013, p. 29).

Essa diferença entre imersão e *extensão*, citada pelo autor acima, é o que distingue uma obra literária, por exemplo, do *game* eletrônico. O *iterator*, por meio de sua *avatar* e/ou herói que se caracteriza como o duplo, pode interagir mais significativamente na narrativa. Ele é, portanto, mais ativo que o leitor. Já a *transferência* completa o processo de *extensão* por caracterizar-se como o movimento contrário do *game* ao *iterator*, que está parcialmente responsável pelo desenvolvimento narrativo.

Esse processo é gerado quando o jogador é incentivado a se sentir na 'pele' do 'herói' ou identificado o bastante com ele; e a partir daí, deve se tomar certas decisões e dominar habilidades que fazem sentido no mundo do jogo e que afetam, de maneira direta, o desenvolvimento do sistema e o desencadeamento dos eventos. [...] Transferência pretende gerar, em última análise, identificação com o personagem principal e a obra. Porque só a partir dessa identificação, onde o duplo torna-se mais transparente, é que o jogo narrativo pode realizar-se como obra sensivelmente potente, no sentido de poder despertar desejos, ânsias e afetos por parte do jogador como experimentador de uma participação mais apaixonada. (SILVA, 2013, p.30).

Os *games* narrativos dividem a importância de eventos da história com o *iterator*. O desenrolar dos acontecimentos, sucesso ou fracasso, estão relacionados ao desempenho do *iterator* em sua jornada. Esse sentimento de identificação com a personagem que o *iterator* tem – até porque em muitos casos ele mesmo a cria – faz com que a experiência ocorra, ao mesmo tempo, no nível diegético¹⁹, pois está relacionado aos procedimentos e ações pela interface e efeitos sonoros, e também a nível diegético visto que a personagem está diretamente ligada ao mundo ficcional.

Ao se pensar em diegese remete-se ao narrador do tempo e do espaço. O tempo diegético e o espaço diegético consistem no tempo e espaço que existem na narrativa, com suas especificidades, coerências e limites que são estabelecidos pelo

¹⁹Diegético de Diegese: é um conceito de narratologia, que diz respeito à dimensão ficcional de uma narrativa. De forma simplificada, representa a realidade da narrativa que se desenrola à nossa frente, diferente da realidade do mundo que nos cerca. É o mundo ficcional, a vida fictícia vendida pelo roteiro e pronta para ser 'comprada' pelo espectador [...] Em Cinema e outros produtos audiovisuais (como o game), diz-se que algo é diegético quando ocorre dentro da ação da narrativa ficcional. Disponível em: <<http://www.upf.br/facineforum/?p=19867>>. Acesso em: 10 de jan. de 2014.

autor. O tempo e o espaço influem diretamente no desenrolar do jogo. Em *MMORPGs*, por exemplo, o tempo diegético não para quando o *interator* não está jogando por haver uma rede de outros jogadores e/ou *interatores*. Ou seja, os eventos e as ações continuam a acontecer, diferente de *games* que não são *online*, nos quais tudo se encerra quando o *interator* não está jogando.

Ao retornar ao *game*, independente do mundo ficcional ter se alterado ou não, para que a narrativa prossiga, o *interator*, assim como o leitor e o público de filmes e peças teatrais e narrativas em geral, faz um ‘acordo ficcional’²⁰, conceito empregado por Umberto Eco (1994). Nesse acordo é estabelecida uma relação pelo leitor (e também pelo *interator*) entre o mundo real e mundos ficcionais. Ele aceita a simulação da verdade por meio de elementos, não raras vezes, impossíveis, como as personagens, objetos e cenários fictícios. “Aceitamos o acordo ficcional e fingimos que o que é narrado de fato aconteceu” (ECO, 1994, p. 81). Pode ocorrer que, muitas vezes, de tanto fingir, passamos a nos importar com aquele mundo imaginário, “dado que as fronteiras entre aquilo em que devemos acreditar e aquilo que não devemos acreditar são bastante ambíguas” (ECO, 1994, p.84).

Ler ficção significa jogar um jogo através do qual damos sentido à infinidade de coisas que aconteceram, estão acontecendo ou vão acontecer no mundo real. [...] Essa é a função consoladora da narrativa – a razão pela qual as pessoas contam histórias e têm contado histórias desde o início dos tempos. E sempre foi função suprema do mito: encontrar uma forma no tumulto da experiência humana. (ECO, 1994, p.93).

Ler ficção e jogar *games* narrativos são experiências similares. O mito encontrou no formato das narrativas nos *games* uma forma da experiência humana, assim como previu o autor acima citado. Sobre a questão da veracidade dentro de uma estrutura ficcional, Eco (1994) crê que as afirmações ficcionais são verdadeiras dentro da estrutura do mundo possível de determinada história. Ou seja, os eventos, personagens e objetos têm de fazer sentido em relação ao mundo ficcional criado na narrativa.

Na Figura 3, por exemplo, podemos observar a interação entre duas personagens (*avatares*), que vivem uma aventura como as de contos de fadas. Tais

²⁰ O acordo ficcional é um contrato de leitura que encerra a aceitação de que uma história imaginária, inventada, não seja uma mentira, mas uma verdade presumida, ainda que possa contradizer a realidade (ECO, 1994, p. 83).

personagens são a manifestação da vontade dos *interatores*. O modo como aceitamos a representação do mundo ficcional é pouco diferente da maneira que aceitamos a representação do mundo real. A narrativa precisa fazer sentido dentro da sua lógica, ainda que mitológica ou conto de fadas, para ser aceita.



Figura 3 - O mundo “perfeito” de *Perfect World*

Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Perfect_World_\(MMORPG\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Perfect_World_(MMORPG))>. Acesso em: 10 de janeiro de 2014.

E ainda, o que é verdadeiro para uma determinada cultura, pode não ser para a outra em função de nossas verdades terem sido forjadas por um determinado sistema de postulados, ou seja, a transitoriedade de verdades sustentadas por muito tempo sobre documentos, em um dado momento, podem ser declaradas falsas por pesquisadores.

No entanto, durante a experiência fictícia, tanto da leitura, quanto do *game* narrativo, ocorrem indicações de que o que está acontecendo não é real, confrontando essa disposição em aceitar o mundo ficcional.

Em vários gêneros de *games*, o *interator* tem a possibilidade de ordenar os elementos dentro do ambiente virtual como bem entender, dentro ou fora do tempo

diegético. Porém, como afirma Huizinga, existe o “esforço para levar o jogo até o desenlace, o jogador quer que alguma coisa ‘vá’ ou ‘saia’, pretende ‘ganhar’ à custa de seu próprio esforço” (HUIZINGA, 2012 p.14). E esse esforço é provavelmente o grande propulsor no que se refere ao fato de continuar jogando e vencendo desafios.

Embora o jogo enquanto tal esteja para além do domínio do bem e do mal, o elemento de tensão lhe confere um certo valor ético, na medida que são postas à prova as qualidades do jogador: sua força e tenacidade, sua habilidade e coragem e, igualmente, suas capacidades espirituais, sua ‘lealdade’. Porque, apesar de seu ardente desejo de ganhar, deve sempre obedecer às regras do jogo. (HUIZINGA, 2012 p. 14).

Todo jogo (bem como o *game* eletrônico) tem suas regras, as quais definem como o jogo deve ser conduzido. Mesmo em *games*, em que se pensa poder fazer de tudo, a não observância das regras acarreta consequências negativas para aquele que as infringe.

Por sua vez, estas regras são um fator muito importante para o conceito do jogo. Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que ‘vale’ dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão... E não há dúvida que a desobediência às regras implica a derrocada do mundo do jogo. (HUIZINGA, 2012 p. 14).

Mesmo assim, muitos infratores burlam as regras para conseguirem alguma vantagem sobre os outros *interatores*. No mundo dos *games* eletrônicos, eles são conhecidos como *hackers*²¹ ou *cheaters*²². E em muitas vezes obtêm sucesso quando tentam, de alguma forma, ganhar vantagem dentro do *game*, valendo-se de alguma falha na programação do *game* ou ainda, de falhas na segurança ou sistema *hacker*.

²¹Em informática, *hacker* é um indivíduo que se dedica à modificação dos aspectos internos de dispositivos, programas e redes de computadores. Devido ao seu conhecimento, um *hacker* consegue obter soluções e efeitos extraordinários, que extrapolam os limites do funcionamento “normal” dos sistemas como previstos pelos seus criadores ou administradores.

Wikipédia Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Hacker>. Acesso em: 10 de agosto de 2013.

²²*Cheater* é um termo em inglês que se tornou gíria entre jogadores de jogos eletrônicos. Ele é usado para designar jogadores que se utilizam de *cheats*, códigos usados para se burlar o sistema de jogo e, assim, ganhar vantagens. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/video-game/761-o-que-e-cheater-.htm#ixzz2bh8lawPP>>. Acesso em: 28 de março de 2012.

O jogador que desrespeita ou ignora as regras é um ‘desmancha prazeres’, que é diferente do jogador desonesto, já que o segundo finge jogar seriamente e aparenta reconhecer o círculo mágico. É curioso notar como os jogadores são muito mais indulgentes para com o desonesto do que com o desmancha-prazeres; o que se deve ao fato de este último abalar o próprio mundo do jogo. Retirando-se do jogo, denuncia o caráter relativo e frágil desse mundo no qual, temporariamente havia se encerrado com os outros. Priva o jogo da *ilusão* – palavra cheia de sentido que significa literalmente ‘em jogo’ (de *inlusio*, *illudere* ou *inludere*). Torna-se, portanto, necessário expulsá-lo, pois ele ameaça a existência da comunidade dos jogadores. (HUIZINGA, 2012 p. 14-15).

Da mesma forma como há os jogadores com as características descritas por Huizinga, podem ser encontrados, pelo menos, dois tipos mais comuns de *interatores*: os chamados *adventurers*, que gostam de viver as aventuras, criar, fazer amigos, jogar dentro da lógica do *game*, e os *spoilers*, que são aqueles que pulam as cenas explicativas, não costumam ler os diálogos e instruções que o *game* apresenta e, se possível, tentam obter vantagem da forma que for possível.

Porém, os *games online* que possuem uma rede *multiplayer* possuem, além do sistema de segurança automático do jogo, *interatores* especiais que são monitores do *game*. Estes, popularmente conhecidos como *GMs* (*Game Masters*), dão suporte para os *interatores* comuns dentro e fora do *game*. Quando o servidor possui um ritmo de atividade elevada, esse trabalho se estende a uma equipe (*staff* ou *team*).

Diferente dos *interatores* ordinários, os *GMs* possuem acesso ao sistema do *game* e resolvem problemas possíveis dentro da lógica do *game*, aplicando as punições devidas. *In game*, o *cheater* ou *hacker* que destrói o mundo mágico é tido como um covarde e precisa ser banido.

Comumente ocorre que, por sua vez, esses tipos de *interatores* fundam uma nova comunidade, ou até mesmo abrem um servidor para esse público dotado de regulamentos cômodos. Uma característica dessas comunidades, ou servidores, é que, por serem compostas por fora-da-lei, têm sistemas de jogo que são diferentes do original e, em grande parte, são vulgarmente chamados de piratas.

Entretanto, nem todos os servidores (*servers*) piratas são exclusivamente acessados por *cheaters*, pois diferentemente dos originais, não cobram pelo

software do *game* ou mensalidades, atraindo, assim, uma grande quantidade de pessoas.

Além disso, por serem modificados, especialmente servidores de MMORPGs são mais fáceis de serem jogados com taxas de experiências (XP) por *level* (nível) altas e lojas de itens *online*. Normalmente tais itens são obtidos *ingame* (dentro do jogo) por meio de jornadas (*quests*), ou eventos como recompensas.

A problemática da pirataria tem causado muita repercussão, tanto entre as produtoras e distribuidoras de *games*, quanto entre os *interatores*. Essa situação demonstra o quanto as pessoas procuram por esse tipo de atividade lúdica, afinal, há entre os jogadores e ou *interatores* aqueles que por alguma razão, geralmente econômica, buscam, ainda que por meio de jogos não originais, o espaço do sonho, do extravasamento, da imaginação e do divertimento.



Figura 4 - Sistema anti-cheater do game de guerra *Call of Duty 4*

Fonte:

Disponível em: <<http://www.codjumper.com/forums/viewtopic.php?f=12&t=12771>>. Acesso em: 10 de ago. de 2012.

Mais recentemente, apesar da dificuldade de vigilância na rede, algumas produtoras usam estratégias para evitar esse tipo de acesso, um programa de gestão de direitos digitais para combater a pirataria e fornecer serviços de atualização automática dos *games* aos usuários. Alguns exemplos desses programas são o *Origin* e o *Steam*.



Figura 5 - Logos do *STEAM* e do *Origin*

Fonte: Disponível em:

<https://www.google.com.br/search?q=origin+steam+logo&rlz=1C2AVNC_enBR561BR561&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=M0hsU-q1NazjsATU-YDQBQ&ved=0CCwQsAQ&biw=1366&bih=643>. Acesso em: 08 de out. de 2012.

O *Origin* (antigo *EA Store*) é uma plataforma de distribuição digital, gerenciamento de direitos digitais de sistemas a partir da *Eletronic Arts*²³, que permite aos usuários comprar *games* pela Internet e transferi-los para o computador ou plataforma com o cliente *Origin*. Assim como outros programas gerenciadores, estes permitem a interatividade de uma rede de *interatores* que, também, podem desenvolver habilidades sociais, algo que beneficia *games online* massivos, como os MMORPGs, esportes, guerra, tiro, entre outros.

Além disso, como outros programas gerenciadores, o *Origin* apresenta características sociais como o gerenciamento de perfis, bate-papo, além de ser

²³A *Eletronic Arts (EA)* é uma editora norte-americana de *games* para computador e para videogame. Fundada em 1982 por Trip Hawkins, é a segunda maior editora independente do mundo, ficando atrás da *Nintendo*. Disponível em: <<http://www.ea.com/pt?from=us>>. Acesso em: 11 de ago. de 2013.

possível a exibição de *games* do Facebook, Xbox Live e Playstation Network. Dentre os títulos mais famosos da Eletronic Arts estão: FIFA, Madden NFL, SSX3, SSX On Tour, NBA Live, NHL, The Sims, The Sims 2, The Sims 3, The Sims 4, SimCity, Battlefield, The Godfather, The Game, James Bond, Medal of Honor, Need For Speed, The Lord of the Rings (trilogia inteira), Harry Potter, entre outros.

Já o Steam, que foi desenvolvido pela Valve Corporation²⁴ (concorrente da Eletronic Arts) e lançado em setembro de 2003, conta com mais de 30 milhões de usuários diretos e tem uma média de acesso diário de cerca de 3,5 milhões de contas simultâneas. O programa também possui um sistema de amigos que permite ao *interator* criar uma rede de amigos *online* e verificar em qual servidor eles estão jogando.

Pelo Steam podem ser jogados e feitos *downloads* de *games* famosos como: Counter-Strike, Dota 2, Portal (1 e 2), Half-Life (1 e 2), Left 4 Dead, Battliefied2 e Call of Duty: Modern Warfare 3 entre um catálogo de mais de 2000 *games*. Para obter o programa é necessário fazer o *download* do cliente oficial do *game* na página e o número de série original dos *games*. Ainda, há demonstrações de *games* sem a necessidade da compra.

Seja como for, independentemente do tipo de associação que os *interatores* possam ter, grande parte deles tem suas ações marcadas pelo caráter lúdico. As comunidades de *interatores* comumente tendem a se tornarem permanentes, especialmente quando são relacionadas a *games online*, como os MMORPGs, ou ainda a *games* tradicionais de console, depois de acabado o jogo. Essa prática consiste numa forma de tentar manter a magia para além da duração do *game*.

Essas comunidades podem estar organizadas em clãs, guildas, irmandades, fóruns, entre outros. São essas organizações que promovem eventos e produzem produtos baseados em histórias e personagens das narrativas dos *games*. São realizados campeonatos de todos os níveis, regionais, nacionais, mundiais com exibição em tempo real por meio de um sistema chamado *Livestream*²⁵. A recompensa, na maior parte dos campeonatos, é apenas o fato de saber que se está

²⁴A Valve Corporation é uma empresa norte americana que produz e publica jogos de sua autoria ou participa de outras produtoras, principalmente conhecida pelo desenvolvimento do *software* Steam. Disponível em: <<http://www.valvesoftware.com/>>. Acesso em: 11 de ago. de 2013.

²⁵Livestream, antes conhecido como Mogulus, é uma plataforma de vídeo ao vivo que permite aos usuários assistir e transmitir conteúdo de vídeo usando uma câmera e um computador através da Internet. Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Livestream>>. Acesso em: 10 de ago. de 2012.

entre os melhores. Outros acompanham as transmissões para terem um parâmetro de como estão as jogadas em outros lugares, para aprenderem com os acertos e erros de outros *gamers* e *ou interatores*.

No entanto, mesmo que estejam fora de uma competição, os *interatores* procuram sempre a superação, seja passando uma fase, enfrentando um *boss*²⁶, melhorando um item, subindo mais um nível ou, apenas, passeando pelo ambiente virtual. Há sempre um sentimento de satisfação ou compensação, simplesmente por se estar lá, fazendo parte daquele mundo, daquele jeito, em determinado momento, naquela história. Este fenômeno se constitui como característica do que se pode pensar sobre a produção artística em relação com os avanços tecnológicos.

Neste primeiro capítulo, vimos como se estabelecem as relações entre o *interator* e o *game*. Partimos da definição de Huizinga para jogos, que considera aspectos culturais, históricos e sociais, para definir sua função e como atividade lúdica. E em seguida como o lúdico se associar com o fabular, à imaginação e à arte. O jogo tem uma grande importância na sociedade e mais recentemente, com os *games* eletrônicos e o surgimento dos *interatores* – que são atraídos pelo *game*, por vezes usado como espaço do imaginário e diversão, assim como uma fuga da realidade – o estudo desse novo meio de contar histórias, que também é um jogo de entretenimento, se faz pertinente.

As narrativas apresentadas pelos *games* estão cada vez mais elaboradas e, com a evolução da tecnologia, os gráficos se tornam mais complexos e interessantes. Neste meio virtual, o *interator* vive uma ficção que, em alguns momentos, pode causar emoções e sentimentos reais, fazendo com que seja levada a sério.

Isso é possível devido ao processo de *extensão* e *transferência* que se realiza por meio da personagem ou *avatar*, que representa o *interator* no mundo do *game*. O *interator* se sente como a personagem e ou o herói, o que torna a experiência do jogar mais completa. Por isso, o *interator* aceita o “acordo ficcional” e age como se o

²⁶Em *games* eletrônicos, um *boss* (chefe) é um desafio baseado em um inimigo (e um oponente controlado pelo computador em tal desafio). Uma luta com uma personagem *boss* é comumente referida como **boss battle** (batalha do chefe) ou **boss fight** (luta do chefe). *Boss battles* são geralmente vistas como o clímax de uma particular seção do *game*, usualmente no final de um estágio ou nível, ou para conseguir um objetivo específico. O *boss* é também geralmente bem mais forte e maior que os oponentes e que o *interator*. Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Boss_\(video_gaming\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Boss_(video_gaming))>. Acesso: 10 de ago. de 2012.

que se lhe apresenta nesse mundo digital de fato estivesse acontecendo. Desta forma as regras do jogo em que se está participando são aceitas.



Figura 6 - Vários títulos de Games famosos

Fonte: Disponível em: <Internet>. Acesso em: 12 de out. de 2013.

Na sequência apresentamos e analisamos a relação que se estabelece entre a arte e a tecnologia, a princípio áreas distintas que juntas dão origem à produtos híbridos como filmes, videoclipes, animações e *games* eletrônicos, por exemplo. Através da tecnologia é possível criar diferentes e mais complexas formas de representação artística que, conseqüentemente, tornam a experiência do público mais intensa.

CAPÍTULO II

O ASPECTO HÍBRIDO DO GAME: ARTE E TECNOLOGIA

2.1 A Arte na Tecnologia da Obra Aberta

Players are artists who create their own reality within the *game*.²⁷

(Shigeru Miyamoto, apud Burns, 2006).

Assim como o *game designer* afirmou acima, os jogadores e/ou *interatores* podem ser considerados artistas pela forma como criam uma realidade simulada dentro do mundo ficcional do *game*. O encontro da tecnologia com a arte teve efeitos consideráveis na sociedade e ainda está em processo, na medida em que continua emergente.

O jogador age. O computador gera os efeitos das ações fora da realidade espaço material do jogador e os distribui no espaço virtual do monitor. Este espaço virtual, incluindo os efeitos das ações, é observado e interpretado e, então, influencia as ações subsequentes. (NEITZEL, 2005, p.230).

Assim como descrito pelo autor, as ações do *interator* dependem dos eventos dentro do mundo do *game*, bem como de sua percepção. Tanto Couchot (2003), quanto Murray (2003) apontam para o uso da arte e da tecnologia na criação de uma obra. A questão da forma (quanto ao uso da tecnologia para a criação do *game* como objeto) e da arte (criação narrativa escrita, sonora e imagética) deu origem aos *games* que, em parte, trazem na experiência do jogar a possibilidade de coautoria na narrativa ficcional.

²⁷Tradução nossa: “Jogadores são artistas que criam sua própria realidade dentro do jogo”. Shigero Miyamoto é um *designer* e produtor de jogos japonês. Ele é mais conhecido pela criação de algumas das mais bem sucedidas franquias de jogos como *Mario*, *Donkey Kong*, *The Legend of Zelda*, *Star Fox*, *F-Zero*, *Pikmin* e a série *Wii*. Disponível em: <http://www.brainyquote.com/quotes/authors/s/shigeru_miyamoto.html>. Acesso em: 08 de ago. de 2012.

Enquanto as tradições narrativas dramáticas e escritas aproximaram-se do computador e os entretenimentos digitais assumiram uma maior semelhança com as histórias, a ciência da computação também está entrando nos domínios antes exclusivos dos artistas criativos. Pesquisadores nas áreas de realidade virtual e inteligência artificial que tradicionalmente buscavam desafios técnicos e financiamento na esfera militar têm deixado de modelar campos de batalhas e armas inteligentes para desenvolver novos ambientes de entretenimento e novas maneiras de criar personagens ficcionais. Essas mudanças prometem ampliar enormemente o poder de representação do computador. (MURRAY, 2003, p. 67).

Os cientistas da computação, como contadores de histórias, expandiram ainda mais os meios pelos quais o homem pode exercitar atividades lúdicas. Bem como outras obras artísticas, as narrativas nos *games* são caracterizadas como obras abertas por serem interativas e abrirem espaço para o imaginário.

Umberto Eco (2005), em seu livro *Obra aberta*, afirma que toda obra de arte é aberta, porque não comporta apenas uma interpretação. Existem muitas obras de arte indeterminadas com relação ao conteúdo que convidam o intérprete a participar ativamente na construção final do objeto artístico. Embora Eco provavelmente tivesse se referido às artes literárias e plásticas, os *games*, por conterem narrativas, também podem ser considerados como obras de arte e, dado seu caráter interativo, como um tipo de obra de arte aberta.

Perante o reconhecimento de que as poéticas clássicas não são mais capazes de lidar com a pluralidade de sentidos do mundo, nem tampouco com o seu caráter multifacetado, como afirma Eco (2005), os artistas da *obra aberta*²⁸, se lançam na busca de uma linguagem artística capaz de promover no intérprete, justamente, esse sentimento de descentralização e pluralidade.

No entanto, existem *games* considerados mais simples devido às possibilidades que o *iterator* tem em relação às possíveis ações. *The Legend of Spyro*, por exemplo, na figura a seguir, tem um roteiro determinado e, embora exista interatividade, o *iterator* percorre caminhos determinados durante as fases do *game* até terminar a narrativa.

²⁸Segundo Eco em a “*Obra aberta*” (2005), a intencionalidade é considerada um pressuposto da obra aberta. Além de toda obra possibilitar várias interpretações, a obra aberta apresenta-se de várias formas e cada uma delas se submete ao julgamento do público. À medida que o autor cria várias obras, deixando ao executante escolher uma das sequências possíveis e definir, por exemplo, a duração dos sons, a própria execução da obra torna-se um ato de criação.



Figura 7 - Tela do interator do game “The Legend of Spyro: dawn of the dragon”.
Fonte: Disponível em: <www.videogamer.com>. Acesso em: 10 de jan. de 2014.

No entanto, outros *games*, chamados de mundo aberto como *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *GTA V* e *Watch Dogs* e, principalmente, os chamados MMORPGs, apesar das inúmeras possibilidades de sequências narrativas, o *interator* pode escolher fazer qualquer outra ação que não esteja relacionada às que já foram programadas no *game*. Isto é, a narrativa não tem necessariamente um fim, ela pode ser entendida como uma obra aberta.

O conceituado RPG²⁹ *The Elder Scrolls V: Skyrim*, por exemplo, é o quinto jogo da série *The Elder Scrolls*, seguindo *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. A história do *game* acontece duzentos anos depois dos acontecimentos de *Oblivion* – não sendo uma sequência direta do *game* anterior, mas um novo capítulo – no ano de 201 da quarta Era, na província de *Skyrim*, Norte de Tamriel. *Skyrim* é a terra natal dos guerreiros nórdicos, onde a guerra civil se irrompe após o assassinato do rei, Torygg. Das raças nativas Nord, a grande maioria deseja que *Skyrim* se separe do império, enquanto os demais querem que a província continue no império.

²⁹ **Role-playing game**, também conhecido como **RPG** (em português: “jogo de interpretação de personagens”), é um tipo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas. O progresso de um jogo se dá de acordo com um sistema de regras predeterminado, dentro das quais os jogadores podem improvisar. As escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo irá tomar. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game>. Acesso em: 10 de out. de 2013.

O *interator*, neste *game*, como nos *games* anteriores *Elder Scrolls*, se inicia com uma personagem que é um prisioneiro desconhecido que foi condenado por um crime que ninguém lhe diz qual é. Aqui, o *interator* pode escolher entre as dez raças jogáveis, das quais quatro são élficas (Altmer, os grandes elfos; Bosmer, os elfos da floresta; Dunmer, os elfos escuros e Orsimer, os orcs naturais das montanhas); quatro raças humanas (Bretões, humanos/elfos; Imperiais, humanos; Nórdicos, humanos; Redguards, humanos), e duas raças antropomórficas (Argonianos, os répteis e Khajiits, e os felinos).

Durante a jornada, o *interator* pode descobrir que seu *avatar* é um Dovahkiin, ou o último nascido do dragão, que tem como objetivo principal derrotar Alduin, o devorador de mundos. Alduin foi banido do tempo-espaco contínuo, na primeira Era, pelos nórdicos antigos, através do uso de pergaminhos antigos (*Elders Scrolls*). Existem várias profecias e lendas que contam que ele irá regressar e dominará o mundo outra vez, no entanto, também surgirá Dovahkiin, o caçador de dragões ungido pelos deuses, para enfrentá-lo.



Figura 8 - The Elder Scrolls V:Skyrim

Fonte: Disponível em: <<http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/51038/?>>. Acesso em: 26 de abr. de 2014.

Lendas e folclore são fontes usadas no mundo de *Skyrim*, criaturas como dragões, tigres dente de sabre e mamutes são encontrados pelo cenário e podem,

ou não, ser hostis. Os dragões, em particular, possuem uma grande influência na narrativa do *game* e, também, na jogabilidade. São desafios marcantes para o *interator*, pois diferentes raças podem surgir a qualquer instante, tanto sozinhos quanto em grupos e em qualquer lugar. Além disso, eles podem se comunicar com a personagem *avatar* usando a língua nativa do mundo, *Dracônica*.

É interessante frisar que é possível trabalhar e fazer negócios no mundo de *Skyrim* e, com isso, ganhar dinheiro para adquirir bens. Existem várias profissões que podem ser seguidas e ajudam na vida do protagonista na história. São elas: ferreiro – criar armaduras e armas; artesão – melhorar o corte e resistência da armadura; curtimento – obtenção do ouro; lenhador – madeira; alquimista – fazer poções e, encantador – encantamento de itens.

Ainda durante a jornada, a *avatar* pode sofrer transformações como o vampirismo, que é considerado uma doença que enfraquece a personagem e, eventualmente, a transforma em uma criatura da noite com habilidades especiais, como o uso de magia. Há também a licantropia, os lobisomens são tipos mais monstruosos e mais altos que os humanos e os elfos e transitam entre a forma humana e a animalesca, entre outras.

O cenário e a geografia do *game* são considerados avanços em relação aos outros *games* da série, que se passam em outros locais. A província de *Skyrim* é fronteira ao Sul com *Cyrodil*, ao Leste com *Morrowind* e ao Norte com o mar. Os terrenos que compreendem o cenário variam basicamente entre Tundras, florestas e neves. Neste espaço, o *interator* é livre para seguir, ou não, as *quests* (jornadas) primárias que dão suporte à história principal do *game*.

As *quests* mudam e se atualizam, dependendo de onde a personagem está, com quem interage e como interage, o que afeta diretamente a forma como a narrativa se desenvolve durante o jogo. O *interator* é livre para passear livremente pelo mundo de *Skyrim*, praticar arco e flecha, explorar, obter recursos para criar poções, ou minérios para fabricar itens.

Skyrim é um dos melhores exemplos de *games* que possibilitam a interatividade entre a narrativa e o *interator*. Está entre os mais jogadores e devido ao sucesso da série do game, há o MMORPG *The Elders Scrolls Online*³⁰ que foi lançado no início de 2014 que é uma parte da franquia de *games The Elder Scrolls*.

³⁰ Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/The_Elder_Scrolls_Online Acesso em 10 de ab. De 2014.

Nos títulos anteriores de *The Elder Scrolls* o *gameplay* é em grande parte não-linear com uma mistura de jornadas (quests), eventos aleatórios e encorajamento para os interatores explorarem simplesmente o mundo. A história conecta os títulos anteriores ainda que de forma indireta e isso demonstra como a força da narrativa é importante para a dinâmica do *game*. Por ser *online* as possibilidades como uma obra aberta aumentam ainda mais.

A intencionalidade é considerada pressuposto da obra aberta. Além de possibilitar várias interpretações, a obra aberta apresenta-se de várias formas e cada uma delas se submete ao julgamento do público. Ao se pensar numa novela ou série de TV em que, por exemplo, a reação do público determina o que pode, ou não, acontecer com as personagens, e que o tempo de duração e produção da obra pode ser encurtado ou estendido, tem-se se uma forma de coautoria por meio da interatividade: público, obra e criador.

Nesse sentido, autoria e coautoria acabam se confundindo de tal maneira, que já não se pode falar de uma obra de arte, mas de várias obras.

[...] a própria forma se move sob nossos olhos e a obra torna-se 'obra em movimento'. Seu movimento compõe-se com o espectador. [...] no tempo em que a posição recíproca da obra e do espectador pudessem reproduzir-se de modo igual. O campo de escolhas não é mais sugerido, é real, e a obra é um campo de possibilidades. (ECO, 2005, p. 153).

O movimento, ao qual Eco se refere, pode ser entendido como a interatividade entre o *game* e o *interator*. A história pode ir além do que havia sido preestabelecida. Processo semelhante já acontecia em outros formatos artísticos, como no conto de Borges, *O jardim dos Caminhos que se Bifurcam*³¹, história que fala das múltiplas escolhas colocadas diante de nós e de como certas situações poderiam ser diferentes de acordo com nossas escolhas. Embora a narrativa nos

³¹ Jorge Luiz Borges escreveu *O Jardim de Caminhos que se Bifurcam*, em 1941, muito tempo antes de a ciência elaborar uma teoria sobre universos paralelos, que seriam criados a cada momento em que tomamos uma decisão em nossas vidas. Trata-se de um conto de espionagem que se passa na Primeira Guerra Mundial, narrando a história de um espião contratado pelo Império Alemão, apesar de sua origem chinesa. O espião tenta transmitir uma mensagem secreta a seus superiores antes de ser capturado por um agente do Império Britânico. Para transmitir a mensagem secreta, o espião de Borges precisa matar um homem. Ocorre que a vítima devota sua vida a analisar o romance escrito por um antepassado do espião, chamado Ts'sui Pen. Esse romance é, na verdade, um labirinto que tenta representar o universo e todas as suas infinitas possibilidades. A tal labirinto o romancista deu o nome de *Jardim de Caminhos que se Bifurcam*. Disponível em: <<http://www.minhadistopia.com/o-jardim-de-caminhos-que-se-bifurcam/>>. Acesso em: 09 de dez. de 2012.

games, em relação ao conto de Borges, possuía diferenças significantes, ambas têm o mesmo princípio em relação às escolhas possíveis e suas consequências.

Assim como o correio eletrônico, as conferências eletrônicas, os sistemas de busca como o *Google*, as redes sociais como o *Facebook* e o *Twitter*, os programas de comunicação de voz como o *Skype*, as narrativas ficcionais nos *games* se realizam por meio do ciberespaço,³² que permite essa combinação de diversos dispositivos e interfaces interativas. Lévy (1999) define o ciberespaço como:

[...] o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. Essa definição inclui o conjunto dos sistemas de comunicação eletrônicos, na medida em que transmitem informações. Consiste de uma realidade multidirecional, artificial ou virtual incorporada a uma rede global, sustentada por computadores que funcionam como meio de geração de acesso. (LÉVY, 1999, p. 92).

Os *games* possuem ambientes que se valem da realidade virtual para transitar no Ciberespaço como local de interatividade e criação, a partir do que seriam as modificações, que acontecem na arte que utiliza as tecnologias digitais, segundo Couchot (2003). Sobre a realidade virtual, o artista multimídia e professor do departamento de artes plásticas da Universidade de São Paulo, Gilberto Prado, afirma:

Para a arte, o termo realidade virtual tem designado os mundos alternativos computacionais com os quais interagimos por meio de diferentes tecnologias. A realidade virtual implica sempre uma imersão sensorial, seja ela qual for. O termo ambiente virtual, embora tenha sido criado como sinônimo de realidade virtual pelos engenheiros do MIT³³ em 1990, para os artistas, [...] tem significado um sistema artificial, específico, composto de espaços, objetos agentes, *avatares*, sons, no qual imergimos e que foi criado com a tecnologia da Realidade Virtual (RV). (PRADO, 2003, p.80).

A possibilidade de interatividade com as obras foi uma das transformações mais significativas ocorridas na arte a partir do uso das tecnologias digitais. A partir da década de 1990, os artistas passaram a ter mais acesso aos meios digitais.

³²O termo ciberespaço foi criado em 1984 por William Gibson, escritor norte-americano, para o romance de ficção científica *Neuromancer*. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Ciberespaço>>. Acesso em: 10 de out. de 2013.

³³MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) é uma universidade privada de tecnologia, localizada em Cambridge, Massachusetts, EUA.

Os *games* fazem parte do conceito de virtualização, que vai além da afinidade com o falso, o ilusório e o imaginário, uma vez que alcança um processo de criação e persuasão, como a transformação de um ser em outro. A virtualização está ligada à mudança de identidade, que modifica, também, as interações sociais.

O uso do computador para a criação de obras e projetos proporciona a interatividade do público com a obra e, conseqüentemente, a modificação, ou atualização, da mesma. Essa cooperação ou coparticipação acontece de forma constante, em muitos casos, fazendo com que a obra, o *game*, esteja sempre se atualizando. Como afirma Eco (2005), a obra aberta tem possibilidade de contínua metamorfose.

Daí a possibilidade – por parte do fruidor – de escolher as próprias direções e coligações, as perspectivas privilegiadas por eleição, e de entrever, no fundo da configuração individual, as outras individuações possíveis, que se excluem, mas coexistem, numa contínua exclusão-implicação recíproca. (ECO, 2005, p. 154).

Através dos *games* virtuais surgiu uma nova Era de relações entre as artes visuais, a cultura da comunicação e as indústrias culturais. Um novo movimento que leva em consideração a questão do *game* no contexto da representação e da simulação do humano. A arte contemporânea não consiste mais num local de resistência à cultura massificada, já que se apropriou dessa linguagem para uma hibridização. A produção imagética na sociedade atual se produz numa história que não é linear: obras de diferentes sentidos se desenvolvem em diferentes espaços, e a imagem tem grande destaque dentro dessas narrativas ficcionais no *game*.

Segundo Couchot (2003), há dois aspectos importantes em relação à imagem: a primeira trata do modo de produção das formas dessas imagens, que perdem a ligação com o real desde que são numeradas, isto é, tratam-se de imagens calculadas pelo computador e mostradas ao público por meio de *pixels*³⁴ e não mais sobre telas, papeis, madeira, entre outros.

A segunda mudança que acontece com as imagens numéricas está na maneira como elas são apresentadas ao público. Há três processos para a criação

³⁴Pixel é o princípio da imagem digital, o único elemento que compõe uma imagem. A junção da palavra “*picture*” e “*elemento*” – que em tradução livre significa “*elemento da imagem*” – deu origem ao conceito, ou seja, o pixel é a menor parte de uma imagem. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/pixel/7529-pixel-o-que-voce-precisa-saber-sobre-ele-.htm>>. Acesso em: 08 de ago. de 2012.

de uma imagem: no nível plano (pintura, fotografia analógica); no nível da linha (televisão) e no nível do ponto (*pixel*). A imagem no nível do pixel pode ser facilmente manipulada, transformada e atualizada, e é justamente essa manipulação que propicia a criação de ambientes em três dimensões dentro do modelo digital com espaços simulados, ou seja, virtuais.

A descrição matemática do objeto é, num primeiro tempo, limitada a simular este objeto na sua aparência (forma, cores, texturas) a fim de o manipular como um verdadeiro objeto em três dimensões e atribuir-lhe inúmeras representações [...] Mas a descrição do objeto pode ser mais completa e fornecer ao computador outras informações interessantes, particularmente sobre o devir (transformações, movimentos, deslocamentos, relações com outros objetos, etc). (COUCHOT, 2003, p.163).

Embora a linguagem matemática não pareça ter relação com a arte e o lúdico, ela é usada para projetar cores, objetos e formatos que se transformam em imagem e som em um ambiente digital que, frequentemente, é acionado em tempo real: a realidade virtual. Mas, o que é então virtual? Segundo Pierre Lévy (1996)³⁵:

A palavra virtual vem do latim *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato. Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes. (LEVY, 1996, p.15).

Como indica o autor, o virtual é um espaço real e a nossa experiência pessoal cotidiana demonstra isso. O real é possivelmente realizado, o atual é virtualmente atualizado, sendo assim, o virtual não se confunde com o imaginário, uma vez que são fenômenos diferentes. “O virtual [não] é [apenas] imaginário. Ele produz efeitos. (LÉVY, 1996, p. 21). Lévy (1996, p.48) afirma que o “virtual é real [...] existe sem estar presente [...] o virtual é fonte indefinida de atualizações”. Dessa forma, pode-se entender que no ambiente virtual as simulações realizadas não são apenas imaginação, elas têm efeitos reais.

De acordo com Couchot (2003), as simulações numéricas que partem de imagens existentes no real tratam, apenas, de fragmentos da realidade, porém não

³⁵ Pierre Lévy, filósofo e professor do Departamento de Hypermedia da Universidade de Paris VIII. Especializou-se em abordagens hipertextuais e após sua graduação preocupou-se em analisar e explicar as interações entre Internet e Sociedade. Também é um dos principais filósofos da mídia, atualmente. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Pierre_L%C3%A9vy>. Acesso em: 10 de abr. de 2014.

têm ligação direta com ela, uma vez que são virtuais. Esta realidade é fragmentada porque o *interator*, ao criar a personagem *avatar*, geralmente lhe atribui características que lhe são particulares, as quais podem ser físicas ou psicológicas. Em muitos casos, ainda que a *avatar* criada tenha características físicas diferentes da do *interator*, as atitudes e formas de comportamento dessa *avatar* são como fragmentos de quem a manipula, por exemplo. Essa personagem *avatar* é a representação do que potencialmente poderia ser em determinada situação, sob determinadas condições.

É justamente, porque tudo no espaço cibernético é visto como “apenas um jogo” que se pode vivenciar nele tudo aquilo que não é permitido nos contatos subjetivos “reais”. O jogo funciona como a estrutura dos atos falhos, que, na verdade, não são nada equivocados, mas muito bem-sucedidos como manifestação da verdade inconsciente. (MENDES, 2007, s/p.).

Poder interagir em um ambiente de realidade virtual implica na chance de transportar-se do mundo físico e mergulhar em um espaço simulado, de maneira a proporcionar um tipo de experiência única para cada um. Essa experiência consiste exatamente no que ocorre com o *interator* e o *game* durante o *gameplay*³⁶. A realidade e o virtual podem se aproximar ou afastar. Ambos se aproximam quando o *interator* projeta em sua *avatar* características pessoais, e se distanciam quando as regras e os valores do mundo virtual são diferentes da realidade cotidiana.

No ambiente virtual, de simulação, as imagens perdem a característica física que é substituída pelas características numéricas e, dessa forma, se é possível a manipulação dos elementos constituintes, transformando-os constantemente. Os usuários da rede interagem com as imagens, possibilitando a ampliação do conceito de espectador ou participante, de modo que o *interator* contribui para a narrativa de ficção no *game*.

Instead of narration and description, we may be better of thinking about *games* in terms of narrative actions and explorations. Rather than being narrated to, the player herself has to perform actions to move narrative forward: talking to other characters she encounters in the *game* world, picking up objects, fighting the enemies, and so on. If the player does not do anything the narrative stops. From this

³⁶ *Gameplay* ou jogabilidade é um termo da indústria de jogos eletrônicos que inclui todas as experiências do jogador (*interator*) durante a sua interatividade com os sistemas de um jogo, especialmente jogos formais, e que descreve a facilidade com que o jogo pode ser jogado, bem como sua duração.

perspective, movement through the *game* world is one of the main narrative actions. (MANOVICH, 2001, p.215)³⁷.

Ainda que ativo, o leitor não tem a possibilidade de executar ações narrativas e exploratórias como o *interator* uma vez que, no mundo virtual, o desenrolar da trama depende dos movimentos do *interator*. Em *games* de console, quando o *interator* para de jogar, a narrativa também para, sendo possível salvar o progresso da história até dado momento em esquemas que são chamados de *save points*.

Os *saves* são dispositivos similares que permitem salvar o progresso do jogo a qualquer momento. Eles são mais comuns em MMORPGs ou *games* de mundos abertos (*open worlds*), em que não se tem uma ordem específica para a execução das ações. A liberdade de ação que o *interator* tem nesses tipos de *games* gera horas e horas de *gameplay*, tornando necessário o recurso de *save*. Um *gameplay* pode durar enquanto o *interator* estiver interessado em continuar o jogo.

O ambiente é simulado por meio de recursos computacionais, que podem variar de um único *interator* até redes massivas. O mundo ficcional virtual abre espaço para as mais diversas obras narrativas. Segundo Pierre Lévy (1996), a obra virtual é “aberta” para construção e, por isso, o evento da criação não se encontra mais limitado ao momento da concepção ou realização da obra: o dispositivo virtual propõe uma máquina de fazer eventos.

O campo da realidade virtual promete importantes desenvolvimentos, notadamente uma vez que as máquinas são ligadas em rede, oferecendo a possibilidade de imersão, de ação sobre as imagens, sobre objetos virtuais, sobre os nossos próprios *avatares* e os de nossos vizinhos. [...] A exploração artística desses novos dados perceptuais, cognitivos e interativos indica uma potencialidade, uma das vias estimulantes para experiências artísticas em rede. A criação torna-se lugar de experimentação, parte sensível de um novo dispositivo, trabalho de outra natureza, tanto em sua realização e elaboração quanto em sua percepção pelo outro. (PRADO, 2003, p.102).

³⁷Tradução nossa: Ao invés de narração e descrição, seria melhor nos pensarmos em jogos termos de ações narrativas e exploratórias. Melhor do que ter sido narrado, o próprio jogador tem que realizar suas narrações para que a narrativa siga em frente: falando com outros personagens que ela encontra no mundo do jogo, recolhendo objetos, lutando com inimigos e assim por diante. Se o jogador não faz nada, a narrativa para. Com essa perspectiva, movimentar-se pelo mundo do jogo é uma das principais narrativas.

É importante destacar outro aspecto que diz respeito ao *design*³⁸ nos *games*: as interfaces. Os primeiros jogos tinham uma resolução baixa e se apresentavam em caracteres alfanuméricos, o que gerava um desenho simplista. A interface gráfica bidimensional mostrava um *layout*³⁹ composto por uma área de ação entre os *interatores*, e outra área para informações do *game*. Indicações sobre o tempo jogado e a pontuação ocupavam um espaço restrito, de difícil acesso.



Figura 9 - Street Fighter Zero II

Fonte: Disponível em: <<http://forum.outerspace.terra.com.br/index.php?threads/jogos-de-luta-2d-vs-3d.346503/>>. Acesso em: 08 de ago. de 2012.

Com o avanço da tecnologia, as interfaces foram aperfeiçoadas e os *games* apresentam recursos visuais e de interatividade mais complexos, dinâmicos e esteticamente atrativos. Observe, na Figura 9, como os gráficos ainda não estavam

³⁸ *Design* de interface de usuário ou engenharia de interface de usuário é o desenvolvimento de computadores, aplicações, máquinas, dispositivos de comunicação móveis, *softwares* e *sítios web* com o foco na experiência do usuário e interatividade. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Design_de_interface_de_usuario>. Acesso em: 11 de ago. de 2012.

³⁹ *Layout* gráfico tem como componente a área de *design* ou formato de página e as margens. Tal como em todo o restante do processo de *design*, o *Layout* deve ser bem fundamentado pelo conteúdo do trabalho e pela perspectiva criativa. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Layout_grafico>. Acesso em: 11 de ago. de 2012.

nos padrões estéticos atuais, e como a movimentação das personagens (em diagonal) ocorre sem a tecnologia 3D.

A *Machinima*⁴⁰ – uma contração entre máquina e cinema – é uma coleção de técnicas de produção associadas, bem como um gênero fílmico. Enquanto técnica de produção, a *machinima* diz respeito à computação gráfica. Essa tecnologia foi criada nos anos 90, e é resultado da computação cinematográfica, pois os desenvolvedores perceberam que os motores gráficos dos *games* poderiam ser usados para a criação de narrativas fantásticas com elementos e efeitos especiais. O primeiro *machinima* foi feito com o *game Quake*⁴¹, um filme mudo, curto, com menos de dois minutos de duração. O *game* ficou famoso por ser o primeiro com todos os gráficos modelados em 3D (três dimensões), visto que os outros *games* de tiro utilizavam imagens em 2D (de duas dimensões) e não possuíam tridimensionalidade.

De acordo com Murray (2003), existem quatro propriedades essenciais no ambiente digital. Ambientes digitais são procedimentais (execução de regras, de forma que a execução das mesmas gera comportamentos), participativos (reagem a informações que inserimos neles), espaciais (quanto à capacidade de representar espaços) e enciclopédicos (quanto a grande capacidade de armazenamento de informação). São basicamente esses elementos que tornam possível a forma como são jogados os *games*, ao mesmo tempo em que se criam as narrativas ficcionais multiformes como *The Elders Scrolls V: Skyrim* e a série *The Sims*, por exemplo.

As narrativas ficcionais se caracterizam como aquelas que, de forma frequente, a partir de um evento, refletem distintos pontos de vista. Murray (2003, p. 49) afirma que a narrativa multiforme “procura dar uma existência simultânea a essas possibilidades, permitindo-nos ter em mente, ao mesmo tempo, múltiplas e contraditórias alternativas”. Especialmente *MMORPGs*, como *Lineage II*, *AION* e *Tera Online*, por exemplo, mostram modelarmente esse aspecto multiforme na narrativa. Isto porque eles possibilitam um passeio pelo mundo aberto ficcional por

⁴⁰<http://www.machinima.com/> Acesso em: 11/08/2012

⁴¹*Quake* é um game de computador de tiro em primeira pessoa criado pela Id Software e lançado em 1996. Foi criado após a bem sucedida franquia de *Doom* e tem sido recebido bem pelo público e crítica especializada o que levou as continuções *Quake II*, *Quake III Arena*, *Quake 4e Enemy territory: Quake Wars*. A série vendeu cerca de 4 milhões de cópias registradas. <http://pt.wikipedia.org/wiki/Quake> Acesso em: 11/08/2012

meio de uma personagem *avatar*, que pode fazer diferentes ações e escolhas, as quais estão diretamente relacionadas à construção da história no *game*.

Enquanto formatos lineares como romances, peças de teatro e histórias de ficção tem se tornado multiformes e participativos, os novos ambientes eletrônicos têm desenvolvido seus próprios formatos narrativos. No campo da narrativa digital, os maiores esforços criativos e sucesso comercial têm se concentrado, até agora, na área dos jogos de computador. Muito desse empenho foi dedicado ao desenvolvimento de ambientes visuais mais elaborados e de tempos mais rápidos, avanços que proporcionaram aos jogadores desafios mais variados à sua rapidez no gatilho contra oponentes visualmente mais convincentes. (MURRAY, 2003, p. 61).

Considerando a maneira como muitas narrativas ficcionais dos *games* é feita, estabeleceu-se a cooperação entre o autor original e o *iterator*. Os *iteradores*, ainda que agenciem a narrativa, atuam dentro das possibilidades preestabelecidas pelos criadores dos *games*, que podem ser considerados autores originais.

A narrativa multiforme pode ser entendida como um hipertexto. Com a participação do *iterator* ou *fruidor* (ECO, 2005), há, portanto, a possibilidade de metamorfose da narrativa. A partir do que está pré-estabelecido originalmente, o *iterator* cria diversas histórias, conforme as decisões tomadas, que levam a diferentes resultados dentro da narrativa. Esta, por sua vez, se torna uma hipernarrativa, hipertexto ou narrativa multiforme.

A existência do hipertexto proporcionou aos escritores a oportunidade de experimentar outras formas de segmentação, justaposição e encadeamento lógico. Histórias escritas em hipertexto geralmente têm mais de um ponto de entrada, muitas ramificações internas e nenhum final bem definido. (MURRAY, 2003, p. 65).

De acordo com Bakhtin, o autor “[...] ocupa uma posição responsável no acontecimento do existir, opera com elementos desse acontecimento e por isso a sua obra é também um momento desse acontecimento” (BAKHTIN, 2003, p. 176). A posição do autor-criador, ou seja, aquele que tem função estético-formal engendradora na obra, não está dissociada do autor-pessoa, isto é, do escritor, do artista. Sendo assim, é possível afirmar que a concepção de autoria, neste caso, se transformou, pois ela está mais dinâmica e ocorre devido aos avanços tecnológicos do meio em que surgiu.

O *iterator* se coloca no lugar da personagem à medida que vai desenrolando a cadeia de ações e vivenciando a narrativa, cuja experiência prende a atenção das pessoas nas histórias interativas. É como se o *iterator* estivesse mesmo lá e pudesse decidir o que fazer ou não, diferente do que acontece ao se ler um conto, um romance, ou ao se ver uma peça teatral ou filme, pois nesta experiência não é possível essa imersão e liberdade de expressão e criação artística. As possibilidades de co-criação narrativa variam profundamente, visto que cada *iterator* possui diferentes convicções e pretensões em relação à personagem ficcional no mundo virtual.

A estrutura entrelaçada do ciberespaço não apenas permite a expansão ilimitada de possibilidades do universo ficcional, mas, no contexto de uma rede mundial de informação, essas histórias entrecruzadas podem emaranhar com documentos autênticos da vida real, fazendo com que as fronteiras do universo ficcional pareçam não ter fim. (MURRAY, 2003, p. 90).

As ações são conectadas umas às outras, como os links da rede Internet que se ligam de um lugar ao outro. E mesmo em *games* de tiro, em primeira pessoa, como *Quake*, *Counter Strike*, e os de corrida, como *The Need for Speed* e *Gran Turismo*, o caráter lúdico narrativo está presente.

As produções artísticas, que fazem uso dos meios tecnológicos digitais, questionam a autoria por causa da interatividade exigida para que a obra se concretize. Para a produção dos *games*, é realizado um trabalho em conjunto entre pesquisadores de diferentes áreas, como a artística (para a criação da obra em termos de narrativa e personagens) e a tecnológica (no que se refere à produção de *software*⁴² e *hardware*⁴³ para a execução do *game*).

Segundo Prado (2003), diferentes campos, áreas e disciplinas tendem a se interpenetrar. As questões do digital tornaram-se um dos grandes temas dentro da discussão sobre arte, elas ajudam a conduzir a uma visão criativa, crítica e reflexiva sobre o mundo, além disso, para compreender e ampliar o imaginário,

⁴²*Software* ou programa é o conjunto de instruções para o processador (linguagem da máquina), a parte lógica da máquina. Disponível em: <<http://www.mundoeducacao.com/informatica/hardware-software.htm>>. Acesso: 08 de ago. de 2012.

⁴³*Hardware*, na informática, diz respeito à arquitetura dos computadores, a parte física do computador. Disponível em: <<http://www.mundoeducacao.com/informatica/hardware-software.htm>>. Acesso em: 08 de ago. de 2012.

transformando pensamentos e ideias habituais e testemunhando as mudanças e reorganizações dessa era contemporânea.

Auriea Harvey e Michaël Samyn (2006)⁴⁴, artistas da nova mídia, adotaram a tecnologia do *game Realtime 3D*, ou seja, do jogo em tempo real em três dimensões. Segundo eles, o *Realtime 3D* é a mais notável das tecnologias, desde óleo sobre a tela. No ano de 2006, no festival *Media terra (Media terra festival of Art and Technology)*, em Atenas, os diretores de *Tales of Tales*⁴⁵ (Contos dos Contos) realizaram o *Realtime Art Manifesto*⁴⁶ (Manifesto da arte em tempo real). Harvey e Samyn (2006) chamam atenção para o potencial dessa forma de expressão, que é diretamente influenciada pelo uso da tecnologia.

Entre as ideias centrais desse manifesto estão: jogos de computador, 3D *realtime*, narrativa interativa, arte e não linearidade. Como desenvolvedores, eles descrevem e explicam dez ideias a respeito do manifesto:

1. O 3D *realtime* é um meio de expressão artística;
2. Seja um autor;
3. Crie uma experiência total;
4. Incorpore o usuário ao ambiente;
5. Rejeite a desumanização: conte histórias;
6. A interatividade quer ser livre;
7. Não faça arte moderna;
8. Rejeite o conceitualismo;
9. Abrace a tecnologia;
10. Desenvolva uma economia punk.

Dentre as dez ideias enumeradas, a segunda, *seja um autor*, chama bastante atenção no que se refere à criação da narrativa de ficção. Harvey e Samyn (2006) sugerem que o *interator* não se esconda atrás da liberdade de usuário no ambiente interativo, para não ignorar a responsabilidade como autor e, também, que deixe a

⁴⁴ *Gaming realities: the challenge of digital culture* mediaterra festival of Art and Technology. Athens, 2006. Disponível em: <<http://tale-of-tales.com/tales/RAM.html>>. Acesso em: 08 de ago. de 2012.

⁴⁵ *Tale of tales* é uma desenvolvedora belga de jogos de arte e protetores de tela, fundada em 2002, por Auriea Harvey (arte conceitual, modelagem 3D e mapeamento de textura) e Michaël Samyn (de interatividade, feitos e programação de jogos). Disponível em: <<http://www.tale-of-tales.com/tales/RAM.html>>. Acesso em: 11 de ago. de 2012.

⁴⁶ Disponível em: <<http://www.3dmanifesto.com/>>. Acesso em: 11 de ago. de 2012.

interpretação quando apropriada, mas se mantenha focado e imerso no mundo que cria.

Além disso, dentro de outras questões citadas, eles argumentam a favor da causa do protesto. Os desenvolvedores afirmam que, para se criar uma experiência total, os elementos servem para a realização do todo: modelos, texturas, som, interatividade, ambiente, atmosfera, drama, história e programação são igualmente importantes. Tudo acontece em tempo real. Sugerem que a experiência de estar dentro de uma narrativa, criada pelo *iterator*, pode sentir como se fosse real, embora não precise parecer real.

A interatividade é o elo entre o *iterator* e a história. O *iterator* leva as memórias dele com o *avatar* até o mundo virtual. E esse mundo virtual não é, necessariamente, um local estranho, ao contrário, ele pode estar associado a qualquer tema, fazer referência ao mundo real (natureza e cultura, tanto o conceitual quanto o sensorial) e criar uma ligação entre o ambiente e o *iterator*. Como um médium multissensorial, o realismo é uma experiência multissensorial. É um ambiente interativo, que deve ser sentido como real.

Achamos os ambientes procedimentais atraentes não apenas porque eles exibem comportamentos gerados a partir de regras, mas também porque podemos induzir o comportamento. Eles reagem às informações que inserimos neles. Assim como propriedade de representação primária da câmera e do projetor de cinema é a reconstituição fotográfica da ação no tempo, a propriedade de representação primária do computador é a reconstituição codificada de respostas comportamentais. É isso o que, na maioria das vezes, se pretende afirmar quando dizemos que os computadores são interativos. Significa que eles criam um ambiente que é tanto procedimental quanto participativo. (MURRAY, 2003, p. 80).

As histórias ou histórias reúnem as pessoas, estimulam a imaginação, as ensinam sobre elas mesmas e as conectam umas com as outras. As histórias são um elemento vital da sociedade. E nesses ambientes digitais interativos, o *iterator* é convidado a contar uma história, ou várias, e também em grupo. A tecnologia *Realtime* permite que se conte histórias, como nunca o se fez antes, visto que é possível assumir o papel de personagens de romances, ser o poeta ou a musa.

A narrativa em *Realtime* não é, em maior parte, linear e, por isso, ela permite que a ambiguidade e a imaginação sejam partes ativas da experiência. Pode-se povoar o mundo virtual com elementos narrativos que deixam o *iterator* criar sua

própria história. A imaginação move a história na mente do *interator*, permitindo à história adentrar na superfície e ocupar lugar entre os pensamentos e memórias do *interator*. Games como *Diablo III*, (Figura 10), só são possíveis devido ao *Realtime*. A possibilidade de interatividade entre os *interatores*, em tempo real, pode tornar a experiência lúdica mais divertida e interessante. O ser humano sente necessidade de contar histórias e as encontra em tudo. Tudo o que importa, segundo Harvey e Samyn (2006), é o *game* em si. É por meio da interatividade que o *interator*, em tempo real, vai contar sua história. A escolha cuidadosa das personagens e do ambiente é importante para o desencadeamento da narrativa na mente do *interator*. Trata-se da expressão de si mesmo por meio da interatividade.

A expressão do humano tem sido tema de vários tipos de arte como a pintura, a música, a escultura, a arte literária (romances, poemas, etc), o teatro, o cinema e, mais recentemente, o *game*.

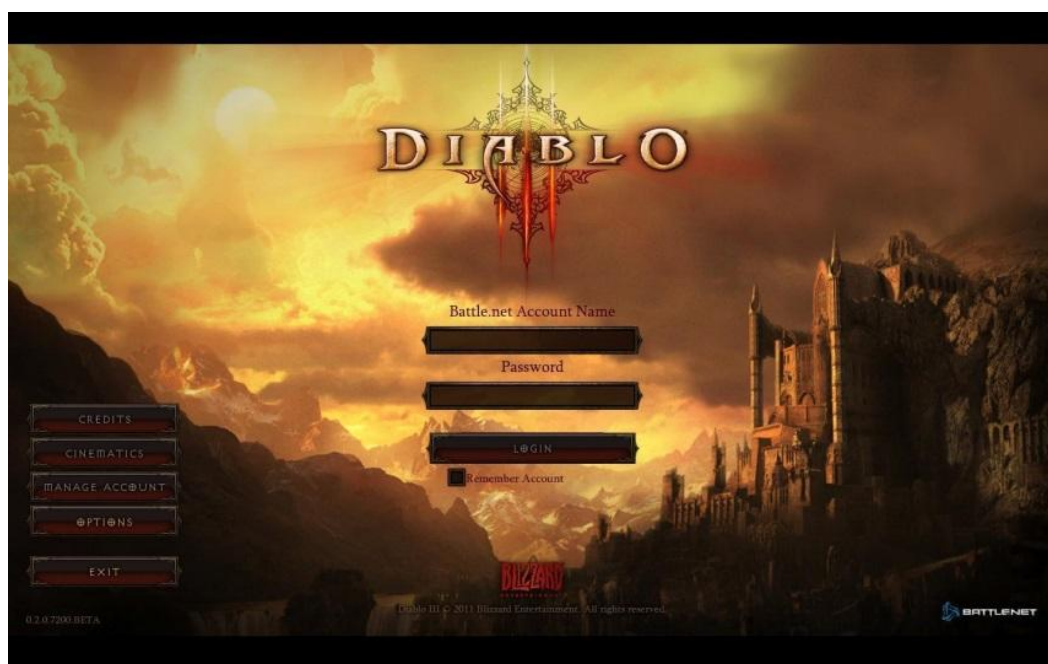


Figura 10 - Tela de login do game online *Diablo III*.

Fonte: Disponível em: <<http://calmdowntom.com/2012/05/diablo-3-review-pc/>>. Acesso em: 08 de ago. de 2012.

De acordo com Prado (2003), o primeiro *game* de rede/ambiente virtual, *Amaze*, data de 1984. Por outro lado, a indústria do entretenimento também produzia ambientes virtuais em rede, mas não com os equipamentos de ponta como os da NASA. A partir de então, dados os avanços nos jogos de multiusuários

apresentados em conferências como IMAGINA, surgiu uma geração de *games* como *Diablo*⁴⁷ (Figura 10) e *Doom*⁴⁸, que podem ser considerados grandes marcos da história dos *games* devido à repercussão que geraram.

Para se ter uma ideia do quanto a cultura dos *games* está ativa na sociedade, são realizados eventos⁴⁹ para os *interatores* que misturam imagens, som e luz em uma apresentação com performances das personagens de *games* famosos. Esses eventos acontecem no Brasil e em vários países como os Estados Unidos, Japão, Coréia, entre outros. As discussões variam muito visto que os *games*, assim como os filmes e os livros, podem tratar dos mais variados assuntos, ainda que um dos temas mais recorrentes seja o embate entre as forças do bem e do mal. *Games* considerados mais interessantes proporcionam algo realmente inovador, que relaciona aspectos da arte à crítica, às regras impostas culturalmente e às inovações tecnológicas importantes, como os avanços em relação à inteligência artificial e à realidade virtual.

O público que se interessa pelos *games* é variado, pois também se interessa por histórias em quadrinhos (HQs), animação, cinema, literatura, música e teatro. São os denominados *geeks* ou *nerds*. De acordo com uma pesquisa⁵⁰ realizada com cinco mil pessoas, o *geek/nerd* é, em sua maioria, do sexo masculino, solteiro, tem

⁴⁷ *Diablo* é um jogo de computador, estilo Action RPG, passado em época medieval fictícia. Produzido pela Blizzard North e distribuído pela Blizzard Entertainment, foi lançado em 1996. O objetivo deste primeiro jogo da série é, basicamente, acabar com o mal que tem assolado a pequena cidade de Tristram, espalhado pelo *Diablo*, o senhor do terror. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Diablo>>. Acesso em: 11 de ago. de 2012.

⁴⁸ *Doom* é um jogo de computador lançado em 1993 pela *id Software* e um dos títulos seminais do gênero “tiro”, em primeira pessoa. Combinando gráficos 3D com violência gráfica, ele tornou-se tanto controverso quanto imensamente popular, com um lançamento em versão *shareware*, que estima-se ter sido jogado por 15 milhões de pessoas. Além de definir muitos elementos dos *games* de tiro em primeira pessoa, *Doom* estabeleceu uma sub-cultura por popularizar os jogos em rede e permitir expansões criadas pelos interatores (WADs). Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Doom>>. Acesso em: 11 de ago. de 2012.

⁴⁹ A repercussão causada pelos *games* ganhou tanta importância que com o patrocínio do Governo Federal, Bancorbrás cultural e CAIXA econômica, apoio da MTV (Music Television) e realização da Conexão Cultural e Vision Produções, foi criado o *Video Games Live*⁴⁹, que tem apresentação em grandes centros urbanos como Brasília, Rio de Janeiro e São Paulo. Está com sete turnês consecutivas e seguindo para a oitava no ano de 2013. Trata-se de um evento com conceito de imersão que reúne o mundo da música dos *games* mais populares com a presença, ao vivo, da orquestra de sinfônica, coro, solistas, vídeos exclusivos, arranjos musicais, iluminação sincronizada, percussionistas eletrônicos, ação ao vivo e momentos reais de interatividade, fantasia e entretenimento explosivo. Disponível em: <<http://www.videogameslive.com.br/>>. Acesso em: 11 de ago. de 2012.

⁵⁰ Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/images/galerias/imprensa/24%20Pesquisa%20in%C3%A9dita%20com%205%20mil%20pessoas%20tra%C3%A7a%20perfil%20do%20nerd%20e%20geek%20brasileiro.pdf>>. Acesso em: 10 de abri. de 2014.

entre 17 e 28 anos, cursou ensino superior, é bem remunerado, assiste séries, lê quadrinhos, é fã do *Batman* e de *Star Wars*, é usuário da *Apple* e, claro, gosta de *games online*. Os *games* são realidades no universo *geek/nerd*. 60% deles indicaram que sempre jogam, sendo que 33% frequentemente estão à frente do aparelho. Somente 6% não tem costume de jogar. As partidas *online*s são, também, frequentes para 43% deles. Dos entrevistados, 75% disseram haver distinção entre *geeks* e *nerds*, 14% deles creem que os *nerds* estão mais ligados aos estudos, enquanto que 30,5% dizem que o *geek* está mais ligado à tecnologia.

Quando questionados em qual perfil se identificam, 59% dos entrevistados se veem como *nerds* e 41% afirmam serem *geeks*. *Game designers* buscam não somente elementos da cultura para basear as produções, mas também inovação com os mais diversos temas. Eles criam e recriam lendas a partir de todo tipo de fonte cultural que possa embasar o roteiro do *game*.



Figura 11- Dota2⁵¹

Fonte: Disponível em: <<http://news.softpedia.com/newsImage/DOTA-2-Gets-Big-Update-Controller-Support-for-TV-Service-371572-2.jpg/>>. Acesso em: 08 de ago. de 2012.

⁵¹Dota 2 é a sequência do jogo *Defense of the Ancients*, mod desenvolvido sobre a matriz de Warcraft III. Dota 2 está disponível na plataforma *Steam*, oficialmente foi lançado em 9 de Julho de 2013. O jogo é baseado em partidas *multiplayer online*, com o objetivo primário de destruir a base do oponente. Cada jogador controla um personagem chamado "herói", que possui uma habilidade especial. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Dota_2>. Acesso em: 11 de ago. de 2012.

Considerando o receptor ou *iterator* em questão, mais interessado nos livres jogos da sua imaginação, os limites para a criação dentro da “obra aberta *game*” tornam-se tão tangíveis quanto a imaginação pode ser.

O verdadeiro conteúdo da obra torna-se seu modo de ver o mundo e de julgá-lo, traduzido em modo de formar, pois é nesse nível que deverá ser conduzido o discurso sobre as relações entre a arte e o mundo. (ECO, 2005, p. 258).

Nos *games*, as narrativas não são contadas tradicionalmente. O *iterator* é, ainda, um tanto mais ativo que o leitor, por ser o catalisador dos eventos que ocorrem no *game*. Ele é, também, em muitos casos, a personagem protagonista e ou herói na narrativa. Dependendo do tipo de *game* (*online ou não*), ele pode interagir tanto com personagens não jogáveis (NPCs), quanto com outros *iteradores* e objetos *in game*. É possível afirmar, assim, que a narrativa se alicerça, sobretudo, numa relação entre *iterator*, *game* e programador.

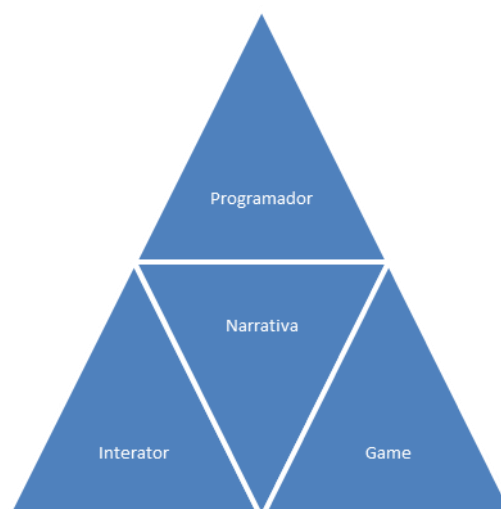


Figura 12 - Relação entre os elementos de criação da narrativa no *game*
Fonte: Figura desenvolvida pela autora.

O *iterator* atua por meio de seu *avatar* e também coordena, em alguns casos, aspectos do cenário e da narrativa que é pré-programada pelo criador. As narrativas se adaptam aos mais diferentes formatos e vão migrando de um meio ao outro, e se apresentam de acordo com o contexto no qual estão inseridas. A seguir, analisamos como essas mudanças acontecem.

2.2 Narrativas Migrantes: Espaço do Híbrido nas Artes

Há vários tipos de narrativas que possibilitam um passeio pela ficção, os romances, as canções, as peças teatrais, filmes e os *games* eletrônicos. Essas histórias são organizadas por gêneros que caracterizam o tipo de narrativa que contam. Para criar esses mundos e histórias, muito material é reutilizado de fontes mais antigas, fontes essas que influenciam as novas histórias.

Partindo de Shakespeare, Bloom (2002) reafirma que não há fim para a influência e com base nesse pensamento é que muitas narrativas são construídas ou reconstruídas. O processo de fabulação sofre influências constantes, algumas vezes visíveis e outras, que por estarem inseridas num contexto diferente, são mais difíceis de serem reconhecidas. Ainda segundo o autor:

[...] influência-angústia não se refere tanto aos precursores quanto é uma angústia realizada no conto, romance, peça, poema ou ensaio (e ainda, neste caso, do roteiro narrativo do *game* – *grifos nossos*). A angústia pode ou não ser internalizada pelo escritor que vem depois..."Influência" é uma metáfora, que implica uma matriz de relacionamentos - imagísticos, temporais, espirituais, psicológicos - todos em última análise de natureza defensiva. O que mais importa é que a angústia da influência resulta de um complexo ato de forte má leitura, uma interpretação criativa que eu chamo de "apropriação poética" O que os escritores podem sentir como angústia, e o que suas obras são obrigadas a manifestar, são *consequências* da apropriação poética, mais que sua *causa*. (BLOOM, 2002 p 23-24).

Nas narrativas em geral, é percebida a influência da fonte que as alimenta, assim como em obras poéticas. Essa influência de outros textos, que seria o dialogismo, para Bakhtin, caracteriza o hibridismo. No caso dos *games* eletrônicos, tanto a forma quanto o conteúdo possuem característica híbrida. Assim como a literatura e o cinema, os *games* têm uma linguagem para a prosa e também para a poesia. Uma narrativa visual que, como na arte fílmica, também tem relação com o sonho, característica que a torna poética.

A íntima relação se que estabelece durante o jogo (no caso, o *game* eletrônico) entre o *iterator* e a narrativa permite que ele possa participar da fabulação, criando, guiando e optando como se fosse a própria personagem. Narrativas visuais têm muitos aspectos em comum, pois:

os filmes (e também os *games* – grifos nossos) são imagens e sons da língua escrita da realidade, artefatos da Memória Artificial, LOCAIS FANTÁSTICOS habitados por IMAGENS inesquecíveis em movimento, por serem discursos em língua da realidade trazem dela o inconcluso, a ambiguidade, a mistura, o conflito, a história. (ALMEIDA, 1999, p 140).

Os *games* eletrônicos fazem parte do avanço tecnológico, e a forma como articulam as narrativas é inusitada. O impacto causado pelos *games* no imaginário daqueles que tem acesso aos mesmos é tão importante quanto de qualquer outra arte, especialmente a literatura e o cinema, no entanto, ainda mais envolvente.

A produção da arte, como meio de expressão do humano, está marcada pela tecnologia. Uma condição importante para poder interagir com essas novas formas de expressão artística consiste na abertura de formas híbridas. Não se pode falar em uma pureza de gêneros, uma vez que existe uma convergência de formas e sentidos da literatura para o cinema, da música para o cinema ou literatura, do cinema ou literatura para os *games* eletrônicos e assim sucessivamente.

Segundo Murray (2003), algumas histórias na *web* empregam técnicas do meio digital para satisfazer as expectativas, o que explica o advento da multimídia.

Estamos agora engajados em milhares dessas descobertas, em todos os subgêneros da narrativa eletrônica, que resultarão no desenvolvimento de prazeres narrativos intrínsecos ao próprio ciberespaço. Consequentemente, se quisermos ver além do horizonte dos álbuns de recortes multimídia, é importante identificar primeiro as propriedades essenciais do meio digital, isto é, as qualidades comparáveis à variabilidade das lentes, à mobilidade da câmera e às possibilidades de edição do filme, determinantes do poder e da forma distintivos de uma narrativa eletrônica madura. (MURRAY, 2003, p.75).

O *game* consiste em um novo tipo de mídia, pois explora novas estruturas de interatividade. Isso torna difícil teorizar sobre os *games* em geral, visto que eles são o gênero cultural mais diverso e dinâmico até hoje. Como aponta Aarseth (2001), os *games* representam um novo modelo estético e, em relação aos narrativos, eles são uma nova forma de contar histórias. Dependendo de como são utilizados, eles podem, como a literatura, o cinema, o teatro, a pintura e outras formas de arte, transmitir conhecimento, seja sobre a língua – no caso de *games* que não são dublados, mas possuem legendas – seja na questão da habilidade de resolução de enigmas e situações.

[...] computer *games* represent a new mode of aesthetic as well as social discourse, an alternative to the narrative, which has been the leading paradigm until now: the primary means to convey knowledge and experience. (AARSETH, 2001⁵², s/p.).

Tanto a forma, quanto o conteúdo de muitas dessas histórias sofrem influência de algum outro texto, como destaca Bloom (2002). As narrativas, ao circularem de um meio de expressão para o outro, sofrem adaptações necessárias, cujas alterações podem ser positivas e/ou negativas.

A cultura está atrelada à convergência e às transformações que a tecnologia e a atividade desenvolvida pela sociedade através das mídias, especialmente as mais recentes, como o *game*, provocam.

Henry Jenkins⁵³ (2009), pesquisador que tem como objeto de estudo a mídia, trata da relação entre a convergência dos meios de comunicação; a cultura participativa e a inteligência coletiva. Ele define convergência como:

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca de experiências de entretenimento que desejam, Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando [...] (JENKINS, 2009, p. 29).

Por se caracterizarem como migrantes, as narrativas se transformam à medida em que se adaptam aos novos formatos e configurações, se apropriam da história e a desapropriam. Este processo possibilita a interatividade de coautores ou *interatores* e torna as narrativas estilizadas e customizadas.

⁵² Tradução nossa: Jogos de computador representam um novo modo de modelo estético, assim como um discurso social, uma alternativa para a narrativa, cujo paradigma que a lidera até agora: o meio primário para transmitir conhecimento e experiência. Disponível em: <<https://www.zotero.org/groups/digipaly/items/itemKey/RQZBCN3U>>. Acesso em: 02 de out. de 2012.

⁵³ Henry Jenkins é um pesquisador da mídia e, atualmente, é professor da *University of Southern California* (USC). Ele participou da criação de doze livros, como autor ou como editor. Dentre eles se destacam “*Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*”, que se foca na cultura fã; e “*Converge Culture: Where Old and New Media Collide*” que, para além de elaborar sobre a cultura fã, ele aborda o atual processo de convergência que atingem os meios de comunicação, tantos os antigos, quanto os atuais. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Henry_Jenkins>. Acesso em: 20 de abr. de 2014.

Segundo a professora e pesquisadora Santaella⁵⁴ (1996), as diversas formas de mídias em convergência transformam o padrão de comunicação, a cultura e a forma de relacionamento em sociedade.

[...] quanto mais as mídias se multiplicam mais aumenta a movimentação ininterrupta das mais diversas formas de cultura, dinamizando as relações entre diferenciadas espécies de produção cultural. A multiplicação das mídias tende a acelerar a dinâmica dos intercâmbios entre as formas eruditas e populares, eruditas e de massa, populares e de massa, tradicionais e modernas, etc. (SANTAELLA, 1996, p.31).

A interatividade é um dos elementos importantes que torna esse processo de convergência interessante para o público. Narrativas são elementos estéticos que constituem os vários produtos criados, como o livro, o filme, o *game*, a revista em quadrinho, a animação, etc. Por meio da interatividade da obra com o público, que está em contato com diferentes experiências estéticas, como a literatura, o teatro e as artes em geral, é que as narrativas ganham um novo tom com os *games*, que se apoiam no uso da tecnologia. A prática da interatividade acontece há muito tempo. Uma das primeiras experiências registradas nesse sentido foi na obra *O Teatro da Memória*, do italiano Giulio Camillo, em 1550. Almeida (2005) fez um estudo sobre interatividade e descreve que:

[...] o Teatro de Camillo oferecia um itinerário imaginário para que o praticante aplicado de sua arte percorresse imagens e locais, textos e ideias, imagens e palavras que reverberariam e levariam a outras mais, escondidas ou secretas, numa rede inesgotável de relações, alusões, significações. (ALMEIDA, 2005, p.14).

Essa rede de relações, alusões e significações dependia e depende do público e do conhecimento de mundo dele. Assim como no teatro de Camillo, bem como nos *games*, os vários caminhos possíveis a serem seguidos e as relações estabelecidas variam de um indivíduo para o outro. A experiência estética vivida é resultante do autor, da obra e do público. As possibilidades de produção,

⁵⁴ Maria Lucia Santaella Braga é uma pesquisadora brasileira e professora titular da PUC-SP. Possui doutorado em Teoria Literária na PUC-SP e livre docência em Ciências da Comunicação na ECA/USP. Fundadora do “CS games”, grupo de pesquisa em Games e Semiótica da PUC-SP, além de professora de Economia da Fundação Getúlio Vargas, nas áreas de Novas Tecnologias e Novas Gramáticas da Sonoridade, Relação entre o Verbal e Sonoro na Multimídia e Fundamentos Biocognitivos da Comunicação. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Lucia_Santaella>. Acesso em: 20 de abr. de 2014.

interpretação e fruição são inúmeras, uma vez que cada indivíduo, como coautor, tem uma forma diferente de compreensão e interação. Especialmente em relação aos *games*, o processo de criação e fruição pode se diversificar, conquanto haja mais de um coautor e/ou *iterator* interagindo.

Camillo foi o percussor das manifestações artísticas modernas, que considerou a ideia da interatividade na obra de arte. Almeida discorre acerca da interatividade do teatro de Camillo:

Quem nele adentrasse visualizaria, espalhados em seus 49 degraus, os locais, os pontos nucleares, em que imagens textuais estariam articuladas a imagens visuais de forte apelo alegórico, fantásticas, cuja magia não só levaria o escrito a uma dimensão visual, simbólica, como agiria sobre a memória, em movimento de recapitulação interior, intelectual e espiritual de outros textos e imagens já vistos. Esses locais e imagens promoveriam um espetáculo imitável e memorável. (ALMEIDA, 2012, p. 15).

O autor recupera a ideia do teatro como um convite à criação e recriação, considerando as inúmeras combinações que se pode ter ao escolher diferentes caminhos e, ainda, contando com o respaldo da memória no processo de criação e experimentação narrativa que essas imagens fantásticas e textos proporcionaram, com grande apelo ao lúdico. Segundo Almeida:

[...] o Teatro de Camillo deve ser visto como local fantástico onde, numa certa ordem estarão imagens e textos inesquecíveis. Imagens como suportes perceptivos dos conceitos, frases, ou ideias, e que servirão de estímulo e propulsão para a memória. [...] É um Teatro sem público, em que o Eu que o visita está só. E solitário executará as funções de espectador, diretor, cenógrafo, roteirista [...] Estará no palco e também na plateia. (ALMEIDA, 2005, p.41).

É possível pensar na experiência que se poderia ter no teatro de Camillo com a experiência proporcionada pelos *games*, uma vez que eles podem levar o *iterator* a locais fantásticos e a ter contato com textos inesquecíveis. Além disso, a questão pessoal da memória pode agir de forma similar, pois que depende da ação do *iterator* como coautor (seu conhecimento, curiosidade e vontade) para traçar a história nesse espaço híbrido, que é o mundo dos *games*.

Ao mesmo tempo em que o *iterator* gerencia a(s) personagen(s) naquele espaço, ele tem possibilidade de escolha e mudança; ele está dentro e também fora do *game*. Ele age como espectador, criador e criação, no que se refere ao ato de

manipular as personagens, objetos e cenário da narrativa *ingame*. A liberdade de interatividade com os objetos do *game* permite que o *interator* participe da experiência, de maneira mais intensa e envolvente.

Esse processo de participação do receptor, leitor ou *interator* na obra é resultado de um processo que vem se desenrolando há muito tempo na história da arte e, atualmente, age como força motriz da produção cultural em massa. Simultaneamente, com o avanço da tecnologia, as formas de expressão e produção artística se transformaram.



Figura 13 - Heróis de vários games de ação.

Fonte: Disponível em:

http://www.deviantart.com/morelikethis/167039803/digitalart?offset=126&view_mode=2#skins. Acesso em: 10 de out. de 2013.

Tais experimentos não se adequam aos conceitos tradicionais de arte e ultrapassam as barreiras disciplinares, contam com a hibridização de elementos, tais como: imagens, textos, som, luz, memória. São experiências narrativas hipertextuais, mas, no caso dos *games*, não dizem respeito, apenas, à manipulação de materiais, mas, também, à da tecnologia. A maneira como as narrativas são criadas e apresentadas diz muito sobre a participação inventiva do espectador, neste caso, do *interator*, na obra.

The narrative is constructed by linking elements of this database in a particular order, i.e. designing a trajectory leading from one element to another. On the material level, a narrative is just a set of links; the elements themselves remain stored in the database [...] An interactive narrative (which can be also called “hypernarrative” in an analogy with hypertext) can then be understood as the sum of multiple trajectories through a database. A traditional linear narrative is one, among many other possible trajectories, i.e. a particular choice made within a hyper-narrative. (MANOVICH, 2001, pp. 200-201).⁵⁵

Quanto aos *games* eletrônicos, a maior parte destes possui histórias que repetem elementos recorrentes nas estruturas narrativas. As narrativas migrantes foram se adaptando a novos suportes e mídias, quebrando, muitas vezes, paradigmas estabelecidos. Isto é uma característica que desperta o interesse da maioria das pessoas que joga, uma vez que o lúdico faz parte da essência do homem. Sendo assim, não levou tempo para que, a partir da intersemiose⁵⁶, como uma das características intrínsecas da narrativa dos *games*, surgisse uma estrutura responsável pelo estabelecimento de novos paradigmas narrativos.

Merece atenção especial o fenômeno de deslizamento das narrativas de um meio para o outro, de um suporte para o outro – o processo contínuo de reciclagem das intrigas ficcionais, recriadas para circular por diferentes plataformas. Busca-se pensar as alterações na hierarquia cultural provocada pela intensificação desse movimento de intercâmbio, tanto no que diz respeito à literatura, cujo prestígio esteve sempre estreitamente relacionado à aura do suporte do livro, quanto no que se refere ao cinema, em decorrência da expansão de narrativas audiovisuais transmidiáticas, cujo conteúdo se desdobra em filmes veiculados nas salas de cinema, em videogames, histórias em quadrinhos, seriados televisivos. (FOLLAIN, 2012, p. 11-12).

⁵⁵Tradução nossa: A narrativa é construída através da linkagem de elementos de uma base de dados em uma ordem particular, isto é, traçando uma trajetória que leva de um elemento a outro. No nível material, a narrativa é um conjunto de links, os elementos, por si só, permanecem guardados em uma base de dados [...] Uma narrativa interativa (que pode ser chamada de ‘hipernarrativa’ em analogia ao hipertexto) pode ser entendida como a soma de múltiplas trajetórias através de uma base de dados. A narrativa linear tradicional é uma entre várias outras trajetórias, isto é, uma escolha particular feita em uma hipernarrativa.

⁵⁶A intersemiose se caracteriza, de acordo com Paulo Leminski (1944-1989), como “muitos/vários códigos que se interpenetram produzindo híbridos que são mutantes da qualidade nova”; por meio da intersemiose, cruzam-se “outras linguagens, outros códigos, outros recursos, outros meios”. Fonte: E-dicionário de termos literários de Carlos Ceia. Disponível em: <http://www.edtl.com.pt/?option=com_mtree&task=viewlink&link_id=440&Itemid=2>. Acesso em: 18 de ago. de 2013.

É importante pontuar que, nesse processo, a intertextualidade é um fenômeno que alavanca as narrativas em geral. Os diálogos entre os textos, através da intertextualidade, são interessantes e tornam a obra mais rica.

Um recurso intertextual muito comum é a própria releitura de uma obra em um contexto diferente, o uso de personagens marcantes, espaço, entre outros elementos. Não raro, esse tipo de recurso pode atrair certos perfis de espectadores, no caso *interatores*, para a obra.

Originalmente *Commedia*, o poema de viés épico e teológico da literatura italiana e mundial foi escrito no século XIV e é dividido em três partes: Inferno, purgatório e paraíso. Os 100 cantos descrevem a jornada espiritual de Dante por esses três locais com a ajuda do poeta Virgílio, autor de *Eneida*, e sua amada Beatrice.

Nessa viagem, Dante encontra algumas figuras históricas e visita paisagens de pesadelo e de sonho, onde as almas são punidas, aguardam julgamento ou descansam para sempre no sono dos justos. A aventura começa quando Dante vai parar no submundo. Nas profundezas da Terra, embaixo de Jerusalém, ele descreve o inferno, que é um abismo circular, estreitando-se de cima para baixo, até chegar ao centro da terra. Ao longo deste lugar está o rio Aqueronte, que dá acesso aos nove círculos infernais.

A repercussão maior da grande obra italiana se deu em torno da primeira parte, O Inferno, a qual outras obras, romances, filmes, animações e *games* eletrônicos, fizeram referência.

Os *games Devil May Cry* e *Dante's Inferno*, por exemplo, como narrativas migrantes, também possuem formatos em *animes*⁵⁷ devido ao grande sucesso. No entanto, tendo em vista a história original dos versos dantescos, personagens e acontecimentos sofrem uma drástica mudança ao migrarem, pois o processo de desleitura é inevitável em um novo contexto de produção e recepção.

Tanto em um *game*, como em outro, Dante, a personagem protagonista, é representada como um anti-herói destemido que usa armas e força física para

⁵⁷ *Anime* ou *animê* (português brasileiro), em japonês アニメ, tradução: animação, é qualquer animação ou desenho produzido com características específicas do tipo, com olhos grandes e traço simplificado. *Anime* é uma animação originalmente do Japão, mas não restrita àquele país. Ao contrário do que muitos pensam, o *anime* não é um gênero, mas um meio, e no Japão se produzem filmes animados com conteúdo variados, dentro de todos os gêneros possíveis e imagináveis (comédia, terror, drama, ficção científica, etc.). Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Anime>>. Acesso em: 10 de abr. de 2014.

superar os desafios, enquanto que a personagem original de Dante, com o mesmo nome, é um homem de meia idade que tem mais a ver com um homem de meia idade mais intelectualizado que com músculos. De qualquer forma, há uma relação explicitamente intertextual entre as obras, fato que pode contribuir para estimular a curiosidade do leitor.



Figura 14 - Vergil e Dante, personagens de *Devil May Cry 3*

Fonte: Disponível em: <<http://www.dmc3.co.uk/home.htm>>. Acesso em: 07 de ago. de 2012.

Outro exemplo é a série de games *Kingdom Hearts*, com um tipo de narrativa denominada *Fictional Crossover*⁵⁸. Embora, a princípio, possa parecer uma combinação nada usual, o game apresenta lugares e personagens consagrados da *Walt Disney*, como: Mickey, Pateta, Pato Donald, A Pequena Sereia, Os Piratas do Caribe, O Rei Leão, entre outros. Também estão presentes personagens japonesas da *Square Enix*, das crônicas de *Final Fantasy VII* e *The World Ends with You* e outras especialmente criadas para o game.

⁵⁸ *Fictional crossover* (passagem ficcional) é a colocação de dois ou mais personagens de outra forma ficcional, configurações, ou universo no contexto de uma única história. Essas passagens ou *crossovers* podem surgir a partir de acordos legais entre os detentores de direitos autorais. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Fictional_crossover>. Acesso em: 10 de ago. de 2012.

Em uma produção em conjunto, essas grandes empresas criaram *Kingdom Hearts*, uma série de ação-RPG ⁵⁹, sob a direção de Tetsuya Nomura.



Figura 15 - Donald, Kairi, Sora, Riku e Pateta

Fonte: Disponível em: <<http://whatculture.com/gaming/kingdom-hearts-3-news.php>>. Acesso em: 07 de ago. de 2012.

A história apresenta as personagens principais: Sora, Kairi e Riku. O roteiro é baseado nas aventuras de Sora, que busca por seus amigos em mundos paralelos e também sobre chaves mágicas que dão acessos a esses mundos, onde se é possível encontrar as outras personagens envolvidas, como as da *Disney*. A série é tão aclamada no Japão, que há *mangás*⁶⁰ e também livros baseados nas possíveis narrativas do *game*. Desde o lançamento, em março de 2002, até o mais recente, em março de 2013, a série soma sete *games* em múltiplos consoles.

Os *games* são obras que proporcionam uma aproximação mais íntima e mais intensa entre a narrativa e o *interator*, o qual pode interagir com a história, rompendo a frieza da máquina ao explorar o aspecto criativo. Eles têm provocado impactos

⁶⁰ *Mangá* é o termo usado para designar as histórias em quadrinhos feitas no estilo japonês. Sua origem está no Oricom Shohatsy (Teatro das Sombras), que na época feudal percorria diversos vilarejos contando lendas por meio de fantoches. Essas lendas acabaram sendo escritas em rolos de papel e ilustradas, dando origem às histórias em sequência, e por consequência o mangá. Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Mang%C3%A1>. Acesso em 10/08/2012.

violentos na cultura contemporânea, como uma forma distinta de percepção do espaço, do tempo e do próprio conceito de arte.

Diante do fato de que a indústria dos *games* tem faturado bem mais do que a cinematográfica, os *games* se consolidaram como uma arte emergente e fazem parte de diversas discussões, debates e fóruns no ambiente escolar e, principalmente, na Internet. Mais que isso, os *games* influenciaram a própria indústria dos filmes, no sentido de que encorajam os produtores a investirem mais nas animações devido a ilusão digital da realidade ser atraente.

Muitos filmes inspirados no ambiente 3D dos *games* tiveram boa aceitação por parte do público e da crítica, como é o caso de *A lenda de Beowulf* (2007), filme de fantasia adaptado do poema épico anglo-saxônico *Beowulf* e criado a partir de uma técnica especial de captura de movimento⁶¹.

Normalmente, quando assistimos a um filme que foi baseado em uma obra literária, temos a intenção de dizer que o filme não é tão bom quanto o livro, ou vice-versa. Em filmes e nas histórias dos *games*, a linguagem e outros elementos, como as personagens, o tempo e o espaço, são adaptados para dentro da narrativa.

Uma adaptação é automaticamente diferente e original devido a mudança do meio de comunicação. A passagem de um meio unicamente verbal para um meio multifacetado como o filme (*ou o game*), que pode não somente jogar com palavras (escritas e faladas), mais ainda com música, efeitos sonoros e imagens fotográficas animadas, explica a pouca probabilidade de uma fidelidade literal, que eu sugeriria qualificar até mesmo indesejável. (STAM, 2008 p 20).

Histórias são contadas e recontadas várias e várias vezes. E cada vez que são contadas, levando em conta a variação do contexto e tempo, existe uma tendência à modificação e à adaptação e é natural e esperado que isso aconteça.

⁶¹ Além disso, muitos filmes que fizeram sucesso nas telas foram baseados em grandes títulos de games como: Mario Bros (1993), Double Dragon (1994), Street Fighter (1994), Street Fighter –Legacy (2010), Mortal Kombat (1995), Mortal Kombat – Annihilation (1997), Mortal Kombat – Conquest (1998), Mortal Kombat – Rebirth (1998), Mortal Kombat – Legacy (2011), Final Fantasy: The Spirits Within (2001) -Lara Croft – Tomb Raider (2001), Lara croft – Tomb Raider – The Cradle of Life (2003), Resident Evil (2002), Resident Evil 2- Apocalypse (2004), Resident Evil 3:Extinction (2007), Resident Evil 4 – Afterlife (2010), Resident Evil – Retribution (2012), Alone in the Dark (2005), Alone in the dark 2 (2008), Doom (2005), Silent Hill (2006), DOA – Dead Or Alive (2006), Hitman (2007), Max Payne (2008), Far Cry (2008), Half-Life –Escape from city -17 (2009), Metal Gear Solid – Philantropy (2009), Prince of Persia – The Sands of Time (2010), Tekken (2010), The King of Fighters (2010). Disponível em: Wikipédia http://pt.wikipedia.org/wiki/Categoria:Filmes_baseados_em_jogos_eletr%C3%B4nicos Acesso em: 10 de out. de 2012.



Figura 16 - Filme baseado no game *Príncipe da Pérsia: as areias do tempo*.

Fonte: Disponível em: <<http://www.culturamas.es/blog/2014/03/10/the-last-of-us-sera-llevada-al-cine-que-cunda-el-panico/>>. Acesso em: 08 de ago. de 2012.

Follain (2010) assinala que a abordagem das intersecções entre diferentes campos da produção cultural, bem como a circulação de narrativas por múltiplos meios e suportes, não são fenômenos recentes, ainda que tenham chegado ao paroxismo com as tecnologias digitais.

A visão romântica do autor como um ser superior com qualidades elevadas em relação ao receptor, ao longo do século XX, deu espaço à ideia de circularidade entre autor e leitor, de substituição de seus lugares. “Em consequência, tendem a valorizar a interação do texto com o leitor, o papel ativo por ele desempenhado como o outro polo responsável pela constituição da obra” (FOLLAIN, 2012 p.14).

Ainda segundo Follain (2012), de certo modo, a ideia do texto como intertexto – que se opõe à ideia da obra como objeto terminado, cujo sentido estaria finito após seu fim –, assim como a valorização da exterioridade, em detrimento da procura dos sentidos escondidos sob a superfície textual, são heranças do movimento principiado pela arte modernista, precursora de grandes mudanças, do ponto de vista formal, com as tecnologias digitais.

[...] toda a produção midiática moderna converge para o computador, que, funcionando como um metameio, a armazena e distribui. Traduzidos em dados numéricos, filmes, fotografias, textos, músicas, (*games – grifos nossos*) inserem-se numa rede não hierárquica de circulação. Como o sentido da obra depende de seus aspectos materiais, formais e de conteúdo, que são indissociáveis, ao serem liberados dos suportes físicos tradicionais, como por exemplo, o papel e a película, as formas culturais pré-digitais passam por transformações que as reconfiguram. O computador é, então, algo mais que um simples atravessador, ou operador de passagens, é o ponto de partida para a constituição de uma cultura com características próprias. (FOLLAIN, 2012 p.18).

O *game* eletrônico, aproximadamente 40 anos desde sua invenção, tornou-se um fenômeno cultural muito diverso e híbrido. Por se configurar num ambiente de simulação diferente das representações das narrativas tradicionais, o *game* eletrônico permite ao *interator* a possibilidade de imersão no simulacro das representações, no qual ele mesmo constrói, por meio de características próprias do meio, a sua história e sua própria experiência.

Portanto, neste capítulo procuramos, além de um breve estudo sobre as primeiras obras interativas, como o teatro de Camillo e algumas questões ligadas à importância da narrativa, relacionar arte e tecnologia no que se refere aos *games* eletrônicos.

Destacamos que as narrativas dos MMORPGs, por serem em tempo real e reunirem múltiplos jogadores, são multiformes, obras abertas que, necessariamente, não tem um fim devido às várias possibilidades de ações.

Além disso, apontamos que essas mesmas narrativas são transmidiáticas, migrantes, pois podem ter origem em outro campo das artes como a literatura, o teatro, as histórias em quadrinhos e o cinema, por exemplo. Um meio exerce influência sobre o outro, e a narrativa vai se transformando e ganhando novas características que são necessárias para se apresentarem em um novo meio. Ocorre, então, o processo de releitura, apropriação e desapropriação da história, ações e personagens, fato que contribui para que essas narrativas continuem circulando.

Os *games* representam, por sua origem, essa conversão de formas, um novo modelo estético que possui em potencial a narrativa e permite interagir com o público. Cinema, música, artes plásticas, literatura, *games* são linguagens que se

complementam e se multiplicam, tornando a experiência lúdica mais interessante. Cada qual com suas propriedades e vantagens e tipos de apresentação, essas linguagens artísticas surgiram com a necessidade do homem pelo lúdico e se manifestam e se transformam de acordo com tempo e o contexto em que estão inseridas.



Figura 17 - Heróis protagonistas de diferentes *games*.

Fonte: Disponível em: <<http://epicbattleaxe.com/photo/game-heroes>>. Acesso em: 08 de ago. de 2012.

Na Figura 17, as diferentes personagens representam alguns dos principais gêneros de *games* que tem estado em voga entre os *interatores*, desde as narrativas clássicas, como as dos *games* *Street Fighter*, *Tomb Raider*, e *The Legend of Zelda*, até os mais atuais, como *Resident Evil*, *Devil May Cry*, *Metal Gear* e *Assassin's Creed*. Muitas dessas personagens protagonizam narrativas migrantes que transitam entre meios de expressão artística e comunicação, como a HQ (História em Quadrinhos), o Mangá, o filme, a animação, o livro e o teatro.

No próximo capítulo são analisadas as relações entre o *interator* e a personagem de ficção ou herói, e a forma de escolha e criação das diferentes personagens/*avatares*, que são a representação do *interator* no mundo do *game*. Essa talvez seja uma das relações mais importantes que há no processo de produção das narrativas ficcionais nos *games*.

CAPÍTULO III

A JORNADA DO HERÓI NA NARRATIVA FICCIONAL DOS GAMES

3.1 Brincando de Ser Deus: a personagem e/ou herói nos Games

O personagem leitor é um personagem curioso, estranho. Ao mesmo tempo em que inteiramente individual e com reações próprias, é tão terrivelmente ligado ao escritor que na verdade ele, o leitor, é o escritor.

(Clarice Lispector “A descoberta do mundo”, 1998, p. 76).

Campbell (1995), uma das maiores autoridades em mitologia universal do século XX, fez um estudo sobre a figura do herói nas civilizações, desde a pré-história, até os dias de hoje. Seu objetivo foi analisar a existência de semelhanças entre mitos de diferentes culturas que, em alguns casos, não tiveram contato entre si. O autor descreve personagens memoráveis históricos ou fictícios que enfrentam uma jornada com várias etapas.

Grande parte dos heróis, nas narrativas dos *games*, segue as estas etapas assim como os heróis da literatura, cinema, história em quadrinhos, teatro, entre outros. Resumidamente, destacamos as que consideramos mais importantes na saga heroica:

1. *O chamado da aventura*: momento em que o herói recebe sua missão ou é chamado para uma jornada longe de casa.
2. *Recusa ao chamado*: por alguma razão, geralmente medo, o herói não aceita o desafio.
3. *O auxílio sobrenatural*: o herói encontra força no incentivo provindo de um mentor, que lhe oferece suporte moral, armas e poderes para seguir com a jornada.
4. *A passagem pelo primeiro limiar*: etapa em que o herói vai do “mundo comum” para o da aventura, mágico, sobrenatural. Normalmente, o herói tem de enfrentar o guardião dos dois mundos.
5. *Caminhos de provas*: o herói enfrenta diversas dificuldades e se fortalece.

6. *Conquista do elixir*: fase em que o herói enfrenta o maior desafio da jornada e recebe a recompensa.

7. *Morte e ressurreição*: o herói, ao enfrentar o desafio final, perde a vida, no entanto, ressuscita e vence a batalha final. Em alguns casos, a morte é meramente simbólica, e representa desvios morais que são superados, tornando o herói mais íntegro.

8. *Retorno*: ao retornar para seu mundo com a devida recompensa, o herói se torna soberano dos dois mundos, no entanto, sofre crises por voltar a uma rotina comum após a grande aventura.

Embora de forma superficial, é possível estabelecer relações entre as etapas acima e várias narrativas do meio artístico: as clássicas, as de *Hollywood*, as dos *games*, entre outras. Estas etapas não estabeleçam um tipo de herói, mas se referem ao herói clássico – como as personagens da Bíblia (Jesus, Moisés, David), Buda, Krishna, deuses e semideuses, gregos e egípcios, divindades maias, astecas e nativos do Peru pré-histórico – que tem etapas semelhantes a essas em suas jornadas.



Figura 18 - The Legend of Zelda

Fonte: Disponível em: <<http://www.videogamesblogger.com/2011/04/25/the-legend-of-zelda-ocarina-of-time-3d-intro.htm>>. Acesso em: 10 de jan. de 2014.

Na Figura 18, o herói Link, o protagonista jogável, busca resgatar a princesa Zelda do antagonista primário Ganon, recolhendo os oito fragmentos da Triforce da Sabedoria, um poderoso artefato. A trama acontece na terra da fantasia de Hyrule. Este *game* foi criado em 1986, por Shiguro Miyamoto, que continua rendendo muitas versões e está entre os favoritos dos *interatores*. Ainda que a princípio simples, com o passar do tempo, como a maioria das outras narrativas interativas dos *games*, a história ganha novos episódios, sempre trazendo novos desafios, ao passo que o herói se torna, também, mais complexo. O herói está diretamente ligado ao enredo da história.

Todas as atividades que o inventar/narrar, ouvir/ler histórias envolvem podem ser associadas, também à natureza lúdica do homem. O jogo é uma atividade muito presente em todas as situações do homem em sociedade. Sob as mais diversas formas, o fenômeno lúdico mantém um significado essencial. É um recorte na vida cotidiana, tem função compensatória, substitui os objetos de conflito por objetos de prazer, obedece a regras, tem sentido simbólico, de representação. Como realização, supõe agenciamentos, manipulações, mecanismos, movimentos, estratégias. Constituir o enredo é começar o jogo. O narrador é um jogador, e forma, como o leitor e o próprio texto, o que se pode chamar uma comunidade lúdica. (MESQUITA, 1987, p.8).

Segundo a autora acima, o enredo consiste na estrutura da narrativa ficcional em prosa. O herói promove a ação dentro do enredo, de forma a constituir a narrativa. Nos *games*, esse processo ocorre por meio do *interator*, que controla o herói e/ou *avatar*. Os heróis nos *games* variam muito em aparência e caráter, todavia, podemos considerar estas características comuns na grande parte dos gêneros.

Heróis consagrados da literatura e do cinema também se fazem presentes no mundo dos *games*, e seguem etapas como as descritas acima, ou ao menos semelhantes. Como exemplo, podemos citar um herói famoso e atual na cultura literária, que passou para o cinema e, conseqüentemente, para o *game*: Aragorn, o rei que retorna a Gondor⁶² e cumpre seu papel, um dos heróis da trilogia⁶³ de Tolkien, *O Senhor dos Anéis*.

⁶² Gondor é um reino fictício, situado ao Sul da Terra-Média, onde moram os homens que descendem dos *numenorianos*. Sua capital é Minas Tirith, onde fica Nimloth, a “flor branca”. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Gondor>>. Acesso em: 10 de jan. de 2014.



Figura 19 - O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei

Fonte: Disponível em:

<http://pt.wikipedia.org/wiki/The_Lord_of_the_Rings:_The_Return_of_the_King> Acesso: 10 de jan. de 2014.

Diferente das personagens literárias, teatrais, cinematográficas e outras, a personagem ficcional nos *games* tem a possibilidade de ir mais além, no que se refere à tomada de decisões e ações. Não podemos controlar as ações e destinos da maioria das personagens fictícias, salvo alguns casos, nos quais o público pode influenciar no desenrolar de uma história, como as novelas, por exemplo.

Porém, com os *games*, é possível realmente manipular uma personagem, criá-la e personalizá-la, desde o início da jornada. Há muitas coisas que não se pode fazer na vida real. No entanto, as pessoas sentem-se bem por estarem no controle das mais diversas situações e, por meio dos *games* de simulação, pode-se “viver”,

⁶³O *Senhor dos Anéis* é uma trilogia de livros de fantasia, criada pelo escritor, professor e filólogo britânico J.R.R. Tolkien. A saga começa com *O Hobbit*, e logo se desenvolve numa história muito maior. Foi escrita entre 1937 e 1949, e foi originalmente publicado em três volumes (*A Sociedade do Anel*, *As Duas Torres* e *O Retorno do Rei*). Foi traduzida para mais de 40 línguas e vendeu cerca de 160 milhões de cópias, tornando-se um dos trabalhos mais populares da literatura do século XX. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/O_Senhor_dos_An%C3%A9is>. Acesso em: 10 de jan. de 2014.

por meio das personagens, o que na vida real muitas vezes não é permitido ou possível. Por isso, as personagens são a projeção dos desejos, medos, curiosidades e sonhos do *iterator* ou *player*.

O desejo ancestral de viver uma fantasia originada num universo ficcional foi intensificado por um meio participativo e imersivo, que promete satisfazê-lo de um modo mais completo que jamais foi possível. Com detalhes enciclopédicos e espaços navegáveis, o computador pode oferecer um cenário específico para os lugares que sonhamos visitar. (MURRAY, 2003, p. 101).

Estar em um local fantástico, criar/ personalizar a personagem e/ou herói e “vivenciar” uma aventura no universo ficcional virtual, atrai muitas pessoas. Isto porque elas encontram, nos *games*, uma válvula de escape para as frustrações, cansaço e problemas da sociedade. Ao assistir um filme, uma novela, uma série de TV ou qualquer arte do gênero, o *iterator* também estará mergulhando no mundo virtual.

Nesse caso, o *iterator*, por se considerar como a personagem de ficção *avatar*, como a protagonista e/ou como o herói/heroína, encontra, de alguma forma, satisfação ao poder exteriorizar ações, desejos e posições. Trata-se do indivíduo no controle da situação, ainda que virtual ou imaginada, o que gera bem-estar. Além disso, por cumprir alguma jornada, missão ou alcançar algum objetivo nos *games*, o *iterator* se sente recompensado, o que contribui, também, para o seu prazer. No caso do cumprimento de uma jornada, a vivência da narrativa pode ser comparada ao ato de brincar. A sensação é semelhante, como aponta Murray.

Uma boa história tem a mesma função para os adultos, oferecendo-nos a segurança de alguma coisa exterior a nós mesmos (pois foi criada por uma outra pessoa) sobre a qual podemos projetar nossos sentimentos. As histórias evocam nossos desejos e medos mais profundos porque fazem parte dessa mágica região de fronteira. (MURRAY, 2003, p. 103).

O ato lúdico em si, seja brincar, jogar, assistir, escutar uma canção ou história, alimenta o imaginário e o nosso lado lúdico. É possível emocionar-se ao assistir a uma cena comovente, ou escutar uma canção. A situação frequentemente não é factual, mas isso não influi na maneira como se sente e reage aos eventos, pois o que importa, de fato, é a percepção que o sujeito tem sobre as causas das

ocorrências, ou seja, a quem ele atribui a responsabilidade do evento (DELA COLETA, 1982).

Dessa forma, equivale dizer que não é necessário que as pessoas exerçam realmente controle sobre os eventos relevantes, mas que percebam esse controle. A percepção de controle é a mais relevante determinante da resposta do sujeito (BURGER, 1989). Nesse sentido, a realidade virtual, simulada e controlada se torna espaço, também, de extravasamento, de sonho e controle.

No *game SimCity*, por exemplo, em que se é possível construir e gerenciar uma cidade desde sua fundação – incluindo estradas, rodovias, parques, sistema de água, esgoto, energia elétrica, rede de transporte, coleta de lixo, zonas residenciais, zonas comerciais e zonas industriais, escolas e assim por diante – enquanto o sistema calcula as consequências e o impacto de cada mudança coordenada, baseado em modelos semelhantes aos reais. O *iterator*, como prefeito da cidade, age mais como um “deus” que tudo vê e controla.

Péssimas decisões em *SimCity* resultam críticas nos artigos de jornais, agitação social e até derrota eleitoral. Cidades bem planejadas prosperam por muitas décadas. Por causa da importância do papel que desempenha em *SimCity*, o poder do prefeito assemelha-se mais ao de Deus do que a qualquer líder político da vida real, e a sensação experimentada pelo jogador, de onisciente percepção das consequências e de onipotente controle dos recursos, faz parte da fascinação que tais jogos despertam. (MURRAY, 2003, p. 91).

Em *SimCity* (Figura 20), assim como em tantos outros jogos do gênero, (*Zoo Tycoon*, *The Sims*, *Roller Coaster Tycoon*, *Cities XL*, *Civilization*, etc), o *iterator* é aquele que controla a situação, é ele quem decide que caminhos ou que rumos tomar, a sua escolha irá determinar o fluir da história. Todavia, decisões e ações que são possíveis na realidade virtual, não o são, na maioria das vezes, na vida real. O sentimento de impotência que se tem diante da realidade pode ser “superado” no mundo virtual, ainda que as situações “vivas” pelas personagens difiram profundamente do mundo real.

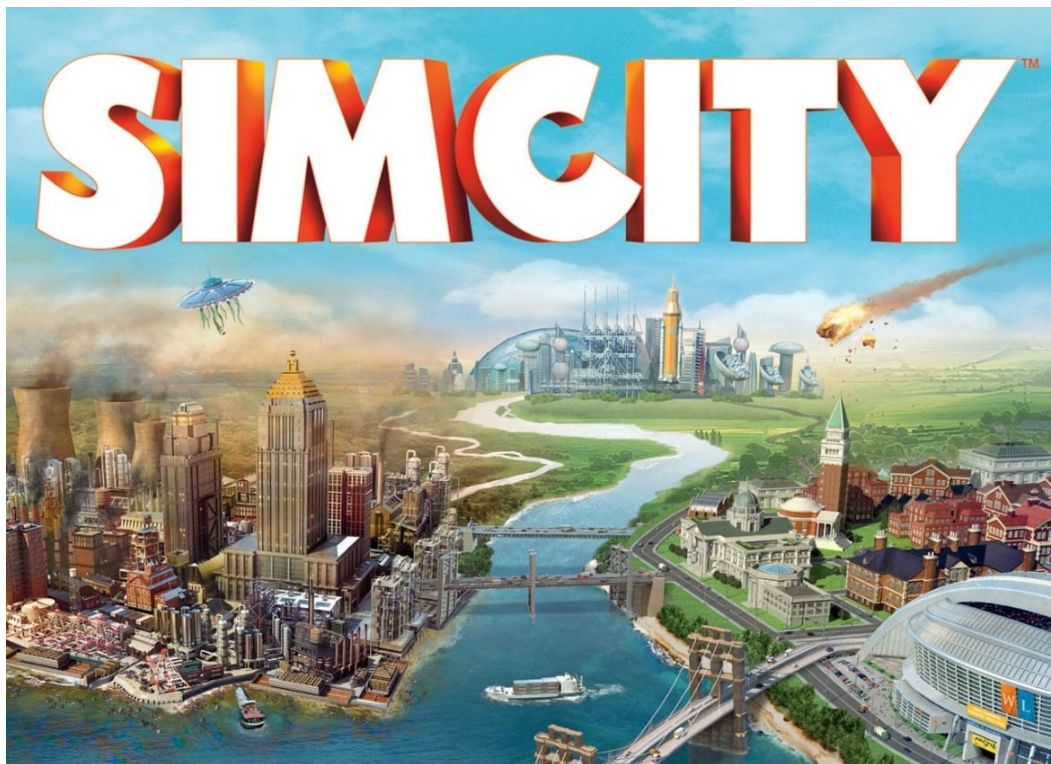


Figura 20 - SimCity 2013

Fonte: Disponível em: <<http://jogosonline.clickgratis.com.br/blog/games/analises/analise-simcity-2013/>>. Acesso em: 01 de ago. de 2013.

A forma como se percebe o controle sobre ações e eventos dentro de nossa esfera pessoal exerce grande importância na maneira como o indivíduo conduz a vida e, assim, os eventos reais vivenciados têm pouco ou nenhum valor se comparados à percepção que o indivíduo tem do controle dos acontecimentos no *game*. Isto é, a forma como o indivíduo percebe os acontecimentos é mais importante que os acontecimentos de fato para o bem-estar subjetivo⁶⁴.

Todavia, devido ao contrato ficcional e/ou atitude lúdica que envolve o desafio e a diversão como elementos do *game*, o *interator* sabe que se trata, apenas, de uma simulação e, assim, diferencia a ficção da realidade, com raras exceções.

Seligman (2004) afirma que existe uma importante diferença entre a percepção das pessoas satisfeitas e a das insatisfeitas, no que diz respeito à interpretação dos eventos. Pessoas com altos níveis de bem-estar subjetivo acreditam que exercem controle sobre suas vidas, na maior parte do tempo, e

⁶⁴ O Bem-estar subjetivo é uma dimensão positiva da Saúde. É considerado, simultaneamente, um conceito complexo, que integra uma dimensão cognitiva e uma dimensão afetiva, e um campo de estudo que abrange outros grandes conceitos e domínios de estudo são a Qualidade de Vida, o Afeto Positivo e o Afeto Negativo. Disponível em: <http://www.scielo.oces.mctes.pt/pdf/psd/v6n2/v6n2a08.pdf> Acesso em: 09/05/2014.

muitas vezes, não só acreditam, como exercem. Todavia, pessoas com baixos níveis de bem-estar subjetivo atribuem os acontecimentos de suas vidas a pessoas poderosas ou a outros fatores externos, como ao acaso.

Tal relação pode surgir do fato de que as pessoas se veem como controladoras dos acontecimentos de sua vida, em suma, são mais satisfeitas com suas vidas, felizes e experimentam mais afetos positivos e menos negativos (KLONOWICZ, 2001). A situação então não precisa ser de fato real, o mais importante, nesse caso, é a percepção que as pessoas têm. Ao “viverem” situações em que experimentam afetos positivos na realidade virtual, o sentimento de bem-estar do *interator* é semelhante ou igual ao sentimento provindo de uma situação factual.

Se alguém tem algum ganho e acredita tê-lo tido por próprio mérito, mesmo que seja algo sem muito valor (no caso aqui um ganho dentro do *game*), isso será percebido como importante e gerará afetos positivos. No entanto, por outro lado, uma pessoa tem um grande ganho e acredita que isso aconteceu apenas por influência de outros ou por acaso, o ganho, provavelmente não terá grande valor.



Figura 21 - Kratos, o anti-herói

Fonte: Disponível em: <<http://forum.jogos.uol.com.br/t/7400>>. Acesso em: 08 de ago. de 2012.

Kratos (Figura 21), por exemplo, é a personagem central do *game God of War* e, também, o anti-herói. A protagonista possui um passado sombrio e tem a chance

de se tornar poderosa em sua jornada para salvar a cidade de Atenas. Cheio de fúria e buscando vingança contra o deus Ares que havia o enganado, ela deve enfrentar muitos perigos e adversários, tornar-se mais forte. O *iterator*, na pele de Kratos, pode sentir-se no controle do seu destino, sabendo que é capaz de vencer os obstáculos e, talvez, até mesmo alcançar redenção.

Em *games* que o *iterator* deve cuidar para que a personagem desenvolva habilidades e ultrapasse níveis, como é a maioria dos casos, o sentimento de conseguir atingir altos *status* pode gerar uma sensação de bem estar, que torna a evolução, superação ou vitória algo valioso. Alguns *games*, mais que outros, permitem ao *iterator* ter uma maior interatividade e atuação no que diz respeito ao desenrolar da história *ingame* (dentro do jogo). Processos de manipulação de imagem, através de *softwares* e equipamentos periféricos computacionais, permitem ao homem criar novas imagens, fictícias ou não, simulando novas realidades.

Iteradores se unem para realizar um objetivo em comum e essa jornada pode, além de beneficiar as personagens ao ganharem mais experiência e adquirirem certos objetos de recompensa no *game*, promover o companheirismo, não só dentro do mundo virtual, como também fora. A programação do *game* é feita para isso: sozinha a personagem *avatar* é limitada para realizar certas tarefas, que devem ser feitas em grupo.

Na Figura 22, podemos observar a cooperação entre os *iteradores* durante uma missão em *Lineage II*, cada *avatar* com diferentes especialidades e poderes que são importantes para se alcançar o objetivo em comum. A barra à esquerda indica o número de *iteradores* reunidos em uma *party* (grupo). No conjunto de barras coloridas à esquerda da tela do *iterator*, a barra roxa representa a experiência (*XP, experience*) do nível (*level*), a azul a quantidade de magia (*mana*), a vermelha a vida (*HP, Health Points*), que diminui caso a personagem sofra danos causados pelos monstros (*mob, mobiles*) e outros *iteradores*, e a dourada (*CP, Combat Points*) também é a quantidade de vida, no entanto, somente a que pode ser tirada por outro *iterator*, em caso de um duelo (*PvP, player versus player*) ou morte por um *Player Killer* (*PK*).



Figura 22 - Gameplay do MMORPG Lineage II

Fonte: Disponível em: <<http://www.lineage2media.com/guides.html>>. Acesso em: 08 de ago. de 2012.

Ainda na mesma Figura, podemos observar como o *interator* tem o controle de todas as ações do seu *avatar* pela barra de habilidades (*skills*), abaixo. Essas *skills* são controladas por meio dos atalhos do teclado e do *mouse*. Também, observamos uma pequena janela à direita, na qual o *interator* pode se comunicar em particular com outro membro que faça parte da sua lista de amigos.

De acordo com a história, a produção artística do homem está ligada ao contexto que ele vive. No passado, a arte se manifestou de diferentes formas, associada muitas vezes ao contexto social, político e religioso de sua época e localização, bem como era desenvolvida a partir do aparato técnico e científico do período. Em cada época, o artista se adaptou às técnicas ou as adaptou aos seus processos criativos.

Não se trata mais apenas de uma maneira de interpretar a narrativa partindo do conhecimento de mundo do que tradicionalmente se chamou de leitor, receptor, observador e que agora se pode entender como um coautor; este, partindo de experiências próprias por meio da interatividade, produz a própria história. Essa

liberdade que o *interator* possui de controlar as personagens e ou heróis/heroínas e eventos é que torna o processo de coautoria possível.

Essa narrativa, muitas vezes, é criada dentro de um ambiente pré-determinado, como é a maioria dos casos de *MMORPGs*, como *Lineage II*, *World of Warcraft*, *Warcrat*, *Perfect World*, *AION*, *Dota 2*, *Tera*, entre outros. No entanto, a narrativa também pode se estender mais à medida que os *games* abrem espaço para isso nas mais variadas formas, como é o caso de *Minecraft* (um tipo de *sandbox game* em que se colocam e montam blocos para construir tudo que se pode imaginar num ambiente 3D interativo *online*) e ainda o polêmico *SecondLife* (do inglês Segunda Vida), que é um *game* de simulação de aspectos sociais.

Na Figura 23, observa-se na tela de interface do *interator* os ícones e indicações a respeito da personagem ou *atestar* que está sendo controlada, assim como em outros *MMORPGs*:



Figura 23 - World of Warcraft

Fonte: Disponível em: <<http://www.gameskinny.com/nthj9/is-oculus-ceo-brendan-iribes-dream-of-a-billion-person-mmo-possible>> Acesso em: 06 de ago. de 2012.

Dentre os *games* citados como representantes de grande repercussão dentro dos jogos de interpretação de papéis para múltiplos jogadores *online*, destaca-se o *MMORPG World of Warcraft*. Este possui o maior número de *interatores* ativos que pagam uma mensalidade para poderem ter acesso aos servidores da *Blizzard*, produtora e distribuidora do *game*. Para popularizar ainda mais o *game*, só é possível jogar até um certo nível com a personagem, de forma que o *interator* possa conhecer o mundo do *game* e desperte interesse em continuar jogando, estratégia usada por muitas produtoras para divulgação.

O número de usuários que se conectam a esses *games* é grande, sendo que os servidores oficiais, muitas vezes sobrecarregados, ficam *offline* para a manutenção e melhoramento do sistema, a fim de suportar o número de *gamers* e/ou *interatores online*. As produtoras, apesar de esperarem um número grande de usuários, não raras as vezes se veem com dificuldades para atender a demanda, o que causa transtornos e reclamações por parte dos *interatores*.

O desenho e a animação das personagens são estratégias empregadas para convencer os *interatores* a interagirem com o *game*. Tem-se a personagem (que pode ou não ser o herói ou heroína) protagonista, a figura central que controla as ações no ambiente virtual. É importante que a simulação da identidade da personagem, definida pela aparência e movimentos, cause fascínio no *interator*.

Essa personagem, dentro desse contexto, difere em muito das personagens dos filmes, séries, novelas, romances, entre outras formas de narrativas. A personagem no *game* pode ser escolhida individualmente pelo *interator*. Dependendo do gênero e tipo de *game*, ela vai variar das mais diversas maneiras, o visual dela, por exemplo, pode ser de acordo com as inclinações e preferências do *interator*. Há vários *games* que possibilitam esse processo de personalização ou customização, desde os mais simples, como aqueles presentes nos *Smartphones*⁶⁵ e redes sociais, até os mais complexos e desenvolvidos, como os *MMORPGs*.

É possível que a série de simuladores de vida, *The Sims*, seja uma das obras abertas mais interessantes e revolucionárias da indústria do entretenimento visual. Isso pelo fato de que, enquanto narrativa, a autoria e coautoria se mesclam, de

⁶⁵*Smartphone* (do Inglês: telefone inteligente) é um telemóvel com funcionalidades avançadas que podem ser estendidas por meio de programas executados por seu sistema operacional (SO). Os SOs dos *smartphones* permitem que sejam instalados programas adicionais como utilitários e *games*. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Smartphone>>. Acesso em: 11 de ago. de 2012.

modo que surgem várias narrativas. São várias possibilidades de combinação que estão previstas na forma da “obra aberta”. Criada por Will Wright⁶⁶, um dos nomes mais influentes da indústria dos *games* de simulação, o *game* com suas várias versões, plataformas e expansões, encanta pessoas de todas as idades, ocupações, *status* sociais e lugares.

No *game*, o *interator* cria e controla a vida de pessoas virtuais, os *Sims*, além de construir casas e todo complexo urbano num ambiente virtual interativo. A ideia do *gameplay*⁶⁷ ou jogabilidade parece ser simples a princípio, no entanto, pode tornar-se extremamente complexa à medida que o *interator* se envolve com a realidade virtual e, também, com o que este mundo imaginário oferece como possibilidades de criação e projeção de desejos, curiosidades, ações e imaginação.

Para o desenvolvimento do *design* dos consoles e das interfaces sensório-motora⁶⁸, um aspecto relevante a ser pensado são as personagens dos *games* em máquinas eletrônicas. O desenho de uma personagem para *games* consiste numa arte complexa, haja vista que deve convencer os *interatores* a continuarem jogando. Os *interatores* entram numa espécie de transe proporcionado pelo realismo dos desenhos, que simulam movimentos reais do humano. Os objetos se deslocam segundo os comandos feitos pelos *interatores*, que controlam as personagens ou heróis.

Para iniciar, o *interator* cria uma personagem por meio da interface de customização do *game*, de acordo com as características que preferir incluir: sexo, idade, etnia, signo, cor de pele, olhos, cabelos, formato de rosto, cumprimento e formato de cabelos, altura, personalidade, gostos, relações pessoais e possíveis objetivos, sonhos. A partir disso, com a *avatar* criada, o *interator* está pronto para começar a jogar e irá escolher onde morar em uma das vilas ou cidades do *menu* do *game*.

⁶⁶William Ralph Wright (Atlanta, Geórgia, 20 de Janeiro de 1960), mais conhecido por Will Wright, é um *designer* de jogos americano e co-fundador da empresa de desenvolvimento de jogos Maxis, agora parte da *Electronic Arts*. Em Abril de 2009 ele deixou a *Electronic Arts*. O primeiro jogo que Wright fez foi o “*Raidon Bungeling Bay*”, em 1984, mas foi *Sim City* que levou ele a ser conhecido. O jogo foi lançado pela Maxis, uma empresa formada por Wright e Jeff Braun. O maior sucesso de Wright veio a ser a série de jogos *The Sims*, que em 2008 veio a ser o jogo para PC mais vendido na história. Seu último trabalho, *Spore*, foi lançado em Setembro de 2008. O jogo vendeu mais de 1,000,000 de cópias em apenas três semanas após o lançamento. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Will_Wright> Acesso em: 11 de ago. de 2012.

⁶⁷As experiências do *interator* durante a interatividade com o sistema do *game*.

⁶⁸A interface humano/máquina permite a troca de informações. As interações ocorrem normalmente por meio das mãos, movimentos do corpo, comandos sonoros e do olhar.

O sistema de construção e arquitetura é muito bem desenvolvido e oferece a opção, no modo construção, de criar, desde casas habitacionais, até complexos comerciais e tudo com os diferentes tipos de matérias e estilos. Após escolher um local para morar, como na vida real, as necessidades sociais e físicas começam a surgir. Cabe ao *iterator* supri-las por meio das opções e comandos *ingame*, ou seja, comandos durante a ação do jogo. O *iterator* deve decidir como irá se relacionar no mundo virtual, pois, embora o *game* não seja *online*, o ambiente é totalmente interativo.

Os *Sims* possuem uma inteligência artificial relativa quanto às necessidades mais básicas, como as de alimentação, cansaço, higiene e fome. Ainda que os *Sims* realizem determinadas ações automaticamente dentro da programação da inteligência artificial, o *iterator* os direciona a fazer essas mesmas necessidades e outras também, como as de entretenimento, relacionamento social, desenvolvimento cognitivo e físico.

Isso é importante para que as personagens se mantenham no caminho certo para atingir a aspiração de vida determinada. Há várias tarefas a serem feitas, desde conseguir um emprego, estudar, relacionar-se e cuidar de si mesmo, até viagens, experiências sobrenaturais e alienígenas. Caso as personagens não recebam os cuidados exigidos quanto às necessidades básicas, desejos e aspirações, o humor irá diminuir e elas não responderão bem aos comandos do *iterator*, o que pode ocasionar na enfermidade do *Sim* e possível “morte”.

Trata-se de um programa de vida artificial, que reflete aspectos da realidade. Não há um valor técnico para se jogar, uma vez que não existe como se vencer no *game*. É possível jogar sempre, pois, ainda que os *Sims* morram, eles podem deixar os filhos para continuar o ciclo da vida. Não há limites para a imaginação. Dependendo da escolha da ação é que a personagem escreverá sua própria história. Também com as expansões (jogos opcionais que são adicionados a matriz do jogo com mais conteúdo narrativo) é possível criar os animais domésticos, ter outras opções de mapas e aventuras, e acrescentar características especiais às personagens, como raças, transformações místicas e monstruosas.

Depois de criada a personagem ou personagens, normalmente o *iterator* cria um núcleo familiar. Pode-se optar pela cidade ou vila onde irá viver a história no

mundo virtual, e em seguida pela casa, ou mesmo o lote onde o *interator* pode, ele mesmo, construir sua habitação.



Figura 24 - Gameplay de *The Sims 3*.

Fonte: Disponível em: <<http://www.imagensgratis.com.br/the-sims-3>>. Acesso em: 06 de ago. de 2012.

Esse processo de customização é uma etapa que exige dos *interatores* tempo considerável de jogo planejando as personagens e o cenário onde ocorrerá a ação. Cada personagem criada, assim como na vida real, tem necessidades físicas e emocionais que devem ser supridas. Caso o *interator*, por alguma razão, descuide disso, a própria personagem *avatar*, por possuir inteligência artificial, poderá cuidar-se. O nível de inteligência artificial pode variar de acordo com as configurações feitas pelo *interator*, todavia, nem todas as necessidades são passíveis da inteligência artificial e, caso o *interator* desatente a alguma delas, a personagem sofrerá as consequências. Enfim, cabe ao coautor da narrativa decidir que rumo tomar.

O papel do *interator* como integrante da narrativa de ficção no *game*, isto é, como coautor, é importante para o desenrolar dos acontecimentos. Não são raros os casos em que os *interatores* se descrevem, ao falarem sobre os *games*, como sendo eles mesmos a(s) personagem(s) por darem *performance*⁶⁹ às ações. Os elementos

⁶⁹*Performance* é uma palavra que tem suas origens no francês antigo: performance de *parformer accomplir*– (fazer cumprir, conseguir, concluir), podendo significar: ainda levar alguma tarefa ao seu

estéticos da *performance* são a obra, o artista e o público, no caso, o *game*, o *game designer* e o *iterator*.

Para alcançar *status* social, assim como na vida real, o *iterator* deve respeitar as regras do jogo, que se baseiam nas reais como, por exemplo, para conseguir dinheiro para sobreviver, a personagem *avatar* deve trabalhar e, conforme desempenha sua função, irá, ou não, suceder na carreira, ou ainda, se a personagem é responsável por um animal de estimação e o negligencia de alguma forma, ela pode perdê-lo.

A realidade virtual do *game* é baseada na ideia de “memória coletiva de sociedade”. Devido a isso, muitos *iteradores* usam a dinâmica do *game* para fazerem experimentações sociais das mais diversas, como por exemplo: ter mais de um relacionamento amoroso ao mesmo tempo; ter famílias com membros a mais ou a menos; ter diferentes empregos; agir de forma diferente, em determinadas situações, do que agiria numa situação real; criar Sims com perfis problemáticos, com tendências ruins, como cleptomania e instabilidade emocional, bem como tendências positivas, como a tendência à sociabilidade e disciplina. As narrativas interativas estão ultrapassando, cada vez mais, a estrutura de ramificações que limita as escolhas do *iterator* à seleção de uma, dentre as alternativas de um *menu* fixo qualquer.

Mas se a chave para contar histórias convincentes num meio participativo está em impingir ao *iterator* um roteiro, o desafio para o futuro é inventar roteiros que sejam esquemáticos o suficiente para serem facilmente assimilados e correspondidos, mas flexíveis o bastante para abrangerem uma maior variedade de comportamento humanos, em vez de limitarem-se à caça aos tesouros e à matança de *trolls*. (MURRAY, 2003, p.84).

Viver num mundo virtual, que se apoia na realidade quanto a memória social de cultura, no sentido de que as regras do jogo são baseadas nas regras reais, e ainda uma personagem que pode representar o indivíduo durante a simulação, é certamente uma experiência interessante. E essa experiência pode ir além do roteiro

sucesso. Palavra que se origina do latim, formada pelo prefixo latino *per* mais *formáre* (formar, dar forma, estabelecer). Em seu significado mais elementar, pode significar iniciar, fazer, executar ou desenvolver uma determinada tarefa. Este galicismo introduziu-se recentemente em nossa língua emprestado ao inglês, sendo utilizado frequentemente para designar apresentações de dança, canto, teatro, mágica, mímica, malabarismo, referindo-se ao seu executante como *performer*. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Performance>> .Acesso em: 08 de ago. de 2012.

básico da luta entre o bem e o mal quando “os heróis somos nós”. A seguir, estudamos como se dá o processo de escolha e customização das personagens.

3.2 As Mil Faces do Herói Personalizável

[...] Escolher a própria máscara é o primeiro gesto voluntário humano. [...] (LISPECTOR, 1998, p. 80).

Por vezes, em conversas entre amigos sobre livros, filmes, peças, *games*, entre outras formas de manifestação narrativa, pessoas comentam que gostariam de ser como uma ou outra personagem que, de alguma forma, chamou atenção. Trata-se de ter a possibilidade de estar no papel do outro para explorar novas experiências ou simplesmente sanar a curiosidade. Ao imaginar uma história, é possível assumir diferentes papéis, diferentes máscaras⁷⁰, de acordo com o contexto. Os *games* podem ser mais que jogos eletrônicos, eles podem se tornar mundos paralelos onde se pode interagir e aprender com a própria natureza.

O momento de criação de um *avatar* ou máscara para um *game online* é muito importante no universo ficcional virtual. É a ação que define a função para grande parte dos acontecimentos que irão seguir na jornada. O *avatar* criado modela o tipo de experiência que o *interator* “vive” ao longo da história no mundo virtual. Traços, habilidades e características escolhidas influenciam na maneira como o *game* é conduzido, os eventos que acontecem e como se interage com os outros.

Em *games* como *AION*, *World of Warcraft*, *Lineage II*, *Tera*, entre outros, o processo de criação de personagens (máscara) envolve vários passos que são importantes, pois, ao final do processo, o *avatar* deve ser diferente dos outros no *game*. A tarefa de criação da personagem é uma maneira de apurar a identidade digital por meio de opções e eliminação.

Dependendo pelo o que se opta, a jogabilidade é extremamente diferente da dos outros *interatores*. Na tela de criação de *AION*⁷¹, por exemplo, se escolhe entre

⁷⁰ Aqui o termo *máscara*, diferente do que se referiu Clarice Lispector, não está agregado diretamente às máscaras sociais por nós usadas em situações de interatividade reais, mas às imaginárias.

⁷¹ *Aion* conta a história da Torre da Eternidade, que foi destruída, e o mundo de *Atreia* foi partido em dois pedaços. Os *Balaur*, inimigos primordiais da humanidade, foram banidos para sua terra natal – localizada na crosta exterior do planeta. Os sobreviventes do cataclisma se dividiram em dois grupos, e cada um foi para uma das regiões restantes de *Atreia*. Os que foram para o Norte ficaram conhecidos como *Asmodians*, liderados por cinco lordes *Shedins* (demônios), e os que foram para o

dois povos os *Asmodians* e os *Elyos* e, dependendo do que se escolhe, há seis diferentes classes a serem selecionadas: *Warrior*, *Scout*, *Mage*, *Priest*, *Technician* e *Muse*.



Figura 25 - Tela de seleção de classe dos *Elyos* do MMORPG AION

Fonte: Disponível em: <http://forums.na.aiononline.com/na/showthread.php?t=100697> Acesso em: 10 de dez. de 2013.

Na medida em que se seleciona atributos físicos e psicológicos para a personagem, pode-se optar por ser semelhante ao *iterator*, buscando tendências e traços naturais, ou oposto a ele, como um alter ego virtual, ou qualquer outro tipo de personalidade disponível dentro da lógica do *game*. Independentemente do que se escolhe, a escolha consiste na chance de fazer o papel de si mesmo, de dar vida à personagem que se tem por dentro, ou simplesmente de sanar uma curiosidade.

The virtual world was fascinating because it allows you to step out of your confinements of the real world and be something you totally could imagine yourself being in the digital world. So you had no constraints of a modern society. So if you were a timid, shy, physically inferior person and you wanted to be a loud, obnoxious, physically superior person, your route to doing that was this digital world. If you were a workaholic, working long hours, always paying attention to detail, micro managing your team in the real world and

Sul ficaram conhecidos como o povo *Elyos*, liderados por cinco lordes Serafins. Um grupo culpou o outro pela tragédia, o que gerou ódio que perdurou centena de anos. Disponível em: <http://na.aiononline.com/en/about-aion/new-to-aion/>. Acesso em: 08 de ago. de 2013.

you wanted to be a casual, elder, someone that people can come to for advise person in the digital world, you had permission to do that. (GILLET, 2013, s/p.).⁷²

Muitas pessoas gostariam de ser como os grandes heróis épicos, ou até mesmo os de histórias de ação, que o cinema frequentemente mostra. No mundo imaginário, pode-se ser tudo o que se quiser. A experiência de se jogar um *game* eletrônico proporciona ao *interator* a possibilidade de escolher, e até mesmo de criar, as mais diferentes personagens para representá-lo no mundo virtual.

A capacidade de torna-se outro e o mistério do jogo manifestam-se de modo marcante no costume da mascarada. Aqui atinge o máximo a natureza “extraordinária” do jogo. O indivíduo disfarçado ou mascarado desempenha um papel como se fosse outra pessoa, ou melhor, é outra pessoa. Os terrores da infância, a alegria esfuziante, a fantasia mística e os rituais sagrados encontram-se inextricavelmente misturados nesse estranho mundo de disfarce e da máscara. (HUIZINGA, 2012 p.16).

Persona, palavra italiana derivada do Latim, significa literalmente “máscara”, ainda que geralmente não se refira a uma máscara, mas às “máscaras sociais” que todos os seres humanos supostamente usam. Originalmente, era um tipo de máscara feita para ressoar a voz do ator (*personare* significa “soar através de”), permitindo que fosse bem ouvida pelos espectadores, assim como para caracterizar o ator, de acordo com os papéis representados.

O uso de *avatares* e ou personagens⁷³ nos *games* eletrônicos caracteriza o uso de máscaras. Assim como no teatro e nos filmes, os *interatores*, nos *games*, ao

⁷² Gillett Stephen é o vice-presidente diretor executivo da Symantec (empresa que produz antivírus) e supervisiona 20.000 pessoas em seis continentes. Stephen é referido como “*The guild CIO*”, porque ele acredita que muito de seu sucesso empresarial se deve a sua experiência como líder de guilda dentro de jogos *online*, como o *WoW*. Disponível em: <<http://avatarsecrets.com/creating-an-online-avatar/#.UuXHERBTvIU>>. Acesso em: 10 de jan. de 2014. Tradução livre: O mundo virtual é fascinante porque ele permite que você saia de suas prisões do mundo real e seja algo que você totalmente poderia imaginar-se ser no mundo digital. Então você não teria restrições de uma sociedade moderna. Se você fosse tímido, fisicamente inferior e você quisesse ser desagradável, fisicamente superior, seu caminho para conseguir isso é o mundo digital. Se você fosse um viciado em trabalho, trabalhando longas horas, sempre prestando atenção nos detalhes, micro gerenciando sua equipe no mundo real e quisesse ser alguém mais velho e casual, alguém que as pessoas vêm pedir conselhos, no mundo digital você teria permissão para fazer isso.

⁷³ No texto, segundo o dicionário *online* Aurélio, **personagem** é uma figura dramática (em lat. *Dramatis persona*, “figura do drama”) e, também seres humanos criados por autores de peças de teatro, romances, contos, poemas, filmes, etc. Intérprete, protagonista. Disponível em: <<http://www.dicionariodoaurelio.com/Personagem.html>>. Acesso em: 08 de ago. de 2012.

personificarem seus papéis, assumem diferentes posturas, de forma que a experiência fictícia se torna mais imersiva e interessante.

Em todas essas tradições a participação nos eventos espetaculares começou com pessoas comuns, em vez de artistas profissionais, vestindo uma fantasia ou uma máscara. A máscara separa os participantes dos não participantes e reforça a natureza especial da realidade compartilhada. Ela cria as fronteiras da realidade imersiva e sinaliza que estamos representando – e não atuando como nós mesmos. A máscara é um indicador do limiar, [...]. Ela nos permite entrar no mundo artificial e, também, manter uma parte de nós mesmos fora dele. (MURRAY, p. 114, 2003).

Tais máscaras variam de forma e quantidade. A maioria dos *games* traz uma tela de seleção, em que o *interator* escolhe qual personagem irá comandar no *game*. Isso é muito comum em *games* de luta, como *Mortal Kombat*, *Street Fighter*, *The King of Fighters*, etc. Personagens ícones de *games* famosos, como *Kratos de God of War*, *Mário e Luigi de Mario bros*, *Sonic*, *Crash Bandicoot*, *Solid Snake de Metal Gear*, *Lara Croft de Tomb Raider*, *Link de Zelda*, *Carl Johnson de GTA San Andreas*, *Leon de Resident Evil*, entre outros, não são possíveis de serem personalizados.

A forma como a personagem se apresenta evoluiu bastante, dado o desenvolvimento de texturas e gráficos que faz com que sua aparência mude de um *game* para o outro. Mesmo não sendo personalizável, os *interatores* se sentem na “pele” do herói. O fato de as personagens serem, ou não, personalizáveis, não influi diretamente na catarse do *interator*, que escolhe com qual personagem jogar, de acordo com a afinidade que tem para com ela.

Na seleção de personagens há, frequentemente, aqueles que estão mais inclinados segundo as convicções do *interator* e, também, já se encontram inseridos dentro de uma narrativa que abre espaço para a interatividade e continuidade da mesma. Há vários *interatores* que escrevem o que se convencionou chamar de *fanfics*⁷⁴, sub-produtos das histórias de personagens tidas como célebres. Esta

⁷⁴*Fanfic* é a abreviação do termo em inglês *fanfiction*, ou seja, “ficção criada por fãs”, mas que também pode ser chamado *Fic*. Trata-se de contos ou romances escritos por terceiros, não fazendo parte do enredo oficial dos animes, séries, *mangás*, livros, filmes, histórias em quadrinhos (e mais recentemente *games*) a que faz referência, ou uma história inventada por eles. Os autores dessas *Fics* são chamados de *Ficwriters*. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Fanfic>> Acesso em: 14 de jan. de 2014.

produção ocorre praticamente em todos os meios artísticos que se baseiam em histórias como o cinema, animações, séries, etc.



Figura 26 - Tela de seleção de personagens de *Mortal Kombat*

Fonte: Disponível em: <http://www.joystiq.com/2006/07/31/mortal-kombat-armageddon-character-select-screen/>. Acesso em: 10 de jan. de 2014.

Na Figura 26, temos as personagens de *Mortal Kombat* que aparecem em diferentes produtos midiáticos, além dos *games* eletrônicos. As máscaras ou personagens são formas de expressão de um meio que propicia o extravasamento da imaginação.

Murray (2003, p. 115) afirma que “fantasias inteligentes e avatares sociais são avanços animadores na direção de um meio mais expressivo e menos violento”. A personagem consiste em uma máscara que o *interator* usa dentro da narrativa ficcional. Esta possui alguns traços e características que se originam da personalidade e vontade do *interator* que, no entanto, geralmente só revela o que lhe convém.

“[...] É praxe falar de máscaras do autor. Contudo, em que enunciados (manifestações verbalizadas) se exprime à pessoa, e não haveria aí máscara, isto é,

autoria? ” (BAKHTIN, 2003, p. 389). Por meio de uma máscara ou personagem, o *iterator* cria um mundo que não existe para estar num mundo que existe. É possível perceber que, por meio da arte narrativa dos *games*, o *iterator* tem a possibilidade de “vivenciar” vários papéis nas diferentes máscaras que a personagem ficcional pode interpretar. É mais uma forma de experimentação criativa que narra, ao mesmo tempo, uma história que se entrelaça com outras histórias, tornando ainda mais rico o processo de criação artística.

[...] representar, jogar e contar histórias estão intimamente ligados. Tal como a linguagem, são componentes ancestrais e definidores de nossa humanidade. São também recursos para as tarefas culturais que enfrentamos atualmente, especialmente para a de viver numa comunidade global que traga compreensão e respeito mútuo através de nossas múltiplas fronteiras culturais. (MURRAY, p. 11, 2003).

Levando em consideração os fatores que estão presentes na criação de personagens virtuais, assim como nas redes sociais, há *iteradores* que se passam por outra pessoa, isto é, simulam uma outra identidade por razões como carência afetiva, ter vantagens e se aproveitar dos outros. A segunda identidade, ou falsa identidade nos *games online*, pode se expandir para as redes *online* como o *Facebook*, que dá suporte à máscara, fazendo com que a mesma pareça mais verossímil.

A possibilidade de criação da personagem das narrativas simula uma segunda identidade, cuja máscara virtual pode assumir os mais diferentes papéis dentro das mais diversas situações narrativas. Muitas vezes, o *iterator* adiciona às características de seu *avatar* ou personagem traços que o próprio gostaria de ter, como por exemplo, cor de olhos, pele e cabelo, sexo, idade e também traços de sua personalidade, dependendo do *game* (como, por exemplo, a série *The Sims*, *Second Life*, entre outros).

O poder de transformação do computador é particularmente sedutor em ambientes narrativos. Ele nos deixa ávidos pelo uso de máscaras, ávidos por agarrar joysticks e virar um vaqueiro ou um combatente espacial, ávidos por entrar num mundo MUD⁷⁵ e assumir

⁷⁵ MUD *Multi-User Domain* é um mundo virtual para múltiplos jogadores em tempo real, usualmente baseado no texto. MUDs combinam elementos de RPGs, ficção interativa, ação, *chat online* e jogador *versus* jogador. Jogadores podem ler ou ver descrições de lugares, objetos, outros jogadores,

a identidade de Garota Elfo ou PunhalNegro. Como objetos no meio digital podem assumir múltiplas representações, eles trazem à tona nosso prazer pela variedade em si mesma. (MURRAY, 2003, p. 153).

A personagem ou máscara que representa o *iterator*, muitas vezes, reflete a própria personalidade do *iterator*. Nela, características pessoais se confundem com as representadas, como uma espécie de personagem biográfica. Segundo Bakhtin, na biografia, o autor pode ser confundido com a personagem.

Entre todos os valores artísticos, o biográfico é o menos transgrediente à autoconsciência; por isso na biografia o autor está mais próximo do herói desta, os dois como que podem trocar de lugar, e por esta razão é possível a coincidência pessoal entre personagem e autor além dos limites do todo artístico. (BAKHTIN, 2003, p. 139).

Em outros momentos, no entanto, o *iterator* pode tentar representar a imagem que tem de si mesmo na personagem. Uma personagem, *persona* ou *avatar* pode exprimir muito do seu criador ou *iterator*, muito embora essa coincidência, de acordo com Bakhtin, seja uma contradição, pois que autor e personagem são elementos do todo artístico e, por isso, não devem coincidir dentro desse todo.

Por meio das máscaras criadas nas narrativas ficcionais dos *games* é possível imaginar o outro que pode completar o *iterator*, como uma extensão de si mesmo, de forma que ele se conheça melhor ao ter uma visão exterior de si mesmo, no outro.

Na Figura 27, por exemplo, temos o *menu* de criação de personagens de *The Sims 3*, onde o *iterator* pode usar os ícones, botões e ferramentas para estilizar a sua *avatar*, desde a aparência física, até a personalidade. Também é possível criar animais domésticos como cães, gatos e cavalos e, ainda, selecionar traços da personalidade deles.



Figura 27 - Criação de personagens do game *The Sims 3*.

Fonte: Disponível em: <<http://firsthour.net/first-hour-review/sims-3>>. Acesso em: 12 de out. de 2013.

A *exotopia*, ou olhar distanciado, diz respeito ao fato de que só o outro pode me dar acabamento, e só a partir do outro eu posso enxergar-me com totalidade. Possivelmente, por meio desse olhar distanciado, pode-se simular o que se poderia fazer em determinada situação, atuando de acordo com a máscara escolhida.

[...] eu devo entrar em empatia com esse outro indivíduo, ver axiologicamente o mundo de dentro dele tal e qual ele o vê, colocar-me no lugar dele e, depois de ter retornado ao meu lugar, completar o horizonte dele com o excedente de visão que desse meu lugar se descortina fora dele. (BAKHTIN, 2003, p. 23).

O excedente, no caso das narrativas dos *games*, poderia ser interpretado como o ponto de vista do *interator* que pode agenciar a situação em questão por saber as implicações quanto ao contexto. É estar dentro e fora da situação ao mesmo tempo, uma forma privilegiada de ver a situação. A maneira como o outro se vê a partir do lugar que ele ocupa fora e diante de si. Entretanto, ainda que se possa obter uma visualização exotópica de si mesmo, é evidente que, pelo olhar desse

outro fictício, não se pode enxergar a face real, apenas a máscara e, neste caso, a máscara fictícia.

A máscara também pode garantir ao *iterator*, em alguns casos, a não exposição direta no mundo ficcional do *game*, principalmente no que se refere aos de múltiplos jogadores. É claro que, frequentemente, o *avatar* manipulado é visualmente diferente do *iterator*, isso porque são seres por vezes fantásticos que se inserem num contexto bem diferente da realidade.

No entanto, mesmo quando possível personalizar *avatars* que condizem com características básicas do *iterator*, como quanto ao sexo, idade, cor de olhos, cabelos entre outras, grande parte dos *iteratores* projeta características distintas de suas próprias. Isso quer dizer que um *iterator* pode fingir, ser e/ou representar alguém bem diferente do que ele é na verdade. E isso pode gerar inúmeras diferentes situações que variam desde um teste de caráter, desconforto, até os mais estranhos e inesperados eventos. Assim como outras tecnologias, os *games online* remodelam comportamentos sociais, reconfiguram relacionamentos.

Em um *website* intitulado *Avatar Secrets*⁷⁶, foi lançado, em 2014, um documentário interativo sobre como é possível encontrar o que precisamos nos lugares mais improváveis. Em um dos *links do website* está a descrição do que um *avatar* é, e a razão para se criar um. Na narrativa do documentário *Avatar Secrets*, a escritora e diretora Ramona Pringle embarca numa jornada pessoal para encontrar amor, significado e comunidade no mundo real e no digital.

Essa jornada inicia com um *avatar* chamado 'Tristanova'⁷⁷, a heroína digital que é uma elfa da noite, curandeira sacerdotal. Espiritual e pragmática, a busca primordial dos elfos da noite tem a ver com o reequilíbrio da flora e a fauna, assim como o do mundo natural. Como sacerdotisa, seu papel, especialmente em missões de grupo, é de curar, restaurar e proteger aliados do mal.

⁷⁶ Disponível em <<http://avatarsecrets.com/>>. Acesso em: 10 de jan. de 2014.

⁷⁷ Disponível em: <<http://avatarsecrets.com/what-is-an-avatar/#.UualSRBTvIV>>. Acesso em: 10 de jan. de 2014.



Figura 28 - Avatar Secrets

Fonte: Disponível em: <<http://avataarsecrets.com/what-is-an-avatar/#.UuavFBBTVIU>>. Acesso em: 10 de jan. de 2014.

Mas de fato, essa jornada, como ela comenta no *trailer*, consiste em mais do que cumprir missões e curar colegas de grupo no mundo virtual. Ela comenta que se alguém, há três anos, tivesse dito a ela que o segredo para a vida, o amor e a perseverança poderia ser encontrado em um *game*, ela poderia não ter acreditado. Mas, às vezes encontra-se o que é preciso nos lugares mais improváveis. Ela continua descrevendo os ótimos amigos e o emprego fantástico que tinha, e que ela havia conhecido o homem perfeito. Mas, com o passar dos dias, tudo muda.

Games nem sempre são divertidos e a vida real pode ser cruel. Ela diz que precisa de algo, direção, sabedoria, intervenção divina. Algumas pessoas se voltam à Deus, ao álcool, à terapia: ela criou um *avatar*. Mesmo sabendo que 'Tristanova' era apenas *pixels* e informação, e mesmo que ela fosse Ramona, ela teve a mais incrível sensação de que ela (a *avatar*, máscara) poderia ensiná-la sobre esse mundo novo, sobre a vida real e sobre ela mesma.

Algumas pessoas usam o *game* para lidar com problemas na vida, para de alguma forma tentar suprir necessidades que todos os seres humanos têm. O meio digital, no caso especificamente os *games* narrativos, facilita a exploração de

relacionamentos. A escritora então se pergunta se o fascínio no mundo virtual esteja mostrando a nós o que estamos perdendo na vida real.

É possível que não sejamos viciados em tecnologia e sim um no outro, em amor, companheirismo, compreensão, compaixão. Alguns *interatores* estão fazendo muitas coisas que não tem nada a ver com a matar dragões, bestas, procurar ouro e recompensas, eles estão, na verdade, construindo comunidades nessas novas e inexploradas fronteiras de aprendizagem. Eles estão em busca de respostas às perguntas da vida no mundo híbrido.

Por meio dos *games online* se é possível conhecer pessoas e fazer amizades, formar laços, encontrar informação, até mesmo informação que não sabíamos que precisávamos. Com a rede mundial, o fator geográfico não é mais um impedimento e com esses mundos *onlines*, como *World of Warcraft*, *AION*, *Tera* entre outros, o potencial para melhorar as oportunidades de encontro aumentam. Esses tipos de *games* tornam-se portais para mundos extraordinários. Todavia, como toda atividade lúdica, é preciso bom senso para não sofrer as consequências.

Não é raro encontrar *interatores* que se passam pelo sexo oposto para obter vantagem. O “romance” entre as *avatares* é algo recorrente em *games online*, especialmente os massivos *multiplayers*. Há até mesmo uma expressão para esse tipo de enganação, que recentemente se tornou muito popular na Internet e na televisão: *catfish*⁷⁸. Como uma gíria, “*catfish*” se refere a uma pessoa que cria uma identidade falsa *online*.

Em um dos episódios da série norte-americana intitulada *True Life*⁷⁹, que foi exibida no Brasil pela MTV, apresentou-se o caso de três meninas norte-americanas que não conseguem ser quem realmente são fora do mundo virtual. O episódio “*I live another life on the web*”, traduzido como “Eu vivo outra vida na web”, mostra como a vida real pode ser afetada pelo mundo virtual.

Em outra ocorrência registrada pela mídia, que demonstra o quanto o limiar da realidade e da ficção estão próximos, aconteceu no *game* simulador de vida intitulado *Second Life*, que fez sucesso entre os anos 2003 e 2007 e, até hoje, conserva um nicho de *interatores* ativos. O casal de britânicos que chegou a casar

⁷⁸ Disponível em: <<http://knowyourmeme.com/memes/catfish>>. Acesso em: 05 de jan. de 2014.

⁷⁹ Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/curiosidade/1911-vida-real-x-vida-virtual.htm>>. Acesso em: 11 de dez. de 2013.

seus *avatares* no mundo virtual de *Second Life*⁸⁰ e, depois, se casaram na vida real, demonstra como a linha que divide a vida real e a virtual é tênue.⁸¹ E como eles, são muitos os *interatores* que misturam o real com a ficção.



Figura 29 - Versões reais e virtuais dos interatores

Fonte: Disponível: <<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL862158-6174,00-MULHER+PEDE+DIVORCIO+APOS+DESCOBRIR+TRAICAO+NO+SECOND+LIFE.html>>. Acesso em: 10 de jan. de 2014.

Assim como *Dom Quixote*, que entrega-se às leituras de romances a ponto de perder o juízo, passando a crer que os acontecimentos narrados tenham sido historicamente verdadeiros, alguns *interatores* passam por experiências semelhantes, no sentido de “se encher tanto de fantasia” ao ponto de misturarem a ficção com fantasia, o mundo real com o virtual.

⁸⁰O *Second Life* (também abreviado por SL) é um ambiente virtual tridimensional que simula em alguns aspectos a vida real e social do ser humano. Criado em 1999, é mantido pela empresa *Linden Lab*. Dependendo do tipo de uso, pode ser visto como jogo, mero simulador, comércio virtual e rede social. *Second Life* pode ser traduzido como “segunda vida”, que pode ser interpretado como uma vida paralela. Dentro do jogo, o jargão utilizado para se referir à “primeira vida”, ou seja, à vida real do usuário, é “RL” ou “Real Life”, que se traduz por “vida real”. Esse ambiente virtual tinha recebido muita atenção da mídia internacional, principalmente as especializadas em informática, pois o número de usuários registrados e, também, ativos havia crescido significativamente em 2007, mas muitos deles migraram para as redes sociais. O número de usuários conectados ao SL gira em torno de 60.000, com alguns picos acima de 70.000 nos fins de semana. Esta aplicação em 3D cria um meta universo para comunidades virtuais. Simula perfeitamente um ambiente tridimensional e utiliza animação em 3D e *avatares*. Graças ao realismo da animação, os *avatares* podem sentir, ver ou experimentar interatividade social. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Second_Life>. Acesso em: 10 de jan. de 2014.

⁸¹Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL862158-6174,00-MULHER+PEDE+DIVORCIO+APOS+DESCOBRIR+TRAICAO+NO+SECOND+LIFE.html>>. Acesso em: 10 de jan. de 2014.

Assim como existem diferentes gêneros de *games*, existem também *interatores* com diferentes expectativas quanto ao *game*, e ainda diferentes perfis. É frequente encontrar *interatores* que, como os mencionados acima, buscam algo mais no mundo digital por meio de suas personagens, *avatares* e/ou máscaras que os representam virtualmente, enquanto vivem uma aventura imaginária nas narrativas ficcionais multiformes.

Toda história tem uma (ou mais) personagem protagonista. Neste último capítulo, apresentamos como são escolhidas ou criadas as personagens ficcionais nos *games*. A relação entre o *interator* e a personagem é extremamente importante para que a narrativa seja bem sucedida.

Neste último capítulo, partindo da definição de herói clássico elaborada por Campbell, pudemos observar como, ainda hoje, ela é válida para muitas narrativas, incluindo as digitais. Normalmente temos aquele herói que recebe um chamado, mas que, se vendo incapaz ou com medo, hesita. Recebe algum tipo de incentivo, ajuda, super poder e enfrenta a jornada, sofre, luta, enfim, normalmente, apesar de todas as adversidades, consegue alcançar seu objetivo e retornar para seu lar.

É por meio da personagem ou *avatar* que o enredo da história se faz. É por meio dessa personagem que o *interator* percebe, agencia, manipula e realiza as ações no *game*.

As personagens, heróis e heroínas, variam muito em forma e caráter, o que é agenciado pelo *interator*, dependendo do *game*. De uma forma ou de outra, essa personagem ou máscara tem muito a ver com a pretensão e também a personalidade do *interator*, uma vez que, se é possível escolher aparência e traços de personalidade, o *interator* pode projetar quem ele imaginar em seu *avatar*. Em *games* como a série *The Sims*, além desse agenciamento da personagem, pode-se, ainda, agenciar quase todos os aspectos do *game*, incluindo cenários, estações do ano, etc. É como se o jogador brincasse de ser “deus” naquele espaço imaginário, pois o *interator* está no controle da situação.

Em outros casos, como em *games online*, alguns *interatores* podem se perder na fantasia, uma vez que um meio participativo pode ser convincente. Assim voltamos ao herói *Dom Quixote*, que foi mencionado no início da pesquisa. Como as histórias dos livros, as narrativas digitais podem ser extremamente atraentes. No caso dos *games*, o mundo virtual é fascinante, pois, como já colocado anteriormente,

permite ao *interator* ser quem quiser ser, conhecer novos lugares e pessoas. O *interator* mascarado assume o papel de uma outra pessoa.



Figura 30 - Dom Quixote de La Mancha

Fonte: Disponível em: <<http://profgraciele.blogspot.com.br/2012/09/analise-da-musica-dom-quixote.html>>. Acesso em: 10 de jan. de 2014

A máscara, no entanto, é um marcador do limiar entre o virtual e a realidade, considerando que o *interator* mantém sua identidade fora do mundo artificial. Ela pode ser usada com diferentes intenções, mudando de um *interator* para o outro. Seja nos moldes de um herói clássico ou outro tipo possível, pode-se dizer que a personagem de ficção constitui-se no elemento primordial nas narrativas, sejam elas áudio visuais, como as do cinema, televisão e *games*, ou as da literatura, do teatro, da música, poesia entre outras artes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ainda que nossa discussão tenha iniciado com comparações das narrativas visuais nos *games* com as da literatura e do cinema, o que parece mais importante delinear aqui é um aspecto que já vinha sendo explorado pela literatura e pelo cinema quanto a recepção das narrativas pelo público. Uma obra pode ser tão significativa quanto a qualidade de nossa relação com ela. Nessa era tecnológica, era de convergência de linguagens e representações artísticas se faz interessante entender como as narrativas estão sendo criadas e recriadas.

Diferentes maneiras de expressão surgem com o suporte tecnológico. Incorporados ao nosso dia-a-dia, e tributários de todas as linguagens, artísticas ou não (como a literatura, o teatro, o cinema, a música e a mídia em geral), os *games* eletrônicos, por possuírem característica híbrida, isto é, de apropriação de outras fontes em um processo de transformação para a criação de algo novo, mal podem se separar desses apoios, que lhes servem de fonte de inspiração. E por já fazerem parte da cultura, a força deles pode causar tanto impacto no imaginário quanto uma música, um filme, um poema ou um romance.

Por meio das narrativas, observamos como as diferentes formas artísticas transformam o conhecimento. Como um meio que também é usado para narrar, os *games* eletrônicos implicam numa mudança na maneira como são contadas histórias. Por contarem com o uso de tecnologia de ponta para sua produção, os *games* são uma das mídias mais em voga na contemporaneidade.

As mídias atuais, interativas, participativas, potencializam e implicam na transformação dos processos de conhecimento. A este modo de ser-estar em tempo-espaço virtual em que todos são partícipes, mesmo que em diferentes graus, constrói-se a cultura da convergência. “Bem-vindo a cultura da convergência, onde velhas e novas mídias colidem, onde a mídia corporativa e a mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor e do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis. A cultura da convergência é o futuro, mas está sendo moldada hoje. Os consumidores terão mais poder na cultura da convergência – mas somente se reconhecerem e utilizarem esse poder tanto como consumidores quanto cidadãos, como plenos participantes de nossa cultura. (JENKINS, 2009, p.343).

As narrativas que vemos hoje nos *games* evoluíram muito em pouco tempo de existência do meio. Não muito tempo atrás os programadores assumiam papéis

de escritores e roteiristas o que limitavam as histórias dos *games* quanto à complexidade. Atualmente, com a equipe de criação e produção, os *games* são desenvolvidos de forma mais sofisticada, havendo várias pessoas para desenvolver e criar o *software* em si bem como para criar as narrativas. Essas histórias são criadas a partir de outras histórias, mitológicas, clássicas, entre outras.

Como apresentado, uma narrativa antiga como “A Divina Comédia”, de Dante, ganha novas formas de representação, de acordo com o contexto de produção. A história se adapta e se transforma conforme o meio no qual é representada. A narrativa originalmente em forma poética, se transformou em romance e serviu de fonte de inspiração para filmes, animações e *games*, com direito a diferentes versões e adaptações.

Os *games* são uma alteração drástica na estrutura da narrativa como uma pulsão híbrida, no sentido de que é possível articular a criação de histórias enquanto se entretém, estimulando a criatividade e possibilitando a escolha de onde se quer chegar, controlando e agenciando personagens e ações.

Optamos por um estudo que considerasse aspectos lúdicos e narrativos, uma vez que são características complementares dos *games*. O desenho das representações física e psicológica humanas parece ter ganhado destaque por meio dos *games*, devido a todos os elementos que o compõe. O *game* eletrônico, aproximadamente 40 anos desde seu invento, tornou-se um fenômeno cultural muito diverso e híbrido. Como estudamos, por se configurar num ambiente simulação – diferente das representações das narrativas tradicionais – esse meio permite ao *player* ou *interator* a possibilidade de interatividade em outro mundo, o qual ele mesmo constrói, por meio de características próprias do ambiente, a sua história e sua própria experiência.

Há muitos tipos de *games* para serem jogados. *Games* de estratégia, de habilidade, de ação, esportes, luta, Ação *RPG*, *MMORPG*, aventura, terror, tiro em primeira pessoa, fantasia, corrida, musical, entre outros. Contudo, os *games* que se caracterizam como narrativos podem oferecer muito mais que entretenimento, na medida em que propiciam amizades e conhecimento. Isso é possível, pois quando o *interator* usa uma personagem e/ou *avatar* para representá-lo no mundo virtual do *game*, ele vive uma jornada que envolve muitos eventos que são compartilhados

com outros jogadores. Um exemplo mais comum desse tipo de interatividade são os *MMORPGs*.

As narrativas, normalmente, exploram a condição humana em diferentes circunstâncias, tempos, eventos, seus impactos e a interatividade entre os indivíduos. De acordo com Candido (2007), o enredo se faz possível pelas personagens. Tanto o enredo, quanto a personagem, expressam pontos de vista, significados e valores representados ficticiamente.

Antes de tudo, porém, a ficção é o único lugar - em termos epistemológicos - em que seres humanos se tornam transparentes à nossa visão, por se tratar de seres puramente intencionais sem referência a seres autônomos... E isso a tal ponto que os grandes autores, levando a ficção ficticiamente às suas últimas consequências, refazem o mistério do ser humano, através da representação de aspectos que produzem certa opalização e iridescência, e reconstituem em certa medida, a opacidade da pessoa real. (CANDIDO, 2007 p. 35).

Quando se lê um romance, conto ou história, o leitor é levado a um mundo imaginário e participa de um processo catártico do enredo. Este processo no teatro se modifica com a encenação e a interpretação das personagens pelos atores, tornando a narrativa mais interessante. Levada ao cinema, a narrativa ganha uma dimensão de luz, som, cores, cenário, entre outros aparatos distintos, tornando a história ainda mais atrativa e emocionante para o expectador. E com os *games*? Como estão sendo desenvolvidas as narrativas?

Considerando a trajetória do jogo como expressão cultural, e as maneiras como se apresenta na sociedade, como a associação com a arte e a tecnologia, temos o *game* eletrônico como um produto híbrido que diz muito do perfil do indivíduo em sociedade. Eles se constituem como espaços para experimentações dos *interatores* e, enquanto ambientes virtuais, possibilitam mais liberdade de ação. Sendo assim, é possível que a experiência do jogar auxilie os *interatores* a lidarem com questões pessoais e, conforme há investimento de energia, o *game* também proporciona entretenimento e alívio para tensões e mesmo estresse.

A narrativa, que é uma forma de entender o mundo, migra de um meio artístico para outro, e assim ganha características diferentes que potencializam, seu conteúdo. A forma como a história é construída nas narrativas dos *games* oferece recursos a quem tem contato com elas, os quais dificilmente se poderia ter em outro meio: a participação e agenciamento de elementos narrativos. A começar pela

escolha da personagem, herói ou *avatar* e, ainda, a sua criação que pode ser personalizável.

Um aspecto positivo de um *avatar* (ou uma máscara) é o controle que o *interator* exerce sobre sua interação *online*. Na medida em que passa mais tempo conectado, o *avatar* tem a função de nos representar virtualmente. Segundo Murray (2003, p. 94), “o encantamento das simulações computadorizadas vem de uma tentativa de representar a complexidade”.

A personagem protagonista e/ou *avatar* pode se desdobrar em herói e/ou anti-herói durante o desenrolar dos acontecimentos na história, e isso não significa que na vida real o *interator* seja ou aja como na realidade virtual, ainda que haja fragmentos dele ou dela presentes na sua representação no mundo do *game*. Há uma variedade de tipos de *games*, assim como há uma grande diferença na intencionalidade dos *interatores*: alguns estão à procura de distração e diversão, já outros estão em busca de construir relações, como comumente acontece nos *games online*.



Figura 31 - Heróis e heroínas

Fonte: Disponível em: <http://www.spawnfirst.com/articles/the-stigma-against-publicly-enjoying-video-games/> Acesso: 09 de ago. de 2012.

Como apresentamos, depoimentos no *website Avatar Secrets* relatam sobre como alguns *interatores* veem o mundo virtual e o mundo real. Por meio de *avatars*, ocorre integração entre as pessoas, que provavelmente devido à localização geográfica, entre outros vários fatores, não teriam se conhecido no mundo real.

Ainda que muitas jornadas possam ser feitas sozinhas, MMORPGs são propícios para conhecer outros *interatores*, pois muitas das jornadas e missões devem ser feitas em grupos para que o objetivo seja alcançado. E, com isso, a narrativa multiforme vai sendo construída e não tem previsão para terminar.

Independentemente do tipo de *avatar* ou máscara criada, o *interator* pode entrar em contato com situações nas quais precisa tomar decisões que alteram o rumo narrativo. Essas narrativas multiformes podem demonstrar um pouco mais da criatividade e do imaginário. Múltiplas versões podem ser geradas a partir da mesma representação fundamental. Muitas aventuras nos *games* podem ser repetidas de modos diversos, (como é o caso de vários títulos que proporcionam diferentes personagens e desafios), ou um sistema narrativo como da série *The Sims...* (que pode oferecer muitas versões de narrativas).

Os atuais usos da narrativa exploram ao extremo as possibilidades digressivas do hipertexto e recursos da simulação similares aos dos jogos, mas isso não é de surpreender num meio incunabular. Conforme a narrativa digital amadurecer, a vastidão de associações ganhará maior coerência e os jogos de combate darão espaço à representação de processos mais complexos. Espectadores participantes assumirão papéis mais claros; eles aprenderão a se orientar nos complexos labirintos e a enxergar modelos interpretativos em universos simulados. Paralelamente a essa melhoria das qualidades formais, os escritores desenvolverão uma percepção mais acurada sobre quais padrões da experiência humana podem ser melhor apreendidos pelo meio digital. Desse modo, uma nova arte narrativa alcançará sua própria forma de expressão. (MURRAY, 2003, p. 96).

Esse processo de criação de narrativas com a coparticipação acontece por meio da interatividade da obra aberta, no caso a narrativa nos *games*, com o *interator* e o autor original. Entendemos por autor original aquele que programou o *game*, deixando pontos da narrativa em aberto para que o *interator* decida como prosseguir dentro de um sistema lógico e de regras do *game*. O *interator* é quem dá forma ao conteúdo: ele não apenas registra as ações e eventos, mas, a partir de uma posição axiológica, agencia-os, recortando-os e reorganizando-os esteticamente.

I love video games. Like I would any good book or movie. It's an experience and something to get wrapped up in. The interactivity is especially appealing. I'm not reading about something or watching it

happen, I'm doing it. Making it happen. As games have evolved and become less linear, what I do has become, more and more, my decision⁸². (ADONAI, 2011)⁸³.

Desde os *games* mais simples, em que não se tem opção de escolha de personagens, passando por aqueles que possuem várias personagens jogáveis, até os mais complexos em que se pode criar e personalizar o herói, todos possibilitam ao *interator* o controle das ações de uma forma mais ou menos abrangente do que acontece com a protagonista na história.

Não há a possibilidade de desapontamento ao acompanhar o herói fazer algo que talvez não se esperasse, uma vez que quem o controla é o próprio *interator*. Pode ser que esse agenciamento da personagem é que faça com que a narrativa se torne convincente, de forma que tantas pessoas passem tempo considerável nesse espaço do imaginário dos *games*.

É importante compreender os atrativos, aspectos e de que forma a narrativa ficcional digital interativa oferece acesso a uma nova maneira de ver as verdades sobre nós mesmos e o mundo em que vivemos. O estudo dos *games* está relacionado à arte, à estética, à tecnologia, à sociologia, à história, entre outros, todavia, não pode ser reduzido a nenhuma dessas áreas.

Like Architecture, which contains, but cannot be reduced to art history, *game studies* should contain media studies, aesthetic, sociology etc. But it should exist as an independent academic structure, because it cannot be reduced to any above. (AARSETH, 2001⁸⁴).

As implicações de um novo meio de expressão artística como os *games* estão sendo estudadas e desenvolvidas em diferentes aspectos, em diversas áreas do

⁸² Tradução nossa: Eu amo vídeo games. Assim como eu adoraria qualquer bom livro ou filme. É uma experiência pra se envolver a fundo. A interatividade é especialmente atraente. Eu não estou lendo sobre algo ou assistindo isso acontecer, eu estou fazendo isso. Fazendo acontecer. Na medida em que os *games* evoluíram e se tornaram menos linear, o que eu faço, tornou-se cada vez mais, a minha decisão.

⁸³ Relato do membro ADONAI de uma comunidade *gamer* (PlanetPOV), anteriormente já referido nessa dissertação, ao escrever o artigo intitulado: *A Brief History of Video Games*. A publicação data do dia 17 de Outubro de 2011. Disponível em: <<http://planetpov.com/2011/10/17/pwnd-a-brief-history-of-video-games/>>. Acesso em: 10 de abr. de 2014.

⁸⁴ Tradução livre: Como a Arquitetura, que contém, mas não é reduzida à História da Arte, os *Games Studies* devem conter estudos midiáticos, estéticos, sociológicos etc. Porém, eles devem existir como uma estrutura acadêmica independente, porque não podem ser reduzidos a nenhuma destas disciplinas acima. – *The international journal of computer game research*. Vol. 1, issue 1 July 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>>. Acesso em: 08 de dez. de 2012.

saber. E, cada vez mais, esse tipo de estudo espaço devido a sua relevância em áreas como a arte, a tecnologia, sociologia, entre outras. Essas considerações são bem provisórias considerando que os *games* em relação às outras artes ainda são bem recentes. Eles são objetos culturais em evolução e é esperado que com o passar do tempo sofram mudanças e transformações quanto a forma e conteúdo. Questões sobre narratologia e ludologia em relação aos *games* são movediças e por isso apenas pretendemos organizar a reflexão sobre a narrativa ficcional nos *games* de forma que as discussões pudessem ser ampliadas.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. **Computer Game Studies, Year One [online]**. *Game Studies*, n.1, 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>>. Acesso em: 02 de out. de 2013.

AARSETH, Espen. **Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games**. 2001. Disponível em: <<http://cybertext.hum.jyu.fi/articles/129.pdf>>. Acesso em: 02 de out. de 2012.

ALIGHIERI, Dante. **A divina comédia**. Tradução: José Pedro Xavier Pinheiro. 1822-1882. Versão para eBook. Fonte digital. São Paulo, 2003. Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/eb00002a.pdf>>. Acesso em: 02 de ago. de 2013.

ALMEIDA, Milton José de. **Cinema Arte da Memória**. Campinas, SP: Autores associados, 1999.

_____. **O Teatro da Memória de Giulio Camillo**. Cotia, SP: Ateliê editorial: Campinas da UNICAMP, 2005.

ARAÚJO, Yara Rodon Guasque. **Telepresença: interações e interfaces**. São Paulo: EDUC / Fapesp, 2005.

BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. Introdução e tradução do russo Paulo Bezerra; prefácio à edição francesa Tzvetan Todorov. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BAUDRILLAD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Tradução: Maria João Costa Pereira. Lisboa, Relógio d'Água, 1991.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994. (Obras escolhidas; v.1)

BLOOM, Harold. **A angústia da influência: uma teoria da poesia**. Trad. de Marcos Santarrita 2 ed. Rio de Janeiro: Imago, 2002.

_____. **Um mapa da desleitura**. 2. Ed. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

BORGES, Jorge Luis. O jardim de caminhos que se bifurcam. In: **Ficções**. 4. Ed. Trad. Carlos Nejar. Porto Alegre / Rio de Janeiro: Globo, 1986.

BURGER, J. M. Negative reactions to increases in perceived personal control. In: **Journal of Personality and Social Psychology**, v.56 n.2, p. 246-256, 1989.

BURNS, Jan. **Shiguro Miyamoto: Nintendo Game Designer (Innovators)**. Library Binding, 2006.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de Mil Faces**. Cultrix/Pensamento: São Paulo, 1995.

CANDIDO, Antonio. [et al.]. **A personagem de ficção**. 11 ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

CATAPAN, Araci Hack.; RONCARELLI, Doris. Introdução à Educação a Distância: da Oralidade à Informática. In: SOUZA, Ana Cláudia; OTTO, Clarícia; FARIAS, Andressa da Costa. (Orgs.). **A Escola Contemporânea**: uma necessária reinvenção. Florianópolis: NUP/CED/CED/UFSC, 2011.

CAVALLO. G.; CHARTIER. R. (Org) Introdução. In: _____. **História da leitura no mundo ocidental**. Trad. Fulvia M. L. Moretto, Guacira Marcondes Machado, José Antônio de Macedo Soares. São Paulo: Ática, 1998. 2v. (Coleção Múltiplas Escritas).

CERVANTES, Saavedra, Miguel de. **Dom Quixote de la Mancha**. Tradução de Viscondes de Castilho e Azevedo. São Paulo: Nova Cultural, 2005.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte**: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

DELA COLETA, José Augusto. **Atribuição de Causalidade**: Teoria e Pesquisa. Rio de Janeiro, RJ. Editora FGV, 1982.

ECO, Umberto. **Obra aberta**: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. Tradução: Giovanni Cutolo. São Paulo: Perspectiva, 2005.

_____. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. Tradução: Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

_____. **Lector in fabula**. Trad. Attílio Cancian. São Paulo: Perspectiva, 1988.

FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain de. **Narrativas Migrantes**: Literatura, Roteiro e Cinema. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: 7 Letras, 2010.

GALLO, Sérgio N. **Jogo como elemento da cultura**: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar. 200 f. Teses. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, Março de 2007.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens O jogo como elemento da cultura**. Tradução: João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, Ed. 7, 2012.

JABLONSKY, Steve **The Sims 3**. The Sims Studio e Visceral Games (desenvolvedoras), Maxis (publicadora), Eletronic Arts (distribuidora), 2009.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução Susana Alexandria (nova edição ampliada e atualizada). 2. Ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KLONOWICZ, T. Discontented people: reactivity and locus of control as determinants of subjective well-being. In: **European Journal of Personality**, v.15, n.1 p.29-47, 2001.

LÉVY, Pierre. **O que é Virtual**. Trad. Paulo Neves. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996.

_____. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: 1 ed. Editora 34, 1999.

LISPECTOR, Clarice. **A descoberta do Mundo**. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Boston: MIT Press, 2001.

MENDES, Eliana R.P. Esse estranho, íntimo, multifacetado objeto *a*. In: **Círculo Brasileiro de Psicanálise**. Disponível em: <<http://www.cbp.org.br/artigo4.htm>>. Acesso em: 26 de mar. de 2014.

MESQUITA, Samira Nahid de. **O enredo**. São Paulo: Editora Ática, 1987.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **A análise Pragmática da Narrativa Jornalística**. Trabalho apresentado no XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Rio de Janeiro, setembro de 2005.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Editora: Unesp. Itaú Cultural. 2003.

NEITTZEL, Britta. Narrativity in Computer Games. In: RAESSENS, Jost, GOLDSTEIN, Jeffrey (Org.) **Handbook of computer game**. MIT Press, Cambridge, 2005.

PRADO, Gilbertto. **Arte temática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

PELLEGRINI Tânia [et al.]. **Literatura, Cinema e Televisão**. São Paulo: Senac: Instituto Itaú Cultural, 2003.

RONCARELLI, Dóris. **ÁGORA: concepção e organização de uma taxionomia para análise e avaliação de Objetos Digitais de Ensino-Aprendizagem**. 2012. Tese (Doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) – Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis – Brasil, 2012.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura das Mídias**. São Paulo: Experimento, 1994.

SELIGMAN, M.E.P. **Felicidade autêntica: usando a nova psicologia para a realização permanente**. Trad. Neuza Capelo. Rio de Janeiro: Objetiva, 2004.

SILVA, Fabian Antunes. **O herói sou eu: relações entre jogos eletrônicos e o jogador**. 2013. Dissertação (Mestrado) – Pós Graduação em Ciências da Linguagem Universidade do Sul de Santa Catarina. Palhoça, 2013.

STAM, Robert **A literatura através do cinema:** realismo, magia e a arte da adaptação. Belo Horizonte: ed. UFMG, 2008.

OUTRAS REFERÊNCIAS:

Alegoria. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Alegoria>>. Acesso em: 09 de ago. de 2012.

Avatar (realidade virtual). Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar \(realidade virtual\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar_(realidade_virtual))>. Acesso em: 20 de abr. de 2014.

Avatar Secrets. Disponível em: <<http://avatarsecrets.com/>>. Acesso em: 10 de jan. de 2014.

Bem Estar Subjetivo:

Disponível em: <http://www.scielo.oces.mctes.pt/pdf/psd/v6n2/v6n2a08.pdf> Acesso em: 09/05/2014.

Boss in games. Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Boss \(video gaming\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Boss_(video_gaming))>. Acesso em: 10 de ago. de 2012.

Breve história dos vídeos games. Disponível em: <<http://planetpov.com/2011/10/17/pwnd-a-brief-history-of-video-games/>>. Acesso em: 08 de ago. de 2012.

Catfish. Disponível em: <<http://knowyourmeme.com/memes/catfish>>. Acesso em: 05 de jan. de 2014.

Cibercultura. Disponível em: <http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=22>. Acesso em: 10 de fev. de 2013.

Cheater. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/video-game/761-o-que-e-cheater-htm#ixzz2bh8lawPP>>. Acesso em: 28 de mar. de 2012.

Console de vídeo game. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Console de videogame](http://pt.wikipedia.org/wiki/Console_de_videogame)>. Acesso em: 09 de ago. de 2012.

Crossover ficcional. Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Fictional crossover](http://en.wikipedia.org/wiki/Fictional_crossover)>. Acesso em: 10 de ago. de 2012.

Design de interface de usuário. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Design de interface de usu%C3%A1rio](http://pt.wikipedia.org/wiki/Design_de_interface_de_usu%C3%A1rio)>. Acesso em: 11 de ago. de 2012.

Diablo. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Diablo>>. Acesso em: 11 de ago. de 2012.

Diegese. Disponível em: <<http://www.upf.br/facineforum/?p=19867>>. Acesso em: 10 de jan. de 2014.

Dota 2. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Dota_2>. Acesso em: 11 de ago. de 2012.

EA Origin Games. Disponível em: <<http://www.ea.com/pt?from=us>>. Acesso em: 11 de ago. de 2013.

Folha Online. Disponível em: <<http://f5.folha.uol.com.br/estranho/1104914-brasileiro-joga-duas-horas-de-videogame-por-dia-diz-pesquisa.shtml>>. Acesso em: 15 de ago. de 2013.

Livestream. Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Livestream>>. Acesso em: 10 de ago. de 2012.

Machimina. Disponível em: <<http://www.machinima.com/>>. Acesso em: 11 de ago. de 2012.

Mangá. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Mang%C3%A1>>. Acesso em: 10 de ago. de 2012.

MMORPG. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Massively_multiplayer_online_role-playing_game>. Acesso em: 12 de dez. de 2013.

Indústria dos games. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/infografico/9708-o-tamanho-da-industria-dos-video-games-infografico-.htm>>. Acesso em: 05 de nov. de 2012.

Intersemioticidade. Disponível em: <http://www.edtl.com.pt/?option=com_mtree&task=viewlink&link_id=440&Itemid=218/08/2013>. Acesso em: 08 de out. de 2013.

Performance. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Performance>>. Acesso em: 08 de ago. de 2012.

Personagem. Disponível em: <<http://www.dicionariodoaurelio.com/Personagem.html>>. Acesso em: 08 de ago. de 2012.

Pierre Lévy. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Pierre_L%C3%A9vy>. Acesso em: 10 de abr. de 2014.

Pixel. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/pixel/7529-pixel-o-que-voce-precisa-saber-sobre-ele-.htm>>. Acesso em: 08/08/200132>. Acesso em: 08 de ago. de 2012.

Realtime Art Manifesto. *Gaming realities: the challenge of digital culture* mediaterra festival of Art and Technology. Athens, 2006. Disponível em: <<http://tale-of-fores.com/fores/RAM.html>>. Acesso em: 08 de ago. de 2012.

O Jardim de Borges. Disponível em: <<http://www.minhadistopia.com/o-jardim-de-caminhos-que-se-bifurcam/>>. Acesso em: 11 de ago. de 2012.

Quake. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Quake>>. Acesso em: 08 de out. de 2012.

Software e Hardware. Disponível em: <<http://www.mundoeducacao.com/informatica/hardware-software.htm>>. Acesso em: 08/08/2012.

STEAM OS. Disponível em: <<http://www.valvesoftware.com/>>. Acesso em: 11 de ago. de 2013.

Shiguero Miyamoto (frase). Disponível em: <http://www.brainyquote.com/quotes/authors/s/shigeru_miyamoto.html>. Acesso em: 08 de ago. de 2012.

Tale of tales. Disponível em: <<http://www.tale-of-fores.com/fores/RAM.html>>. Acesso em: 11 de ago. de 2012.

Vida Real x Vida Virtual. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/curiosidade/1911-vida-real-x-vida-virtual.htm>>. Acesso em: 11 de dez. de 2013.

Video Games Live. Disponível em: <<http://www.videogameslive.com.br/index.php?/>>. Acesso em: 11 de ago. de 2012.

Watch Dogs. Disponível em: <<http://watchdogs.ubi.com/watchdogs/pt-br/game-info/index.aspx>>. Acesso em: 08 de out. de 2012.